Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 26 /február 2014 | www.gamesite.sk

GENERATION

SÚŤAŽ

PS4

IT EXPO 2014 Košice
Výstava, IT novinky, súťaže

TOP HRA
Ryse: Son of Rome

PREDSTAVUJEME
Sapphire R9 270 Dual-X

HERKULES
ZROD LEGENDY

Súťaže
o hodnotné ceny

→ HRY MESIACA:
Resogun
Forza Motorsport 5
NBA2K14
Rocksmith 2014

→ HARDVÉR MESIACA:
Asus Fonepad Note 6
Func KB-460
Alcatel Idol X
Asus MeMO Pad FHD 10

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Na život a na smrť
Komorník
Vlk z Wall Street
Zpátky do ringu

→ TOP TÉMY:
GS Tales, časť štvrtá
trendy - Predstavenie filmu Hercules
trendy - Rozhovor s Marekom Majeským
trendy - Čo kúpiť blízkym na Valentína?

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Petra Hladíková, Lenka Macsaliová, Kristína Gabrišová, Anna Javorská, Klára Šindelářová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Tomáš Ďuriga, Matej Minárik, Mário Lorenc, Martin Húbek, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Miroslav Konkol', Jozef Andraščík, 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

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
Obrázok z filmu Hercules

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

Hirov Editoriál

Valentín je pred nami. Mnohí z vás si tento sviatok pripomínajú, iní ho „hejtujú". V redakcii sme si pre vás pripravili článok s vybranými tipmi na tento sviatok pre mužské, ale aj ženské polovičky.

Suché januárové obdobie je za nami a prichádza suché februárové obdobie. Uhoriek už máme hádam dosť, ale napriek tomu sa snažíme číslo napchať obsahom tak, aby ste sa nenudili. Recenzie na hry pre Xbox One striedajú recenzie na hry pre PS4. Tie zase striedajú recenzie filmov a hardvéru, ktorého nikdy nie je dostatok.

Vrátime sa k poslednej návšteve detí v sociálnych zariadeniach a pripomenieme si tak vianočné Gamesite Det'om. V rozhovore vyspovedáme Mareka Majeského, ktorý si zahral hlavnú postavu vo filme Kandidát.

Ani tento mesiac neostaneme pozadu so súťažami a aby ste neobišli naprázdno, pripravené sú rovno štyri. Jedna aktuálne veľmi exkluzívna, keďže ide o súťaž o konzolu Playstation 4, ktorú sme pre vás pripravili so spoločnosťou Prva.sk.

Keďže som pre vás už dávno nepripravil Hirov „obšťastník", tak aj na ten príde v dohľadnej dobe. Na kameru vám konečne ukážem, ako vyzerá vytlačené prvé a možno aj posledné tlačené číslo magazínu Generation.

Užite si ďalšie čítanie a o mesiac do sčítania!

Zdeno Hiro Moudrý

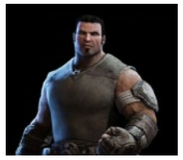
Redakcia hodnotí mesiac január...

Babli

Herné resty som dobehol v decembri a v januári nevyšlo nič, čo by ma zaujalo. Alebo som si aspoň nič nevšimol. Zaujala ma však koncom februára vychádzajúca Castlevania: Lords of Shadow 2, a tak som sa pustil do jednotky.

JC

Úvodné nadšenie z PS4 mierne vyprchalo, ale konzolu si stále užívam. Môj herný január sa však niesol hlavne v hraní na gitaru. Skutočnú! V Guitar Hero som majstroval, avšak Rocksmith mi dal riadne pocítiť, kto je gitarový noob.



MarkusFenix

Január bol hlavne o skúškovom, a tak na hry nezostalo veľa času. Ale predsa bolo potrebné venovať sa aj recenzovaniu, takže Forza 5 a Ryse hrali prím. Popritom trochu Battlefieldu.

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

Všetko pod jednou strechou

prva.sk
internetová nákupná zóna

Prestigioonline
www.prestigioonline.sk

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Jozef Andraščík*

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

DayZ sa teší nesmiernemu úspechu

Po pomerne úspešnom uvedení Army 3 počas minulého roka štúdio zažíva nečakaný úspech. Šialené predaje populárneho zombie survival hororu sa stupňujú. Marek Španěl z Bohemia Interactive dnes na Twitteri potvrdil, že sa predalo viac ako milión kópií len v prvých štyroch týždňoch.

Málokto z Bohemie očakával, že hra takéhoto žánru vzbudí u hráčov taký obrovský záujem. Zomriet' a stratit' pri tom celý zatial' dosiahnutý postup hrou predsa len nie je pre každého, ale ani to očividne neodradilo státisíce hráčov od kúpy.

Aj ked' bol pôvodný mód DayZ do Army 2 populárny, s podobnými číslami sa nedá ani len porovnávat'. Akokol'vek je ale hra zaujímavá, jej predaje sú naozaj impozantné vzhl'adom na to, že si l'udia hru zakúpili ešte v alpha verzii, ktorá obsahuje nespočet chýb, bugov, ktoré by väčšina l'udí považovala za príliš rušiace, než aby sa dala hra naozaj hrat'.

>> České štúdio Bohemia Interactive má dôvod k oslavám. Takéto predaje nečakali ani v tých najtrúfalejších predpovediach.

To očividne ale fanúšikov tohto žánru neodradilo. Dean Hall musí dobre v noci spávat', ak vie, ako sa mu predáva jeho titul v už takejto fáze vývoja. Ak vezmeme do úvahy, že sa DayZ v alpha verzii so skorým prístupom k hre predáva takto, nedá sa ani len predpovedat', ako si bude hra razit' svoju cestu cez betu až do úplného vydania hry a aké predaje ju budú sprevádzat'.

Tvorca Dean Hall minulý týždeň pripustil, že „úprimne povedané, predstavoval som si, že úspechom bude, ked' v prvom štvrt'roku hra zarobí 250 000". Predaje DayZ sa ale štvornásobne zvýšil, a to nie za štvrt'rok, ale v pribehu zopár týždňov. DayZ je k dispozícii na Steame dnes za 29,99 dolárov/19,99 libier/23,99 eur a ak vám teda nevadí množstvo bugov a rozpyl'ujúcich elementov nekompletnej hry, určite neváhajte si tento nový hit zakúpit'.

Thief 4

Akú mašinu budete na Thiefa potrebovat'?

Eidos Montreal odhalil PC požiadavky pre očakávanú stealth akciu Thief. Podl'a tímu vývojárov bude titul vyžadovat' prinajmenšom vysokovýkonný, dvojjadrový procesor alebo štvorjadrový procesor, 20GB vol'ného miesta na disku, 4GB RAM a grafiku minimálne strednej triedy podporujúcu DIrectX 10/11 (minimálne AMD Radeon 4800 series / Nvidia GTS 250). Niektorí možno budú musiet' kupovat' nový stroj, iní zas oslavovat'. Dlho očakávaný titul je pomaly tu ! Thief 4 vychádza okrem PC aj na PS4, PS3, Xbox 360 a Xbox One už 28. februára, takže si nenechajte ujst' video, ale aj písanú recenziu na webe alebo v nasledujúcich číslach magazínu.

Arma 3: "Adapt"

Pokračovanie kampane naberá na obrátkach

Od dnešného dňa je pre majitel'ov titulu Arma 3 dostupná druhá časť z pripravovanej trojdielnej časti DLC kampane s názvom "Adapt". Predchodcom bola prvá časť nazvaná "Survive", kde sa hráč v roli obyčajného vojaka Bena Kerryho oboznámil so základmi pechotného boja a so svojou jednotkou zloženou zo zvyškov NATO síl, ktoré prežili útok pri ich odchode z ostrova Stratis, snažil udelit' smrtiaci údel nepriatel'ovi, ktorý je v masívnej presile. Posledná, tretia časť kampane, "Win", je naplánovaná na marec 2014 a jej udalosti sa prenesú už v plnom rozsahu na Altis, kde sa odohrá rozhodujúca bitka proti AAF a dozvieme sa, čo sa vlastne na Stratise udialo.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...výjde nové DLC pre Don´t Starve, ktoré je na PS+ ešte len niečo vyše dvoch týždňov. Malo by niest' názov 'Reign of Giants' a bude predstavovat' úplne nové prekážky v prežití vášho hrdinu. Okrem vyjadrenia skorého vydania zatial' dátum vydania nebol stanovený.

...teda presne 28. februára vyjde dlho očakávané pokračovanie série Thief s poradovým číslom 4. Na radost' slovenských, ale aj českých fanúšikov, ktorým robí problém angličtina, bude Thief 4 obsahovat' české titulky. Češtinu bude ale podl'a dostupných informácií obsahovat' iba PC verzia hry.

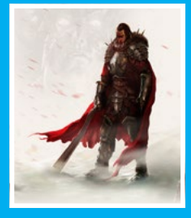
...sa dočkáme príbehového DLC pre cenami ovenčenú, PS3 exkluzivitu, The Last of Us s podtitulom Left Behind. Príbeh DLC-čka sa bude odohrávat' pred príbehom pôvodnej hry a vysvetl'uje, prečo a kde zmizla Riley, kamarátka Ellie. Hru si zahráme už na valentína, teda 14. februára za cenu 15 eur.

Od vývojárov Resogun

Podl'a vývojárov zo štúdia Housemarque je nové DLC pre PS4 exkluzivitu Resogun už na ceste. Oznámenie prebehlo na facebook stránke hry spolu s tým, že štúdio pracuje na d'alšom, zatial' však neohlásenom PS4 titule.

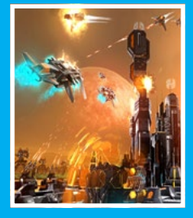
Bound by Flame

V čase a vývoji zabudnuté RPG sa svojim fanúšikom pripomína novými informáciami. Vývoj hry podl'a autorov nabral na spáde ako nikdy pred tým a hru by sme si mali zahrat' už v druhom štvt'roku 2014 na PC, X 360, X1,PS3 a PS4.



Nové RTS Sci-fi Etherium

Vývojári zo štúdia Focus Home Interactive pracujú na novo oznámenej Sci-fi stratégii nazvanej Etherium. Hra sl'ubuje tri hratel'né frakcie, dynamické počasie, nelineárnu kampaň a mnoho lokácií na siedmich planétach.



Nový AC v Japonsku?

Informácie o novej Assassin's Creed hre sú síce špekuláciami, ale kreatívny riaditel' Assassin's Creed IV, Jean Guesdon, naznačil nasledovné: „Feudálne Japonsko zostáva jednou z možností pre sériu."

Sony Z1 Compact

Vysokokvalitný fotoaparát, ohromný výkon a neodmyslitel'ný hranatý dizajn. Tieto znaky zvyčajne charakterizujú vlajkové lode japonskej spoločnosti Sony. Iste všetky vlastnosti sú na Z1 super, ale niektorým určite prekáža jej vel'kosť. Päť palcov je pre niekoho vel'a, nezmestí sa do každého vrecka a ani do menšej ruky. Výsledkom je Z1 Compact.

V podstate ide o vel'mi podobné zariadenie až na niekol'ko podstatných detailov. Napriek vel'kej popularite vel'kých displejov je tu stále iba štvorpalcový iPhone, ktorý je pre niekoho jasnou vol'bou vd'aka jeho vel'kosti. Sony prináša zariadenie s podobnou vel'kosť'ou aj štýlovým dizajnom. Dizajn a konštrukcia – tá sa u Sony nedá vytknúť. Či už ide o jednotný dizajn, pri ktorom sú využívané kvalitné suroviny ako hliník, sklo, alebo vysokú odolnosť. Aj v tomto prípade výrobca prináša odolnosť voči vode a prachu (dodržuje vojenské štandardy IP 55 a IP 58). To dovol'uje využiť kvalitný fotoaparát aj pod vodou, kde môžete vytvoriť fotografie morského dna bez žiadnej d'alšej extra techniky. Prednú stranu zdobí 4,3-palcový displej. Výrobca sa rozhodol nevyužiť FULL HD displej, ten by tu asi nebol nutný, naopak prináša HD displej s technológiou TRILUMINOS, ktorá prináša nádherné farby. Už tradične Sony využíva technológiu X-Reality, ktorá je využívaná v televízoroch.

Postupne sa presúvame k tomu najpodstatnejšiemu – výkon. Ani tu Sony nerobilo žiadne výnimky a využilo iba najnovší hardvér. Novinka tak prináša nový procesor Snapdragon 800 s taktom 2.2GHz. Spolu s 2GB RAM tak ide o slušný základ. Na hranie je tu grafický procesor Ardeno 330, ktorý je o 50% výkonnejší ako jeho predchodca. Čo sa týka výdrže, môžeme povedať, že Z1 je na tom dobre. 2300mAh je batéria, ktorá už niečo zvládne. Výrobca udáva šesť hodín HD videa či stodesať hodín prehrávania hudby. Špecialitou Sony je režim Stamina, ktorý efektívne šetrí batériu vypínaním WiFi alebo mobilných dát v standby móde. Ten dokáže predĺžiť výdrž až 4-krát.

Kapitolou samou o sebe je fotoaparát. Ten je u Z1 Compact naozaj bez komentára. Ide o skutočný skvost a pokojne môžeme hovoriť o fotomobile. Prakticky ide o ten istý snímač ako u vel'kej Z1. Čiže 20,7mpx a Full HD video berte ako samozrejmosť. S kamerou sú potom spojené rôzne aplikácie a možnosti ako živé vysielanie priamo na Facebook atď. Sony ponúka možnosť rozšírenia v podobe externého objektívu.

V tomto modeli sa už tradične činí Android vo verzii 4.3. Samozrejmosťou je nadstavba Sony, ktorá prináša príjemné prostredie a rôznorodé funkcie, ktoré určite využijete. Zariadenie príde na náš trh s cenou okolo 450€.

Alcatel Onetouch Pop 7/ Pop 8

Hneď dva nové rady tabletov predstavila spoločnosť na výstave CES. Ide o dve výkonnostné triedy so zaujímavým dizajnom, ktorý hýri farbami.

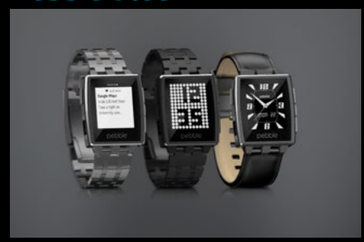
Aj názov „Pop" hovorí o hravosti zariadenia. Súrodenecké duo otvára model Pop 7. Ide o sedempalcový tablet s TFT displejom o rozlíšení 1024×600 pixelov. Oba modely sú vybavené 3G pripojením. Srdcom menšieho brata je dvojjadrový procesor s taktom 1,3Ghz na jadro. Zadný 2mpx fotoaparát reprezentuje tablet ako základnú triedu. Prítomnosť prednej kamery v rozlíšení WXGA určite poteší – celkovo je tablet tenký s príjemnou hmotnosťou 289g. Väčší súrodenec má vel'mi identický dizajn. Čo sa však výkonu týka, ide o vyššiu triedu. V zariadení nesmie chýbať štvorjadrový procesor. Displej narástol o jeden palec a rozlíšenie 1280×800 zastáva pozíciu strednej triedy. Zamrzí prítomnosť rovnakej kamery, ako je u Pop 7. Celkovo je Pop 8 o milimeter tenší s hmotnosťou 325g. Pre toho, kto si nepotrpí na kvalitu fotiek, Alcatel prináša výhodné riešenie, pri ktorom nezaplačete ani vaša peňaženka. Na našom trhu by sme sa zariadení mohli dočkať v priebehu mesiaca.

Huawei Tron

Huwaei na vel'trhu CES predstavil svoju prvú konzolu.

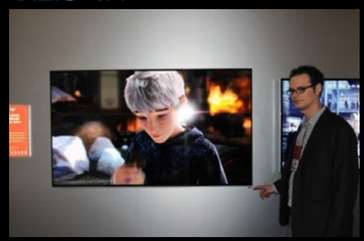
Ide o hernú konzolu na báze Android. Vel'mi podobná (priam identická) je konzole Ouya. Malá škatuľa, niektorí ju označujú aj menšou sestrou Mac Pro, sa môže pýšiť 2GB RAM či výstupom v rozlíšení 1080p. Srdcom zariadenia je procesor Tegra 4, ktorý sľubuje príjemný výkon. Interná pamäť poskytuje 16 alebo 32GB a pripojenie Wifi a Bluetooth. S konzolou prichádza aj nový ovládač. Dizajnovo pripomína ovládač z Xbox360, ale v skutočnosti sa nájde vel'a rozdielov. Za vel'mi priaznivú cenu okolo 120$ tak dostanete pomerne výkonnú konzolu, na ktorej si zahráte všetky hry na Android. Žiaľ, konzola je zatiaľ ohlásená iba pre čínsky trh.

Pebble Steel



Značka Pebble je už väčšine z vás iste dobre známa. Ide o výrobcu inteligentných hodiniek. Klasický dizajn hodiniek sa hodí na vol'ný čas. Pokiaľ si vezmete oblek, klasické Pebble si k nemu určite nedáte. Dizajn pripomína klasické hodiny a prichádzajú s príjemnou cenou 249$.

Vizio 4K



Vizio svojou novou televíziou vyvracia všetky predsudky a prináša televíziu s rozlíšením 4K s cenou pod 1000$. Aj napriek pomerne nízkej cene v kategórii novinka ponúka takmer všetko, čo identické zariadenia za cenu 3000$.

Padfone Mini

Ďalší menší člen do rodiny Padfone je tu. Má 4,3-palcový displej a familiárny názov – Mini. Od pôvodného sa líši najmä výbavou a vel'kosťou. Základom je 4-palcový telefón s rozlíšením 800×480 a procesorom Intel Atom. Tablet má vel'kosť sedem palcov a celá stanica je zabalená v modernom dizajne.

Steelseries Stratus

Tí, ktorí neviete prežiť bez hrania, zbystrite pozornosť! Stratus prichádza. Pomocou technológie Bluetooth tak pol'ahky pripojíte k svojmu tabletu či telefónu nevel'ký ovládač. Potešujúca je aj funkcia pripojenia viacerých ovládačov, ktorá skráti dlhé cesty v skupinkách.

Lenovo Thinkpad 8

Čínsky výrobca sa snažil doposial' útočit' na triedu lacných tabletov. Zariadenia boli celkom fajn, avšak vel'kú popularitu si nezískali. Aj Lenovo sa rozhodlo zmeniť taktiku a prináša nám vel'mi kvalitný kus hardvéru, ktorý už však aj niečo stojí. Ide o vel'mi podarený pracovný nástroj, ktorý si prevzal zopár vlastností, ktorê koniec koncov poznáme z radu Thinkpad.

Pri prvom pohl'ade nás osloví celistvý dizajn, kde nič nevŕzga. Výrobca využil hliník po celej odvrátenej strane, kde nájdeme okrem iného aj známy nápis Thinkpad, ktorý charakterizuje zariadenie.

Čo považujeme za vel'kú výhodu, oproti ostatným tabletom v segmente, je jednoznačne prítomnost' portu USB 3.0. Bez akýchkol'vek redukcií môžeme pripojit' externé HDD alebo iné médium. Hlavné lákadlo ešte len príde. Novinka sa odlišuje od konkurencie procesorom. Lenovo využilo schopnosti Intelu Atom. Absencia radu Core bude zrejme z dôvodu ceny, ktorú nechcel výrobca zbytočne zvyšovať. Zariadenie využíva práve Windows. Systém požaduje adekvátnu vel'kost' RAM, ktorá spĺňa normy, 2GB sú momentálne dost'.

Vrát'me sa na moment k displeju. Tento model nechce byt' obor, chce ostat' praktický. Práve taký, aby sa vošiel do každej príručnej tašky. 8,4-palca je vel'kost', ktorá podmienky zachováva a tým sa začleňuje aj medzi konkurenciu známeho iPad mini. Rozlíšenie 1920×1080 nás iba uist'uje, že máme dočinenia s vyššou triedou. V tomto prípade však nie je dostupný stylus, ktorý by bol praktickejší, takže si budeme musiet' vystačit' s prstami.

Okrem toho, že na zariadení nájdeme USB, je dostupné aj rozsiahle úložisko, ktoré podporuje micro-sd až do vel'kosti 128GB. Čo sa týka pripojenia, LTE je dostupné za doplatok. Fotoaparát už nie je iba na núdzové prípady. Vzadu sa nachádza 8mpx snímač s bleskom. Na prednej strane to je 2mpx kamera.

Android a iOS majú mnoho výhod, no Windows je Windows. V tomto prípade ide o verziu 8.1. To znamená, že Thinkpad dokáže spustit' klasické Windows aplikácie, čiže .exe súbory. K novinke dostanete aj kancelársku sadu MS Office 2013.

Toto zariadenie je príkladom kvalitného Windows tabletu. Spracovanie, výkon, vstup USB a ostatné funkcie Thinkpad ocenia najmä firemní zákazníci, ale aj bežní konzumenti. Za rozumnú cenu, približne 400€, prináša schopnú konkurenciu pre iPad mini a iné výkonné tablety menšej vel'kosti. Na Slovensku by sme sa ho mohli dočkat' niekedy v prvom kvartáli roka.

Razer Adaro

Razer preslávili herné periférie. Skúsenosti z výroby slúchadiel využili inžinieri pri tvorbe najnovšieho radu – Razer Adaro, ktoré ponúkajú model pre každého.

Základ tvorí „náhlavná" súprava Razer Adaro, ktorá vychádza z dvoch najpredávanejších slúchadiel Razer Kraken a Electra. Slúchadlá Adaro prinášajú hliníkový dizajn, ktorý vydrží aj náročnejšie zaobchádzanie. Pre vyznávačov klasických štupl'ov sú tu analógové slúchadlá Adaro Inears. Ide o dizajnový skvost, ktorý prináša kvalitný zvuk aj vd'aka 40mm meničom s vysokým výkonom. Ideálne pre aktívnych poslucháčov. Ak vám vadia káble, siahnite po bezdrôtových Adaro. Vd'aka prenosovej technológii Bluetooth a vysokokvalitným meničom zabezpečujú kvalitný akustický zážitok bez káblov. Odolná konštrukcia, spracovanie na vysokej úrovni prináša ergonomické používanie za každých okolností. Herná spoločnost' sa rozhodla priniest' solídne slúchadlá každému. Rad Adaro DJ prináša kvalitný zvuk pre DJ a ostatných, ktorých práca vyžaduje prvotriedne slúchadlá. Kombináciou plastov s kovmi sa im podarilo vytvorit' l'ahké, ale nesmierne odolné slúchadlá, ktoré prežijú aj tie najdlhšie „párty".

Sony ActionCam

Sony predstavilo vylepšenú odolnú kameru ActionCam. Japonská spoločnost' prináša niekol'ko nových riešení. Kamere už teraz nebude robit' problém nahrat' spomalený záber v rýchlosti 240fps pri rozlíšení 720p. Nová kamera prináša externý displej, ktorý sa môže uchytit' na zápästie. Užívatel' má tak prehl'ad o tom, čo natáča v reálnom čase. Výrobca pridal GPS na lokalizáciu, kamera je l'ahšia, pridáva možnost' súčasne pracovat' až s piatimi kamerami. Vd'aka tomuto prepojeniu tak bude jednoduché natočit' záber a na mieste si prezriet' výsledok prostredníctvom aplikácií na mobilné zariadenia alebo spomínaného displeja. Kamera bude dostupná v marci, v dvoch farebných variantoch – biele a čierne za cenu od 299$.

Polariod C3

Okrem tabletov, Polaroid na CES predstavil malú 3,5cm kocku – športovú kameru. Oko kamery je schopné pod 120-stupňovým uhlom zaznamenat' Full HD alebo HD video s maximálnych rozlíšením 5mpx. Fotky si uložíte iba na externú pamät'ovú kartu, každopádne cena okolo 100$ je vel'mi priaznivá.

Samsung MX-HS8500 GIGA

Stará známa klasika v podobe reproduktoru o vel'kosti odpadkového koša opät' prichádza pod patronátom Samsung. DJ dokážu patrične využit' obrovské zvukové kapacity zariadenia na pouličných „párty", ale aj v kluboch. Nie vel'mi príjemná je cena, ktorá sa šplhá ku 1500$.

Maker bot

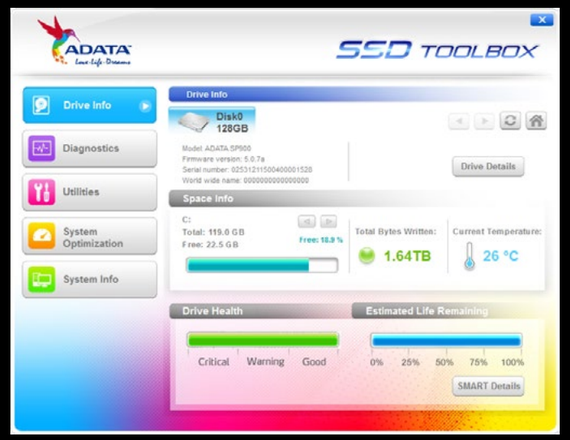
Ďalšia spoločnost', ktorá vyvracia mýty. Makerbot predstavil 3D tlačiareň za cenu 499$. Zariadenie taiwanskej firmy dokáže vytlačit' objekty vo vel'kosti 20×20×20cm. Ak teda aj vy snívate o vlastných figúrkach a iných výrobkoch, na trh do Európy, USA a Japonsku dorazí práve v marci.

NEWS

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

ADATA SSD Toolbox Software

Tento bezplatný nástroj robí SSD ešte atraktívnejšími



Nový softvér, pomenovaný ADATA SSD Toolbox, umožní používateľom rýchlo a veľmi pohodlne nastavovať, optimalizovať a sledovať celkový zdravotný stav ich pevných diskov.

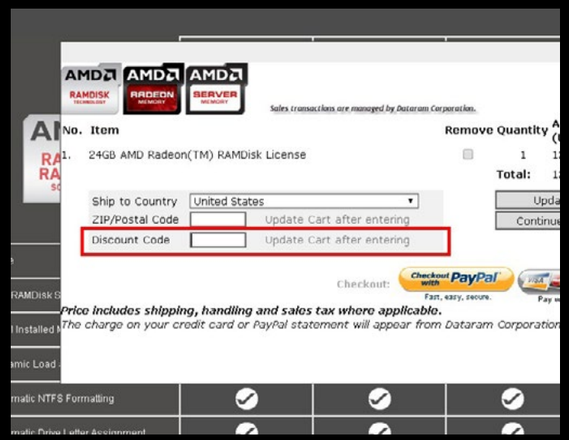
ADATA SSD Toolbox umožňuje monitorovanie prostredníctvom SMART atribútov. Taktiež umožňuje sledovať aktuálnu prevádzkovú teplotu, kapacitu alebo využité miesto. Diskové nástroje zahŕňajú aj aktualizácie firmvéru alebo bezpečnostné mazanie SSD, ktoré dôkladne odstráni všetky dáta z disku. Pre dosiahnutie najlepších výkonov podporuje softvér optimalizáciu systému (SSD) a optimalizačné funkcie OS. Podporované sú aktuálne OS Windows 7, 8 a 8.1 (32 aj 64-bit verzie).

Na kontrolu má SSD Toolbox dve možnosti diagnostiky: RÝCHLU a PLNÚ, ktorá spustí rozšírené testy a zaberie viac času.

Viac info na: *www.adata-group.com*

RAM AMD so zľavou od ASRock

So špeciálnym ASRock kódom získate až do júna zľavu až 30 USD na pamäte AMD Radeon



Spoločnosť ASRock sa rozhodla osláviť svoje oficiálne prvenstvo medzi výrobcami základných dosiek a na podporu pamäťového profilu AMD 2400 Mhz+ AMP pripravila pre svojich zákazníkov špeciálnu ponuku.

Až do konca júna si môžete na oficiálnej stránke AMD kúpiť pamäte značky Radeon so špeciálnym kódom (ASRock Discount Code) s okamžitou zľavou až do 30 USD.

Len pred nedávnom vyhoveli testom ako prvé a získali certifikáty "AMP 2400 Ready" dve dosky ASRock, konkrétne FM2A88X Extreme6+ a FM2A88X-ITX+. Dnes už nový štandard podporuje v rade FM2+ až sedem dosiek. S najnovším AMP 2400 od AMD a paletou pamäťových modulov, ktoré túto technológiu podporujú, si používateľia môžu vybrať v ASRock UEFI Utility podľa frekvencie pamäte aká im najviac vyhovuje a vychutnávať si tak ich skvelý výkon.

Viac info na: *www.asrock.com/microsite/FM2+*

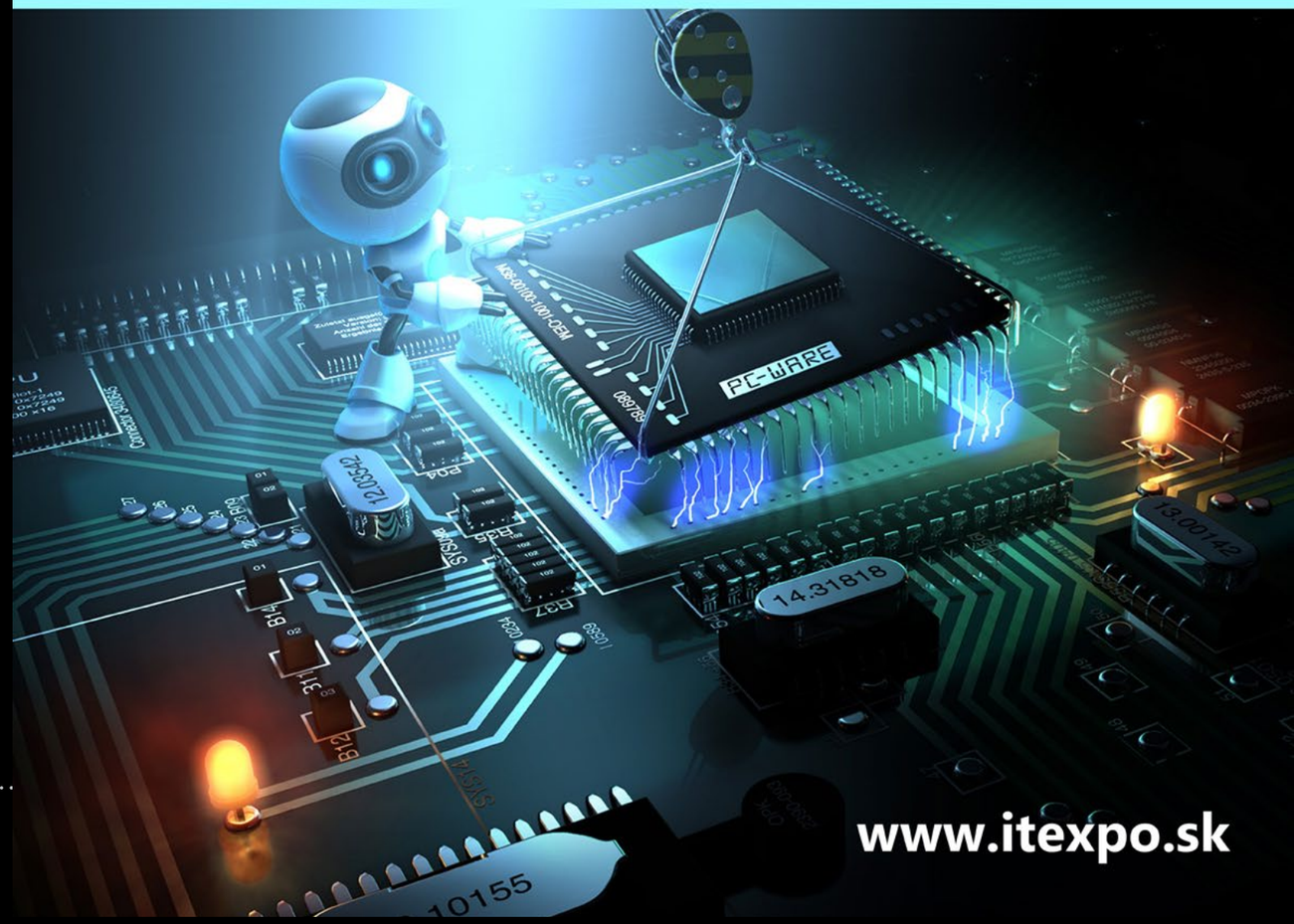
IT EXPO 2014

4. marec (utorok) od 9:00 hod.

Univerzitná knižnica TUKE, Košice

Vstup zadarmo

- **Výstava a prezentácie IT noviniek**
- **Herný turnaj na notebookoch Alienware**
- **Súťaže počas celého dňa a tombola**



www.itexpo.sk

NEWS

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Amazon a Netflix pojedou ve 4K

Nový formát 4K by se v domácích kinech mohl uchytit dříve, než se čekalo. Americké společnosti Amazon a Netflix budou od letošního roku poskytovat svoje produkce zákazníkům právě v tomto formátu. Jako první v něm bude k dispozici druhá série seriálu House of cards.

Komiksy ze světa Star Wars mění vydavatele

Marvel bude od začátku příštího roku publikovat komiksy ze světa Star Wars. Společnost Disney tak v letošním roce ukončí více jak dvě dekády trvající spolupráci se společností Dark Horse a vrátí značku ke společnosti, kde před dlouhými lety začínala.

Quentin Tarantino pracuje na dalším westernu

Slavný americký tvůrce má již první verzi scénáře pro svůj další snímek, který by se měl jmenovat The Hateful Eight a tedy volně odkazovat na klasiku žánru Sedm statečných. Quentin Tarantino by prý rád viděl v hlavních rolích Christopha Waltze a Bruce Derna. Natáčet by se mohlo začít již toto léto.

Shia LaBeouf končí s herectvím

Herec, který se naposled objevil v obou dílech snímku Nymfomanka Larse von Triera, před několika týdny uvolnil svůj krátkometrážní a údajně autorský snímek, který, jak se záhy ukázalo, není ničím jiným než pouhopouhým plagiátem díla Daniela Clowese. Herec se za své chování veřejně omluvil, nicméně tím si jen přisypal popel na hlavu, neboť jeho omluva byla opět plagiátem někoho jiného. LaBeouf nátlak médií nevydržel a skrze svůj Twitter oznámil konec kariéry a odchod z veřejné scény.

Filmové pirátství za rok 2013

Nejvíce nelegálně stahovaným snímkem za minulý rok je Hobit: Neočekávaná cesta. Hned za ním se na stříbrné pozici umístil Nespoutaný Django následovaný na bronzové pozici šestým dílem Rychle a zběsile. Do nejstahovanější desítky se pak dostaly ještě snímky Iron Man 3, Terapie láskou, Star Trek: Do temnoty, Gangster Squad – Lovci mafie, Podfukáři, Pařba na třetí a desítku nejvíce nelegálně stahovaných snímků za minulý rok uzavírá Světová válka Z.

Castingové novinky:

- Rebel Wilson se přidává k obsazení Noci v muzeu 3.
- Matt Reeves (Monstrum) natočí i třetí díl prequelu k Planetě opic. Jeho Úsvit planety opic má premiéru už 17. července.
- Richard Gere a David Strathairn se přidávají k obsazení The Best Exotic Marigold Hotel 2.
- Rupert Friend (Ve jménu vlasti) nahradí Paula Walkera v hlavní roli druhé adaptace videoherní série Hitman pod názvem Agent 47.
- Selling Time, snímek okolo kterého se točí už nějakou dobu herec Will Smith, natočí D.J. Caruso (Disturbia, Oko dravce).
- Alejandro Gonzalez Iñárritu nenatočí pro Warner Bros. novou verzi Knihy džunglí.
- Gerard Butler se upsal remaku Bodu zlomu. Zahraje si Bodhiho, postavu, kterou v původním filmu ztvárnil Patrick Swayze.
- Zoë Saldana si zahraje seriálovou Rosemary v televizní adaptaci Rosemary má děťátko.
- Michael Douglas se objeví v očekávané komiksovce Ant-Man jako Hank Pym.
- Bill Paxton se objeví v seriálu Agents of S.H.I.E.L.D., podobně jako Jaimie Alexander, která si zopakuje roli Lady Sif z Thor: Temný svět. Nějakou menší roli si střihne i Stan Lee.
- Gus Van Sant, Lee Daniels, Jim Sheridan, Wes Craven a Michael Cera režijně přispějí do minisérie 10 Commandments.
- Nick Nolte se přidává k obsazení biblického Noeho Darrena Aronofského.
- Baron Wolfgang von Strucker, který bude jedním ze záporáků v připravované komiksovce The Avengers: Age of Ultron, dostane tvář Thomase Kretschmanna (Resident Evil: Apokalypsa, Wanted, King Kong). Michael Peña by si pak mohl zahrát záporáka v Ant-Manovi.
- Sam Worthington a Zoë Saldana se upsali všem třem pokračováním Avatara. Adam Driver (seriál Girls stanice HBO) se přidává ke Kenu Watanabemu a Andrew Garfieldovi v obsazení novinky Martina Scorseseho Silence, která se bude odehrávat v Japonsku 17. stol.

Aktualizované data premiér:

- Rychle a zběsile 7 se do kin dostane až 10. dubna 2015.
- The Raid 2 se dostane do amerických kin 28. března 2014.
- 24. července 2015 přijde do kin nový snímek Judda Appatowa Trainwreck.
- Batman vs. Superman se posouvá o rok ze 17. července 2015 na 5. květen 2016.
- Já, padouch 3 se do kin dostane 30. června 2017.

Marek Majeský - muž činu

Často sa stáva, že prisudzujeme hercom správanie, ktorým sa prezentujú na televíznych obrazovkách, kine či na javisku. Opak však výva pravdou a práve to svedčí o ich výbornom hereckom talente. Medzi nich patrí aj Marek Majeský. Ľudia ho spoznajú z televíznych obrazoviek, kde sa mu v poslednom čase dobre darí. Koncom minulého roka sme ho mali možnosť vidieť vo filme Kandidát, ktorý sa svojou návštevnosťou v slovenských kinách zaradil k americkým blockbusterom. Okrem tváre je známy aj jeho hlas, ktorým dabuje svojich slávnejších kolegov z Hollywoodu. S divadlom prešiel od západu až po východ Slovenska a dnes hrá opäť na doskách divadiel v Bratislave. S Marekom sme sa stretli v skúšobni divadla, kde práve skúšal novú hru. Vznikol z toho celkom príjemný rozhovor.

Vedeli ste už odmalička, že sa chcete stať hercom, alebo to prišlo postupom času?

Ako dieťa som nemal túžbu stať sa hercom. O herectve som vôbec nesníval, ani to nikdy nebola moja méta. Prihodilo sa mi to úplne náhodou. Na gymnáziu som sa stretol so spolužiakom, ktorý chodil do amatérskeho muzikálového súboru Biele divadlo. Ten ma zavolal na konkurz a tam sa začalo moje náhodné stretnutie s divadlom, a spoznávanie sa s divadelným svetom. Všetko sa to postupom času na seba nabaľovalo všelijakými okolnosťami a náhodami. Takže, v podstate je to náhoda, že som herec.

Niektorí herci hrajú veľmi dlho v jednom a tom istom divadelnom súbore, zatiaľ, čo vy ste už hrali vo viacerých. Čo vás vedie k tomu takto meniť pôsobiská?

Desila ma predstava ísť do nejakého divadla alebo napríklad do národného divadla hneď po VŠMU. Prežiť 40 rokov v jednom súbore, jednom priestore, s vedomím, že ma raz z toho divadla vynesú nohami napred. Mojou métou bolo inšpirovať sa novými prostrediami, novými ľuďmi a nezaspať na vavrínoch. V Trnave som mal po troch rokoch pocit, že už sa tu cítim isto, že dostávam zaujímavé postavy a mohol by som tu dožiť pokojný život. Vydesilo ma to a šiel do Nitry, kde som pobudol päť rokov. Skončil som tam Hamletom a Strindbergom, čiže svojím spôsobom akoby na vrchole. No a zas som si povedal: „...dobre, čo bude ďalej? Kým mám čas, nemám záväzky, rodinu, treba ísť ešte ďalej.“ No tak som išiel paradoxne, na rozdiel od mojich kolegov, ďalej od Bratislavy, až som skončil v Košiciach. Pobudol som tam dva roky, po ktorých som sa oblúkom vrátil do Bratislavy. V podstate ten môj umelecký život sa stále strieda. Mám pocit, že musím meniť tie prostredia, ale aj oblasti, v rámci mojej umeleckej tvorby. Aby som nemal pocit, že sa zo mňa stáva iba plochý vykonávateľ práce v jednotlivých prostrediach, či oblastiach.

Ktorú hráte v Mestskom divadle Pavla Országha Hviezdoslava? Akú postavu v nej stvárňujete?

Je to hra od dramatika Jána Soloviča, ktorá sa po 40 rokoch vracia na divadelné dosky v Bratislave. Túto komédiu spravili Lasica so Satinským slávnou, vo vlastnej interpretácii a úprave. S úsmevom si dovolím povedať, že sme sa tak trochu pustili do odvážnej reinkarnácie. Sú tam veľmi milé pesničky a zišiel sa veľmi zaujímavý kolektív. V rámci dvojice hlavných postáv, kaderníkov Alfréda Cicáka a Gejza Galibu, stvárňujem postavu Alfréda, ktorého kedysi robil pán Lasica a môj kolega Martin Mňahončák robí druhého, kaderníka Gejzu.

Nedávno bol do kín uvedený film Kandidát, kde ste si zahrali rolu neľútostného reklamného mága. Sú takí ľudia aj v skutočnosti alebo je to len zveličená figúrka?

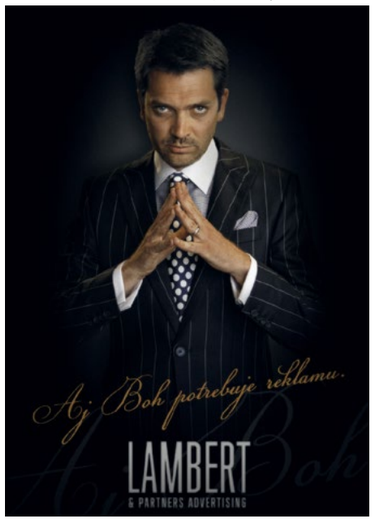
Vôbec nám nešlo o to, spraviť z toho figúrku, ale možno skôr upriamiť pozornosť na tie vypuklé veci. Chceli sme, aby postava bola živá a obsahovala práve tie drsné a zločinecké prvky dnešného reklamného sveta. Mne samému sa po premiére filmu stalo, že za mnou prišiel jeden manželský pár, kde pani manželka mi trošku s úsmevom a trošku ironicky vyčítavo povedala, že prečo som musel stvárniť jej manžela. Jej manžel bol šéfom reklamnej agentúry. Svojím spôsobom to bola pre mňa poklona. Naozaj sa nám asi podarilo vystihnúť ten dravý svet reklamy.

Ako sa vám páčilo nakrúcanie?

Veľmi sa teším, že nás všetkých tvorcov tvorba filmu tak veľmi chytila. Od začiatku do konca sme sa do toho snažili dať všetku svoju energiu, čo sa nám nakoniec vrátilo v úspechu u divákov.

Aký je váš názor na politickú situáciu, ktorú prezentuje Kandidát? Existuje niečo také ako slobodná voľba a demokracia, alebo je svet v rukách tých najbohatších a najvplyvnejších ľudí, ktorí ťahajú tými pomyselnými nitkami?

My, ako obyčajní ľudia často nevidíme hore na tie špičky. Nevieme, čo sa naozaj deje, aká je pravda. Ako sa hovorí dejiny robia víťazi a mocní, tak aj všetky veci



sa veľakrát prispôsobujú tej „objektívnej pravde". Tú absolútnu pravdu, čo sa naozaj deje v politike alebo našom živote, to vie možno iba niekto tam hore nad nami. Nedávno som napríklad počul, že celá novembrová revolúcia mohla byť zmanipulovaná. Že to bol v podstate pripravovaný prevrat, pretože prebehol tak pokojne. Takže možno častokrát žijeme iba v nejakom klame. A aj dejepis a história, ktoré sa učíme, môžu byť zmanipulované respektíve nasimulované. Podľa mňa práve preto treba na to poukazovať. Aby ľudia rozmýšľali nad tým, koho volia a prečo idú voliť. Aby sa rozhodovali naozaj, ako jedinci, osobnosti. Každý sám za seba a nie, ako zmanipulované stádo.

Vedeli by ste čitateľom ozrejmiť rozdiel medzi natáčaním celovečerného filmu a účinkovaním v televíznom seriáli?

Pri nakrúcaní celovečerného filmu mám oveľa dlhší čas na prípravu. Čas na nájdenie toho správneho umeleckého výrazu. Dosiahnutie potrebného efektu a cieľa, o ktorý nám ide. A teraz či chceme, či nechceme, pri tých nekonečných televíznych seriáloch ide o niečo úplne iné. Je to skôr výroba niečoho, čo sa raz pustí v televízii. Veľakrát iba ako podmaz do obývačiek, pri príprave jedla alebo pri tom, ako ide človek spať. No a veľakrát príprava takýchto seriálov vyzerá ako pásová výroba. Vzniká takzvané paušálne televízne herectvo na ostrú. Viete texty? Tak fajn, poďme na to. Na druhej strane paradoxné je to, že niekedy je to oveľa náročnejšie. V tom zmysle, že človek a profesionálny herec si chce udržať nejakú úroveň seba a svojho mena. On pred tou kamerou stojí naozaj, ako posledný článok. Je veľmi náročné nespraviť si v tej rýchlosti alebo v tej dispozícii hanbu.

Vyučujete herectvo na VŠMU. Aký je váš názor na to, ak niekto povie, že herectvo netreba študovať, stačí mať talent?

Ja tiež zastávam názor, že herectvo sa nedá naučiť, ale zas tá škola je podľa mňa veľmi dôležitá. Práve na to, aby človek získal systém a nejakú kázeň pri tvorbe, práci a prístupe. Ono herectvo nie je o tom, že sme komedianti, šašovia počmaraní a môžeme ísť do cirkusu. Ale naozaj, ak človek chce podať kvalitný výkon, mal by mať aj prípravu. Štúdium na Vysokej škole múzických umení je dobré na to, aby sa študenti postupnými krokmi dostali k nejakému poznaniu samého seba, vlastného tela, prejavu či hlasu. Samozrejme je kopec talentov, ktorí nevyštudovali školu, a napriek tomu sú to skvelí herci.

V čom je zaujímavá práca pedagóga na Vysokej škole múzických umení?

Práve to je na tom divadle a herectve úžasné, že to nie je matematika. Nie je to beh na sto metrov. Vystrelím z pištole a na konci viem, kto je prvý, druhý, tretí. Je tak nevyspytateľné, čo sa v nás otvorí, ako sa prejavíme. Je to alchýmia trafiť sa a nájsť to v tom človeku. Otvoriť tú komnatu, kde sa skrýva talent alebo vlohy na herectvo. Je to veľmi individuálne. Je to niečo také, čo ma na tom priťahuje, samozrejme je to aj v rámci nejakého refreshu s mladými ľuďmi. Stretávam sa s mladou energiou a túžbou, vierou v to, že ešte stále môže niečo fungovať, nejaká tvorba. Vlastne taká tá úsmevná naivnosť, pre mňa už, ako skúsenejšieho človeka. Na druhej strane si myslím, že pri divadle a herectve si človek musí, čo najdlhšie zachovať vieru, naivitu pri tvorbe. Len čo sa z neho stane ostriehaný cynik, začne sa opakovať. Je to potom podobné ako s tou pásovou výrobou. A to môže byť nebezpečné.

Okrem účinkovania v divadle, v televízii či vo filme, sa venujete aj dabingu. Ktorému zo zahraničných hercov zvyknete prepožičiavať svoj hlas? Akí sú vaši ďalší obľúbení herci?

Čo sa týka dabingu zvyknem dabovať Nicolasa Cagea, aj keď to u nás na Slovensku nie je až také smerodajné. Mám a určite sú to kvalitní herci ako Al Pacino, Robert De Niro, Anthony Hopkins, John Malkovich. Veľmi to závisí od filmu.

Čo vás ovplyvňuje pri výbere filmu? Viete si spomenúť na čom ste boli naposledy v kine?

Rád čítam o filmoch ako takých, aj keď si ich nestihnem samozrejme všetky pozrieť. Ale aspoň, aké sú sujety a aké majú percentá. Ak sú filmy dobre ohodnotené tak potom mám chuť a ambíciu sa k nim nejakým spôsobom dostať. Naposledy, čo som bol v kine, tak to bol film Gravitácia od Cuaróna. A napriek vyťaženosti sa mi naň podarilo ísť. Bol som na 3D, aj keď nie som veľký zástanca tejto technológie. Ale ten pocit stiesnenosti v kozme sa mu podarilo vytvoriť podľa mňa fantasticky, aj napriek tomu, že príbeh nebol scenáristicky nejako šialene vytvarovaný. Mal som z toho naozaj úžasný zážitok.

Foto: TV Markíza / al *Autor: Marek Suchitra*

Herkules: Zrod legendy

Prvý akčný hrdina vstupuje na plátna kín.

Sila boha, srdce muža, osud hrdinu. To je Herkules.

Umelcov každého druhu inšpiroval už v časoch, ked' svoje diela tesali do kamenných tabuliek, a inšpiruje ich aj dnes, v ére ničím neobmedzených digitálnych efektov. Prečo? Pretože Herkules je prvý akčný hrdina l'udských dejín. Až dlho po ňom prišiel Achilles, Superman, Terminátor, James Bond, Batman či Avengers. Ani jeden z nich mu však vzhl'adom na jeho dobrodružné eskapády nesiaha ani po členky. A to sa spočiatku oháňal iba kyjakom, nemal k dispozícii žiadnu z neskorších kúzelníckych či technologických vychytávok.

Vd'aka božskému pôvodu (prišiel na svet ako syn vládcu bohov Dia a pozemskej ženy, král'ovnej Alkmény) bol zároveň tiež prvým superhrdinom: je mu pripisovaná nadprirodzená sila, odvaha a sexuálna výkonnost'. Ale aj vášeň a prchkost', ktoré ho častokrát priviedli do problémov.

Už ako teenager sa Hekules prvýkrát dostal do t'ažkostí kvôli svojej vznetlivosti. Svojho učitel'a hudby totiž neúmyslne zabil, ked' ho udrel do hlavy jeho vlastnou lýrou.

Neskôr sa oženil s dcerou thébskeho král'a Kreóna Megarou a jedného dňa v zlosti zabil všetky tri deti, ktoré mu porodila. S výčitkami svedomia sa šiel spýtat' do delfskej veštiarne, ako má svoj skutok odčinit'. Dostal za úlohu nechat' sa najat' desat' rokov do služieb král'a Eurysthea.

Práve tu vykonal Herkules slávnych dvanást' Herkulesových prác, legendárny súbor hrdinských skutkov. A legendy vravia, že to ani zdaleka nebolo všetko.

13. februára príde do našich kín výpravný akčný film Herkules: Zrod legendy. Sila boha, srdce muža, osud hrdinu. To je Herkules. Antický silák tu predstaví počiatok svojej neuveritel'nej hrdinskej kariéry. Bol mladý, pekný, všetkých udivoval svojimi svalmi. Preto sa niet čo čudovat', že na počiatku všetkého bola krásna princezná a láska. Až potom zvrhol tyranskú vládu svojho nevlastného otca a vd'aka sérii hrdinských činov vošiel do dejín.

Supermana by si dal na raňajky, Iron Mana na obed a večer by naučil Hulka nerozčul'ovat' sa. Thorovo kladivo je pre neho iba detské kladivko. Antický hrdina Herkules strčí všetkých svojich nasledovníky do vrecka.

Už od kolísky bol predurčený na vel'ké činy: podl'a veštby má zvrhnút' tyranskú vládu svojho nevlastného otca. Herkules však sprvu o svojej skutočnej identite a o svojom vel'kom poslaní vôbec netuší. Jediné, po čom túži, je láska krétskej princeznej Hébé (Gaia Weiss), ktorá bola z politických dôvodov prisl'úbená jeho bratovi. Ked' však príde čas, aby naplnil svoj osud, čaká ho

vyhnanstvo, otroctvo, gladiátorské súboje v aréne, a následne aj vel'kolepá séria hrdinských činov, ktoré z neho spravia jednu z najväčších legiend l'udskej histórie.

Režisér Renny Harlin (Smrtonosná pasca 2, Cliffhanger) pojal Hercula ako vel'ké akčné predstavenie v anticko-mytologických kulisách. „Chceli sme íst' až ku koreňom postavy Herkula a na začiatku ho ukázat' ako mladíka, ktorý ani nevie, že je Herkulom," vraví režisér. „Jedného dňa si začne uvedomovat', kým skutočne je, a že jeho životným poslaním nie je iba sa bavit' a trochu pri tom mávat' mečom, alebo sa milovat' s krásnou dievčinou. Jeho úloha je ovel'a väčšia."

Pokial' máte pocit, že hlavného predstavitel'a Kellana Lutza odniekial' poznáte, nie je to náhoda. V sérii Twillight si zahral jedného z krásnych upírskych súrodencov Edwarda Cullena. V inej antickej bojovej smršti Vojna bohov si zahral Poseidona a v lete 2014 sa predstaví aj v trojke Expendables.

Kellan Lutz má s Herkulom porovnatel'nú odvahu a kondičku: všetky akčné scény točil sám bez pomoci kaskadérov. Len kvôli úlohe Herkula nabral dobrých desat' kíl svalovej hmoty, ktoré sa vo filme rysujú bud' v boji alebo v milostných scénach s Gaiou Weiss.

Vraj sa mu to popri tréningu podarilo aj s pomocou proteínovej „paleolitickej" diéty, v rámci ktorej sa stravoval ako človek doby kamennej.

V kinách od 13. februára

Ja, Frankenstein

Už tisíce rokov sa túla po svete, a pokúša sa nájst' spôsob, ako porazit' Chrličov.

Dvesto rokov po svojom stvorení chodí monštrum doktora Frankensteina stále po svete.

Ked' sa však ocitne uprostred vojny o osud l'udstva, zistí Adam, že má niečo, čo môže l'udstvo zničit'. Spoluautor ságy Underworld prichádza d'alší nadprirodzený akčný triler na motívy úspešného komiksu.

Tvorcovia úspešnej ságy Underworld opät' prinášajú divákom moderné akčné spracovanie klasického hororového príbehu, ktorý ich zavedie do súčasného sveta, v ktorom zúri vojna medzi Démonmi a Chrličmi, ktorej protagonistom je aj legendárne stvorenie Victora Frankensteina.

Film Ja, Frankenstein sa zrodil vo fantázii scenáristu, autora komiksov a herca Kevina Grevioux, ktorý si najskôr predstavil, ako sa Frankensteinovo monštrum túl a po temnom súčasnom meste, storočia po tom, ako bolo privedené k životu: „Som fanúšikom Frankensteina a všetkých filmov o ňom už od detstva. Vždy som myslel, že toto fantastické stvorenie vynikajúceho vedca, by mohlo byt' základom pre strhujúcu modernú postavu. Má v sebe ten rozpor: je človek, alebo netvor? Zdalo sa mi zaujímavé pozriet' sa na tento príbeh z pohl'adu tohto tvora, nie jeho stvoritel'a, a priviest' ho do nášho sveta."

Štúdio kúpilo filmovacie práva, a potom hl'adalo režiséra, ktorý by vniesol do príbehu svoj vlastný nápaditý pohl'ad. Toho správneho muža našli v autorovi a režisérovi Stuartovi Beattiem, ktorý sa už preslávil skĺbením klasických postáv a nadupanej akcie ako autor scenára filmu Piráti Karibiku: Kliatba čiernej perly.

Beattie neodolal možnosti stvárnit' slávny príbeh novým spôsobom, a využil Greviouxov komiks ako odrazový mostík. Začal vytvárat' úplne originálny gotický svet, v ktorom okrem l'udí žijú aj krutí Démoni a mier bránia Chrliči, ktorí bojujú večnú vojnu Dobra proti Zlu. Do tohto sveta vložil Frankensteinov výtvor menom Adam, a fascinujúce tajomstvá toho, ako bol v laboratóriu privedený k životu, a rozpútava sa boj o dosiahnutie nesmrtel'nosti. Výsledkom je moderná podoba slávneho nadčasového príbehu.

Režisér Stuart Beattie vraví: „Vytvoril som celý úplne nový svet, príbeh, a postavy. Hl'adal som postavy, ktoré sa doteraz vo filme neobjavili. Boli tu upíri, boli tu vlkolaci, či zombíci, ale ja som hl'adal niečo iné. Chrliči a Démoni sa mi zdali ako dobré nové veci, o ktorých mnohí l'udia síce počuli, ale vel'a o nich nevedia. Bola to pre mňa dokonalá pôda na vytvorenie úplne novej mytológie."

Pri písaní Beattieho fascinovala postava Frankensteinovho monštra ako niekoho, kto sa dvesto rokov pokúša zistit', kto je, stále na pokraji spoločnosti: „Je to fascinujúca postava, pretože je vo svete úplne sám. Je naozaj jediný svojho druhu, a snaží sa nájst' si priatel'ov, hl'adá lásku a zmysel svojho života, s čím sa vedia zžit' diváci na celom svete."

Greviouxa prístup Beattieho ohromil: "Stuart má zmysel pre fantaskno, a vymyslel vel'mi pútavý príbeh, a priniesol do projektu vel'a zručnosti a skúseností." Beattie vedel, že jeho poňatie Adama si vyžaduje herca, schopného zvládnut' komplexnú emotívnost' postavy, a taktiež jej fyzickú stránku. Túto kombináciu podl'a neho spĺňa Aaron Eckhart, známy širokým spektrom dramatických aj akčných postáv, ktoré všetky boli vel'mi intenzívne. Eckhart má aj vhodné fyzické predpoklady na stvárnenie tvora, ktorý má byt' strašidelné, a zároveň dojímavé: „Aaron nám pomohol dotvorit', aká tá postava má byt'. Má úžasnú tvár. Ak dáte hercovi na tvár jazvy má vyzerat' hrozivo, ale chcete, aby vyzeral dobre a diváci sa s nim stotožnili, muži aj ženy, tak on tieto požiadavky spĺňa."

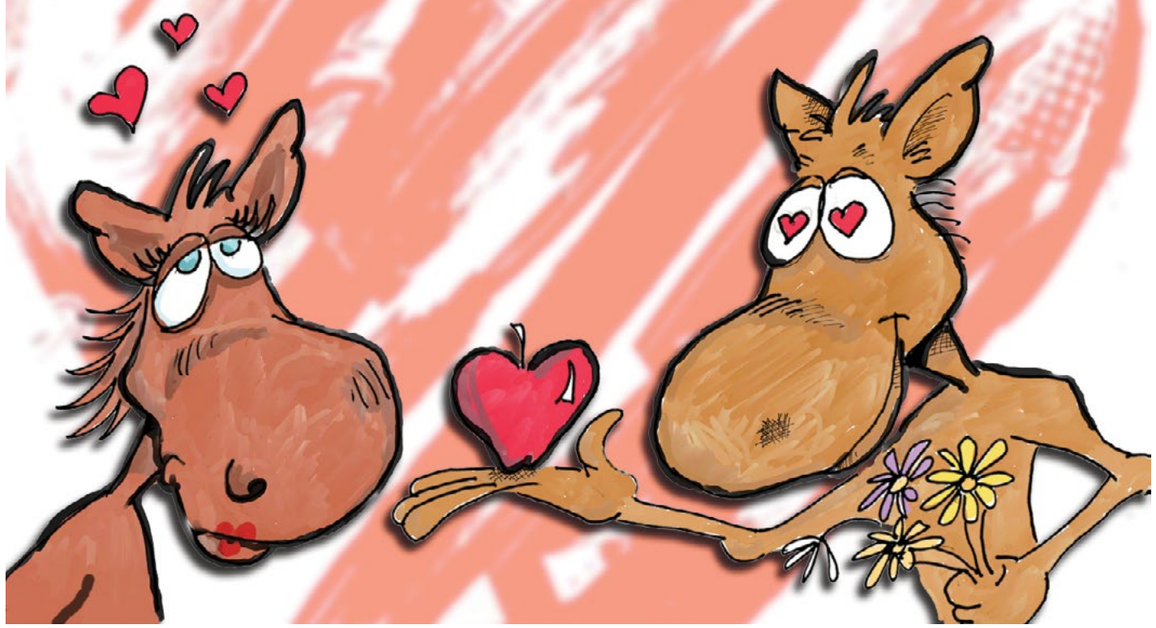
Samotný Aaron Eckhart začal skúmat' Adamov vnútorný svet, a jeho nekončiacu túžbu zistit', aké by bolo mat' l'udskú dušu, videl ho ako niekoho, kto hl'adá svoju identitu a zmysel existencie: „Je to muž, ktorý hl'adá sám seba, s tým sa l'udia vedia stotožnit'." Inšpiráciu si vzal z pôvodného príbehu Mary Shelleyovej, v ktorom ho l'udia začnú prenasledovat', hoci on hl'adá dobro a priatel'stvo. V Eckhartovom poňatí ani po dvesto rokoch svoju túžbu nenaplnil: „Frankensteinovo monštrum vždy považovali za zlú, zápornú postavu, ale v pôvodnom, a aj v tomto príbehu je zjazvený, ale nielen navonok, ale aj vovnútri, a to je pre mňa dôležité. Vidíte, že ho nechcel ani jeho otec, a v nebezpečnom svete sa o seba musel postarat' sám, hoci vždy v každom hl'adal len lásku."

S ohl'adom na neustále ohrozenie, v ktorom Adam žije, musel Eckhart absolvovat' intenzívny niekol'komesačný tréning: „Učil som sa slávne filipínske palicové bojové umenie Kali. Adam bojuje dvoma takmer metrovými palicami, je to vel'mi komplexné, rafinované, a nebezpečné bojové umenie. Musíte sa snažit' nezranit' l'udí okolo alebo seba samého." Adamovým protivníkom je uznávaný britský herec Bill Nighy ako záhadný pán Wessex z Wessexovho ústavu. Nighy o svojej postave vraví: „Už tisíce rokov sa túla po svete, a pokúša sa nájst' spôsob, ako porazit' Chrličov." Nakrúcanie prebiehalo v austrálskom meste Melbourne a jeho okolí, ktorého mestské prostredie a okolitá krajina poskytovala rôznorodé pozadie pre väčšinou nočné nakrúcanie, a mnoho kaskadérskych scén a kúskov. Dôležitou zložkou filmu sú špeciálne efekty, a režisér Beattie vraví: „Na filme pracovalo niekol'ko štúdií vizuálnych a špeciálnych efektov, ktoré tento fascinujúci svet priviedli k životu. Chrliči sú vizuálne vel'mi pôsobiví – lietajú, majú obrovské krídla, a hrozivé pazúry a zuby, ktorými všetko roztrhajú."

Jedinú skutočne l'udskú postavu, krásnu mladú vedkyňu doktorku Wadeovú, hrá herečka Yvonne Stravinsky, známa zo seriálu Dexter. Existencia Adama ju ohromí, a posilňuje jeho rozhodnutie bojovat' za záchranu l'udstva: „Pohl'ad mojej postavy je vel'mi zaujímavý, ked'že je jedna z mála l'udí vo filme, a jej svet vedkyne je otrasený, ked' zistí, že príbeh o Frankensteinovom monštre je skutočný, a že ono stále žije. Ako vedkyňa chce skúmat' Adamovo stvorenie a existenciu objektívne, ale je vtiahnutá do boja o neho."

V kinách od 30. januára

14. február - Deň sv. Valentína



Sviatok sv. Valentína je dobrou príležitosť ou ako malým darčekom prejaviť náklonnosť k obdivovanej osobe. Zároveň je dobrou možnosťou ako opätovne vyjadriť city vašim blízkym – manželovi, či manželke, priateľom, rodičom, kolegom...

Ako to bolo...

Cirkev pozná najmenej deväť významných Valentínov a nedá sa jednoznačne povedať, podľa koho je sviatok vlastne pomenovaný. Legenda tvrdí, že sv. Valentín bol kňazom a lekárom, ktorého popravili keď potajomky sobášil zamilovaných. Panovník totiž zakázal manželstvo, pretože mal pocit, že ženatí muži nevykazovali v armáde také výsledky, ako tí slobodní. Tesne pred popravou však Valentína navštevovali vo väzení mladí ľudia, ktorí mu cez okno hádzali do cely lístočky a kvety na znak vďaky a viery v lásku.

Údajne tesne pred smrťou (14. februára roku 269) napísal Valentín zaľúbený list dcére väzenského dozorcu, ktorý končil slovami „s láskou - Tvoj Valentín". Po smrti sa sv. Valentín stal patrónom čistej lásky a 14. február je označovaný ako sviatok zamilovaných. Vďaka tejto spojitosti so „sviatkom zaľúbencov" sa stal sv. Valentín jedným z najobľúbenejších svätcov na celom svete.

Tento deň spomínal vo svojom diele s názvom Parliament of Fowls (v roku 1380) otec anglickej literatúry Geoffrey Chaucer. Prvú „valentínku" (s týmto názvom) údajne poslal až v 15. storočí z londýnskeho väzenia svojej manželke orleánsky vojvoda Charles. Táto milá tradícia sa napokon viac rozšírila v 19. storočí, keď sa valentínske pozdravy začali vyrábať hromadne. Ostatne aj príroda sa už začína prebúdzať zo zimného spánku a napr. vtáky v polovine februára začínajú svoje „svadobné rituály", takže...

...a ako je to dnes?

Deň sv. Valentína bezpochyby patrí ku najkontroverznejším sviatkom v roku. Niektorí ho zbožňujú, iní sa ho z najrôznejších dôvodov strániа. Dnes sa na Valentína zamilovaní obdarúvajú valentínkami (predtlačenými blahoprianiami), kvetmi alebo sladkosťami v stvare srdiečok a rôznymi inými romantickými darčekmi, aby vyjadrili hĺbku svojich citov. Je to dobrá príležitosť ako malým darčekom prejaviť svoju náklonnosť k obdivovanej osobe alebo ako opätovne vyjadriť city svojim blízkym.

Takúto šancu máme síce každý deň v roku, ale ruku na srdce - využívame ju aspoň občas? Možno je naozaj dobre, že máme v kalendári aspoň jeden deň v roku venovaný našim romantickým dušiam.

14. februára bude už o pár dní a pokiaľ ste doposiaľ nenašli ten správny darček pre vašich blízkych, prinášame vám zopár praktických „hardvérových" tipov, ktoré budú vašu lásku pripomínať vašim blízkym pri práci či zábave nielen s počítačom každý deň v roku...

Logitech = Praktický darček, ktorý bude tešiť nielen na Valentína: V portfóliu spoločnosti Logitech nájdete najrôznejšie príslušenstvo pre počítače, notebooky alebo tablety a samozrejme v rôznofarebnom prevedení. Ľahko preto môžete farebne zladiť svoje periférie, prípadne si vybrať niečo pekné podľa aktuálnej nálady. IT darček má na rozdiel od kvetov alebo čokolády výhodu v tom, že vydrží ovľa dlhšie a po celý rok bude obdarúvanému pripomínať vašu nákolonnosť.

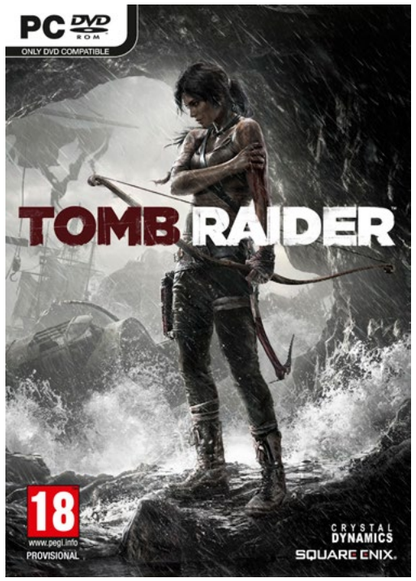
Aktuálne info vždy na stránke **www.facebook.com/logitechczsk**

PRESTIGIO MULTIPHONE 3540 DUO ČIERNY: Štýlový inteligentný telefón Prestigio v super cene pre nenáročných. Vždy keď zazvoní, tak dotyčnému pripomenie, že to bol darček od vás...
www.prva.sk/detail/prestigio-multiphone-3540-duo-cierny/kk53d110468.aspx

REMINGTON IPL 6000 I-LIGHT PRO: Ak chcete na Valentína zabodovať na plno, tak určite neváhajte a kúpte to, po čom ženy túžia. Tento šikovný depilátor bol Vyvinutý v spolupráci s poprednými dermatológmi. Je rýchly, jemný k pokožke a zabezpečí dlhodobé odstránenie chĺpkov až na šesť mesiacov!
www.prva.sk/detail/remington-ipl-6000-i-light-pro/kk202d90711.aspx

PRESTIGIO MULTIPHONE 5400 DUO: Pre náročnejších je tento inteligentný telefón, ktorý vás dostane výkonom aj dizajnom.
prestigioonline.sk/page-search-sk/all/?s_keyword=5400%20duo

PRESTIGIO MULTIPAD 7280C QUAD 3G 8GB BIELY: ...alebo čo tak darovať takýto snehovo-biely tablet so 4jadrovým procesorom a 3G modulom, navyše aj s bielym, koženým púzdrom. Nezaplatíte pritom viac ako 184€, čo je na takto vabavený tablet naozaj výnimočne dobrá cena...
www.prestigioonline.sk/p/prestigio-multipad-7280c-quad-3g-8gb-biely



Tomb Raider:

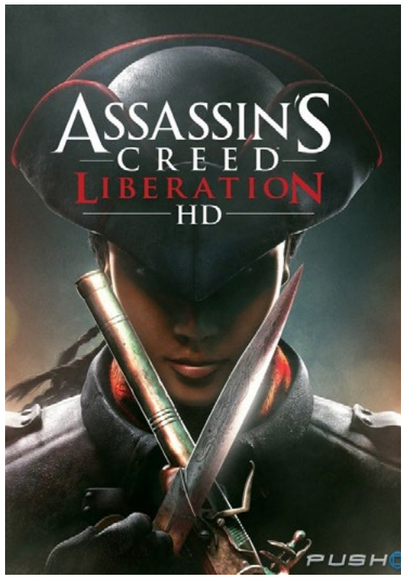
Nezabúdame ani na gamerov! Za Larou ako ju poznáte z posledných dielov Tomb Raider sa urobila hrubá čiara a teraz prichádza Lara nová. Po tom, čo lod' mladej a neskúsenej Lary stroskotá pri brehoch neznámeho ostrova, musí hrdinka podstúpit' množstvo nástrah, hororových momentov a nebezpečenstva, aby zistila tajomstvo ostrova a unikla. Vašou úlohou bude prežit'. K tomu vám pomôže interaktívne prostredie a nájdené nástroje, zocel'ujte svoje schopnosti a chod'te tvrdo za svojim ciel'om.

www.gameexpres.sk/advanced_search_result.php?partner_id=1275&image_listing=1

SSX:

Nový diel snowboardových SSX, ktorý mení celú sériu od základov a základom všetkého je súboj jazdca nielen so súpermi, ale tiež s nástrahami hôr. Hráči sa budú postupne zoznamovat' s príbehom tímu, ktorý sa rozhodne zdolat' všetky najt'ažšie horské svahy na Zemi. V úlohách jeho členov budú cestovat' po svete a zdolávat' tie najväčšie nástrahy, aké pre nich príroda vytvorila.

www.gameexpres.sk/advanced_search_result.php?partner_id=105&image_listing=1



Assassins Creed: Liberation HD + DLC Voodoo Pack:

Assassin's Creed 3: Liberation sa odohráva v rovnakom časovom období ako ACIII. Konkrétne v New Orleans medzi koncom francúzskej a indiánskej vojny - 1765 až 1780.

Hlavným hrdinom však nie je muž, ale assassínka Aveline, pričom sa vôbec nedočkáte Desmonda. Miesto toho sa stretnete s Connorom a s tajomným človekom, ktorý používa Animus.

www.gameexpres.sk/-assassins-creed-liberation-hd-p-16946.html

Logitech Powershell: Ovládač s batériou Logitech PowerShell premení váš iPhone 5s, iPhone 5 a iPod touch (5. generácie) so systémom iOS 7 na mobilnú hernú konzolu. Stačí vložit' iPhone do ovládača rovnako, ako ho vkladáte do štandardného ochranného puzdra a vznikne unikátna mobilná herná konzola. Získate tak množstvo funkcií navyše, vrátane takmer dvojnásobnej výdrže batérie, a to všetko v kompaktnom prevedení, ktoré pohodlne vložíte do vrecka a stále si uchováva všetky funkcie kompatibilného iPhonu alebo iPodu touch. Pridaním herných ovládačov neprichádzate o prístup k základným prvkom telefónu, akými je zapínanie a vypínanie, reproduktory, ovládanie hlasitosti alebo objektív kamery. Umožní vám prístup k intenzívnym, prepracovaným hrám, nech už sa vyberiete kamkol'vek.

www.logitech.com

VYSOKÁ RYCHLOST SE SETKÁVÁ S VYSOKOU PŘESNOSTÍ.

G440 HARD GAMING MOUSE PAD

NEOMEZENÁ
Povrch z tvrdého polymeru s nízkým třením je ideální pro hraní her s vysokým rozlišením, zlepšuje ovladatelnost myši a přesnost umístění kurzoru.

PLYNULÉ POHYBY
Konzistentní sledování povrchu vám pomůže využít plného potenciálu senzoru myši Logitech G a zvýší přesnost vašeho míření.

DOKONALÁ SHODA
Povrch podložky G440 byl zkonstruován tak, aby se vzájemně doplňoval se senzorem myši Logitech G, a její již tak vynikající přesnost se ještě zvyšuje.

TENKÁ A STABILNÍ
Gumová základna zajišťuje stabilní polohu podložky a 3 mm tloušťka zlepšuje pohodlí vašeho zápěstí.

Logitech | G
SCIENCE WINS

gaming.logitech.com

GAMESITE DEŤOM - VIANOCE 2013

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

Tak ako každý rok od nášho založenia, ani tento rok neostal výnimkou a my sme boli poctení možnosťou obdarovať v rámci projektu GAMESITE DEŤOM deťúrence, ktoré to majú o čosi ťažšie ako my.

Po neistom začiatku, v súvislosti so zbierkou mienenou ako vianočný darček sme ku sklonku roka ostali veľmi milo prekvapení. Vyzbieralo sa toho naozaj dosť. Za to Vám, naši čitatelia, prispievatelia a priatelia úprimne veľmi pekne ďakujem a skladám pomyslený klobúk. Moje veľké ďakujem patrí aj našim dlhodobým partnerom a sponzorom, ktorí sa na tejto zbierke podieľali.

Toto všetko k nám Ježiško pre deti priniesol:

** Microsoft XBOX 360 + Kinect (s ovládačmi a hrami),*
** Sony PlayStation 2 + EyeToy (s ovládačom a hrami),*
** 4 kompletné počítačové zostavy s LCD monitormi a množstvom hier,*
** 5.1 Hi-fi reproduktorovú sústavu,*
** DVD prehrávač,*
** Knihy,*
** Hračky a spoločenské hry,*
** Oblečenie,*
** Sladkosti.*

S pribúdajúcim množstvom darčekov, a ubúdajúcim miestom na ich uskladnenie, sme stáli pred rozhodnutím koho nimi potešiť. Oslovili sme dva Košické detské domovy – DD Hurbanova 42 a DD Uralská 1, oba náš zámer s nadšením privítali.

Návštevu oboch detských domovov sa nám podarilo naplánovať na pondelok pred Štedrým dňom (23.12.2013).

Ako prvé sa zo svojej novej hernej konzoly mohli tešiť deti z Hurbanovej ulice neďaleko Botanickej záhrady. Vedeli, že má prísť návšteva, no ani len netušili, čo im prinesie. Mali ste vidieť tú radosť a nedočkavosť, keď sme zo škatule vytiahli XBOX360. Najmä malý Jožko okamžite vedel o čo ide a s konštatovaním, že ani spolužiaci také hry nemajú čakal na svoju prvú príležitosť zahrať sa. Netrvalo dlho a konzola bola pripravená plniť svoj účel. Prvou „testovanou a recenzovanou' hrou bola hra Kinect Adventures.

Počas toho ako sa deti zoznamovali so svojim vianočným darčekom, od nás pani vedúca prevzala zvyšok darov a informovala nás o aktuálnej situácii v detskom domove. Pre chorobu sem boli dočasne presunuté aj deti z rodinného domu umiestneného Čani, ktorý je rovnako zastrešený DD na Hurbanovej ulici. Práve obyvatelia tohto domčeka sa môžu tešiť zo svojej novej konzoly PlayStation 2.

Aj napriek tomu, že mali programom nabité dopoludnie, z detí bolo cítiť radosť a nekontrolovateľnú energiu. Na jednej strane sa tešili z toho, čo dostali. Na druhej strane sa im páčila pozornosť v podobe našej návštevy. Asi najkrajším príkladom je spontánne objatie, ktoré sme si vyslúžili od malej Melánky. Po odohratí a vystriedaní niekoľkých hier sme sa s deťmi, pani vedúcou a pánom vychovávateľom

rozlúčili aby sme mohli navštíviť a obdarovať aj druhý detský domov.

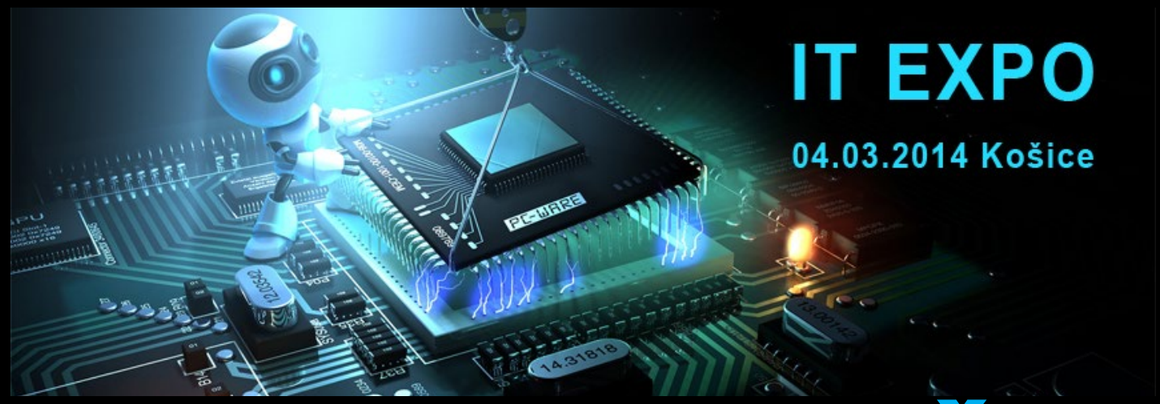
Pani riaditeľka DD z Uralskej ulice nás špecificky poprosila, aby sme pre jej zverencov uprednostnili počítače a príslušné vybavenie. Deti by určite mali radosť aj z herných konzol, avšak kapacita DD domova tomu nie je veľmi naklonená. My sme túto požiadavky samozrejme plne rešpektovali a dodali sme im tri plne vybavené počítače s LCD monitormi a základným príslušenstvom. Naše herné zameranie si však našlo svoju cestu aj k týmto deťom v podobe kôpky počítačových hier ku každej odovzdanej počítačovej zostave.

V tomto prípade sme nemali možnosť vidieť reakcie detí, ale veríme, že sme počítače odovzdali do tých správnych rúk, presne tam, kde ich naozaj treba. Okrem cvičenia postrehu, logiky, či celkovej koordinácie pri hrách, počítače deťom umožnia naučiť sa základy práce s kancelárskym softvérom a internetom. Hľadanie a kompletizovanie informácií k projektom a domácim úlohám bude odteraz hračka.

Takto vyzeral náš posledný deň pred Vianocami. A čo Váš? Koho ste obdarovali? A komu sa podarilo vyčarovať úsmev na vašej tvári?

Ešte raz mi dovoľte sa Vám všetkým poďakovať za podporu a príspevky do tejto, ale aj do všetkých predchádzajúcich zbierok. Sme nesmierne radi, že aj vďaka vašej podpore sme už niekoľko rokov schopní pravidelne sa deliť o trochu radosti s tými najmenšími, s tými, ktorí to potrebujú.

ĎAKUJEME!



IT EXPO 2014 Košice

V utorok 04. marca bude v priestoroch Univerzitnej knižnice TUKE (Technickej univerzity v Košiciach) už 8. ročník IT EXPO. V samotných Košiciach sa IT EXPO predstaví už po štvrtý krát.

Tak, ako po minulé roky sa môžete tešiť na množstvo noviniek zo sveta informačných technológií.
Pre návštevníkov je pripravená výstava, prezentácie, súťaže, tombola ako aj hranie hier.

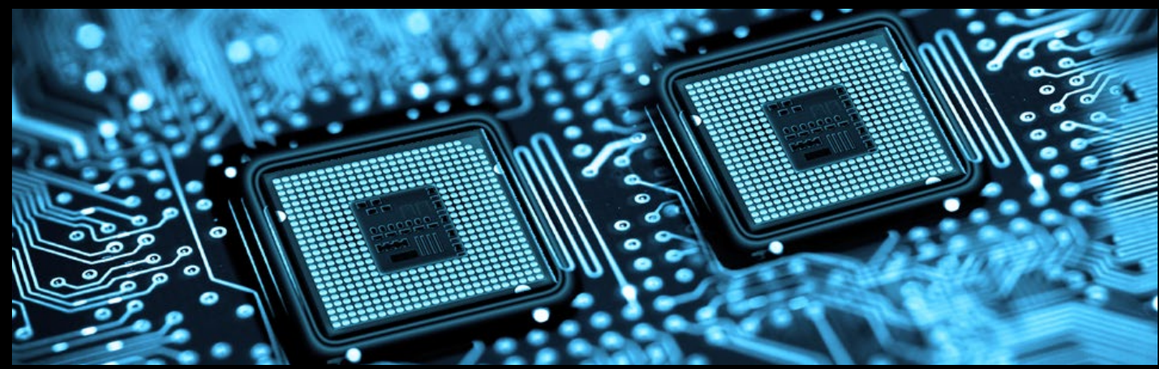
Nebudú chýbať hardware novinky ako notebooky, netbooky, tablety, monitory, tlačiarne, klávesnice a iné hardware „hračky" od známych IT firiem. Spoločnosť ESET predstaví svoje najnovšie verzie produktov.

Ak radi fotografujete rozhodne si nenechajte ujsť stánok a prezentáciu spoločnosti Canon, ktorá predstaví foto techniku.

Na IT EXPO si budete môcť aj vytlačiť vašu obľúbenú fotku. Nezabudnite si preto USB kľúčik!

Milovníci PC hier budú mať možnosť zahrať si svoje obľúbené hry na hráčskych notebookoch značky Alienware.

Súčasťou IT EXPO 2014 bude aj „Študentská kvapka krvi". Prispej aj ty svojou kvapkou a zachráň život.



V rámci celodenných súťaží bude možnosť vyhrať rôzne zaujímavé ceny ako tlačiarne, monitor, disky, klávesnice, myši a iné.
Vstup pre všetkých je zdarma. Navyše pre návštevníkov, ktorí sa rozhodnú stráviť väčšinu dňa na IT EXPO 2014 organizátori pripravili občerstvenie zdarma.

Bližšie informácie o samotnej akcii, jej príprave sa dozviete na facebookovej stránke akcie.
Zapojte sa do diskusií, navrhnite aké novinky od IT firiem by ste radi videli a čo vás zaujíma. Aktivita sa cení a bude odmenená v podobe zaujímavých darčekov.

RETRO

Platforma:
Original version:
Amiga, Atari ST, CDTV, DOS, FM Towns, Mac OS, Sega CD

Special edition:
iOS, Mac OS X, Windows, PlayStation Network, Xbox Live

Žáner:
point-and-click adventúra

Rok výroby:
1990

Výrobca:
Lucasfilm Games

The Secret of Monkey Island

PODMIENKOU "DOBREHO" PIRÁTA NIE JE PAPAGAJ ANI DREVENÁ NOHA!

Pamätáte si tie časy, kedy to boli práve point-and-click adventúry, ktoré nastavovali trendy mainstreamu a boli v podstate jeho neoddelitel'nou súčast'ou? Časy sa menia, trendy sa menia. Síce tejto ére už, pre niekoho bohužial', pre niekoho chvalabohu, dávno odzvonilo, nikomu nič nebráni v tom, aby si čas pretočil o niekol'ko rokov dozadu a sám si tak navodil stav týchto čias. Tentokrát si na odstrel vezmeme skutočný klenot.

The Secret of Monkey Island je v tomto žánri hra vel'mi ospevovaná a vel'a, dnes už viac-menej hráčov veteránov, si ju pamätá ako tú vôbec najvtipnejšiu adventúru, ku ktorej sa neskôr pod strechu pridali d'alšie diely z tohto ostrova.

Začnime ale pekne od začiatku. Ten sa totiž začal datovat' už v roku 1990, kedy nám Ron Gilbert, Tim Schafer a Dave Grossman z dielne LucasArts predstavili svoju predstavu dokonalého situačného humoru, kde dominujú prevažne skvele napísané dialógy, pod ktoré sa rovnako podpisujú alkoholom nasiaknuté charaktery.

Pre tie je rum doslova pracovný nástroj, ked'že ide o prevažne obávaných pirátov, ku ktorým sa chce, samozrejme, pridat' aj vaša maličkost'.

Počiatok tvorí inšpirácia... Tá Gilbertová spočívala hlavne vd'aka atrakcii Piráti Karibiku z Disneylandu, ktorú navštívil ako menší. Na pohl'ad obyčajnému vnuknutiu sekunduje rovnako triviálny prológ, v ktorom sa vy, mladý chlapec plný elánu, ocitáte na vrchu hory. Ako slepý k husliam sa dostávate do rozhovoru s neznámym starcom, pričom začínate dialóg vel'mi sympaticky: "Volám sa Guybrush Threepwood a chcem sa stat' pirátom!"

Tento sen sa, pravdaže, nesplní lusknutím prsta a k jeho dosiahnutiu musíte splnit' tri úlohy, ktorými si taktiež musíte získat' nejakú čest' a slávu. Tej, ako tomu u vel'a hier býva, na začiatku moc nemáte, čo sa odzrkadl'uje aj na samotných rozhovoroch. Vzorový príklad: "Moje meno je Guybrush Threepwood a chcem sa stat' pirátom," hovoríte. " Guybrush Threepwood? Ha ha ha! To je to najhlúpejšie meno, aké som kedy počul!" Našt'astie vás to nebude nijako extra trápit', ked'že sú takmer všetky rozhovory zaobalené do kaše vel'mi vtipnej, t. j. dopovedzme si aj zvyšok konverzácie: "Nuž, a ako sa voláte vy?" pýtate sa cudzinca. "Ja sa volám Mancomb Seepgood," odpovedá bez akejkol'vek známky irónie. Rozhovory sú skrátka alfou a omegou celej hry, pričom by ste boli na vel'kom omyle, keby ste si mysleli, že ide len o spôsob vyjadrenia "narafičeného" vtipu. A tu sa dostávame k d'alšiemu aspektu hry – súboje. Skill a rýchle prsty vám v tomto systéme boli vcelku zbytočné.

Omnoho viac vám bol platný ostrý jazyk miesto čepele. Prečo? Systém súbojov síce znázorňoval klasický súboj s mečom, avšak to, či bude váš výpad úspešný, bolo závisle na tom, akú hanlivú urážku poznáte, čo zahŕňalo aj vtipnú reakciu na súperov pokus o zosmiešnenie. V praxi to teda vyzeralo nasledovne: "S opicami sa mi hovorilo lepšie než s tebou," na čo vám súper mohol odpovedat': "Som rád, že navštevuješ svojich rodinných známych."

Úspech hry mal za následok aj dodatok v podobe rozšírenia základného príbehu d'alšími návštevami ostrova, na ktorý sme mali možnost' nazriet' aj prostredníctvom špeciálnej edície – The Secret of Monkey Island: Special Edition. Tá vyšla na svetlo sveta v roku 2009 v sprievode nového grafického kabátu, po ktorej, za predpokladu, že vám "nevoňajú" produkčne kvality dnešných adventúr, odporúčame rozhodne siahnut'.

Už to nie je to, čo bývalo. V dnešných dobách, v dnešných vodách tých kvalitných adventúr moc nepláva. Dopyt by tu bol, no pre zahratie toho správneho kúsku musíme kol'kokrát preskúmat' až hlboké herné praveky.
Kto hl'adá, ale nájde a my vás môžeme ubezpečit', že ak vo vás vyššie zmieňované resumé niečím zarezonovalo, určite svoju knižnicu o titul The Secret of Monkey Island obohat'te. Môžete len získat'...

Miňo Holík

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Výrobca: SCE Japan St.
Zapožičal: Sony
Žáner: Platform

PLUSY A MÍNUSY:

+ nenáročná zábava
+ zbieranie relikvií a zmena Knacka
+ vel'ký Knack
- statická kamera
- malý Knack
- pre niekoho náročnost'
- plytký príbeh a dialógy
- maximálna lineárnost'
- stereotypná hratel'nost'
- variabilita je iba kozmetická

HODNOTENIE:

60%

V recenzii na Killzone: Shadow Fall sme polemizovali o tom, v akej ťažkej situácii sa niekedy nachádzajú exkluzívne tituly. Dvojnásobne to platí pri uvádzaní novej konzoly na trh. Ak ste pozornejšie sledovali zahraničné média, určite ste si všimli, že Knack sa vel'kej popularite medzi kritikmi netešil. Nás však vzhľadom k vel'mi nízkym hodnoteniam príjemne prekvapil.

Mierne nadpriemerný Knack dokáže zabaviť

Aby sme boli konkrétnejší. Ak nejaká hra dostane hodnotenie 3, resp. 4 z 10, vzbudzuje to pocit, že niečo nie je v poriadku. Že hra je chybná už od základov, prípadne trpí chybami a inými technickými nedostatkami, kvôli ktorým je hranie utrpením. Počas 11-hodinového hrania sme však nič takéto nenašli. Knack je z technického hľadiska takmer bezchybný titul – v zmysle, že sme neobjavili žiadne bugy ani iné technické problémy, ktoré by nám znemožnili dohranie príbehovej kampane.

Problém spočíva v hernom dizajne. Knack je svojím spôsobom vel'mi schizofrenická hra. Chce zaujať roztomilou grafikou a tvári sa ako titul, ktorý je určený najmä pre deti. Príbeh je plytký, dialógy sa snažia pôsobiť vtipne, avšak nedarí sa im to. Možno mladších hráčov pobavia. Lenže práve ich môže odradiť hratel'nost'. Aj pri normálnom nastavení náročnosti je hra náročnejšia ako väčšina konkurenčných hier tohto žánru. Pripočítajme si k tomu dlhé checkpointy a výsledkom je rýchle znechutenie, ktoré sa môže objaviť v prípade netrpezlivých detí.

Sami sme mali v začiatočných fázach hry problémy. Knack obvykle vydrží iba dva údery od nepriatel'ov a po ich inkasovaní nasleduje návrat k predchádzajúcemu checkpointu.

Niektorí nepriatelia sú pomerne agilní a cesta k úspechu spočíva v pochopení štýlu boja. Nepriatelia totižto opakujú stále tie isté ťahy, ak ich chcete porazit' a prežiť, budete musieť svoje útoky a úskoky správne načasovať. Možno mladých hráčov podceňujeme, avšak myslíme si, že s niektorými časťami budú mať problémy a možnosť rýchleho zníženia náročnosti nenájdete. Ak chcete hrať s jednoduchším nastavením náročnosti, musíte začať novú hru.

Objektívnym nedostatkom je aj statická kamera. Hoci väčšinu času plní svoju úlohu bez väčších problémov, nájdu sa aj také úseky, kedy si budete želať, aby bola kamera plne v réžii hráča.

Ovládanie s takouto alternatívou nepočíta, pravý analóg ovláda úskoky hlavného hrdinu. Pre niekoho môže byť subjektívnym nedostatkom absolútna lineárnosť herných úrovní. V prípade Knacka platí tvrdenie „íst' rovno za nosom" viac než v prípade akejkoľvek hry, ktorú sme hrali v poslednej dobe. Počas hrania sa nemáte kde stratiť, pretože vopred vedie iba jedna cesta. Hra na druhej strane vďaka tomu výborne odsýpa – za predpokladu, že sa nedostanete do náročnejšej časti, ktorú si párkrát zopakujete kvôli náročnosti nepriatel'ov a dlhým checkpointom. Tieto časti vás nachvíľu zdržia a pokazia inak dobrý bezmyšlienkový relax.

Schizofrenicky pôsobí aj samotný hlavný hrdina. Knack je divná potvora, ktorá pozostáva z rôznych relikvií. Tie sú porozhadzované po hernom svete a zbiera ich, vďaka čomu rastie. Okrem toho, že je väčší, rastie mu aj výdrž a často vydrží viac ako spomenuté dve rany. Lenže 90% hry sa točí v pravidelných intervaloch – Knack narastie a hra si nájde dôvod, aby ho opäť poslala do malej podoby.

Povieme vám to úprimne. Malého Knacka nemá nikto rád. Je malý a nič nevydrží, hranie zaňho je najmenej zábavné. So stredným a vel'kým Knackom sme si užili viac zábavy, aj keď ku koncu sa objavia silní nepriatelia, ktorí dajú aj maxi-Knacka dole na dve rany.

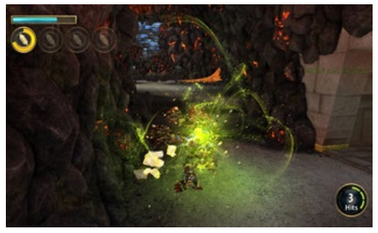
Kampaň vás zabaví na 10-11 hodín. Hoci ponúka v princípe stereotypnú hratel'nost', dokáže pomerne dobre zabaviť. Najmä tie časti, ktoré odsýpajú bez zbytočného opakovania. Kampaní je trinásť, takmer všetky majú totožný scenár – začínate s malým Knackom, skončíte s vel'kým Knackom a hra ho opäť resetne do základnej vel'kosti. Herná náplň je v prípade všetkých kapitol totožná, zmeny sú čisto kozmetické a súvisia iba s inou grafikou prostredia. Apropo grafika – je na pohľad pekná, avšak nedýcha „next-gen" dychom tak výrazne ako Killzone: Shadow Fall.

Nulovú variabilitu čakajte aj od hrdinu. Ten má jeden základný útok, trojicu špeciálnych a s touto výbavou si musíte vystačiť počas celej hry. Knack sa počas hrania prakticky vôbec nerozvíja, čo sa týka jeho schopností. Menším oživením sú krátkodobé elementárne brnenia.

Knack nie je v žiadnom prípade zlá hra. Vzhľadom na výraznú kritiku nás dokonca príjemne prekvapila a hranie sme si užili. Hra trpí dizajnovými nedostatkami, avšak pokiaľ máte radi skákačky a akčné adventúry, potom vás dokáže zabaviť. V niektorých momentoch na ňu budete nadávať, avšak vo výsledku ju pravdepodobne dohráte. Knacka si možno obľúbite rovnako ako my, aj napriek jeho schizofrenickej povahe a neustálemu zväčšovaniu a zmenšovaniu.

Mimochodom, rada na záver – ak chcete prerušiť hranie a Knacka vypnúť, dokončite najskôr aktuálne rozohranú podkapitolu. Hra vás pri opätovnom spustení vždy pošle na úvod rozohranej podkapitoly.

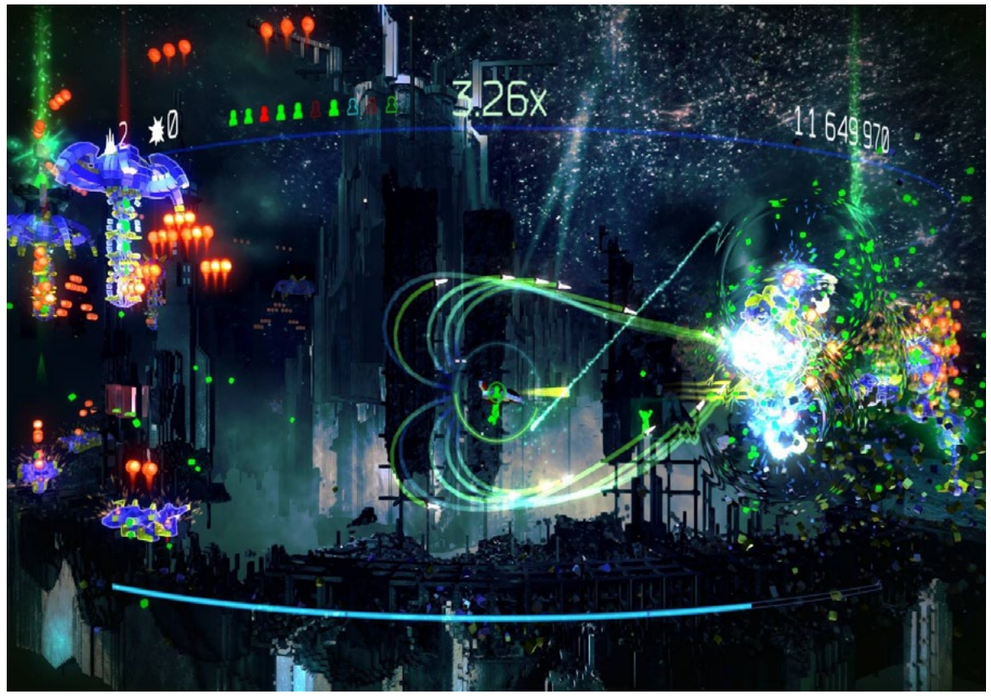
Roman Kadlec



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

Resogun

NAJLEPŠIE VECI V ŽIVOTE SÚ TIE, KTORÉ SÚ ZADARMO



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Výrobca: Housemarque
Zapožičal: Sony
Žáner: scrollovacia striel'ačka

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchá hratel'nost'
+ návykovost'
+ zachraňovanie l'udí
+ grafika, efekty
+ online rebríčky
+ cena
- chýba lokálny kooperatívny režim
- ocenili by sme viac levelov a stíhačiek

HODNOTENIE:

85%

Toto známe tvrdenie platí v prípade recenzovanej hry dvojnásobne. Ide totižto o najlepšiu exkluzivitu, ktorá sprevádza vydanie konzoly PlayStation 4. Pre predplatitel'ov služby PS+ je Resogun zadarmo.

Ak ste si službu doteraz nepredplatili, Sony ponúka štrnásť dní bezplatného vyskúšania s každou novou PS4-kou. Problémom je, že dvojtýždňové otestovanie služby je podmienené zadaním kreditnej karty a české PSN si so slovenskými kartami nerozumie. Prejdime však k samotnej hre.

Resogun je vo svojej podstate vel'mi jednoduchá hra. Je založená na jednom pravidle – striel'ajte po všetkom, čo sa hýbe. Tento princíp je základom úspechu tzv. „scrollovacích" striel'ačiek už od nepamäti. Dvojrozmerná grafika by však v prípade hry pre PS4 bola plytvaním potenciálu, a tak Resogun kombinuje klasickú hratel'nost' s nadštandardným audiovizuálnym spracovaním.

Hoci recenzovaný titul využíva základné herné mechanizmy „shoot em up" striel'ačiek, prináša niekol'ko zaujímavých prvkov. V prvom rade je to tvar herných úrovní. Obvykle majú hry tohto žánru vymedzený štartovací a koncový bod každého levelu. V prípade Resogunu je však situácia iná. Jednotlivé úrovne sú valcovité,

hráč lieta stále dookola a koniec úrovne je podmienený počtom zničených nepriatel'ov. Tí sa okolo hráča neustále zjavujú a zabezpečujú, aby sa stíhačka nenudila.

Okrem tuctových nepriatel'ov sa z času na čas objavia aj špeciálne jednotky, ktoré ohlási aj robotický hlas z Dual Shocku. Ak chcete byt' úspešní, týmto nepriatel'om musíte venovat' extra pozornost' – sú špeciálne podsvietení a ich zničením odomknete celu s uväzneným človekom. Záchrana posledných žijúcich l'udí je vašou d'alšou úlohou a zároveň výborným oživením inak bezduchého striel'ania.

Ničenie všetkého naokolo, zachraňovanie l'udí a navyšovanie skóre sú tri hlavné úlohy, ktoré Resogun pred hráča predkladá. Všetky navzájom súvisia a ak chcete mat' čo najviac bodov, musíte systematicky ničit' nepriatel'ov, aby sa neprerušil rast modifikátora skóre. Zachraňovanie l'udí poskytuje d'alšie body a bonusové vybavenie, ako sú d'alšie životy alebo bomby. Okrem toho sa v hernom svete z času na čas objavia aj vylepšenia pre vaše zbrane – vedzte, že pri hraní sa nudit' nebudete a v neskorších úrovniach budete mat' problém sledovat' všetko, čo sa deje okolo vás.

Resogun však ponúka pomerne dobre rastúcu krivku náročnosti. Na najl'ahšom nastavení dokončíte hru na tretí či štvrtý pokus. Prechod na vyšší stupeň náročnosti však súvisí s d'alším tréningom. Motiváciou je vidina väčšieho skóre, ale aj snaha o prekonanie výzvy, ktorá núti k d'alšiemu hraniu.

Aj napriek vyššej náročnosti a častým neúspechom je však Resogun stále zábavný. Ide o výbornú oddychovku, ktorú si spustíte na polhodinu, ak máte chut' na krátky relax a nechcete hrat' nič komplexnejšie. Kampaň pre jedného hráča dopĺňa aj kooperatívny režim, avšak iba cez internet. Lokálny režim pre viacerých hráčov chýba, čo je trochu škoda.

Resogun exceluje vd'aka svojej jednoduchosti. Hratel'nost' je výborne vybalansovaná, ponúka výzvu aj zábavu. Chytí od prvého spustenia, nevyžaduje žiadne komplikované pravidlá ani ovládanie. Neobmedzuje sa iba na tupé striel'anie, úspech je podmienený sledovaním hráčovho okolia. Hra sa snaží využit' potenciál novej konzoly, grafická stránka je výborná, nechýbajú ani efektné výbuchy. Zápory sa ťažko hľadajú, Resogunu je ťažké niečo vytknúť. Vo svojej podstate a v rámci svojho žánru ide o takmer bezchybnú hru.

Roman Kadlec

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

Ryse: Son of Rome

NEXT-GEN, AVŠAK IBA V AUDIOVIZUÁLE

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: hack and slash
Výrobca: Crytek
Zapožičal: Gameexpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný audiovizuál
+ solídny príbeh

- plytký súbojový systém
- po čase stereotyp
- nudné bossfighty
- lineárne
- jednoduché

HODNOTENIE:
60%

Vel'a odseknutých končatín, mnoho krvi, zasadenie do Ríma a výborná grafika. Nedá sa povedat', že by Crytek pri Ryse: Son of Rome sl'uboval málo. A predsa, väčšina launch titulov dopadne tak, že sú to narýchlo zbúchané jednorazovky, ktorých jediná spása spočíva v slabej konkurencii a fakte, že sa dajú po dohraní odniest' do bazáru.

V praxi sa nedá povedat', že by autori klamali. Prakticky všetko, čo sl'úbili, je v hre prítomné. Problémom však zostáva, že celkové vyznenie titulu je príliš plytké a pre potreby AAA hry absolútne nedostatočné. Stačilo by hru spracovat' tak, aby hratel'nost' vít'azila nad obsahom a nie naopak. Príčiny, prečo tomu tak je, sú dost' nepochopitel'né, nakol'ko ich predchádzajúce hry z Crysis série v rámci žánru striel'ačiek z vlastného pohl'adu vždy ponúkali viac ako lineárna a maximálne skriptovaná konkurencia.

V Ryse to však neplatí. Základ hry je postavený na audiovizuálnych vnemoch a nie na komplexnej hratel'nosti. Vžijete sa do role Mariusa. Tento verný vojak Rímskej ríše prichádza po dlhšej dobe domov, aby sa znova stretol so svojou rodinou, no je svedkom toho, ako je jeho rodina vyvraždená barbarmi. Jeho mysel' je naplnená myšlienkami po pomste, a tak sa pridáva do radov 14. légie, ktorá práve proti barbarom bojuje. Jeho vykúpením má byt' masakrovanie stovák príslušníkov barbarských kmeňov, resp. chránenie rímskeho impéria od ich nájazdov. Bohužial', korene vraždy jeho rodiny siahajú až k najvyšším miestam Ríma, a tak celkom zaujímavý, no vo svojej podstate jednoduchý príbeh vypĺňa celú päť'hodinovú kampaň.

Hratel'nost' je priamočiara a po čase stereotypná. Každému je jasné, že na pozadí historických reálií nemohli z Mariusa vytvorit' nového Danteho, ktorý na seba s l'ahkost'ou viaže dlhé kombá plné akrobacie, hádzania a sekania protivníkov okolo seba, no predsa by trochu variability nezaškodilo. Hratel'nost' je rozdelená do troch hlavných sekcií. Drvivú väčšinu porciujete nepriatel'ov svojím mečom, no sem-tam príde oživenie v podobe pochodu vás a vašich spolubojovníkov vo formácii. Ako posledné spestrenie sú tu scény, kedy sa chopíte balisty a pálite všade naokolo. Najväčším problémom hratel'nosti je jej predvídatel'nost'. Čiže po chvíli hrania presne viete, kol'ko útočných manévrov môžete na protivníka použit' predtým, ako vám nasledujúci odblokuje. Na každý typ protivníka je vytvorená šablóna, ktorá hovorí, že protivníka so štítom musíte odblokovat' s tým vaším, následne môžete dvakrát seknút', no tretí úder vám na 99% odblokuje (za predpokladu, že nepoužijete t'ažký útok). To robí hratel'nost' po čase stereotypnou. Päť'hodinová kampaň je presne akurátna dĺžka, aby sa hráč nezačal vyslovene nudit'. To z dôvodu, že ani v postupe hrou sa vám neodomykajú nové pohyby, a tak zostávate na klasických štyroch tlačidlách pre blok, útok, úder štítom a uhnutie sa.

To však autorom nezabránilo do hry aplikovat' systém vylepšenia postavy, ktorý sa však obmedzuje na zvýšenie maximálneho zdravia či zlepšenie módu sústredenia. Body získavate prostredníctvom zabíjania a exekúcie protivníkov. V praxi platí, že čím lepšia exekúcia a čím dlhšie kombo, tým dosiahnete viac bodov. Na exekúcie je pritom kladený až privel'ký dôraz, čo sa negatívne odráža na zvyšku hry. Ak má nepriatel' dost' dosekanú hrud' z vášho meča, uvol'ní vám možnost' na aktivovanie exekúcie. Následne sa spomalí čas a umožní vám naporciovat' nepriatel'a, osekat' ruky, nohy či hlavu. Bohužial', spočíva to v quick-time eventoch. Najvtipnejšie na tom všetko je, že aj ked' nestihnete dané tlačidlá stlačit' včas, exekúcia pokračuje d'alej, akurát dostanete vo výsledku menej bodov. Navyše okrem bodov získavate aj bonusy (podl'a toho, ktorú oblast' si zvolíte). Bud' je to regenerácia zdravia, sústredenia, zvýšenie poškodenia alebo zrýchlenie získavania bodov.

Ryse je navyše ten typ hry, kde je vašou jedinou možnost'ou nasledovat' šípku, ktorá vedie na koniec levelu. Maximálne lineárne prostredia, presná inštruktáž toho, čo máte robit'. A ak to nebudete robit', budete náležite potrestaní. Je to síce dobrý spôsob ako nevytrhnút' hráča z atmosféry hry, no vzhl'adom na povrchný súbojový systém je to prakticky jedno. Rovnaký problém t'ahá kvalitatívne dole aj súboje s bossmi, ktoré sú maximálne šablónovité a nudné. Výsledok – hra je až primitívne jednoduchá aj na vyšších náročnostiach.

Hra využíva najnovší Cryengine, ktorý spôsobuje to, že vám občas možno aj spadne sánka. A vzhl'adom na lineárnost' prostredia mohli autori venovat' viac času jeho detailnému prepracovaniu. Celkový dojem je výborný, textúry sú kvalitné. V pohybe je to jedna z najkrajších next-gen hier. Zmysel pre detail z grafického hl'adiska hre rozhodne nechýba. To isté platí pre cut-scény, ktoré sú plne v hernom engine. V jednoduchosti sa dá povedat', že sú na takej úrovni, že CGI spracovanie cut-scén už nebude potrebné. Z hl'adiska kvality platí to isté pre soundtrack a ozvučenie hry. Spolu to vytvára výbornú atmosféru, podporenú rôznorodým prostredím a použitím moderných grafických efektov.

Nechýba multiplayer, respektíve co-op pre dvoch hráčov zasadený do prostredia Kolosea. Vo dvojici budete zdolávat' hordy nepriatel'ov a plnit' rôzne úlohy, aby ste si následne za zarobené kredity nakúpili nové vybavenie pre vášho gladiátora. Bohužial', vzhl'adom na to, že herný systém je skopírovaný z kampane pre jedného hráča, hra naráža na rovnaký problém, plytký súbojový systém, ktorý zabaví maximálne na pár hodín.

Ak sa ktoréhokol'vek hráča spýtate, čo preferuje (pekný vizuál alebo kvalitnú hratel'nost'), tak vám odpovie, že radšej tú hratel'nost'. V ideálnom svete by bolo dobré skombinovat' obe zložky, no v Cryteku zabudli na to najpodstatnejšie. Ryse je plytkou hrou, ktorá v celku zabaví, no nie do takej miery ako by mohla. Z priemeru ju vyt'ahuje trademark štúdia Crytek, kvalitný Cryengine.

Dominik Farkaš

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

Forza Motorsport 5

NIEKOĽKO KROKOV VPRED, NIEKOĽKO VZAD

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: simulačné preteky
Výrobca: Turn 10/Microsoft
Zapožičal: Gameexpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Drivatar
+ výborný audiovizuál

- málo tratí
- menej vozidiel
- bez efektov počasia
- slabá variabilita

HODNOTENIE:
75%

Pri vydaní novej konzoly je asi najpodstatnejšie to, aby ste si mohli niečo na nej zahrať. Preto sa zaisťujú 3rd party vývojári a vydavatelia, aby sa list hier rozšíril o čo najväčší počet najkvalitnejších hier. Rôznorodosť žánrov je taktiež podstatným faktorom. Preto niet divu, že Forza Motorsport 5 je ako zástupca simulačných pretekov taktiež na tomto liste. Turn 10 štúdio navyše okrem obligátnych vylepšení prináša aj niečo navyše.

Technológia Drivatar

V skratke to znamená, že nejazdíte proti bežnej AI, ktorú poznáte zo stoviek pretekárskych hier. Práve tu dostala umelá inteligencia do vienka variabilitu, rôznorodosť. Tá je priamo ovplyvniteľná hráčmi a prináša ovelľa lepší pocit zo samotného pretekania, nakoľko to robí z každých pretekov iný zážitok – takmer porovnateľný s multiplayerovými pretekmi. Súperi volia rôzne jazdecké stopy, majú odlišné brzdné body a nevyhýbajú sa ani chybám.

Pri prvých pretekoch si nepochybne všimnete, že súťažíte s ostatnými hráčmi, resp. s ich Drivatarmi. Ich gamertagy na výsledkovej listine sú dostatočným dôkazom. Hra sleduje vaše počínanie na trati. Na jednej strane pozoruje, či jazdíte ako bezohľadné prasa, ktoré spraví pre víťazstvo všetko – vytláča protivníkov z dráhy, len aby ste zaujali ich miesto. Na druhej strane možno patríte k jazdcom, ktorí sa vyžívajú v simulačnej jazde, opatrnom brzdení a snahe nepoškodiť auto do konca pretekov.

Už po niekoľkých pretekoch vám hra vystavia profil, ktorý následne vyšle do sveta, aby za vás pretekal v čase, keď nehráte. Čo je ešte lepšie, hra má tendenciu v prvom rade vyberať protihráčov na preteky z vašich priateľov na Xbox Live. Teda ak od kamaráta dostanete správu, že jazdíte ako „dement", tak sa nemusíte čudovať.

Vzhľadom nato, že každý pretek je do istej miery odlišný, určite uvítate možnosť vrátiť sa prostredníctvom flashbacku o niekoľko sekúnd späť a napraviť svoju chybu (alebo neopatrnosť protivníka, ktorá vám zničila vaše prekrásne auto). To je však priamo naviazané na počet nadobudnutých kreditov, získaných počas pretekov. Systém kariéry zostal nezmenený. Zúčastňujete sa šampionátov a vaším jediným cieľom je zarobiť dostatok kreditov, aby ste si mohli kúpiť auto vyššej úrovne, ktoré vyžaduje iný šampionát. Autá sú rozdelené tak ako v predchodcoch – do rôznych kategórií podľa výkonnosti. Ak vaše auto nie je vhodné pre daný šampionát, máte dve možnosti. Buď si vylepšíte to, čo máte v garáži, alebo si kúpite nové. Čaká vás komplexný systém vylepšovania áut, ktorý zahŕňa jednoduché automatické zvýšenie úrovne, ale aj piplanie sa s každou súčiastkou. Tie majú v rámci simulačného poňatia série vplyv na jazdné vlastnosti.

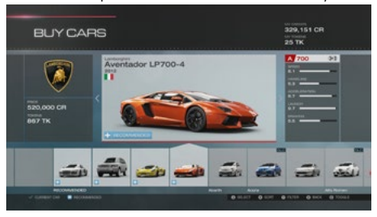
Žiadny tlak do víťazstiev

Maximálnu úroveň získaných kreditov môžete dosiahnuť umiestnením sa v prvej trojke. To otvára možnosti experimentovaniu s vyššou náročnosťou, ktorá hráčov odmeňuje. Po prejdení pretekov dostanete k dispozícii tri štatistiky.

Prvou je level jazdca, jednoduchá štatistika, pričom pri postupe úrovňami získavate výrazné čiastky kreditov. Druhou je tzv. Affinity level – vernosť určitému výrobcovi áut. Čím častejšie za danú značku jazdíte, tým vyššiu zľavu na vylepšenie auta tej konkrétnej značky dostanete. Posledným je celkový počet získaných kreditov za preteky. Čím vyššia náročnosť a menej aktivovaných asistentov, tým vyšší počet kreditov. Avšak čím viac použitých flashbackov, tým väčší počet strhnutých kreditov.

Nová konzola si vyžiadala daň

Príčinou je orezanie hry vzhľadom na počet áut z 500 na 200 a počet tratí z 26 na 14. Pribudli nové, napríklad výborná trať v okolí Prahy či vo Švajčiarsku, no chýba motoristická legenda, Nürburgring Nordschleife či výborná Suzuka. Trate sa dajú prechádzať v rôznych variantoch, čo do určitej miery nepochybne zvýši variabilitu, no oproti štvorke sú všetky tieto kroky skôr smerom vzad.



Oceňujeme, že všetky autá sú do detailov prepracované. Každé vozidlo má integrovaný mód ForzaVista, ktorý názvom nahradil mód Auto Vista zo štvorky. Ten vám nádherne ukáže, aká je výhoda novej generácie konzol a autá sú takmer na nerozoznanie od reálnych predlôh. Nechýba vizuálna úprava, ktorá zahŕňa všetko: od úpravy kolies, cez polepy a farby, až po zadné krídla. Vítanou možnosťou je ponuka odporúčaných dizajnov od ostatných užívateľov podľa hodnotenia komunity.

Herné módy vyrazia dych

Sú tu klasické okruhové preteky v rôznych variantoch a úpravách, no postupne pribúdajú nové módy ako Drag či Drift. Samozrejme, nechýba multiplayer.

Ten je prepojený so šampionátmi pre jedného hráča, takže si stále vylepšujete tú istú jazdeckú úroveň. Hranie so skutočnými hráčmi je vždy odlišný zážitok ako hra pre jedného hráča, no prostredníctvom Drivatar technológie sa línia medzi týmito módmi značne stenčila.

FullHD, vylepšené grafické spracovanie, zlepšená deštrukcia vozidiel a 60FPS

Bohužiaľ, autori opäť zabudli na zmeny počasia, a tak sa nečudujte, že všetky preteky sa odohrávajú za slnečného počasia. Veľká škoda, preteky za dažďa na next-gen konzole by určite stáli zato. Turn 10 sa pozreli aj na nové možnosti ovládača, konkrétne na tzv. impuls triggers – motorčeky na vibrácie, ktoré sú umiestnené v triggeroch.

Pokiaľ sa vaše auto dostane do šmyku, alebo smerujete k vysokým otáčkam, tak vám začne vibrovať trigger určený pre akceleráciu, a to podľa nastavenej úrovne. Keď pribrzdíte, tak začne vibrovať trigger určený pre brzdu. To dopomáha k ponoreniu do hry, no má aj praktické využitie, nakoľko už viete odhadnúť moment na preradenie vyššieho rýchlostného stupňa nie iba podľa zvuku motora, ale aj podľa intenzity vibrácií triggera.

Záver

Z novej Forzy máme dosť zmiešané pocity. Určite nejde o zlú hru. Hlavné mechaniky sú v poriadku. No, bohužiaľ, namiesto toho, aby hra na seba nabaľovala nový obsah a vylepšenia, tak aplikovala nové technológie (Drivatar), zlepšila aspekty (rozlíšenie, grafické spracovanie), ale na druhej strane toho po obsahovej stránke dosť vypustila (autá a trate) a niektoré dosť dôležité aspekty zostali nepovšimnuté (zmena počasia).

Dúfame, že odteraz už nebude žiadne vyhadzovanie obsahu.

Dominik Farkaš

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

NBA 2K14

AJ PRE BASKETBALOVÝCH NE-FANÚŠIKOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Výrobca: Visual Concepts
Zapožičal: Cenega
Žáner: šport

PLUSY A MÍNUSY:

+ realizmus
+ grafika, animácie
+ hrateľnosť
+ detaily
+ soundtrack

- nutnosť internetového pripojenia
- mikrotransakcie

HODNOTENIE:

85%

Basketbal je nuda. A ten virtuálny je nuda dvojaká. Viem, že s týmto tvrdením nebudú súhlasiť viacerí čitatelia. Vedzte však, že táto recenzia sa nesie v prekvapujúco kladnom štýle a aj taký basketbalový „hejter" ako je recenzent, zmenil vďaka NBA 2K14 svoj názor na tento šport.

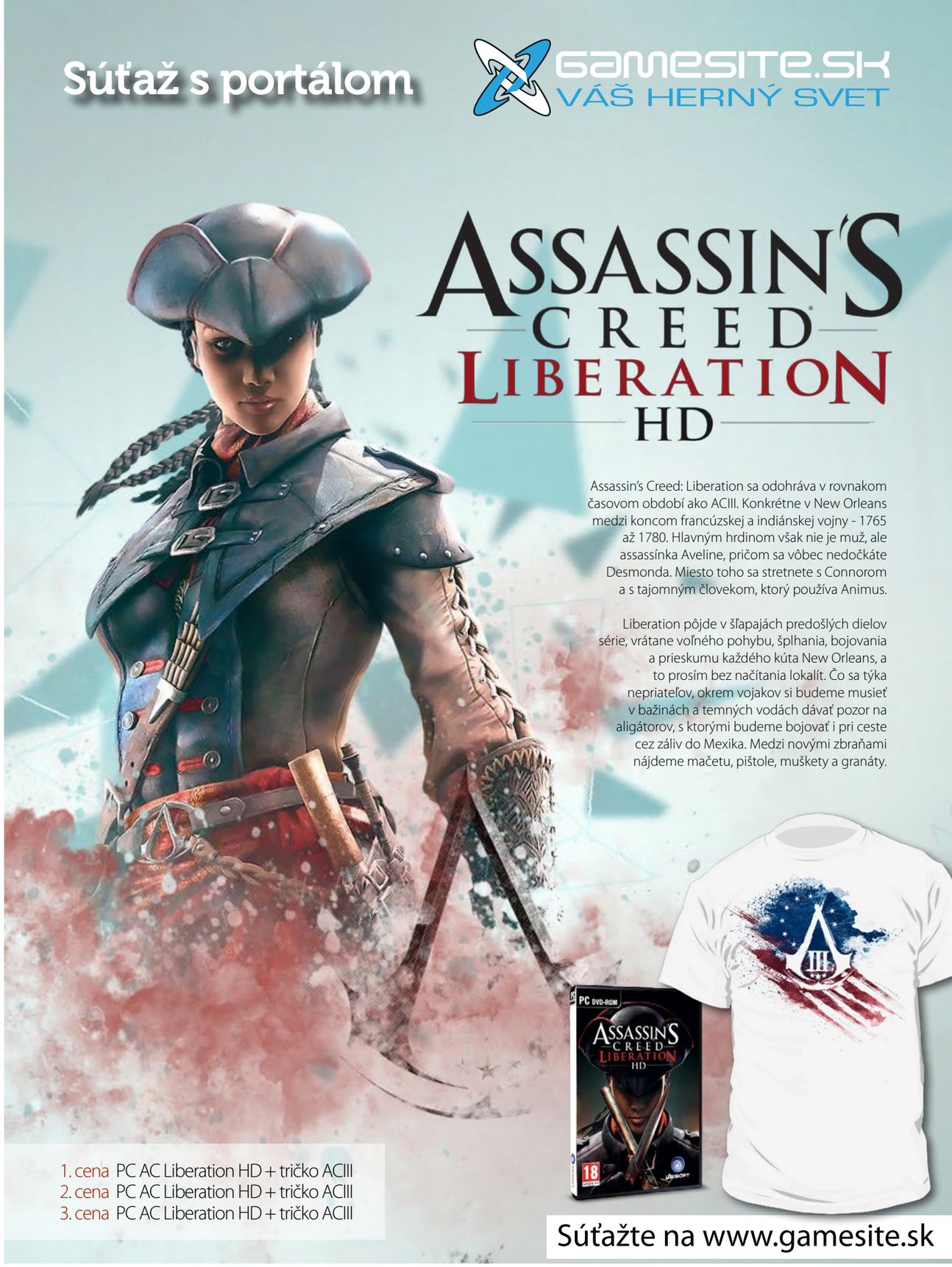
Pritom recenzent má športové hry veľmi rád. Na sériách NHL a FIFA vyrastal a časom rozšíril svoje portfólio aj o Pro Evolution Soccer. Nevyhýbal sa ani basketbalu, avšak staré NBA hry, ešte z doby pred aktuálnym miléniom, boli nezáživné. Ocenili ich fanúšikovia basketbalu, avšak pre ostatných boli... nedokonalé. Nedokázali poskytnúť realistický zážitok a hráčovou jedinou úlohou bol ťah na kôš súpera a jednoduchá obrana svojho územia. Áno. O to v basketbale ide, avšak ako som po zoznámení sa s NBA 2K14 zistil, basketbal je šport, ktorého krása spočíva v detailoch. A tieto detaily nedokázali staré basketbalové hry ponúknuť.

Situácia sa zlepšila s nástupom predchádzajúcej generácie konzol a milovníci basketbalu budú určite vo vytržení, kedy otestujú prvú „next-gen" verziu.

Nejde iba o grafiku, ktorú v prípade NBA 2K14 považujem za to najrealistickejšie, čo športové hry dnes ponúkajú. Grafika je jedným slovom úžasná a v niektorých zostrihoch sa prichytíte pri tom, ako rozmýšľate, či sledujete záznam z televíznych kamier alebo grafiku hry. Samozrejme, výhodou basketbalu je, že

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

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET



Assassin's Creed: Liberation sa odohráva v rovnakom časovom období ako ACIII. Konkrétne v New Orleans medzi koncom francúzskej a indiánskej vojny - 1765 až 1780. Hlavným hrdinom však nie je muž, ale assassínka Aveline, pričom sa vôbec nedočkáte Desmonda. Miesto toho sa stretnete s Connorom a s tajomným človekom, ktorý používa Animus.

Liberation pôjde v šľapajách predošlých dielov série, vrátane voľného pohybu, šplhania, bojovania a prieskumu každého kúta New Orleans, a to prosím bez načítania lokalít. Čo sa týka nepriateľov, okrem vojakov si budeme musieť v bažinách a temných vodách dávať pozor na aligátorov, s ktorými budeme bojovať i pri ceste cez záliv do Mexika. Medzi novými zbraňami nájdeme mačetu, pištole, muškety a granáty.

1. cena PC AC Liberation HD + tričko ACIII
2. cena PC AC Liberation HD + tričko ACIII
3. cena PC AC Liberation HD + tričko ACIII

Súťažte na www.gamesite.sk

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

ihrisko je menšie, kamera je k hráčom bližšie a aj počas hry si všimnete množstvo detailov, ktoré napríklad pri hraní FIFY prehliadnete – pretože kamera je inak postavená a je d'alej od hráčov. NBA 2K14 však túto situáciu výborne využíva a dokáže z nej maximálne profitovat'. Animácie hráčov, rôzne pohyby, náznaky, DETAILY, o ktorých som písal vyššie. Odlesky od palubovky. To všetko krásne počas hrania vidíte. Už chýbajú iba kvapky potu fŕkajúce zo spotených hráčov na všetky strany.

Tieto vizuálne detaily, ktoré si všímate pri hraní, výborne ovplyvňujú celkovú atmosféru, ale aj hratel'nost'. NBA 2K14 ponúka množstvo drobných pohybov, ktoré vykonáte jemným drgnutím do pravej analógovej páčky. Otočky, náznaky nahrávky, bránenie lopty, driblovanie medzi nohami. To všetko môžete robit' ako absolútny profesionáli. Nováčikov tol'ko možností určite na začiatok vyl'aká, avšak hra má pomerne dobre spracovaný tutoriál, ktorý každému odporúčam. Ak budete hrávat' pravidelne a tutoriál si viackrát prebehnete, stane sa z vás výborný virtuálny basketbalista.

Pri hraní NBA 2K14 som taktiež zistil, že basketbal nie je iba o bezhlavom útočení. Fanúšikovia športu pretáčajú očami, avšak pre hru je to pocta, že vysvetlí krásu športu aj absolútnemu (basketbalovému) ateistovi. Bránenie je vel'mi náročné a počas hrania budete neustále sledovat' pohyb súpera aj vašich spoluhráčov – či už pri útočení alebo pri bránení. V tomto smere je NBA 2K14 výborná hra, pretože máte pocit, že hráte naozajstný basketbal a nielen naháňačku na dva koše. Táto posledná veta je zameraná na hráčov, ktorí NBA 2K nikdy nehrali – séria ponúkala výborný realizmus počas posledných ročníkov aj na PS3ke.

Úspešný basketbalista musí byt' agilný a musí sa vediet' výborne pohybovat', takticky rozohrávat' a skórovat' body. Agilitu vám ponúkne hra samotná, nakol'ko budete hrat' (aj) za superhviezdy basketbalu. Zvyšok je vo vašej kontrole a vedzte, že nejde o takú jednoduchú úlohu. Dokonca ani skórovanie košov nie je takou samozrejmost'ou, ako by sa mohlo na prvý pohl'ad zdat'. Hod aktivujete pomocou pravého analógu, avšak musíte si ho správne načasovat'. Inak máte smolu a budete vášmu tímu na obtiaž. Ak zahodíte šancu, dávate tým šancu súperovi a basketbal trestá neúspech výraznejšie ako niektoré iné športy.

NBA 2K14 ponúka trojicu základných režimov. V MyTEAM budete zbierat' kartičky basketbalistov a tvorit' si vlastný tím. Tento režim funguje totožne ako Ultimate Team v prípade sérií NHL a FIFA. MyGM je čiastočne manažérsky režim, kde sa staráte o celkové fungovanie tímu. Opät' sa ponúka prirovnanie k podobným režimom z hokejovej a futbalovej série od EA. V neposlednom rade je k dispozícii aj MyCAREER režim, čo je v podstate Be A Pro. NBA 2K14 však na rozdiel od futbalového Be A Pro ponúka detailnejší pohl'ad do súkromia a života hráča. Vášho profesionála budete ovládat' aj mimo palubovky, napríklad počas návštevy generálneho manažéra mužstva alebo pri komunikácii s médiami. Pokecat' môžete aj so spoluhráčmi a ak sa vám nebude darit' premieňat' trestné hody, možno vás niektorý z nich zavolá na pozápasový tréning. Práve tieto detaily sú výborným spestrením, ktoré FIFE chýba. Na druhej strane, aj v MyCAREER pocítite integráciu mikrotransakcií. Hráča vylepšujete za virtuálnu menu, ktorú získavate za plnenie úloh a za zápasy, prípadne si ju môžete kupovat' za reálne peniaze, čo je trochu škoda. Ďalším nedostatkom je nutnost' internetového pripojenia.

NBA 2K14 je výborný basketbal. Je to najlepšia basketbalová hra, ktorú som kedy hral – a viem, že to nemusí vyznievat' objektívne, nakol'ko som ich vel'a nehral. Ak máte novú PS4 a chcete nejakú športovú hru, NBA 2K14 určite vyskúšajte. Majitel'om PS3 verzie je t'ažko radit', či kupovat' PS4 verziu už teraz alebo počkat' na NBA 2K15. Rozdiel medzi PS3 a PS4 hrou je viditel'ný a pocítite ho aj pri hraní – nejde však o dve rozdielne hry.

Roman Kadlec

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

Rocksmith 2014

SEX, DRUGS AND ROCKSMITH

Prosíme cteného rodiča, aby neprepadal panike. Tento článok nijako nepoburuje ani nepoškodí psychický vývoj vašej ratolesti. Zvolený titulok má podl'a vzoru bulváru prit'ahovat' pozornost', pretože článok si ju, rovnako ako hra samotná, zaslúži. Taktiež váženého čitatel'a upozorňujeme, že hoci je tento článok zaradený medzi recenzie, svojou formou nemusí spĺňat' všetky vlastnosti tohto útvaru. Rocksmith je totižto vel'mi atypická hra a tomu zodpovedá aj niekol'ko nasledujúcich slov.

Kde bolo, tam bolo, bola hra Guitar Hero. Do rúk vám dala plastový ovládač, ktorý pripomínal gitaru a mal päticu tlačidiel. Stláčanie tlačidiel podl'a vzorcov, ktoré sa objavovali na obrazovke monitora alebo televízora, vytváralo vynikajúci efekt. Hráčove prsty hrali do rytmu rockových pesničiek a hoci bol ctený hráč v skutočnosti úplne poleno, čo sa skúseností so skutočnou gitarou týka, Guitar Hero dokázal vytvorit' krásnu ilúziu. Bolo to zábavné divadlo, ktoré si mohol vychutnat' každý, a ktoré dokázalo zaujat' aj diváka.

Lenže každá ilúzia raz skončí a aj séria Guitar Hero sa po 15 minútach slávy vytratila z obchodov. Práve v tej dobe sa objavilo oznámenie novej gitarovej hry. Rocksmith však nahradil plastový ovládač za skutočnú gitaru a sl'uboval, že vás naučí hrat' na gitare. Myšlienka trúfalá, avšak samotné prevedenie malo určité nedostatky. A práve preto teraz recenzujeme Rocksmith 2014.

V tejto chvíli by sme radi naše rozprávanie prerušili a upozornili cteného čitatel'a na dva dôležité fakty. Pôvodný Rocksmith sme nehrali a recenzent je presne také poleno, aké sme pred chvíl'ou spomínali. Skutočnú gitaru nedržal nikdy v ruke, avšak Guitar Hero a zál'uba v rockovej hudbe ho vyslovene prinútili, aby sa naučil hrat' na gitaru. A ak sú marketingové slogany pravdivé, niet ideálnejšieho spôsobu ako Rocksmith 2014.
Naše nadšenie z prvého pohladenia skutočnej gitary vystriedalo zdesenie. Plastový ovládač pre Guitar Hero mal pät' tlačidiel, no skutočná gitara v má šest' strún a dvadsat' „tlačidiel" – teda častí, kde môžete jednu alebo viacero strún držat'. Rocksmith je však prispôsobený pre nováčikov aj skúsených harcovníkov. Prvú skupinu učí hrat' pomaly a postupne. Navrhne pesničku, automaticky nastaví l'ahkú náročnost' a hráč si raz za pár sekúnd odohrá nejaký tón.

Prvé hodiny sa nesú v znamení spoznávania gitary. Hráč sa musí naučit' hrat' naslepo. Pocitovo musí vediet' nahmatat' konkrétnu strunu a stlačit' ju v správnej časti – odborníci snád' ospravedlnia absolútne laické vyjadrovanie. Ako však počet odohratých pesničiek pribúda, Rocksmith začína postupne pritvrdzovat'. Pred hráča stavia zložitejšie pasáže, ktoré ho naučia pokročilejším technikám. Ak hráč niektorú pasáž pesničky nezvláda, vždy si ju môže spätne vrátit'. Rocksmith má pre tento účel zabudovaný nástroj, ktorý je špeciálne navrhnutý na cvičenie vybranej pasáže. K dispozícii je dokonca aj množstvo nastavení, ktoré ocenia hlavne skúsenejší hráči, pretože si môžu prispôsobit' takmer všetko, čo potrebujú.

Vrát'me sa k nováčikom. Tí ocenia pomerne rozsiahlu ponuku lekcií, ktoré sa týkajú takmer všetkého, čo súvisí s hraním na gitare. Ako správne držat' gitaru, ako si pripevnit' pás, ako si ju naladit', ako správne „brnkat'" na struny. To je základ, avšak lekcie obsahujú pomocné rady aj k pokročilejším technikám, ktoré neskôr využijete v praxi. Treba si uvedomit', že hoci sa Rocksmith 2014 distribuuje ako hra, nejde o klasický herný titul. Je to skôr výukový softvér, ktorý učí hráča hrat' na gitare zábavným a efektívnym spôsobom. Z nášho nováčikovského pohl'adu je t'ažké Rocksmithu niečo vytknút'. Po dvoch týždňoch hrania sme videli jasné zlepšenie, čo sa nášho vzt'ahu ku gitare týka. Je jasné, že efektivitu/neefektivitu hry dokáže hráč posúdit' až po stovke hodín, strávených hraním na gitare. Po niekol'kých mesiacoch pravidelného a zodpovedného cvičenia. Rocksmith 2014 si však zaslúži vel'kú pochvalu z pohl'adu nováčika minimálne kvôli tomu, že dokáže používatel'a oboznámit' s gitarou a naučit' ho hrat'. Naučit' ho chápat' podstate gitary. Efektívnejším spôsobom môže byt' iba osobný trener, avšak samouk nemá k dispozícii lepšiu možnost' ako je Rocksmith 2014.

Hra obsahuje takmer 60 pesničiek, pričom majitelia pôvodného Rocksmithu určite ocenia, že si môžu hry z „jednotky" importovat' do aktuálnej verzie. K dispozícii je aj vel'ké množstvo DLC pesničiek. Rocksmith 2014 využíva inteligentný algoritmus na to, aby vám odporučil pesničku, ktorú by ste si na základe predchádzajúceho hrania mali zahrat' d'alej. Hráč je, v podstate, vedený za ručičku, funkcia „Rocksmith odporúča" neustále informuje o tom, čo by mal používatel' robit'. Okrem učenia jednotlivých pesničiek ponúka Rocksmith aj d'alšie režimy. Hráč si môže vytvorit' virtuálnu kapelu, ktorá pozostáva z viacerých hudobných nástrojov a dokonca si môže skladat' vlastnú hudbu. Brnkat' si na gitaru, ako sa mu zachce. Zaujímavý je aj režim Guitar Arcade, ktorý obsahuje niekol'ko arkádových hier ako zo starej školy. Vo funkcii ovládača však využijete gitaru.

Rocksmith 2014 je takmer bezchybná hra, čo sa týka technického spracovania. Ladička v hre funguje bez problémov, lagy sme pri hraní nepocítili a nemali sme ani problémy s USB káblom, pomocou ktorého gitaru pripojíte k počítaču alebo k hernej konzole. Je t'ažké hodnotit' efektivitu Rocksmithu v úlohe virtuálneho učitel'a hrania na gitaru iba po dvoch týždňoch. V priebehu tejto doby sme sa však s gitarou výborne zoznámili a od jednoduchého brnkania sme postupne prechádzali k zložitejším technikám. Rocksmith 2014 predstavuje iba časť úspechu. Druhá polovica úspechu závisí na samotnom hráčovi, jeho talente a snahe učit' sa. Ako sme už spomenuli, Rocksmith nie je hra v pravom slova zmysle. Je to výuková aplikácia a treba dodat', že vynikajúca.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

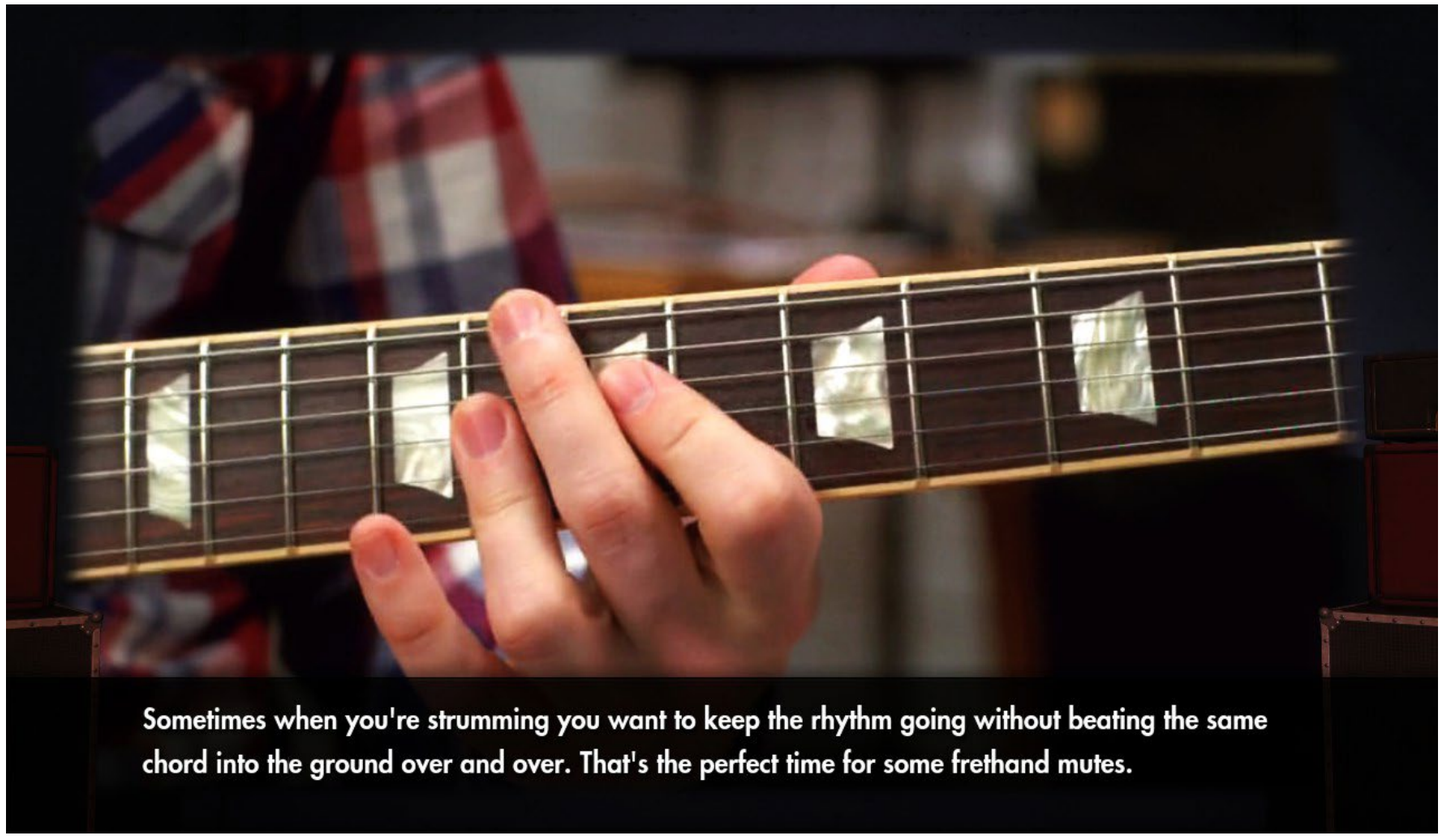
Platforma: PC
Žáner: výuková hra
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Playman

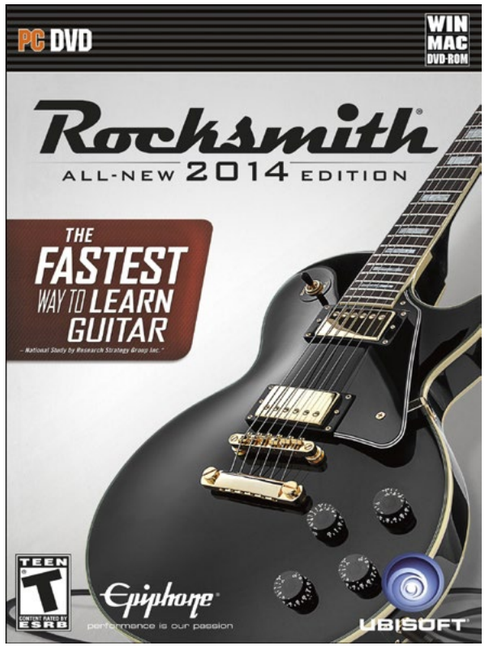
PLUSY A MÍNUSY:

+ inteligentný algoritmus Rocksmith odporúča
+ technické spracovanie
+ kompatibilita s hudbou z Rocksmithu
- vyžaduje trpezlivost' a zodpovednost'
- prvé kroky učenia nie sú pre nováčika až také „awesome" ako Guitar Hero

HODNOTENIE:

90%





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

Worms Clan Wars

TO DO MÚZEA DNES UŽ NIKTO NECHODÍ?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: t'ahová stratégia
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafické spracovanie
+ miera kustomizácie

- zbytočný prídavok do série
- singleplayerové misie

HODNOTENIE:

45%

Škoda, škoda a ešte raz vel'ká škoda! Ak by sme mali klanové vojny stručne charakterizovat', použili by sme práve tieto slová – či skôr jedno slovo hned' trikrát. Založit' platformovú hru na multiplayeri je v dnešnej dobe rovnaké šialenstvo, ako vyslat' červa na dno mora. Nielenže mu jeho najsilnejšia zbraň pod vodou jednoducho nestriel'a, ale po niekol'kých mesiacoch o neho nikto ani len nezakopne. Nanajvýš nejaký zúfalý plavec... alebo hladná ryba.

Worms Clan Wars je skrz-naskrz sviežim a vizuálne prít'ažlivým rozšírením famílie, ktorá nás baví už od roku 1995. Kto by nepoznal tie vzácne chvíle strávené s priatel'mi: štyria hráči za jedným počítačom a ani len snívat' o nejakom hraní cez internet. Oči nám poctivo kazili monitory vel'ké asi ako menšie kontajnery na odpad. Pri prihlasovaní sa do Windowsu nás vítalo číslo 95, neskôr 98, a naše najväčšie herné zážitky sprevádzalo more pixlových kociek. Také boli rané začiatky tzv. „Wormsov", ako ich zrejme každý z nás nazýval. Bola to nekonečná zábava, ktorá svoje čaro nestratila ani za tých osemnást', ba takmer už devätnást' rokov – naši malí červíci budú mat' za chvíl'u vskutku okrúhle výročie.

Dnešná herná scéna však len pramálo pripomína to, čo dnes už dospelí hráči zažívali ešte ako malé deti. Obrovský technologický boom znamenal pre videohry zrejme historicky najdlhší krok vpred a jednoduché herné radovánky sa behom desat'ročia zmenili

na hotovú expozíciu umeleckých diel. Súčasné tituly sa inak ani nazvat' nedajú – vel'kolepá hudba, úžasne uveritel'né grafické spracovanie (alebo len úžasné, ak to je zámer autorov), komplexný herný systém a celkovo produkt, za ktorým stoja stovky l'udí a roky práce. Aby sa nám totiž niečo páčilo, musí to byt' vel'ké – a hovorit' si opak je klamanie si do zrkadla. Nechceme jednoduchost'; dokážeme ju maximálne tak ocenit', dat' jej hodnotenie 85% a o dva dni nato hodit' do škatule so starožitnost'ami. A to je prípad Worms Clan Wars, kedy inak populárnu sériu potopili vlastné mechanizmy, ktoré ju kedysi dostali na výslnie.

Už žiadna komorná atmosféra, ale masívny armageddon

Klanové vojny sa v mnohom ponášajú na Worms Revolution, no v niektorých ohl'adoch, najmä čo sa týka sociálnej interakcie, sa štúdio Team17 rozhodlo inovovat'. Vizuálne hra ani nemôže byt' krajšia – tradičná gameplay v 2D je zahalená do trojdimenzionálneho kabáta, jednotlivé prostredia sú navyše precízne a vkusne spracované, nechýba ani živá hra farieb. Ak sa vám graficky páčil predchádzajúci diel, tento budete milovat'. Spätost' s okolím sa vracia spät', sto percentná zničitel'nost' je už samozrejmost'ou tejto značky. Najúžasnejšou vecou na celej hre však nie je atraktívna vizuálna zložka, ale miera kustomizácie vašich červích tímov a gameplay všeobecne, ktorá sa od posledného prírastku do série ešte zvýšila. Navrhnite si vlastný hrad, vytvorte osobitnú vlajku, pomenujte svoj tím po nejakej maximálne drsnej predlohe a upravte si jeho jednotlivých členov podl'a svojho vkusu. Ale to je vlastne už stará známa klasika. Teraz však máte možnost'

pripojit' sa k už existujúcemu klanu alebo si vytvorit' vlastný a pozvat' doň priatel'ov. A ked' vás už konečne nebude trápit' samota, hurá do vojny s ostatnými!

Po prvýkrát v histórii máte skutočne možnost' plnohodnotne si zmerat' sily s protivníkmi z celého sveta. Práve v Clan Wars sa online aspekt celej série dostáva na svoj vrchol. V rámci zvýšenej socializácie hra podporuje aj Steam Workshop, pomocou ktorého môžu hráči zdiel'at' vlastnoručné vymodelované mapy a poskytnút' tak ostatným bohatšiu gameplay.

Spoločenský element Worms Clan Wars je dokonca až na takej úrovni, že špeciálne pre túto hru bola vytvorená aplikácia na iOS, Android a web, pomocou ktorej môžete budovat' svoju vojnovú stratégiu s priatel'mi aj na cestách. Stručne zhrnuté a podčiarknuté – Clan Wars, ako už názov napovedá, stojí a padá na masívnom hraní po sieti. Už žiadna komorná atmosféra, ale hotový celosvetový armageddon. Bohužial', v tomto prípade hra skôr padá, ako stojí...

Worms Clan Wars je ako obrovská párty, na ktorú nikto neprišiel

Okrem rozšírených multiplayerových možností a zväčšeného arzenálu zbraní neponúkajú najnovší „Wormsovia" v podstate nič, čo by vám neposkytol aj ich o niečo starší predchodca. Clan Wars teda v plnej miere vsádza na siet'ové seansy, ktoré sa, bohužial', v súčasnosti už nekonajú. Ak aj Klanové vojny niekedy zažili nával hráčskej komunity, ich pät' minút slávy už uplynulo. Nech sme sa snažili akokol'vek, herné lobby zívali prázdnotou a ani vytrvalé skúšanie možnosti „Quick Match", teda „rýchly, prípadne okamžitý zápas" nám neprinieslo žiadny osoh. Po niekol'kých dňoch sme museli akceptovat' nepríjemnú realitu – Clan Wars dnes už takmer nikto nehráva.

Ked' si po tomto zistení zložíme ružové okuliare, zistíme, že fanúšikovia série Worms by sa bez posledného prídavku pokojne zaobišli, pretože Klanové vojny sú, v širšom poňatí, debaklom. Krásnym, precízne a kvalitne spraveným debaklom. V tomto prípade nezlyhali vývojári – a ak áno, azda len v rozhodnutí vôbec vytvorit' d'alšiu hru s rovnakou tematikou a rovnakými hernými mechanizmami. V 21. storočí, kedy naše internetové pripojenie naplno vyt'ažujú hry ako Call of Duty, Battlefield či rôzne MMO tituly, moderný hráč skrátka nemá dôvod zapnút' si platformovú „rubačku", ktorá mu ani pri najlepšej vôli nevie poskytnút' taký vel'ký zážitok, ako súčasné vojnové či športové simulátory a online RPG. Zamýšl'aný armageddon sa teda nekoná a „Wormsovia" sa chcene-nechcene vracajú spät' k svojim komorným koreňom.

Mário Lorenc

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

Gran Turismo 6

TUNING FYZIKY

Byť dizajnérom nejakej zabehnutej automobilky, aj keď to znie ako práca snov, určite nie je ľahký chlebíček. Na prvý pohľad máte totiž obrovskú tvorivú slobodu, avšak pravdou je, že vaše ruky sú taktiež zviazané tým, čo obsahoval predošlý model, keďže zákazník automaticky čaká komfort, kvôli ktorému sa vracia práve k vašej automobilke. Gran Turismo 6 má s týmto tvrdením, aj keď ide o hru (teda real drive simulator) a nie auto, veľa spoločného, a preto sme rozhodli odjazdiť poriadny počet kilometrov predtým, než vám prezradíme náš verdikt.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: preteky
Výrobca: Polyphony Digital
Vydavateľ: Sony SCEE

PLUSY A MÍNUSY:

+ nový fyzikálny model
+ coffe break eventy
+ GT vision
+ rozmanitosť
- obrovská nekonzistentnosť
- AI protivníkov
- neintuitívny multiplayer
- chýbajúci model poškodenia

HODNOTENIE:

70%

Pri prvom pohľade na nové Gran Turismo zbadáte kompletne prekopané menu, ktoré síce oproti svojmu predchodcovi ponúka prehľadnosť, ale na druhej strane nevyzerá ani zďaleka tak efektne, čím stráca účinok, pri ktorom by vám padla sánka už pri prvom spustení.

Sprievodný navigačný systém vás automaticky zavedie do ponuky dealerov, aby ste sa mohli pokochať, s čím všetkým budete mať možnosť sa prehárať po okruhoch. Ponuka áut sa od minula rozrástla o ďalších 200 mašín, čím sa celkové číslo zastavilo na prvý pohľad úctyhodných 1200 kúskov. Toto číslo sa, bohužiaľ, však stále delí na tzv. premium (HD textúry vrátane kompletného interiéru) a standard modely (PS2 modely upscalnuté do HD), pričom pomer je stále 2:3 v prospech standard modelov. Ešte smutnejšie je to, že sa tvorcovia rozhodli odignorovať nároky hráčov a standard od premium modelov nie sú opäť nijak pri kúpe odlíšené. V prípade, že nechcete kupovať mačku vo vreci, je pri každej kúpe potrebné vliezť do showroomu a obzrieť si vášho miláčika zblízka.

Po výbere vášho fára je konečne čas ho zobrať na jednu zo 100 tratí a predviesť, čo s ním dokážete. V prvých momentoch, keď zbadáte trať, budete podobne ako pri vyššie zmienených položkách mierne nemilo prekvapení tým, ako rozpačito pôsobí. Kým asfalt a autá (samozrejme v prípade premium modelov) na ňom vyzerajú nádherne, diváci a miestami aj okolie pôsobia až komicky nepodarene. V konečnom dôsledku platí po grafickej stránke presne to isté ako u predchodcu a hra na tomto poli neprináša okrem zmeny dňa a noci na zopár vybraných tratiach žiadnu novinku. Pričom WOW efekt z predošlých GT hier, ktoré vždy posúvali technické možnosti, sa akosi v tomto prípade vôbec nedostavuje.

V momente, keď však dostanete konečne volant do svojich rúk, si začnete všímať zmeny – ich je hneď niekoľko. Tou prvou a najvýraznejšou je kompletne nový fyzikálny model, vďaka ktorému sa každé auto správa inak. S tým je spojená aj nutnosť meniť svoj štýl jazdy podľa toho, v čom práve sedíte, na akých gumách to máte obuté, ako to máte nastavené a na akom povrchu sa práve nachádzate. Pocit z jazdy je v GT6 jedinečný a radosť, keď sa po x-tom pokuse konečne zžijete so svojím autom, je úžasná.

Bohužiaľ, na čo tvorcovia GT série dlhodobo zabúdajú, je to, že ich hra nie je len o jazdení, ale hlavne o pretekaní, kde sa okrem toho, že jazdia autá dokola po okruhu, dejú v reálnom svete ja iné veci, ktoré robia tento šport takým zaujímavým. Prvou obrovskou výčitkou voči GT6 je totálna absencia akéhokoľvek modelu poškodenia, čo je v porovnaní s GT5 veľký krok späť. Ďalším veľkým problémom je AI protivníkov, ktorí si v zásade jazdia po svojej preddefinovanej trase a totálne ignorujú vaše počínanie, takže počas preteku predstavujú prakticky len pohyblivé spomaľovače. Samotné pretekanie tak znamená v konečnom dôsledku boj medzi vami, vaším autom a traťou. To sa miestami vďaka absencii akejkoľvek penalizácie za skracovanie si dráhy preletením šikany na plný plyn, zmenšuje na to, nakoľko chcete hrať férovo alebo nie.

Svoj jazdecký um si okrem štandardných pretekov podobne ako v GT5 môžete zmerať aj v motokárach, nascare a offroad rally (v oboch prípadoch však v okresanej forme), pričom GT6 k týmto možnostiam pridáva ponuku jazdiť v lunárnom module po mesiaci a taktiež rôzne výzvy, v ktorých sa snažíte zhodiť čo najväčší počet kužeľov, prípadne prejsť s obmedzeným palivom najväčší úsek

trate. Hra takisto ponúka možnosť cez GT Vision testovať reálne prototypy automobiliek, ktoré majú do hry, podobne ako rôzne sezónne eventy, pribúdať formou pravidelných updatov zdarma, takže o rozmanitosti obsahu sa hovoriť naozaj nedá. Jediné, čo oproti predchodcovi zamrzí, je chýbajúci editor tratí, B-spec mód, v ktorom ste mohli robiť manažéra AI ovládaným jazdcom a možnosť kupovať ojazdené autá.

V online multiplayeri si rovnako ako v predchodcovi môže zmerať sily až 16 hráčov, avšak vzhľadom na nulový matchmaking sa vám tak bude veľmi často stávať, že sa pripojíte do lobby, v ktorej protihráči ani zďaleka nezodpovedajú profilu pretekárskeho hráča podľa vašich predstáv. V prvej zákrute im nerobí problém vrazit do vás v snahe vytlačiť vás z trate. Hra síce ponúka oproti singleplayeru možnosť penalizovať tieto výtržnosti, avšak presné nastavenie lobby sa zobrazí až pri vstupe do nej, čo robí z hľadania hry, ktorá vyhovuje vašim predstavám, zdĺhavý proces.

V konečnom zhodnotení pôsobí GT6 uponáhľaným dojmom. Akoby sa tvorcovia chceli veľmi pochváliť novým fyzikálnym modelom a ani sa len nepokúsili vyladiť nekonzistentnosť, ktorá sa objavila už v GT5. Pokiaľ vás náhodou GT5 minulo, ide určite o veľmi dobrú voľbu, ako sa zoznámiť s ovládaním niekoľko stoviek rôznych štvorkolesových tátošov, no pokiaľ ste už majiteľmi GT5, môžete byť nemilo prekvapení tým, že vám Polyphony Digital servíruje ďalší prologue a tentoraz sa nehanbí si za to vypýtať plnú cenu.

Branislav Brna

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

Battlefield 4: China Rising

SOLÍDNE, NO NIČ Z ČOHO BY SME PADLI NA ZADOK

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: DICE
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ solídny nový herný mód
+ Dragon Pass a Guilin Peaks
+ nové zbrane a výbava

- Silk Road a Altai Range
- občasné glitche a bugy
- občas vykol'ají balans hry
- chýba vel'ká Levolution udalost'

HODNOTENIE:
65%

Ako to už bolo sl'úbené, desať máp v pôvodnom Battlefield 4 bude postupne doplňovaných o d'alšie. A osobne tento krok viac-menej vítam. Predsa len po stovke odohraných hodín na všetkých mapách treba trochu sviežeho vetra a ten nepochybne poskytne prvý balíček s názvom China Rising.

Ak by sa dal štýl štyroch máp vyjadrit' spoločne, tak by určite padli prívlastky ako: obrovské rozlohou, členité terénom, no určite nie dokonalé. Štvorica máp Altai Range, Dragon Pass, Guilin Peaks a Silk Road dávajú vyniknút' hlavne t'ažkej vojenskej technike, no mapy sú navrhnuté tak, aby sa v nich nestratila ani pechota. Teda vo väčšine prípadov. V tomto prípade začnem asi tou najslabšou mapou s pomenovaním Silk Road. Táto púštna mapa dáva s úsmevom spomenút' na časy Bad Company 2, kde bolo podobne ladených máp (myslené prostredím) požehnane. Rozlohou najviac pripomína Golmund Railway. Rovnako však aj dizajnom. Vo vel'kom Conqueste sa tak pechota zdržiava takmer výlučne okolo jedného bodu, okolo ktorého je vystavaný vojenský komplex, no ostatné body sú čisto záležitost'ou tankov a podobných vozidiel. V Rush móde má zasa nezmyselne navrhnuté body, a tak málokedy útočníci prejdú cez prvú dvojicu M-Com staníc. Naopak, vzhľadom na to, že tímový deathmatch sa odohráva presne v tomto vojenskom komplexe, tak je hranie tohto, pre Battlefield, netradičného módu, celkom príjemné. Navyše celý povrch mapy je tvorený iba málo členitým terénom a pieskom, čo dáva priestor snajperom na ich kempenie.

Druhou v poradí, čo sa kvality týka, je Altai Range. Táto polosnežná mapa je vystavaná okolo vel'kého vysielača, okolo ktorého sa rozprestiera členitý a rozl'ahlý terén. Prvý problém je spoločný s mapou Silk Road. A to fakt, že prostredie pôsobí vel'mi stereotypne a prázdno a jediné vylepšenie je v spôsobe poletujúceho snehu, každopádne je na tom lepšie ako Silk Road. Ovel'a lepšie sa na tejto mape hrá aj Conquest vd'aka upravenému terénu okolo bodov na zaberanie. Príliš často nastávajú situácie, kedy sa pechota schádza na prestrelky v okolí vysielača a zvyšok hráčov sedí vo vozidlách a zaberá ostatné body.

Zvyšné dve mapy sú na tom ovel'a lepšie. Dragon's Pass hlavne tým, že pridáva vodné toky, ktoré zrýchľujú transport a dávajú možnosť na útok z mora. Celá mapa pripomína Hainan Resort z pôvodnej hry, no s tým, že sa na nej nenachádzajú útočné lode. Navyše táto mapa okrem členitosti pridáva aj zaujímavo spracovaný povrch, vysoké hory zabezpečujú to, že pechota sa bude mať kde usadiť, a teda sa nebudú prechádzať po prázdnej planine s nádejou, že ich nejaký snajper po kilometrovej ceste peši nedá jednou ranou dole. Ako bonus sa dá prirátať, že v priebehu Conquest zápasov sa trochu mení počasie v podobe prichádzajúceho dažďa. Tak isto Rush je na tejto mape výborný, rovnako aj ostatné módy.

Asi najlepšou mapou je Guilin Peaks, ktorá je viac o boji pechoty a vozidlá tu slúžia iba ako transportný prostriedok. Čo robí túto mapu takou dobrou, je kombinácia mnohých prístupových ciest, rôznorodých prostredí a členitého terénu pokrytého stromami a d'alším zeleným porastom. Nájdete tu jaskyne, ryžové terasy, no aj oblasti s viacerými budovami. Takže napríklad, ak nedokážete prerazit' cez nepriatel'ské línie, ktoré sú umiestnené v jaskyni, tak ich môžete obísť a napadnúť z boku, alebo zozadu, pričom mapa stále nestráca na kompaktnosti. Táto mapa je výborná aj v ostatných módoch, a preto sa oprávnene stáva najlepšou mapou tohto DLC.

Okrem máp DLC prináša aj d'alšie veci. V prvom rade nový herný mód, Air Superiority. V jednoduchosti sa jedná o Conquest, no iba za prítomnosti stíhačiek. Teda až na Guilin Peaks, kde sa namiesto stíhačiek zmocníte helikoptér. Vo vzduchu sú umiestnené body, ktoré musia stíhačky zaberať tým, že sa držia v ich blízkosti. To vysvetľuje obrovskú rozlohu väčšiny máp v tomto DLC a pridáva do hry variabilitu. Na mapách z China Rising sa dajú hrať všetky módy, ale Air Superiority sa dá hrať iba na týchto štyroch mapách.

DLC pridáva aj nové zbrane, jednu pre každú triedu a aj niekoľko kúskov do výbavy pre recona a supporta, avšak tie sa odomykajú prostredníctvom výziev, ktoré sú niekedy dosť „hlúpe". Otravné je UCAV, čo je niečo ako riadená strela. Jej zlý balans a glich prítomný na mapách po vydaní spôsobil, že vel'a zápasov bolo kvôli záplave týchto striel nehratel'ných. Našťastie, glitch je opravený a zbraň nerfnutá, no aj napriek tomu sme na nových mapách narazili na niekoľko bugov a glitchov, ktoré znepríjemňovali hranie.

Sklamaním pre nás ostal fakt, že ani jedna z nových máp neobsahuje vel'kú Levolution udalosť. Namiesto toho sú na mapách rozmiestnené stanice, ktoré hráčovi umožňujú vypustiť raz za určitú dobu bombardér a bombardovať nepriateľov. Našťastie ostali niektoré d'alšie interaktívne prvky. Sklamaní sme boli aj z úrovne poškodenia aplikovanej na niektoré prvky mapy. Aby sme neboli schopní s tankom vyvrátiť ani nie vel'ký, ani nie hrubý strom, na to sme neboli v Battlefielde zvyknutí.

Aký je teda China Rising? Prevažne dobrý, no prvé dve spomenuté mapy by potrebovali trošku viac starostlivosti od vývojárov, rovnako ako d'alšie prvky tohto DLC. Nepatrí medzi najlepšie prídavky, no nerobí ani hanbu. Preto je hodnotenie 65%.

Dominik Farkaš

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Square Enix
Zapožičal: Conquest
Žáner: JRPG

PLUSY A MÍNUSY:

+ súbojový systém
+ vizuál a hudba
+ vysoká náročnosť
+ dĺžka
- nevýrazný príbeh

HODNOTENIE:

92%

Bravely Default mal byť pôvodne ďalší spin-off série Final Fantasy, podobne ako FF: The 4 Heroes of Light. Našťastie sa v Square Enix rozhodli vytvoriť novú IP a priniesť nám úplne nový zážitok. A podarilo sa. Bravely Default je jednoznačne jedno z najlepších JRPG posledných rokov.

Príbeh vás zavedie do krajiny Luxendarc. Domov mladého chlapca Tiza bol zničený a pri úteku sa zhodou okolností stretne s dievčaťom Agnès Oblige, ktorú prenasledujú špeciálne lietajúce lode a vojaci, snažiaci sa zajať ju. Spolu s Tizom sa im podarí utiecť a spojiť sa s ďalšími dvomi postavami, Ringabelom a Edeou. A tak sa rozbieha veľký kolotoč udalostí a boja za záchranu sveta pred zlom. Štyri kryštále reprezentujúce elementy oheň, vodu, vzduch a zem strácajú svoju silu, čo môže spôsobiť zánik všetkého živého. Je len na Agnès a jej priateľoch, aby kryštále obnovili a porazili tých, čo sa im v tom snažia zabrániť. Dej v podstate neprináša nič nové a keď si zhrniete jeho základné prvky, neubránite sa pocitu, že ste to už niekde videli. Zachraňujú to však perfektné charaktery všetkých štyroch postáv a vynikajúci dabing, ktorý sa mimochodom dá prepnúť aj do japončiny.

Namiesto získavania veľkého počtu postáv, z ktorých si utvoríte svoj tím, môžete každej z hlavných postáv meniť povolanie. Tých je dokopy dvadsaťštyri a každé je unikátne a osobitne sa vylepšuje až do levelu štrnásť. Od základných typov ako white mage, black mage alebo monk sa dostanete k špecialitám povolaniam ako valkyrie alebo ninja. Hra servíruje povolania postupne, takže si stíhate pomaly osvojovať to, čo sadne vášmu štýlu hrania a na čo sa chcete v súbojoch zamerať. Popri základnom povolaní môžete každej postave určiť ešte jedno podporné, z ktorého sú potom dostupné kúzla alebo schopnosti. Dôležitým faktorom je aj vybavenie a hlavne zbraň. Každé povolanie má predpoklad ovládať určitú zbraň lepšie ako ostatné, takže sa musíte snažiť každú postavu vybaviť čo najadekvátnejšie. A koniec koncov, od samotnej zbrane sa odráža aj typ špeciálneho útoku, ktorý je pre každú zbraň unikátny. Možností je naozaj veľka a práve tie tvoria jadro zábavy zo súbojov.

Ak ste si mysleli, že klasické japonské RPG už nie je ako vylepšiť, tvorcovia vás veľmi rýchlo vyvedú z omylu. Do tradičných ťahových súbojov pridali množstvo nových herných prvkov. Tým najdôležitejším je takzvaný brave a default. Brave vám umožní vykonať s postavou ešte jeden ťah, a to do maximálneho počtu štyri. Avšak má to aj svoje negatívum. Pokiaľ sa vám oponentov nepodarilo zničiť, musíte sa pripraviť na plejádu útokov, ktorým sa nemáte ako brániť, pretože musíte počkať, kým sa minuté ťahy obnovia. Default naopak uvedie vybranú postavu do obranného módu, v ktorom sa počet ušetrených ťahov zvýši o jedna. Tieto dva jednoduché prvky ponúkajú obrovské množstvo priestoru na taktizovanie, a to hlavne v kombinácii s rôznymi povolaniami. Bez problémov sa môžete zamerať na hrubú silu a oponentov zlikvidovať hneď v prvom kole, avšak každý nepriateľ má svoje slabiny a odolnosti, takže je veľmi jednoduché vystaviť sa veľkému riziku. Poslednou šancou na záchranu sú špeciálne SP body, ktoré vám umožnia zastaviť čas a zaútočiť, aj keď je na ťahu protivník. Ich maximálny počet je tri a získavate ich každých osem hodín, ktoré necháte 3DS v sleep móde. Môžete si ich taktiež zakúpiť za reálne peniaze, čo považujeme za vrcholnú zbytočnosť a skôr to hre nerobí dobré meno, než by sa v tom dalo nájsť reálne využitie.

Ďalšími novinkami je aj vynikajúce prepojenie hry s možnosťami samotného Nintenda 3DS. Do boja si môžete povolať vašich priateľov či hráčov, ktorých získate cez StreetPass. Pokiaľ sa vo vašej oblasti nikto nenachádza, hra vám jednoducho nájde hráčov cez internet. A ich pomoc budete určite potrebovať. Náročnosť súbojov je na strednom stupni vcelku vysoká a hlavne duely s bossmi dajú zabrať. Tam je pomoc japonského hráča, ktorý dá damage cez 1500 na jeden útok, naozaj veľmi cenená. Taktiež spomenieme systém odomykania lepšieho vybavenia, zbraní alebo brnenia. To prebieha cez výstavbu, resp. obnovu Tizovho rodného mestečka. Na každú stavbu môžete prideliť určitý počet pracovníkov, čo znižuje čas potrebný na jej dokončenie. Čím vyššia úroveň určitého obchodu, tým dlhšie stavba trvá. Časom získate aj vyšší počet pracovníkov, no vaše mesto je zároveň infikované veľmi silnými príšerami. S nimi je taktiež spojená funkcia SpotPass, avšak nám sa nepodarilo v okolí nájsť nikoho, kto hru vlastnil, takže sme ich museli pomaly ničiť.

Po grafickej stránke je na tom Bravely Default vynikajúco. Prostrediu nechýba množstvo detailov a hlavne mestá sú prekrásne. Autori sa snažili z možností 3DS vyťažiť maximum, pričom zachovali klasické vizuálne JRPG prvky. 3D efekt veľký dopad na hru samotnú nemá, ale pôsobí veľmi pekne. Hlavne počas prechádzania mestom a veľkými priestormi. Veľkým plusom je vynikajúca hudba, ktorú má na svedomí Revo z japonskej skupiny Sound Horizon.

Jeden z najúspešnejších žánrov na staršej generácii handheldov bol práve JRPG. A aj keď malo Nintendo 3DS slabý rozbeh, objavilo sa niekoľko naozaj vynikajúcich titulov zastávajúcich práve tento žáner. Bravely Default im momentálne jednoznačne kraľuje. Aj keď príbehu chýba väčšia hĺbka, po stránke hratEľnosti ide o jednu z hier, ktorú na 3DS musíte vlastniť. Doba, koľko sa hre budete venovať, číta desiatky hodín a herných možností bude stále pribúdať a pribúdať. V Square Enix navyše nezabudli ani na možnosti samotného handheldu, s ktorým si môžete privolať na pomoc kamarátov pridaných cez SpotPass a množstvo podobných drobností, ktoré obohacujú už tak obrovskú hru.

Juraj Vlha

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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

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

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

SKUTOČNÁ LEGENDA

A Link to the past je klasika z roku 1992 – hra, ktorá predefinovala herný priemysel. Ked' sme sa dopočuli o novej Legend of Zelda, ktorá mala byť pokračovaním legendárnej a Link to the past, neboli sme si istí, čo môžeme očakávať. Ako verní fanúšikovia série sme sa obávali toho, aby nešlo o klasický prípad dojnej kravy, ktorá sa bude z mena klasickej hry snažiť vyťažiť peniaze. V takýchto prípadoch sú vždy vysoké očakávania a nie raz sa stalo, že pokračovanie kultovej hry nakoniec nedosahovalo požadovanú úroveň, ktorá by uspokojila hladných hráčov.

Pre tých, ktorí už v roku 1992 hrali a Link to the past, bude návrat do krajiny Hyrule krásnym a nostalgickým zážitkom. Iste vás potešíme správou, že nejde o klasický remake. Ak ste hrali a Link to the past, tak a Link Between Worlds vám bude zo začiatku vel'mi povedomý. Hyrule je v podstatne presná kópia z roku 1992. Napriek tomu, že odvtedy ubehli stovky rokov, hrdinovia sú (na „vel'ké prekvapenie") stále Link a princezná Zelda. Po prvých minútach hrania však zistíte, že vývojári nám neposkytli len prerobenie z roku 1992. Naopak, zobrali to, čo bolo v Link to the past dobré a na tom stavali d'alej.

V hre sa objaví zloduch menom Yuga, ktorý má úžasne strašidelnú schopnosť. Dokáže hocičo premenit' na bud' pekný, či otrasne škaredý obraz. Možno sa pýtate, prečo by to robil. Nie, neplánuje si otvorit' galériu, ale na obrazy premení sedem mystických mudrcov, ktorí udržiavali Ganona (pozn.: hlavný zloduch z Link to the past) tam, kde bol. Niežeby sme vedeli, kde to je, ale hocikde je dobre, kým to nie je v Hyrule. Avšak Yuga ho zjavne chce priniest' spät' a všetkých sedem obrazov mudrcov zoberie preč do alternatívnej dimenzie. Jedným z týchto mudrcov je krásna princezná Zelda, ktorú sa Link pokúsi zachránit', no Yuga aj jeho premení na čarbanicu načmáranú na stene izby.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná adventúra s otvoreným svetom
Výrobca: Nintendo
Zapožičal': Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ premena do 2D vám otvára nové možnosti
+ integrácia nových mechanizmov
+ hádanky a ich obtiažnosť
+ slobodný priebeh hry
+ spracovanie
+ návykové
- nová grafika sa nemusí páčiť každému
- nebudete spávať ;-)

HODNOTENIE:

98%

Spomenuli sme podivného zajaca menom Ravio? Ten sa k Linkovi na začiatku hry nielen nast'ahuje, ale rovno si tam otvorí obchod. Za odmenu vám dá magický náramok, o ktorom tvrdí, že nevie, aké má účinky. Čoskoro však zistíte, že vd'aka nemu sa Link môže nielen premenit' na obraz a zasa spät' do reality, ale môže sa v jeho 2D forme pohybovat' po stenách. A „voilá", hned' hra dostane nový rozmer. A tak sa vyberiete za Yugom do alternatívnej dimenzie, ktorá sa podobá tej pôvodnej, no s malými obmenami. Napríklad budete v krajine, ktorá sa volá Lorule namiesto Hyrule, vládne tam princezná Hylda a nie Zelda. Kým Hyrule je krásna zelená krajina s vodopádmi, tak Lorule je kontrastne temná s močiarmi. Novým prvkom je vaša slobodná vol'ba v postupe, akým hru prejdete. Kým v predošlých častiach ste mali vopred určenú postupnosť, v akej ste museli dungeony prechádzat' (tá bola väčšinou predurčená dostupnosť ou vašej výbavy). Na konci dungeonu ste dostali novú vec, ktorou ste si otvorili nové oblasti. Nakoniec ste sa (väčšinou) s plným inventárom prepracovali celou hrou. Aj tu musíte na vyriešenie hádaniek a prejdenie jednotlivých dungeonov použit' správne veci, avšak tie si môžete od vášho nového spolubývajúceho Ravia kúpit' či prenajat'. Ked'že na kúpu sú veci dost' drahé (napr. 2000 rupees), zo začiatku si ich budete musiet' prenajat' za rozumnejšiu cenu (napr. 80 rupees). Môžete ich používat' až do vašej smrti, ked' si Ravia všetky prenajaté veci zoberie spät'. Celkom fér obchod, nie? Všetky veci máte dostupné v podstate už od samého začiatku. Tým pádom si môžete vybrat', v akom poradí budete hru prechádzat'.

V praxi funguje tento systém výborne. Presne toto séria Zelda potrebovala. Nielenže vám nechala slobodnú ruku pri prejdení hry, ale taktiež vás odmeňuje za skúmanie zákutí a skrytých jaskýň, alebo lúštení hádaniek, ktoré sú na každom kroku. Ked' sme už pri hádankách, tak práve tie tvoria „dušu" Zelda hier. Nie sú ani moc l'ahké a nie sú ani neuveritel'ne t'ažké, aby vás hra začala frustrovat'. Inými slovami – sú akurát. Občas sa nám stalo, že sme sa zasekli na hodinu a pol, ale prekvapivo, vôbec nám to neprekážalo. Práve naopak. S odhodlaním zistit', ako sa bude dej d'alej vyvíjat' a aký poklad je za zamknutými dverami, sme si potrápili hlavy a vylúštené hádanky nám dali pocit dobre odvedenej práce.

Samozrejme, môže sa stat', že Linkov svet vás pohltí a vy nebudete vediet', kam ísť d'alej alebo čo spravit'. Hockedy sa preto môžete veštice v hre spýtat', čo máte urobit' a ona vám to nepriamo naznačí. Avšak dost' jasne nato, aby ste hned' vedeli, čo a kde treba spravit'. Pokial' sa zaseknete pri nejakej hádanke alebo v dungeone, môžete si nasadit' vel'mi vtipne

vyzerajúce okuliare, ktoré vám umožnia vidiet' rôzne odkazy na hl'adané riešenie. Je však výborné, že žiadnym spôsobom nie ste nútení túto malú pomoc využit'. Ked' si chcete vychutnat' prosté blúdenie, hra vám v tom nebude bránit'.

Linkova nová schopnosť premenit' sa do svojej 2D podoby dost' podstatne zmení spôsob, akým budete v hre rozmýšl'at'. V podstate sa vtelit' do hocakej steny a hýbat' sa po nej. Preto na zvládnutie väčšiny hádaniek budete musiet' premýšl'at' aj v odlišných rozmeroch. Ked'že ide o úplne nový systém, trvalo nám nejaký čas, kým sme si na to zvykli. Originalita nápadu sa však nedá popriet'. Prináša úplne nový koncept pri prechode hrou, čo vel'mi oceňujeme.

Séria Zelda prešla od prvých bitových grafík cez podstatný vývin. Tu sa Nintendo snažilo držat' starej školy a Linka budete ovládat' výlučne gombíkmi a nie stylusom, ako to bolo vo Phantom Hourglass či Spirit Tracks. Ide o prvú Zeldu na Nintendo 3DS, ktorá nie je port. S tým prišla aj nová grafika. Na rozdiel od predošlých papierových Linkov a princezien sa Nintendo vrátilo k pôvodnému konceptu, kde Linka ovládate zvrchu. Svet je krásne „nadizajnovaný" a prechod medzi 2D a 3D ponúka priam ideálne podmienky na využitie 3D efektu, ktorý (na rozdiel od väčšiny hier na 3DS) nesklamal. Jedinú vec, ktorú v celej hre chceme vytknút', je nová grafika postáv. Nový dizajn nám pripadal až príliš rozprávkový a detský. Je to pravdepodobne vec zvyku a ide o subjektívnu vec, ale trocha nám to pri hraní bilo do očí. Audio je však dostatočne kvalitné. Môžete sa tešit' na kvalitný soundtrack.

Verdikt

Zobrat' si absolútnu klasiku, ktorá je považovaná za jednu z najkultovejších hier a urobit' na ňu pokračovanie, je vždy vel'kou výzvou.

Ako sa v minulosti viackrát ukázalo, herné spoločnosti často v tomto smere hráčov sklamú. Je preto pre nás obrovskou radosť ou skonštatovat', že Nintendo nielen obsiahlo čaro pôvodnej hry z roku 1992, ale posunulo priečku v sérii o úroveň vyššie. Ide o Zeldu v pravom slova zmysle. To znamená cestovanie po svete a riešenie hádaniek, boje s bossmi a ako ináč, všetko, čo si záchrana princeznej vyžaduje. Hre sa, okrem malých detailov, nedá vel'a toho vytknút'.

Ide o jednu z najlepších doterajších hier na 3DS a taktiež aj o jednu z najlepších Legend of Zelda, akú sme zatial' hrali.

Adam Zelenay

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

LEGO Marvel Super Heroes

ĎALŠIA LEGO HRA

Kto hernú LEGO sériu pozná a má ju rád, ten recenzie na nové diely čítať ani nemusí. Štúdio TT Games si za tie roky vydávania série osvojila formulku pre vývoj dokonale a jej konštantným sledovaním nemá v nových hrách čo pokaziť. Fanúšikovia sa radujú, ostatní môžu naskočiť na LEGO vlak, hocikde sa im zapáči. A tí, ktorým sa séria nikdy nepáčila, tento článok úplne odignorujú.

Polemizovať, či táto relatívna nemennosť série je niečo, čo by mal recenzent chválit', nemá význam. Pokiaľ ľudia hry neustále kupujú, štúdio by bolo hlúpe, keby skúsilo meniť niečo, čo funguje. Hlúpe alebo odvážne či ambiciózne. LEGO Marvel Super Heroes to znova hrá na istotu. Toto je miesto, kde by väčšina z vás mala prestať čítať a byť rozhodnutá, či do kúpy investujete alebo nie.

Ak ste stále tu, tak sa pustime do popisu toho, čo je na hre nové. Tým je príbeh. Galactus, požierač svetov, dostal chuť na novú planétu, a tak vysiela svojho Strieborného surfera, aby našiel nový svet. Tým je, samozrejme, marvelovská Zem. Počas príchodu na Zem je však jeho surf zničený a kúsky sa roztrieštia do všetkých svetových strán. Každý z tých kúskov má značnú silu a niet sa teda čomu čudovať, že „záporáci" (Doktor Doom a Loki) dajú dohromady partiu marvelovských antagonistov, snažiacich sa tieto kúsky získať pre seba a svoje ciele. Čelit' im budete vy a desiatky marvelovských superhrdinov.

Celkovo v hre nájdete až 150 licencovaných marvelovských postáv (vrátane Stana Leeho), ktoré si budete postupne odomykať, čo zase raz poskytne dobrý dôvod na opakované prechádzanie jednotlivých levelov alebo aj celej hry. Samotná hratel'nosť prináša známe tlčenie nepriatel'ov, zbieranie lego kúskov, riešenie puzzle a odomykanie dverí pre ďalší postup. Ani otvorený svet nemal na to nejaký väčší efekt. Akurát ponúka viac dôvodov na menenie charakterov, keďže na odhalenie niektorých tajomstiev treba veľmi špecifické superhrdinské schopnosti. Hulk použije silu, Iron Man zase niekam doletí.

Čo sa po tol'kých LEGO hrách odpúšťa ťažko, resp. neodpúšťa vôbec, sú technické nedostatky. Bugy, na aké ste narazili v minulých dieloch, môžete očakávať aj tu a taktiež sa vrátilo občasné (aj keď nie časté) sekanie. Našťastie sa vrátili aj dobré veci ako klasický LEGO humor či pekné grafické spracovanie, ktoré je tentoraz navyše plné farieb.

LEGO Marvel Super Heroes je teda ďalším úspešným zárezom do série, ktorá zrejme nemá ako sklamať svojich verných fanúšikov a ani ako zaujať dlhodobých skeptikov. Znovu ide o šarmantnú záležitosť pre malých a veľkých s perfektným využitím svojej licencie.

Patrik Barto

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: TT Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ marvel charaktery
+ otvorený svet
+ humor
- repetitívna hratel'nosť
- technické nedostatky
- bugy

HODNOTENIE:

65%

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

X: Rebirth

STRATENÝ V ZABUGOVANOM VESMÍRE

Nesmrtel'ná séria X hier, ktorá už od roku 1999 patrí medzi špičku vesmírnych simulátorov, sa po pár rokoch od posledného dielu dočkala svojho pokračovania. O tom, či ide o skutočné pokračovanie, by sme mohli dlho polemizovať.

Z trailerov a ukážok to vyzeralo ako pokračovanie, ktoré doslova opätovne zrodí sériu a prinesie niečo nové. Nové možnosti pre skúsených hráčov, nové možnosti pre casual hráčov. V princípe ide o to, že hry z X univerza nie sú vel'mi jednoduché, no vy si ich také môžete pokojne urobit'. Už od začiatku vám hra ponúka kampaň a free mód. X-ká boli vždy o objavovaní vesmíru, kupovaní, obchodovaní, ekonomike, no príbehová línia je taktiež dôležitým faktorom hry. Ak pri X: Rebirth hovoríme o sandboxe, myslíme tým skutočnú vol'nost'.

Čakajú na vás naozaj obrovské, nádherné galaxie a miesta, ktoré vás ohromia nielen grafickým spracovaním. Vesmír neustále žije, stretávate rozličných l'udí, odborníkov, lode, a tak celkovo je všetko v pohybe...

Súhlasíme, grafická stránka sa hre nedá upriet', pokial' sa to týka vesmíru. NPC postavy, ktoré budete nútení oslovovat', vás až tak neohromia. Presnejšie vôbec. V tomto prípade asi nemali autori čas na pridanie polygónov. Už len z vašej pilotky, ktorá vás sprevádza po vašom boku, vám budú v hlave lietat' rôzne myšlienky (či ide o ženu alebo muža). Vel'a odlišných znakov teda nemá. Nepekná vec je však tá, že solídnu grafiku prostredia si zrejme určite naplno neužijete. Najväčším kameňom celej hry je absolútne hrozná optimalizácia. Poviete si: „Mám procesor i7, mňa sa to netýka". Zle! Ako už sami autori zareagovali na fórach, ide o vel'kú chybu v hlavnom kóde hry. Tá spôsobuje abnormálne nároky na HW, a tak je 95-percentné vyt'aženie procesora počas hrania úplne bežné.

Ide o neprehliadnutel'nú vec, ktorá úplne kazí potenciál a aký-taký dojem z hry. Je pochopitel'né, že ku kvalitnej hre patrí aj kvalitná optimalizácia, a to v tomto prípade tvorcovia podcenili.

Čo teda môžete čakať? Padanie, sekanie, nízke FPS. Na hru už vyšlo viac ako desat' opravných patchov, ktoré však problémy nevyriešili. Ak sa nejaké rady našli, prišla na ne sama obrovská komunita hráčov, ktorí sa na hru tešili, no ktorí si, bohužial' , žiadajú vrátenie svojich peňazí.

Ako sme vyššie spomínali, vesmírne prostredie je naozaj atraktívne. Rôzne oblasti spájajú dial'nice, ktoré sú – lepšie povedané – zväzkom portálových tunelov. Ked' do nich vstúpite, zvýši sa vaša rýchlost' a t'ahajú vás na miesto, ktoré spájajú. Počas cestovania môžete vymieňat' pruhy za rýchlejšie, a tak sa dostat' na miesto skôr.

X Rebirth obsahuje aj možnost' vystúpit' z vašej lode, a to tak, že nájdete vhodnú pristávaciu plochu, inú lod' alebo stanicu, na ktorej jednoducho môžete vystúpit'. Obrovským sklamaním je, že každá stanica je presne taká istá.

Autori zobrali jeden vymodelovaný blok, otočili ho, skopírovali a vložili do druhej stanice. Takže zakaždým, ked' vystúpite, máte pocit, že ste prišli do tej istej stanice. Rozhodne zničený d'alší potenciál dobrej hry, a to nehovoriac o pohl'ade z kokpitu. Ten neponúka žiadnu možnost' rozhliadat' sa myšou do strán alebo sa prechádzat'. Ak chcete z kokpitu odíst', zakaždým musíte prežit' nudnú animáciu, ako sa postavíte a odchádzate dozadu. Tam na vás čakajú dve škaredé miestnosti, ktoré sú tak na dve veci. Môžete tam objavit' jedine stŕpnutú posádku, ktorej kŕčovité animácie sú podobné ako pri ostatných NPC postavách.

Ako sme už spomínali, hru môžete hrat' rôznymi spôsobmi. Jedným z nich je story-line, ktorý vás prevedie príbehom X univerza a ukáže vám všetky funkcie hry. Po prvom zapnutí hry sme sa naň smelo vrhli, pričom sme technické problémy „prehryzli" a hodili za hlavu. Avšak bugy v hlavných misiách sme obíst' nedokázali.

Nadšenie čoskoro opadlo. Málokto dokáže hrat' túto hru bez bugov. Možno nie je fér spomínat' cenu v recenzii. No pýtat' obrovskú sumu za alfa verziu, to je na každého privel'a. Ak chcete hru kvôli príbehovej línii, nekupovat', pretože čoskoro prídete o nervy. Odporúčame sledovat' situáciu na fórach, ak by sa hra po sto opravných patchoch mohla dat' hrat' bez problémov.

Chabý OST vám tiež na radosti nepridá... Odporúčame vypnúť hudbu, pretože jedna pieseň dookola sa nedá počúvat'. Obchodovanie, herná ekonomika, budovanie staníc, tvorenie „kolónií", vlastných krížnikov cez celé bugy takisto dobre nefunguje. V hre nenájdete jednu časť, ktorá by bola bez problémov. Obzvlášť inteligencia NPC.

Záver

Hra pred vydaním vyzerala fantasticky a vel'mi sme sa na ňu tešili. Reakcie prvých majitel'ov však pridávali na obavách. Tie sa aj naplnili.

Za peniaze, ktoré dáte autorom, dostanete akúsi „early acess" hru, ktorá nie je dokonca ani v bete, ale, bohužial', v alphe. Hra nie je len zabugovaná, ale aj nedokončená.

Ak sa dostanete cez gigantické technické problémy (malá pravdepodobnost'), tak sa pravdepodobne nedostanete cez niektoré úlohy. Základné funkcie hry nefungujú, ako majú. Je naozaj škoda, že to takto dopadlo.

Hra s vel'kými ambíciami, vel'kou značkou, vel'kou komunitou, sa zosypala ako domček z karát. Varujeme vás, najbližšieho pol roka rozhodne nekupovat' !

Ján Kaplán

ZÁKLADNÉ INFO:

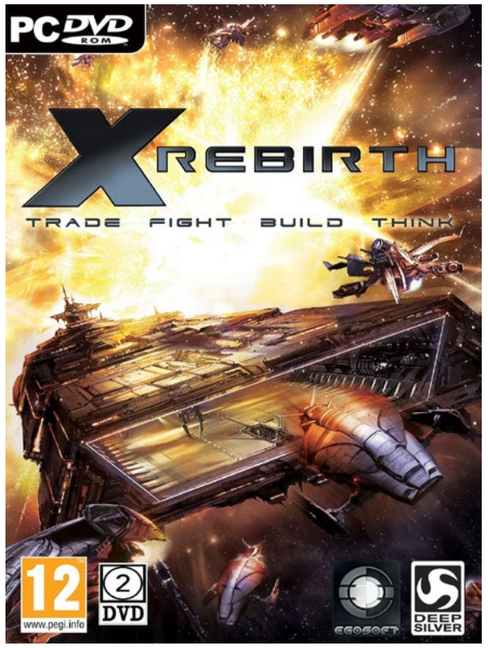
Platforma: PC
Žáner: simulátor
Výrobca: EgoSoft
Zapožičal: Cenega

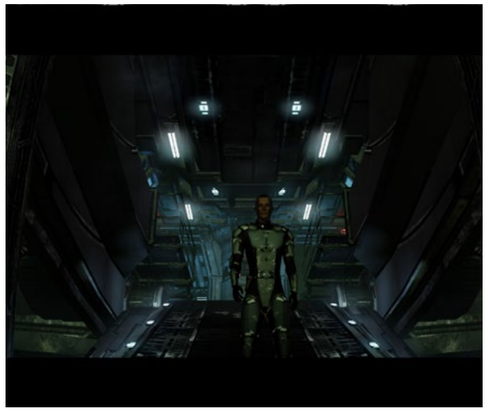
PLUSY A MÍNUSY:

+ sandbox
+ nádherné prostredie
- technické problémy
- umelá inteligencia
- hranaté postavy
- animácie
- cena
- vzhl'ad staníc
- absolútne nevyužitý potenciál

HODNOTENIE:

33%





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

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: 5th Cell
Zapožičal: Conquest
Žáner: Hádanky

PLUSY A MÍNUSY:

+ tvorivosť
+ object editor (iba pre Wii U)
- niektoré hádanky majú málo riešení
- otravná hudba
- žiadne podstatné zmeny

HODNOTENIE:
70%

Scribblenauts Unlimited

Na minuloročnej E3 bola oznámená v poradí už štvrtá časť série Scribblenauts, o ktorej s čistým svedomím môžeme tvrdiť, že bola vo svete videohier revolučná. Prví Scribblenauts neohúrili ani grafikou, ani príbehom, ani žiadnou štandardnou hodnotou, ktorú v hrách väčšinou hľadáme. Hra však očarila systémom hádaniek, ktoré ste riešili doslova svojou fantáziou. Hocičo ste napísali do svojho magického zošita, magicky sa to hneď vytvorilo. Štvrté pokračovanie nesie v názve kľúčové slovíčko unlimited, teda v preklade neobmedzené. Posunie sa úroveň v novej sérii Scribblenauts ešte vyššie?

V Unlimited sa opäť ocitnete v koži Mawella – malého nezbedníka, ktorý po rodičoch zdedil magický zošit, ktorý vytvorí to, čo doňho napíšete. A môžete napísať v podstate hocičo, čo nie je pejoratívneho charakteru alebo čo nie je chránené autorskými právami. Lenže Maxwell je nezbedník a „vtipálek" a nevyužíva svoj magický zošit vždy správne, a tak sa mu jedného dňa jeho vtipná nálada vypomstí. Na jednej prechádzke si od Maxwella vypýta deduško niečo pod zub a Maxwell mu vytvorí hnilé jablko. To ale ešte netušil, že deduško je v skutočnosti čarodejník a ten za trest uvrhol na Maxwellovu sestru kliatbu, ktorá sa začne postupne meniť na kameň. Na to, aby svoj praktický vtip mohol odčiniť, musí zbierať hviezdy, ktoré dostane za dobré činy.

Ako ste sa už možno dovtípili, v hre budete prechádzať svetom a budete plniť rôzne priania a riešiť malé hádanky. Na rozdiel od predošlých sérií, budete mať relatívnu slobodu pri voľbe sveta, tie sú tematicky rozdelené. V zásade to nebude nič meniť na základnom koncepte hry – čo osoba, to nejaký problém, ktorý musíte vyriešiť. Tie sa môžu pohybovať od najrôznejších druhov, od vystrašenej mačky na strome až po oživovanie zoskratovaného robota.

Hádanky ako také nie sú ťažké, naopak, sú celkom jednoznačné. Zábavné sú však tvorivé riešenia, ktorými danú vec vyriešite. Tak napríklad, vylezenú mačku by sme mohli dať zo stromu dole tým, že by sme vytvorili rebrík, vyliezli po ňom a zniesli ju. Ale nie je zábavnejšie vytvoriť supermana, ktorý vyletí a znesie vám ju za vás? Alebo rovno si môžete vytvoriť jetpack a za mačkou vyletíte hore sami. Alebo najlepšie, rovno si vytvorte draka a dúfajme, že sa nám ho podarí osedlať. V tomto Scribblenauts vždy bodovali a tak isto ako aj predtým, aj Unlimited vám doslova umožňuje upustiť uzdu svojej fantázii a hľadať kreatívne riešenia. Niektoré hádanky však majú veľmi úzku škálu správnych riešení, čo nakoniec uberá na celkovom dojme a zrazu sa z neobmedzenej možnosti – hocičo vytvoriť, stane len zbytočnosť. Iné misie však, naopak, poskytujú vašej tvorivosti väčší priestor. Napríklad dostanete za úlohu pripraviť obranu mesta. A prečo sa uskromniť so stavbou obrannej steny, keď môžete do prvej línie postaviť tyranosaura rexa, leva a veľrybu? V tomto smere je názov Unlimited skutočne na mieste.

Hra je obsahovo rovnaká na obidvoch konzolách (údajne aj na PC, ktoré sme, bohužiaľ, nemali možnosť odskúšať). Najväčší a podstatný rozdiel je, že na 3DS verzii nie je prítomný tzv. object editor, v ktorom môžete vytvárať hocaké veci a následne ich cez internet zdieľať s ostatnými. V ňom sa môžete naozaj realizovať, pretože ak vám niečo v hre chýbalo, alebo chcete použiť to, čo neexistuje, tu máte ideálnu možnosť. 3DS má zasa funkciu StreetPass, ktorou uvidíte aké slovíčka a veci použili iní ľudia na vyriešenie hádaniek, ale to sa, samozrejme, na object editor ani z diľky nechytá. Wii U verzia má ešte jednu, nie podstatnú, no milú odlišnosť od ostatných verzií, a to, že v nej môžete tvoriť nintendovské postavy, ako je Mario, Link, Zelda a rôzne iné. Ostatné veci sú však na všetkých verziách rovnaké. Napriek tomu sa nám zdá, že hra Scribblenauts na Wii U nevyužila potenciál. Kým na 3DS sa Unlimited hral výborne, na Wii U to bola len rozšírená handheld hra, ktorá sa pokojne dala hrať aj bez veľkej obrazovky a nakoniec sme ju aj tak hrali iba na displeji ovládača.

Scribblenauts Unlimited má svoju typickú komiksovú grafiku, ktorá sa drží na strane jednoduchosti, ale má svoje čaro. Na WiiU-čku je prirodzene krajšia ako na 3DS-sku. Predsa len je to v HD a všetko funguje plynulejšie. Vývojári by však mohli vylepšiť hudbu, ktorá sa veľmi rýchlo stane repetitívnou a začne liezť na nervy. Na záver ešte pripomíname, že ak si chcete hru plne vychutnať, budete musieť ovládať angličtinu aspoň na pokročilej úrovni, pokiaľ teda neplánujete hrať so slovníkom.

Hra Scribblenauts Unlimited určite nesklamala, ale ani nejako neohúrila. Pokiaľ ste túto sériu ešte nehrali, tak teraz je ten najlepší čas začať. Wii U verzia má object editor ktorý vás zabaví na dlhšie, ale ináč sú všetky verzie obsahovo rovnaké. Aj napriek menším nedostatkom je hra relatívne zábavná a uvoľnená a na spríjemnenie voľného času je ako stvorená.

Adam Zelenay

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

PS4 funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

Logitech | G

SCIENCE WINS

KONZOLE NA CESTY

Energie pro vaše hry. Energie pro váš telefon.
Ovladač + baterie Logitech PowerShell™ vám poskytne výkonné a precizní herní ovládací prvky ve stylu konzole pro systém iOS 7, a zároveň navýší kapacitu baterie. Získejte více energie pro své oblíbené hry, které budete moci hrát déle a intenzivněji, a s jasným výhledem na celou obrazovku. Výsledkem bude intenzivnější mobilní hraní, při kterém vám nebudou překážet vaše prsty.

POWERSHELL™
controller + battery

gaming.logitech.com/powershell

ASUS FonePad Note 6

Fablet ako sa patrí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS

Dostupná cena : 349 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej
+ zvuk
+ stylus
+ fotoaparát
+ pomer váha/vel'kost'

- plastová konštrukcia tela

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Atom Z2580, Dual-Core, 2GHz

Grafický čip: PowerVR SGX544 MP2

RAM: 2GB

Úložný priestor: 16GB/32GB (microSD až do 64GB)

Displej: 6" (1080×1920), Super IPS+

Komunikácia: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Wi-Fi Direct, dual-band, Wi-Fi hotspot; Bluetooth v3.0 s A2D, EDR; NFC

Rozmery: 164.8×88.8×10.3mm

Hmotnosť: 210g

Systém: Android 4.2.2

HODNOTENIE:

90%

Na svete existujú dva typy l'udí. Tí, ktorí uprednostňujú menšie, skladnejšie telefóny a potom sú tu tí, ktorí majú radšej viac digitálnej plochy vo svojich rukách. Prečo však nespojit' to dobré z oboch svetov do jedného produktu? Ked'že doba sa hýbe smerom k mobilite a notebooky bývajú pri kúpe čoraz viac nahrádzané tabletmi a mobilnými telefónmi, firma ASUS si povedala, že to skúsi zlatou strednou cestou. A tak prináša fablet FonePad Note 6.

VZHĽAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Výzorovo nemožno uprieť tomuto produktu až prílišnú podobu s Galaxy Note 3 od firmy Samsung. V oddelení s materiálmi a konštrukciami nás nečakajú žiadne prekvapenia – mobil je z plastu a aj ked' nepatrí medzi najtenšie, je pomerne l'ahký a aj napriek použitým plastom je dostatočne odolný na to, aby vydržal silnejší náraz. Tento produkt sa predáva v dvoch farebných kombináciách – bielej a čiernej.

Telo FonePad Note 6 pozostáva z jedného kusu a tým pádom odpadáva potreba otvárat' zadný kryt pre prístup k SIM a SD kartám. Namiesto toho ich sloty nájdete po l'avej strane naboku, kam môžete uložit' jednu microSIM kartu a jednu microSD kartu pre vaše súbory až do výšky 64GB.

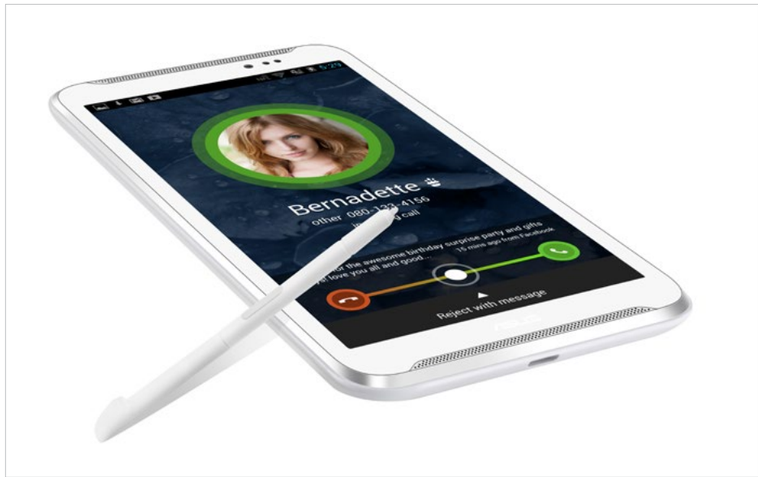
Na vonkajšej strane sa nachádzajú dva vel'ké reproduktory, na vrchnej, aj spodnej strane produktu. Podávajú skvelý výkon, čo dopĺňa akýsi ASUS audio ekvalizér, ktorý ponúka zopár prednastavených profilov a každý z nich ponúka iné nastavenia. Tieto zmeny však nepocítite primárne vtedy, ked' počúvate zvuk vychádzajúci z reproduktorov, ako pri počúvaní cez slúchadlá.

Na pravej strane, zozadu, je uložené stylus, pero, ktoré slúži ako sekundárny vstup pre používanie vašej dotykovej obrazovky. Využíva technológiu vel'mi podobnú tej, na ktorej bežia všetky Wacom tablety. To znamená, že displej rozoznáva prítomnost' hrotu pera ešte predtým, ako sa vôbec dotknete samotného displeja. Táto vlastnost' sa dobre využíva pri browsovaní položiek v zoznamoch, stačí len zájst' k požadovanému okraju a zoznam sa začne sám skrolovat'. Stylus má len jedno tlačidlo a pri jeho držaní môžete urobit' akýsi výrez obrazovky a uložit' ju.

Treba ešte spomenút', že okamžite po vytiahnutí stylusu sa FonePad Note 6 prepne do druhého módu a ponúkne vám niekol'ko poznámkových blokov, kde môžete zapísat' svoje poznámky. Taktiež sa v takomto prípade objaví modré tlačidlo na boku displeja, ktorého potiahnutím prevlečiete vaším desktopom akúsi kresliacu vrstvu, na ktorej môžete l'ubovol'ne kreslit' a potom následne vašu škicu či poznámky uložit'.

DISPLEJ

Ak je niečo, čím vás tento produkt zaujme na prvý pohl'ad, tak je to displej s 6-palcovou uhlopriečkou, čo je presne na hranici medzi tabletom a mobilným telefónom. Displej je kapacitný, podporujúci multi-touch (reaguje až na desat' rôznych vstupov naraz), má fullHD (1080×1920) rozlíšenie a využíva Super IPS+ technológie. Prečo ten prečačkaný názov? Ide o vylepšenú IPS technológiu, ktorá zaručuje široké pozorovacie uhly so zachovaním farieb a kontrastu z každého uhla pohl'adu. V tomto prípade dochádza k zachovaniu dynamického kontrastu v pomere 1600:1 a nedochádza k vyblednutiu čiernych farieb. Čo to znamená pre bežného užívatel'a? Znamená to jasné, plné farby a tóny a hladké vykreslenie grafických prvkov na displeji za každých okolností.



Jas displeja spadá na úroveň 450 nitov, čo je nadštandard vo svojej triede. Zatial' čo v interiéroch táto úroveň bohato stačí, v exteriéroch to už také ružové nie je. Pri polooblačnom či slnečnom dni síce pomáha, ked' vypumpujete jas displeja na maximum, no výkon nie je úplne ideálny. Každopádne nič čo by kazilo celkový dojem.

HARDVÉR

Vnútro je poháňané procesorom od firmy Intel, konkrétne ide o dvoj-jadrový, 2GHz, Intel Atom Z2580 procesor patriaci do Clover Trail+ rodiny procesorov. Je naviazaný na integrovanú grafickú kartu PowerVR SGX544MP2, čo v preklade umožňuje až troj-násobne väčší 3D výkon než u jeho predchodcov. Tieto špecifikácie sú d'alej sprevádzané 2GB operačnej pamäte a 16 či 32GB vnútornej úložnej pamäte.

V oblasti konektivity pokrýva všetko potrebné v bežných situáciách. Na vonkajšej strane produktu nájdete 3.5mm audio jack pre vaše slúchadlá či sound system, na spodnej strane zase micro USB 2.0 port pre nabíjanie a prenášanie súborov. Taktiež môžete využit' NFC pripojenie či Bluetooth 3.0 podporujúci A2DP protokol.

Hardvér je už klasicky dopĺňaný operačným systémom Android 4.2 (Jelly Bean), ktorý tento fablet zvláda bezproblémovo, za dobu používania nám systém ani raz nepadol či nezamrzol.

MULTIMÉDIÁ

Vel'mi dobre je na tom FonePad 6 aj v multimediálnom oddelení. Je radost' pozerat' videá na tomto produkte a bez problémov zvláda aj hry. Vyskúšali sme Minecraft: Pocket Edition a aj Blur Overdrive. Hry fungovali plynulo, výkon komplementoval kvalitný displej, čo len umocňovalo samotný zážitok z hry. Pri dlhodobom zat'ažení sa fablet vôbec neprehrieval, čo považujeme za vel'ké plus.

Tento fablet určite využijete pri zachytávaní momentov z vášho života. Na tento účel vám poslúži 8-megapixlový fotoaparát na zadnej strane, ktorý zvláda natáčanie fullHD videa v (1080p) rozlíšení pri 30fps a pre video konferencie ako Skype či Google Hangout vám postačí 1-megapixlový fotoaparát na prednej strane zvládajúci hovory v HD rozlíšení (720p.)

BATÉRIA

FonePad Note 6 používa 3200mAh batériu, čo nie je žiaden zázrak, ale výdrž poskytuje decentnú. Pri najvyššom jase, st'ahovaní zopár aplikácií, strávenej hodine na youtube pozeraním videí a hraním dvoch hier, každú asi 30 minút, nám fablet vydržal celý deň a na d'alší deň, približne v rovnakom čase, bol pripravený na novú dávku energie.

TABLET V REÁLNOM ŽIVOTE

Ako sa ale Asus FonePad Note 6 používa v reálnom živote? Mnohí sa môžu st'ažovat' predovšetkým na jeho vel'kost'. Predsa len, 6-palcový displej (čo predstavuje okolo 15 centimetrov) nesadne do ruky každému. Určite musíme pochválit' kvalitu fotoaparátu a videa, ktoré sú naozaj na úrovni a určite uspokoja hocijakého fotografického nadšenca. S výdržou batérie sme tiež boli vel'mi spokojní, berúc do úvahy vel'kost', rozlíšenie a kvalitu displeja sa nie je na čo st'ažovat'. Napriek svojej vel'kosti sme nikdy nemali problém s úložným priestorom pre tento produkt a prenášal sa vždy s l'ahkost'ou, v ruke taktiež nikdy net'ažil. K tomu ešte pripočítame kvalitný zvukový výstup a je tu na kvalitný produkt v dobrej cenovej relácii.

VERDIKT

Mobil či tablet, to je jedno. ASUS FonePad Note 6 si berie z oboch to najlepšie a ponúka to v štýlovom balení. Ak ste užívatel', ktorý je rád flexibilný v každej príležitosti a rád si necháva svoje možnosti otvorené a nevadí mu trochu väčší formát produktu, tento fablet je určite pre vás. Či už počúvat' hudbu na cestách alebo doma hrat' hry či v kaviarni čítat' svoje obl'úbené knižné tituly v digitálnej podobe, FonePad Note 6 zvláda všetko a ešte ovel'a viac.

Martin Húbek

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

Headset Lioncast LX16

Navrhnutý pre herné konzoly

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Caseking.de

Dostupná cena : 30 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitný zvuk
+ pripojenie
+ pohodlie
+ ovládanie hlasotosti

- konektory na jednom kábli
- chýba 3,5 jack
- otravná LED
- nemožnost' stlmit' mikrofón

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

20×8×19cm

Hmotnosť: 381g

Dĺžka kábla: 3,6m

Frekvenčné spektrum Slúchadlá:

50Hz – 15kHz

Mikrofón:

50Hz – 15kHz

Citlivosť:

58dB/mW

Impedancia:

32Ohm

HODNOTENIE:

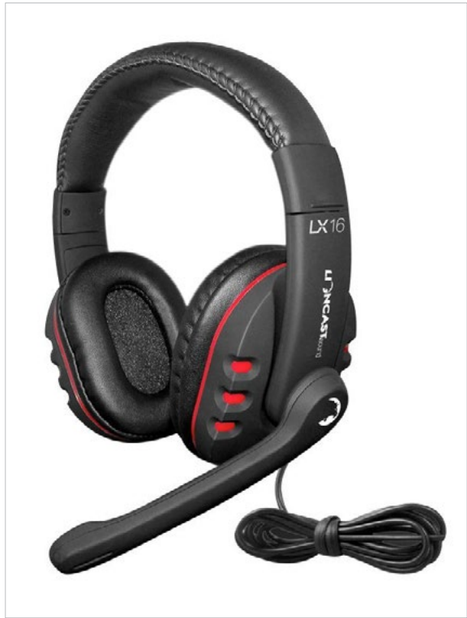
80%

Hedaset od nemeckého výrobcu Lioncast je navrhnutý pre použitie (nielen) s hernými konzolami Xbox 360, PS3, a dokonca aj s novinkou PS4. Ak ste pod stromčekom našli, alebo už vlastníte, niektorú z týchto konzol a nechcete pri hraní po nociach budit' celý panelák hlasnou reprosústavou, môžete porozmýšľat' nad kúpou tohto príslušenstva.

KONŠTRUKCIA, BALENIE A ERGONÓMIA

V balení okrem samotných slúchadiel a krátkeho manuálu nič nenájdeme, čo naznačuje, že všetko potrebné je ich súčast'ou. Všetky druhy konektorov sa tak nachádzajú na kábli slúchadiel, čo na prvý pohľad vyzerá neprakticky, slúchadlá sú však určené len na domáce použitie, takže to pri nosení nevadí. Celková dĺžka kábla je dostatočných 3,6 metra, vďaka čomu je so slúchadlami možné sediet' aj ďalej od televízora.

Približne v polmetrovej vzdialenosti od ľavého slúchadla, z ktorého kábel vychádza, sa nachádza panel ovládača. Ním je možné nezávisle regulovat' hlasitost' zvukov hry a chatu, stlmenie vlastného mikrofónu však chýba. Na ovládači sa nachádza aj prepínač medzi konzolami PlayStation a Xbox 360, prepnutie na PC chýba, z tohto dôvodu nie je ani možné funkciu nezávislého ovládania hlasitosti zvuku hry a hlasového chatu na PC využit'. Činnost' slúchadiel indikuje modrá dióda umiestnená v tele ovládača, tá však svieti možno až príliš silno a navyše bliká "do rytmu", takže hlavne v noci môže pôsobit' rušivo. Z ovládača vychádza dvojica káblov, ten kratší je zakončený 2,5mm konektorom pre pripojenie k ovládaču konzoly Xbox 360. Druhý kábel sa pred koncom rozdel'uje na časť s USB portom a časť s dvojicou RCA konektorov (červený a biely). Klasický, 3,5mm jack v prípade tohto headsetu nenájdeme, pripojenie k počítaču prebieha prostredníctvom USB portu, slúchadlá totiž disponujú vlastnou integrovanou zvukovou kartou.



Samotný headset je veľmi kvalitne spracovaný a na jeho povrchu sa strieda plast s koženkovým materiálom pre vyššie pohodlie pri nosení. Headset pôsobí už na prvý pohľad veľmi štýlovo a atraktívne. Prevláda matná čierna farba s výraznými červenými prvkami na oboch slúchadlách. Po nasadení zakrývajú slúchadlá celé uši, vďaka nastaviteľnej výške držia na hlave veľmi pevne a ani pri dlhom nosení nie je veľmi cítiť, že je na hlave niečo nasadené. Čo sa týka prítlaku na uši, ten by mohol byť vyšší, čo by prispelo lepšiemu odhlučneniu okolitých ruchov. Na kvalite zvuku sa to však nijako neprejavuje.

ZVUK

O reprodukciu zvuku sa starajú dva 40mm meniče. Zvuk je prekvapivo čistý a prirovnať by sa dal k zvukovému prejavu u drahších slúchadiel. Pri hraní a chatovaní vyniknú najmä stredy a čisté výšky. Nechýbajú ani výrazné basy, tie však miestami pôsobia trochu presilene, čo má s najväčšou pravdepodobnosťou na svedomí integrovaná funkcia Bass-Boost. Mikrofón zaznamenáva zvuk dostatočne citlivo a kvalitne, takže druhá strana nebude mať žiadny problém s porozumením hovoreného slova. Kvalitu pri zázname zvuku mikrofónom prispieva aj funkcia potlačenia okolitých ruchov.

VERDIKT

Slúchadlá Lioncast LX16 je možné odporučiť najmä konzolovým hráčom, ktorí naplno využijú ich potenciál. Vďaka kvalitnej konštrukcii, pohodlnému noseniu a dobrému zvuku sa však nestratia ani pri počúvaní hudby, sledovaní filmov alebo po pripojení k počítaču (tu však bude robiť problém dlhý kábel). Najväčším nedostatkom tohto headsetu je nemožnosť stlmenia mikrofónu a chýbajúci 3,5mm audio vstup, pripojenie k PC je síce riešené prostredníctvom USB konektora, no napríklad k tabletu headset nepripojíte.

Tomáš Ďuriga

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

NZXT H230

Kvalita za málo peňazí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT

Dostupná cena : 70 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ rozmiestenie komponetov
+ odhlučnenie

- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

Vel'kosť:

Mid Tower

Farby: biela, čierna

Rozmery[mm]:

195 (šírka)

447 (výška)

502 (hĺbka)

Hmotnosť: 7,25kg

HODNOTENIE:

85%

Aj ked' trh v poslednom čase rozvírili next-gen konzoly, stále je to obrovská základňa PC hráčov, ktorým výkon konzol nestačí a uprednostňujú výkonné herné zostavy. V segmente počítačových skríň má firma NZXT celkom dobré meno a svojou skriňou H230 sa snaží oslovit' nielen hráčov, ale i bežných používatel'ov, ktorí si chcú vyskladat' parádny počítač.

PRVÉ DOJMY

Nie je to žiadna podsvietená výkladná skriňa, na prvý pohl'ad pôsobí elegantne a minimalisticky, no po bližšom preskúmaní človek zistí, že toho v sebe skrýva celkom dost'. Predné dvierka sú viac-menej dizajnová záležitost', okrem štýlu sa snažia mierne izolovat' hluk vychádzajúci z počítača, čo sa im v istej miere darí. Nesadnú však každému a v niektorých prípadoch môže byt' nepraktické, že ak sa chcete dostat' k mechanikám, musíte otvorit' dvierka. Je to však subjektívne a nám sa toto riešenie celkom páči.

PLAST VERZUS KOV

ižšiu hmotnost' skrinky má na svedomí kombinácia plastu a kovu. Samotná kostra a boky sú z kovu, no niektoré partie ako napríklad predné dvierka či plocha pod dvierkami sú z plastu, čo trochu kazí dojem kvalitnej konštrukcie.

ODHLUČNENIE? MEH...

Bočné kryty sú z vnútra pokryté mäkkou penou, čo má za úlohu zredukovat' hluk z chladenia. Znie to dobre, no kvôli pene nie sú v bočných krytoch žiadne vetracie otvory, ktoré sa pri bežných chladičoch na procesor celkom zídu. Výrobca sa to snaží vykompenzovat' vetracími otvormi na podlahe skrine a ventilátorom na zadnej strane. Na vetranie využil aj priestor na prednej strane pod mechanikami, kde umiestnil d'alší ventilátor, ktorý zlepšuje obeh vzduchu v skrini a zároveň chladí priestor, kde sa nachádzajú pevné disky. Teda v celkovom dôsledku sa hlučnost' až tak nezníži, síce stíšime chladič procesora, ktorý vo vysokých otáčkach spôsobuje pomerne dost' hluku, no odoberieme mu prísun vzduchu, čo sa snažíme vynahradit' dvoma d'alšími ventilátormi, ktoré majú obnovit' prúdenie vzduchu v počítači.

Hlučnost' sa snaží firma obmedzit' i premiestnením zdroja. Vo väčšine skríň je umiestnený hore, čo pri zlom prúdení vzduchu môže spôsobovat' vyššiu hlučnost'. Teplý vzduch stúpa hore a jeho jediná cesta von je cez zdroj, ktorý vyfukuje tento teplý vzduch von, čím sa zahrieva a musí zvyšovat' otáčky ventilátora, aby sa neprehrial. V tomto prípade je umiestnený dole a nasáva chladný vzduch z vonku vd'aka otvorom v podlahe, rozdiel je celkom poznat'.

Nôžky skrine sú pomerne vysoké, a tak by nemalo robit' problém ani umiestnenie na koberci, no kvôli nasávaniu vzduchu bude lepšie umiestnit' počítač na pevnú podložku a sem-tam pod ním povysávat' prach, aby sa nám chudák zdroj nezadusil.

PEVNÉ DISKY

Ak používate viacero pevných diskov, nemusíte mat' žiadne obavy. Výrobca využil priestor pod mechanikami celkom slušne a schoval tam šest' šácht na HDD. Priestor rozdelil na dva "boxy", pričom ak vám stačí jeden, druhý sa dá odstránit', čo zlepší prúdenie vzduchu v skrini. Šrauby by ste hl'adali márne, každá šachta má vlastný plastový úchyt, ktorý umožňuje jednoduchú manipuláciu s diskom. Vrchný box je odoberatel'ný, dolný je pevný a chladený ventilátorom.

KÁBLOVANIE

Asi si viete predstavit', ako vyzerá počítač zvnútra, nie je to tam nijako dobre zorganizované. Výrobca myslel aj na to a prišiel so systémom rozumného káblovania. Káble sú zopnuté, prechádzajú cez zadnú stenu a vychádzajú až na miestach, kde ich je treba.

OVLÁDANIE

Predná stena je čistá a ovládacie prvky na nej nenájdeme. Tie sú ukryté na vrchnej prednej hrane. Nájdeme tam dve tlačidlá, dva USB 3.0 porty, vstup pre mikrofón a výstup pre slúchadlá.

KOMPATIBILITA

Skrinka si rozumie s väčšinou súčasných matičných dosiek. Podporované sú najrozšírenejšie formáty, a to ATX, Micro-ATX a Mini-ITX. V zadnej časti nájdeme priestor na porty integrované na matičnej doske a sedem slotov pre prídavné karty. S vodným chladením si, bohužial', nerozumie.

VERDIKT

S cenou okolo 70€ je H230 vel'mi solídna skrinka, ktorá pôsobí elegantne z vonku a je premyslená z vnútra. Okrem bežných strojov si nájde svoje miesto aj u herných nadšencov, ktorí nechcú cenou rúbat' príliš vysoko, no zároveň chcú kvalitnú a štýlovú skrinku pre svoj počítač.

Eduard Čuba

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

FUNC KB-460

Podsvietená mechanika

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: www.func.net
Dostupná cena : 100 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ podsvietenie
+ cena
+ funkcie

- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

Spínače: Cherry MX Red linear switch
Odpor klávesu: 45g
Výška reaktívnosti: 2mm
Anti-ghosting: Full N-key roll over USB
Pamäť: integrovaná 128KB
USB rozbočovač: 2 × USB 2.0
Dĺžka kábla: 1.8m
Konektor: USB 2.0 (pozlátený)
Rozmery: 448×198×33 mm
Hmotnosť: 1245g

HODNOTENIE:

90%

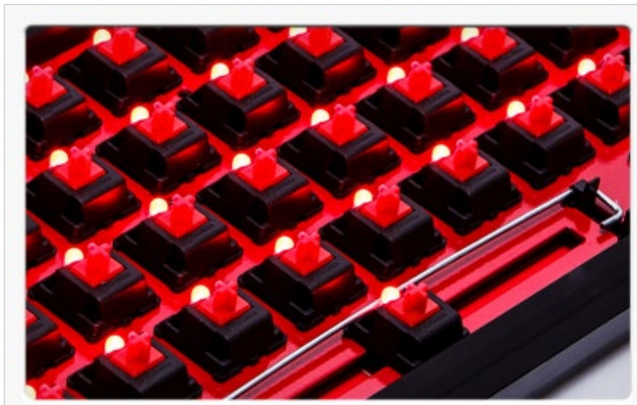
Mechanické klávesnice majú síce dlhú históriu, no v posledných rokoch ich takmer úplne vytlačili klávesnice rádovo lacnejšie, založené na technológii chiclet. Ako však výrobná cena herných klávesníc klesá, hráči sa pomaly otáčajú naspäť k starým dobrým mechanikám. Firma FUNC nám predstavuje kvalitnú hernú mechanickú klávesnicu so štýlovým dizajnom, ktorá sa cenovo zmestí do sto eur.

PRVÉ DOJMY

Prechádzať sa po meste plnom ľudí so stoeurovou klávesnicou v ruke nie je práve najpríjemnejší pocit. Keď si ju však človek poťažká, zistí, že sa celkom hodí aj ako prostriedok sebaobrany. Vyššia hmotnosť je spôsobená tým, že pod každým klávesom je ukrytý mechanický spínač spolu s podsvietovacou diódou.

CHERRY MX

Najpodstatnejšie na mechanickej klávesnici sú použité osvedčené mechanické spínače Cherry MX, ktoré sľubujú dlhú životnosť – až 50 miliónov úderov a pocit istoty pri stláčaní klávesu. Kláves začína reagovať približne v polovici jeho zdvihu a za touto medzou ide o čosi ľahšie, človek teda cíti, či bol kláves skutočne stlačený, čo sa pri chiclet klávesniciach často zanedbáva. Síce sa klávesnica dá zohnať aj za 5 eur, no človek si pri hrách nemôže byť istý, či mu kláves ihneď zareaguje. Či už je to slabším kontaktom alebo chýbajúcou podporou pre anti-ghosting – technológiu, ktorá zvyšuje maximálny počet súčasne registrovaných klávesov



VYHOTOVENIE

Povrch klávesnice je pokrytý jemným plastom, ktorý pôsobí nenápadne, no príjemne na dotyk a spolu s pevnou konštrukciou utvrdzuje dojem kvalitnej klávesnice. Samotné klávesy sú o čosi tmavšie a sú v nich priesvitné znaky, cez ktoré pri podsvietení preniká svetlo z diódy na spínači, ktoré funguje ako podsvietenie. Pri vypnutom podsvietení je však viditeľnosť klávesov o čosi horšia, kvôli tomu, že texty nie sú biele, ale priesvitné. Problém nám to ale nespôsobuje, pre zapnutie podsvietenia netreba nič inštalovať, jeho ovládanie je priamo na klávesnici. Ak máte klávesnicu položenú vyššie ako sa patrí, určite vás poteší aj odoberateľná podložka pod zápästia.

PLUG'N PLAY

Klávesnica pre svoje fungovanie nepotrebuje žiaden softvér, no ak si chcete vytvárať vlastné makrá a meniť funkciu preddefinovaných klávesov, budete si musieť stiahnuť program zo stránky výrobcu. Následne si viete medzi základov a vami zvolenou funkcionalitou tlačidiel prepínať stlačením Fn + F12. Okrem tohto Fn sprístupňuje aj multimediálne funkcie, ktoré sú umiestnené na klávesoch F1 až F6.

USB HUB

Pri desktopoch to síce problémom nebýva, no väčšina majiteľov prenosných počítačov už zažila krízu o voľné USB porty, obzvlášť pri používaní externej myši a klávesnice. Tento problém sa vo FUNC rozhodli vyriešiť tým, že na klávesnici urobia USB rozbočovač s dvoma voľnými USB portami. V konečnom dôsledku vám teda pripojenie tejto klávesnice jeden USB port pridá. Sú však umiestnené dosť blízko pri sebe, a tak jeden širší USB kľúč zablokuje prístup k druhému portu.

VERDIKT

Firma FUNC predviedla kvalitné hernú klávesnicu s rozšírenými funkciami, ktorá svojou dobrou cenou určite zaujme nejedného hráča. Na naše pulty sa dostane aj v slovenskej lokalizácii, ktorá pri množstve mechanických klávesníc chýba. Nebude teda problém okrem hrania aj sem-tam niečo napísať, na čo pri anglickej klávesnici treba zvyk, kde sú dané klávesy uložené, keďže fungujú inak, ako je na nich napísané. Ak hľadáte mechanickú klávesnicu za dobrú cenu, FUNC KB-460 je skvelá voľba.

Eduard Čuba

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

Sapphire R9 270 Dual-X

Skutočne perfektný, klasicky kvalitný

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sapphire

Dostupná cena : 159 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ prevádzkové vlastnosti
+ cena

- slabšie možnosti OC

ŠPECIFIKÁCIE:

Počet stream procesorov: 1 280×

Výrobné technológie: 28 nm

Kapacita pamäte: 2 048 MB (2 GB)

Frekvencia jadra: 1 020 MHz

Frekvencia pamäte: 5 600 MHz (5,6 GHz)

Kapacita pamäte: 2 048 MB (2 GB)

Typ pamäte: DDR5

Šírka zbernice: 256-bit

Rozhranie: PCI Express x16 3.0

Pripojenie monitoru: DVI, HDMI, DisplayPort

Chladič: Aktívny, Dvojslotový

Spotreba:

TDP procesoru: 180 W

Prídavné napájanie: 2x 6-pin

Odporúčaný výkon: zdroja 500 W

HODNOTENIE:

88%

Grafickú kartu kúpite už za menej ako 180 eur a zahráte sa na nej aj najnovšie hry. Skvelý pomer ceny k výkonu podtrhujú aj slušné prevádzkové vlastnosti a rozumné rozmery, vd'aka ktorým sa vám karta vojde aj do "obývačkového" počítača.

Nie je to High-end, čím sú živí výrobcovia, ale nižšia stredná trieda, ktorá dokáže priniest' zaujímavé zisky. Hoci si s novým Radeonom R9 290X alebo s GeForce GTX 780Ti zahráte skutočne všetky hry v maximálnej kvalite, tak sú to práve karty ako Radeon R9 270, po ktorých sa obzerá väčšina cenovo orientovaných hráčov.

Radeon R9 270 je zástupca novej generácie grafických kariet, ktorá síce nie je úplne nová, no prichádza so skvelým pomerom výkonu a ceny. Má preto vel'kú šancu zaujat' širokú skupinu potenciálnych zákazníkov, ktorí sa pozerajú aj na cenovku každého nového komponentu.

ŽIADNE VEĽKÉ ZMENY

Radeon R9 270 nemá nové jadro. AMD sa tu rozhodlo použit' jadro Pitcarin, s ktorým sme sa už stretli pri grafickej karte Radeon HD 7870 v roku pána 2012. Čoskoro už bude mat' dva roky, no netreba ho preto odsudzovat'. Vyrobené je totiž 28-nanometrovou technológiou a za tú dobu na ňom výrobca vychytal všetky problémy. Navyše cena sa pohla smerom dolu. Ak ste za kartu v roku 2012 dali 350 eur, tak dnes to je len niečo cez polovicu.

Pitcarin je v Radeone R9 270 vo svojej plnej kráse – má frekvenciu 925MHz, 1280 Stream procesorov, 32 ROP jednotiek, 80 "textúrovacích" jednotiek. Štandardná kapacita pamäte sú dva gigabajty, no pri niektorých verziách môžete narazit' aj na jej dvojnásobok. Reálne to nevyužijete, ked'že výkon karty je vhodný maximálne pre Full HD rozlíšenie, kedy pri všetkých hrách tie dva gigabajty postačujú s prehl'adom. Samotná pamät' komunikuje pomocou 256-bit širokej zbernice a má reálnu frekvenciu 5,6GHz.

V porovnaní so starším Radeonom HD 7870 je jadro pomalšie o 75MHz, no pamät' má náskok o 600MHz. Výrazne lepšie na tom nie je ani drahší Radeon R9 270X, ktorý má len o trochu vyššiu frekvenciu (1050MHz pre jadro) a upravený systém napájania, ktorý zvládne dodat' o 30 wattov viac. To má pozitívny dopad na d'alšie pretaktovanie, no v konečnom dôsledku je aj tak výhodnejšia kúpa nami testovaného Radeonu R9 270.

KLASICKÝ SAPPHIRE

Ked' zmieňujeme „klasický", tak myslíme klasicky kvalitný. Balenie karty je totiž netradične fialové, s novou verziou robota. Nikomu asi nie je jasné, kto vyberá tieto motívy, no pôsobí to vcelku zaujímavo a možno sa nájde niekto, kto si túto škatul'u aj vystaví na svojej poličke (a ochráni tak svoje panictvo na d'alších pät' rokov dopredu).

Obsah balenia je skôr priemerný a adekvátny cene karty – nájdete tu len brožúrky, CD s ovládačmi, CrossFire mostík, redukciu z DVI na D-SUB, redukciu napájania a dokonca tu nájdete aj HDMI kábel. Kúpit' si môžete aj verziu karty s hrou Battlefield 4.

Samotná karta má pekné čierne PCB, ktoré je strednej vel'kosti. Karta sa vám preto bez problémov vojde aj do menších skriniek či počítačov určených ako multimediálne centrá. Jedinou nevýhodou tu môže byt' dvojslotové chladenie, ktoré je účinné a hlavne aj pomerne tiché. O chladenie horúceho jadra sa stará dvojica ventilátorov, ktorá vháňa chladný vzduch na dvojicu chladičov. Do nich je odvádzané teplo z jadra pomocou medených heat-pipe trubíc.

Ked'že je TDP stanovené na 150 wattov, nie je produkcia tepla vysoká a chladič si s nimi bez problémov poradí. Pri bežnej prevádzke je karta vel'mi tichá. Vel'ká zmena nenastane ani po spustení graficky náročných hier. Ventilátory sa síce rýchlejšie roztočia, no hlučnost' je stále dostatočne nízka nato, aby vás karta nerušila ani počas tichšieho nočného hrania.

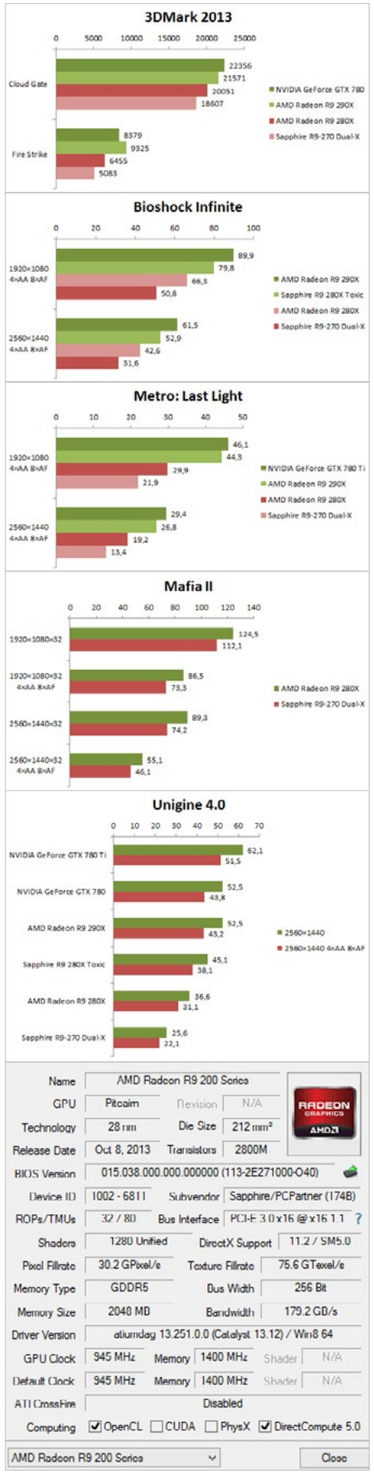
Pri pretaktovaní nemajte zbytočne vel'ké oči. Niežeby karta nezvládla vyššie pracovné frekvencie, no dosiahnutý výsledok nie je obrovský a prinesie vám len pár fps navyše. Frekvenciu jadra sa nám podarilo zdvihnút' na 1050MHz, čím sme z karty vlastne spravili Radeon R9 270X. Pretaktovat', samozrejme, išla aj pamät', kde sme sa dostali až cez 6GHz.

PERFEKTNÝ VÝKON

Výkon karty je skutočne perfektný, hlavne ked' sa pozrieme na jej cenu. Za 164 eur si môžete kúpit' základnú verziu karty, prípadne za doplatok približne desiatich eur už spomínanú verziu s hrou Battlefield 4. O trochu výkonnejšia karta Radeon R9 270X je len o pár eur drahšia, v rovnakom prevedení od Sapphire stojí o približne 15 eur viac.

V rovnakej cenovej hladine sa nachádza aj konkurenčná GeForce GTX 660, ktorá ponúka podobný výkon a aj prevádzkové vlastnosti. Tu už záleží na osobných preferenciách, po ktorej karte siahnete. Radeon v prevedení od Sapphire je zaujímavým kúskom, ktorý osloví každého cenovo orientovaného hráča.

Výkon je dostatočný pre hranie



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

Recenzia vznikla v spolupráci s www.pcnews.sk

vo Full HD rozlíšení, pričom množstvo hier si zahráte aj pri zapnutom vyhladzovaní hrán. Samozrejme, hry ako Metro: Last Light sú nad možnost'ami tejto grafickej karty a tu budete musiet' obetovat' niektoré efekty pre dosiahnutie vysokého fps. No nie je to od nás žiadna vel'ká kritika, karta jednoducho patrí do nižšej strednej triedy a podáva vel'mi slušný výkon.

PERFEKTNÝ VÝKON

Grafické karty testujeme na našej novej zostave, založenej na platforme Intel. Štvorjadrový procesor Core i7-3770 a základná doska ASUS Maximus IV Extreme je doplnená o 16GB DDR3 pamäte a rýchly systémový SSD disk od Intelu. Systém je Windows 8 Pro v 64-bit verzii so všetkými dostupnými aktualizáciami. Zdroj s príkonom 1200W zvládne aj trojicu hladných grafík.

Nový 3DMark 2013 je síce syntetický benchmark, ale z jeho výsledkov sa dá dobre odvodit' výkon kariet v moderných hrách. Radeon R9 270 na tom nie je vôbec zle a výkonnejšia verzia R9 280X má náskok približne 30%.

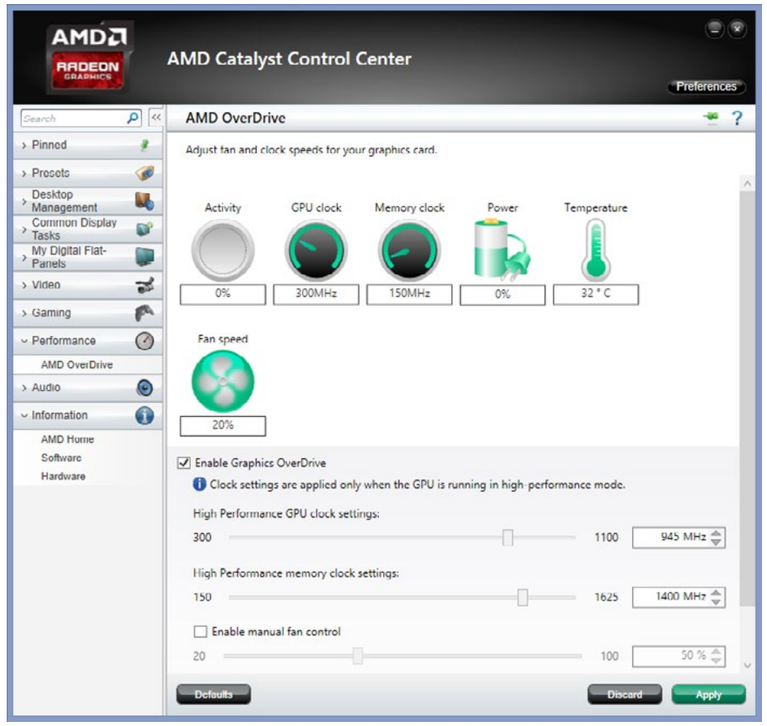
Bioshock Infinie vyzerá pekne, no zároveň nie je extrémne náročný na výkon grafickej karty. Pri maximálnej kvalite dokáže aj lacný Radeon R9 270 podat' slušný výkon vo Full HD rozlíšení. Vyššie by sme už neodporúčali íst', nakol'ko priemerných 31,6 fps nezaručí plynulý pocit vo všetkých scénach.

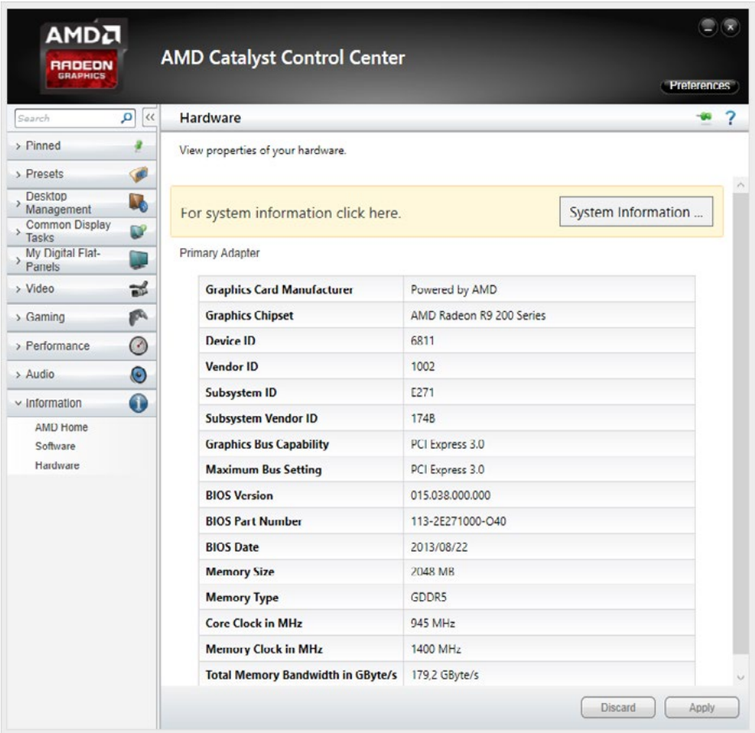
Mafia II nie je síce najnovšia hra, no pomôže nám zistit', ako si karty poradia so stredne náročnými hrami. Radeon R9 270 to zvláda bez problémov, dokonca aj v extrémnom rozlíšení a so zapnutým vyhladzovaním hrán.

Metro Last Light je graficky vel'mi náročná hra, čo vidno aj na výsledkoch jednotlivých kariet. Radeon R9 270 maximálne detaily nestíha, čo sa však dalo čakat' od karty z nižšej strednej triedy. Pre túto hru sú však vhodné hlavne tie najvýkonnejšie modely s cenovkou začínajúcou na 300 eurách.

Unigine ako skvelý test moderných grafických efektov vrátane teselácie. Výsledných 25 fps pre extrémne rozlíšenie 2560×1440 je dobrý výsledok.

Matúš Paculík





Recenzia vznikla v spolupráci s www.pcnews.sk

Recenzia vznikla v spolupráci s www.pcnews.sk

Akasa DuoDock X WiFi

Dokovacia stanica od Akasa

ZÁKLADNÉ INFO:
Zapožičal: Caseking.de
Dostupná cena : 60 €

PLUSY A MÍNUSY:
+ dizajn
+ konštrukcia
+ Android/iOS aplikácie

- nemožnosť pripojiť cez Wi-fi a USB súčasne

ŠPECIFIKÁCIE:
Rozmery: 94×140×72mm
Hmotnosť: 780 gramov
HDD rozhranie: SATA (2,5' a 3,5')
Max. kapacita disku: 4TB
HDD formát: FAT/NTFS/ExFAT
WiFi rozhranie: 802.11 b/g/n
WiFi bezpečnosť: WEP, WPA-PSK (TKIP/AES), and WPA2-PSK (TKIP/AES)
WiFi dosah: max. 30 metrov
Externé pripojenie: USB3.0 (5Gb/s (USB 3.0) 480Mb/s (USB 2.0))
Podporované OS: Windows XP/Vista/7/8 Mac OS X 10.3 a vyššie iPhone / iPad iOS 4.0 a vyššie Android mobil OS V2.1 a vyššie Android tablet V3.0 a vyššie

HODNOTENIE:
80%

Ak sa vám doma poval'uje nejaký ten pevný disk, nemusíte ho hned' predávať, môžete ho využiť ako spoločný sieťový disk pre ukladanie dát nielen z počítača, ale aj tabletov a telefónov. Jedným zo zariadení, ktoré to umožňuje je recenzovaná dokovacia stanica Akasa DuoDock X WiFi.

BALENIE A DOKOVACIA STANICA

Dokovacia stanica Akasa DuoDock X WiFi umožnuje vloženie jedného 3,5 resp. 2,5 palcového disku. V balení sa okrem samotnej dokovacej stanice nachádza napájací adaptér (12V), USB kábel a stručný návod. Samotné zariadenie má rozmery 94×140×72mm a hmotnosť 780 gramov. Povrch tvorí matný plast v čiernej farbe, no predáva sa aj v bielom farebnom prevedení. Na vrchnej strane sa nachádza otvor pre zasunutie disku, disk sa do dokovacej stanice vkladá zvislo. Okrem toho na vrchnej strane nájdeme aj mechanické tlačidlo pre vybratie disku (ten však ide jednoducho vybrať aj bez jeho použitia) a vypínač. Všetky porty pre pripojenie sú umiestnené na zadnej strane doku, nachádza sa tu teda napájací port, USB 3.0 port (typ B), tlačidlo pre resetovanie nastavení a tlačidlo pre vypnutie/zapnutie modrého podsvietenia LEDkami na spodnej strane doku.

POUŽITIE

Samotné zapojenie disku je bezproblémové, disk stačí s použitím mierneho tlaku zasunúť a je pripravený na použitie. S dokom fungujú všetky disky, ktoré disponujú SATA rozhraním, staré IDE tu nepripojíte. Obmedzenia sa týkajú aj súborového systému na disku, podporované sú len NTFS, FAT a exFAT. Po pripojení doku k počítaču a jeho následnom zapnutí, sa disk objaví v systéme ako nové zariadenie a je s ním možné pracovať. Systém rozpozná disk automaticky, nie je potrebná inštalácia žiadneho ďalšieho softvéru. Prenosové rýchlosti vzhľadom na podporu USB3 závisia najmä od rýchlosti samotného disku, pri použití 5400 otáčkového 2,5' HDD sa pohybujú na úrovni 50MB/s. K limitu USB3 rozhrania sa dostane len pripojený SSD disk.

Pre použitie disku bezdrôtovo je potrebné uskutočniť niekoľko nastavení. Prvým krokom je pripojenie počítača k WiFi sieti samotnej dokovacej stanice, následná konfigurácia prebieha cez webový prehliadač. Na ovládacej stránke je možné okrem zistenia aktuálneho stavu a nastavení meniť nastavenia bezpečnosti alebo siete. K samotnej dokovacej stanici je možné cez WiFi priamo pripojiť najviac tri zariadenia, či už pôjde o PC, tablet alebo smartphon. Dok je možné pripojiť aj k smerovaču, vďaka čomu odpadáva nutnosť prepínania sietí pri použití internetu alebo prístupu k disku.
Na konfiguračnej stránke je k dispozícii na stiahnutie aj ovládací softvér, ktorý umožní prehliadanie súborov na disku. Pripojený disk sa po konfigurácii doku dá zobraziť aj ako sieťový disk v systéme. Softvér je k dispozícii pre OS Windows a Mac. K disku sa okrem počítača dá pripojiť aj z akéhokoľvek zariadenia s podporou UPNP (či už je to herná konzola, alebo smart TV), pre tablety a smartphony s operačnými systémami Android a iOs sú k dispozícii aj oficiálne aplikácie pre prístup k pripojeným diskom po sieti. Aplikácie však umožňujú zobraziť len multimediálne súbory, iOS aplikácia dovoľuje navyše otvorenie dokumentov. K iným typom súborov ako sú fotky, videá a hudba sa tak pomocou aplikácií nedostanete. Aj keď sa v oficiálnej špecifikácii udáva dosah siete 30m, v reálnych podmienkach sa dá dosiahnuť dosah nanajvýš 10 – 15 metrov, v závislosti od prostredia, kde sa dokovacia stanica nachádza. Prenosové rýchlosti cez WiFi sa pohybujú na úrovni 6 – 10MB/s. V prípade streamovania väčšieho množstva dát viacerými používateľmi sa tak môžu objaviť problémy. Nevýhodou je aj nemožnosť použitia dokovacej stanice s WiFi a USB pripojením súčasne.

VERDIKT

Akasa DuoDock X WiFi zaujme nielen štýlovým dizajnom s (vypínateľným) podsvietením. Pri použití ako klasický dok, pripojený káblom k počítaču, bude fungovať ako obyčajný externý disk. Plný potenciál sa dá využiť až po pripojení doku k lokálnej WiFi sieti, v tomto prípade sa však nedajú očakávať také prenosové rýchlosti ako v prípade pripojenia káblom. To sa prejaví najmä pri pokuse o streamovanie väčších súborov viacerými používateľmi. Zariadenie sa predáva za cenu začínajúcu na úrovni 60 eur.

Tomáš Ďuriga

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

Alcatel Idol X

Testovali sme skvelý smartphone od Alcatelu

ZÁKLADNÉ INFO:
Zapožičal: Alcatel
Dostupná cena : 369 €

PLUSY A MÍNUSY:
+ prevedenie
+ IPS displej
+ cena

- starší Android
- chýba SD slot

ŠPECIFIKÁCIE:
CPU: 4-jadrový procesor, 1,5GHz
GPU: PowerVR SGX544
RAM: 2GB pamäť
Pamäť: 16GB dáta
Displej: 5" Full HD displej
Fotoaparát: 13,1 MPx foto
Rozmery: 140×68×6,9mm
Batéria: 2000 mAh
Hmotnosť: 130g
OS: Android 4.2.2
Wi-Fi, BT 4.0

HODNOTENIE:
86%

Jeho meno je Idol X, má výkonný hardvér, jemný Full HD displej, zvládne dve SIM karty naraz a finančne vás nezruinuje. Alcatel je späť so širokou ponukou zaujímavých modelov.

Pamätáte sa ešte na prvé mobilné telefóny na našom trhu? Jednoduché telefóny s čiernobielym, prípadne základným farebným displejom, ktoré okrem volania a posielania SMS správ toho veľa nevedeli. Dlhé chvíle sme si nekrátili na Facebooku či Twitteri, ale hrali sme hada, prípadne ďalšie jednoduché hry.

Na konci minulého tisícročia medzi najznámejších výrobcov patril aj francúzsky Alcatel. S nástupom smartphonov stratil dych, no teraz sa pod čínskym vedením vracia s bohatou ponukou zariadení v rôznych cenových kategóriách. Nám sa do redakcie dostal zaujímavý kúsok, ktorý sa parametrovo aj dizajnovo radí k tomu najlepšiemu, čo nájdete v ponuke nového Alcatelu.

KÚPITE UŽ ZA NECELÉ STYRY STOVKY

Neverte reklamným frázam, že len ten najdrahší smartphone je najlepší a skutočne hodný siedmich stovák. Veľkým firmám kazia imidž menší hráči, ktorých dlho podceňovali. Nie je to však len ZTE či Huawei, presadiť sa chce aj Alcatel, ktorý si za svoj prémiový smartphone pýta len 370 eur. A to je vo svete, kde stojí poriadny štvorjadrový smartphone skoro 700 eur, veru zaujímavá cena.

Výrobca sa pritom nesnaží zákazníka nijak oklamať. Rovnako ako Samsung aj Alcatel používa hlavne plasty, no výsledok je vďaka titánovému rámu pocitovo výrazne lepší a testovaný Idol X na nás pôsobil pevným a odolným dojmom. Spracovanie je vynikajúce, zbytočne by ste tu hľadali akúkoľvek nedokonalosť či prehýbajúci sa kus plastu. Jednotlivé diely k sebe presne pasujú a ani po niekoľkotýždňovom aktívnom používaní sme nenarazili na žiadny konštrukčný problém.

Smartphone sa príjemne drží v ruke a hoci je hrubý len necelých sedem milimetrov, nemá tendenciu vypadávať ani v natriasajúcej sa hromadnej doprave. S váhou 130 gramov je navyše jedným z najľahších päťpalcových zariadení na trhu. Alcatel Idol X si môžete kúpiť v troch farbách. Klasickú bielu a čiernu tu nenájdete, výrobca vsadil na menej tradičné, no o to zaujímavejšie farby – tmavošedú, žltú a červenú. Farebná je však len zadná časť zariadenia, zvyšok je v klasickej čiernej.

DISPLEJ

Má uhlopriečku päť palcov, jemné Full HD rozlíšenie a technológiu IPS. Po vzore drahšej konkurencie má v sebe integrovanú dotykovú časť, vďaka čomu nezaberá zbytočne veľa miesta na hrúbku. Výrobcovi sa podarilo vytvoriť okolo jeho bočných strán tenký rám, ktorého hrúbka je len 2,4 milimetra. Aj vďaka tomu pôsobí smartphone menšie ako väčšina konkurencie s rovnako veľkým displejom.

O displej sa nemusíte starať ako o oko v hlave. Je chránený odolným sklom, no nie je to najrozšírenejšie Gorilla Glass, ale Asahi Dragontrail, ktoré nájdete použité aj v niektorých smartfphonoch Sony Xperia. Smartphone preto bez problémov prežije pád či nosenie vo vrecku spolu so zväzkom kľúčov.

Vysoká hustota pixlov vás poteší počas prezerania webových stránok a fotografií. Farby pritom nie sú prehnane intenzívne, snažia sa držať reálnych hodnôt. Pozeranie z ostrých uhlov nie je problém, rovnako aj používanie na priamom slnku. Idol X má vo výsledku veľmi dobrý displej, ktorý by nerobil hanbu ani podstatne drahšiemu smartphonu.

ŠTYRY JADRÁ A DVE SIM

Pri čínskych výrobcoch sme si už zvykli, že hardvérové parametre vyzerajú lepšie na papieri ako v skutočnosti. Platí to aj pre testovaný Alcatel, ktorý nás láka štvorjadrovým procesorom, dvoma gigabajtmi operačnej pamäte a známym grafickým čipom. Mediatek MT6589T je síce nový čip, vyrobený modernou 28nm technológiou, no ani vysoká frekvencia 1,5GHz nestačí nato, aby sa umiestnil na špičke výkonnostných testov. Výsledok je porovnateľný so starým HTC One X či Galaxy S3 od Samsungu.

Toto však nie je nový trend, lacnejšie zariadenia nikdy nebudú mať výkon tých prémiových. Čipy sú stále drahé a len samotný počet jadier ešte neznamená automaticky aj vysoký výkon. Premenných je tu viacero, od optimalizácie softvéru až po samotný firmvér.

Pre ukladanie dát môžete využiť len vstavaný pamäť s kapacitou 16 gigabajtov. Reálne je k dispozícii len niečo cez 12 gigabajtov, pričom rozšíriť sa dá jedine s pomocou cloudových služieb. Bezdrôtovú komunikáciu využijete cez technológie Wi-Fi a Bluetooth, LTE či NFC tu absentuje. Zaujímavosťou je prítomnosť dvoch slotov pre micro SIM karty. Nájdete ich po bokoch prístroja s trochu nešťastne vyriešeným systémom otvárania. Karty sa do slotov vkladajú ťažšie, pre ich úplné zasunutie si pravdepodobne budete musieť pomôcť s tenkým predmetom.

CHUDOBNÝ FOTOAPARÁT

Po dokonalej Lumii 1020 a slušnej Xperii Z1 nám už príde fotoaparát každého iného smartphonu fádny. Alcatel to navyše trochu kazí jednoduchosťou nastavení, kde nájdete len ovládanie blesku a funkciu pre HDR a panorámu. Rozlíšenie 13,1 megapixlov je možno zbytočne veľké, keďže neprináša žiadny reálny bonus, ale naopak, kazí fotografie väčším obsahom šumu. Na takú malú plochu proste patrí menší počet pixlov.

Fotografie nie sú vôbec zlé, hlavne ak fotíte za denného svetla. Vtedy je na fotografiách dostatok detailov a minimum chýb spôsobených kompresiou. Relatívne dobré výsledky sú aj pri horšom svetle a pri fotení v interiéri, no na nočné fotenie zabudnite. Fotografiám chýba detail a sú plné šumu, pričom tu vám nepomôže ani pevná ruka či mobilný statív.

Rovnaké klady a zápory platia aj pre záznam videa. Kvalita odpovedá vyššej strednej triede a v nastaveniach nájdete jedinú možnosť – "prisvietiť" si nočnú scénu LED diódou. Nočný záznam videa obsahuje viditeľný šum, menej detailov a spokojní nemusíte byť ani s automatickým zaostrením. Video natočené počas dňa je bez problémov a v pohode dokáže zastúpiť klasickú kameru.

STARŠÍ ANDROID

Na svete už je nejaký ten týždeň Android vo verzii 4.4, no väčšina výrobcov smartphonov sa do aktualizácií svojich modelov nehrnie. Alcatel nie je výnimkou. Preto je ešte stále vybavený len staršou verziou systému. Niežeby to bola neprekonateľná nevýhoda, ale ako lákadlo pre zákazníka by to fungovalo veľmi dobre. Kedy sa telefón dočká aktualizácie, zatiaľ výrobca neprezradil.

Alcatel systém upravil, jeho výsledok môžeme prirovnať k najnovšej verzii Apple iOS. Dominujú tu ploché ikony a miniaplikácie, navyše rovnako ako Huawei umiestňuje všetky aplikácie len na hlavnú obrazovku. Ak niektorú z nich nepotrebujete, môžete ju buď odinštalovať, alebo len jednoducho skryť. Tento systém je prehľadnejší a doslova vás núti udržiavať si systém v dobrom stave bez zbytočných aplikácií.

Rýchlosť a reakcie systému sú vynikajúce, nestretli sme sa so žiadnym zaváhaním. Systém spravuje operačnú pamäť rozumne a bez problémov zvláda aj neustále prepínanie medzi náročnými aplikáciami. Dva gigabajty operačnej pamäte sú tu cítiť a aj keď čip nie je najvýkonnejší, tak si svoju úlohu plní viac než len dobre.

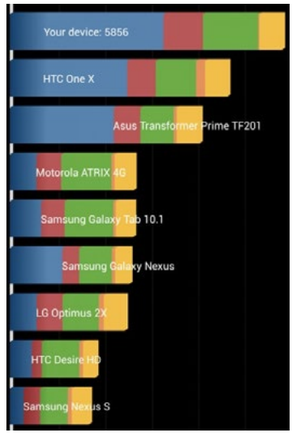
KONKURENCIA JE SLABÁ

Alcatel Idol X nás prekvapil, a to veľmi príjemne. Nebolo to len dobrou cenou, ale hlavne kvalitným spracovaním, z ktorého by si mohol brať príklad aj taký Samsung. Výkon je adekvátny cene, rovnako aj kvalita fotografií, ktorá stráca jedine pri horších svetelných podmienkach.

Za 370 eur by ste zbytočne hľadali lepšie vybavený smartphone s dvoma slotmi pre SIM karty. Konkurencia je veľmi slabá a v ponuke sú len modely nižšej strednej triedy od Prestigia či HTC. Áno, môžete siahnuť po menej známych čínskych výrobcoch, no ich záruka tu nemusí byť dodržaná a nákup spoza hraníc EÚ sa na colnici môže predražiť.

Ak by sme mali na smartphone nájsť nejaké chyby, tak je to len staršia verzia Androidu, neprakticky umiestnené tlačidlo blokovania displeja a niekomu môže vadiť aj absencia micro SD slotu pre rozšírenie vstavanej pamäte. Hráči by mali mať na pamäti, že výkon smartphonu zapadá do strednej triedy a má ďaleko od aktuálne najdrahších modelov na trhu.

Matúš Paculík



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

Recenzia vznikla v spolupráci s www.pcnews.sk

Asus MeMO Pad FHD 10

Testovali sme tablet od Asusu s procesorom Intel

ZÁKLADNÉ INFO:
Zapožičal: Asus
Dostupná cena : 30 €

PLUSY A MÍNUSY:
+ výkon
+ IPS displej
+ batéria

- automatika
- podsvietenie displeja

ŠPECIFIKÁCIE:
Procesor: Intel Atom Z2560
Grafický čip: PowerVR SGX544 MP
RAM: 2GB
Úložný priestor: 32GB
Displej: 10,1", 1920x1200, IPS
Komunikácia: Wi-Fi, BT, GPS, Miracast
Rozmery: 265×182×9,5mm
Hmotnosť: 580g
Systém: Android 4.2.2

HODNOTENIE:
80%

Má vynikajúci Full HD displej, dobre prevedené telo a moderný procesor Intel Atom. Asus to jednoducho s tabletmi vie a v spojení s Intelom dokáže ponúknuť zaujímavú alternatívu k ARM platforme.

Nesie označenie Asus MeMO Pad FHD 10 (či pod kódovým označením ME302C) a výrobca s ním chce oslovit' náročnejšieho zákazníka, ktorý má však obmedzený rozpočet. Už hned' na začiatku preto prezradíme cenu tohto tabletu – kúpite ho už za 349 eur. Aby ste sa pri kúpe nepomýlili, na trhu je dostupný aj model ME302KL, ktorý má odlišný hardvér a vo vnútri nájdete ARM čip od Qualcommu.

SPRACOVANIE

Nečakajte tu žiadne výstrelky v dizajne a funkčnosti. Asus stavil na osvedčený recept solídneho kusu hardvéru a dizajn zariadenia navrhol s ohľadom nato, aby dokázal oslovit' čo najširšiu skupinu zákazníkov. Na prvý pohľad preto môže pôsobit' trochu nudne, no je pekný a nebude sa zaň hanbit' ani mladý tínedžer či dôležitý biznismen.

Pri prvom chytení do ruky pôsobí tablet vel'mi príjemne a odolne. Nie je síce vyrobený z extrémne odolných materiálov, no jeho pevnost' je vel'mi dobrá a nedokonalé miesto by ste tu hľadali len vel'mi ťažko. Jediným osviežením môžu byť rôzne farebné verzie, ktoré zaujmú hlavne mladšiu generáciu.

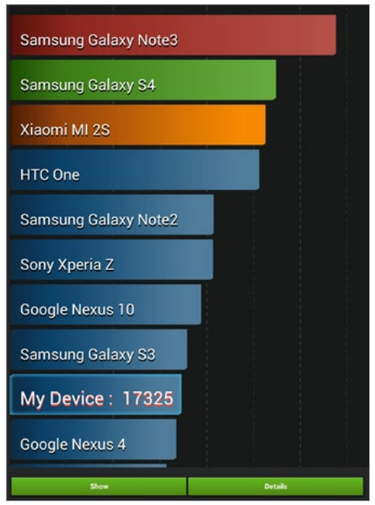
Všetky ovládacie prvky a konektory sa nachádzajú po stranách tabletu. Tlačidlo zapnutia displeja sa nachádza v ľavom hornom rohu, no vzhľadom na skosenú zadnú časť sa ťažšie obsluhuje. Rovnaká situácia je aj v prípade tlačidiel na ovládanie hlasitosti, tie nájdete na pravej strane tabletu.

Okrem ovládacích prvkov nájdete na tele tabletu aj štvoricu konektorov – 3,5mm audio konektor, microUSB, Micro HDMI a slot pre microSD kartu. Tomu však chýba kryt, a tak sa môže stať, že pri manipulácii s tabletom si kartu nechcene vysuniete, prípadne sa vám do slotu dostanú nečistoty. Na zadnej strane nakoniec nájdete len dvojicu priemerných reproduktorov.

DISPLEJ

Už je preč doba, keď sme pri desaťpalcových tabletoch považovali HD rozlíšenie za dobrý štandard. Dnes sú naše nároky úplne iné. Preto musíme pochválit' Asus za použitie dobrého displeja s Full HD rozlíšením 1920×1200 bodov. To je dokonca o trochu viac ako pri bežných tabletoch a televízoroch, ktoré majú na výšku len 1080 bodov. Netreba však zabúdať, že použitý systém Android si vždy ukradne 72 bodov pre spodnú lištu.

Výhody vysokého rozlíšenia oceníte okamžite ako otvoríte prehliadač, prípadne prezentáciu fotografií. Jemné detaily a reálne podanie farieb je vďaka IPS technológii skvelým zážitkom. Nebudeme prehánať... je to príjemný zážitok hodný ceny zariadenia. Rovnako dobré sú aj pozorovacie uhly, vďaka ktorým sa farby nemenia ani pri extrémnom naklopení obrazu.



Automatické podsvietenie displeja nie je úplne dotiahnuté. Na starosti ho má dióda, zisťujúca intenzitu okolitého osvetlenia, no očividne nefunguje úplne najlepšie. Obraz sa nám zdal vždy tmavší, ako by bolo vhodné. Nie je to však žiadna tragédia, keďže si podsvietenie nakoniec môžete nastaviť presne podľa svojich predstáv.

INTEL POD KAPOTOU

Pamätáte sa ešte na prvé netbooky? S ich príchodom si slávu užila prvá generácia procesoru Intel Atom, ktorá bola všetko, len nie výkonná a úsporná. Dnešné Atomy sú úplne iná trieda a bez najmenších problémov zvládnu to, v čom až doteraz hrala prím ARM architektúra. Asus v tablete použil model Intel Atom Z2560. Nie je to úplne najnovší model, je to Clover Trail+, predchodca najmodernejšej Bay Trail architektúry

Ide o model s pracovnou frekvenciou 1,6GHz. Keďže tu nie je žiadna Turbo technológia, 1,6GHz je práve maximálnym stropom. O pretaktovanie sa nepokúšajte, zbytočne by ste si znížili výdrž batérie pri vel'mi malom dopade na celkový výkon. Procesor má dve fyzické jadrá a vďaka technológii HyperThreading dokáže naraz spracovať až štyri vlákna. Cache pamäť má kapacitu 1 megabajt, výrobná technológia je 32nm.

V reálnej prevádzke sme boli s reakciami tabletu vel'mi spokojní. Určite na to mala vplyv aj kapacita operačnej pamäte. Jej dva gigabajty sú dnes už štandardom pre vyššiu triedu zariadení, no už teraz môžete narazit' aj na prémiové modely s troma gigabajtmi RAM. Kapacita úložného priestoru je 32 gigabajtov, k dispozícii však budete mat' o približne 6 gigabajtov menej.

Grafická časť je tvorená čipom PowerVR SGX544 MP. V dnešnej dobe to už nie je High-end riešenie a v tieni prichádzajúcej Tegry K1 vyzerá len vel'mi priemerne. No výsledok je vel'mi dobrý a aktuálne dostupné hry zvládne tablet na výbornú. Pri našich testoch sme nenarazili na hru, ktorá by bola nehratel'ná. No len niečo cez 17 000 bodov v benchmarku AnTuTu dáva tušiť, že časom sa nevyhnete zníženiu detailov.

SOFTVÉR

Operačným systémom je Android 4.2.2, pričom sa Asus rozhodol použiť aj tu svoju vlastnú softvérovú nadstavbu. Kým pred pár rokmi by sme možno nadávali, tak dnes už sú softvérové doplnky výrobcov použitel'né a nie je vyslovene nutné naháňať sa za Google verziami produktov. Samozrejme, čistý systém má svoje vel'ké výhody, no niekomu nadstavby ušetria čas, ktorý by inak musel strávit' hľadaním niektorých aplikácií.

Prvé úpravy si všimnete hneď pri notifikačnej lište, kde nájdete rýchly prístup pre zapnutie Wi-Fi, GPS, rotácie displeja, Bluetooth alebo automatickej synchronizácie. Chýbať nemôže ani nastavenie intenzity podsvietenia, Wi-Fi a zvuku. No výrobca mohol pridať možnosť nastavenia si skratiek podľa potreby. V základnom stave je hlavná obrazovka spracovaná vel'mi pekne. Podarená je hlavne miniaplikácia počasia a času, ktorú Asus s menšími obmenami používa už nejaký ten rok.

Nájdete tu aj množstvo vlastných aplikácií od nastavenia zvuku cez zálohovanie, zdieľanie súborov medzi zariadeniami či špeciálny editor fotografií. Chválime zaujímavé miniaplikácie, ktoré fungujú nad ostatnými aplikáciami. Pri prehliadaní webu tak môžete použiť napríklad kalkulačku bez toho, aby ste stratili prehľad nad aktuálne otvorenou stránkou.

VERDIKT

Asus vie robiť lacné, ale aj dobré prémiové tablety. Testovaný MeMO Pad FHD 10 je niekde v strede. Za rozumný peniaz ponúka slušné prevedenie, dobrý dizajn, výkon a hlavne vel'mi dobrý Full HD displej. Tablet je zároveň jasným dôkazom, že sa Intel dokázal popasovať s ARM konkurenciou a jeho ultramobilné Atomy sú použitel'né do tabletov. Výkon je slušný, rovnako aj výdrž na jedno nabitie. V nastavenej cene 349 eur tu je konkurencia, no testovaný Asus patrí medzi top zariadenia svojej kategórie.

Matúš Paculík

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

Recenzia vznikla v spolupráci s www.pcnews.sk

AOC Q2770PQU

Ostrý profesionál

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: AOC
Cena: cca 449 € s DPH

PLUSY A MÍNUSY:

+ ergonómia
+ vysoký jas
+ ostrý obraz
+ softvér
+ konektivita
+ nízka spotreba
+ cena
+ 3 roky záruka

- pre hráča možno pomalšia odozva

ŠPECIFIKÁCIA:

Panel:
27"
Natívne rozlíšenie:
2560×1440@60Hz
Jas:
300 cd/m²
Kontrast:
80 000 000 ku 1 (DCR)
Odozva:
5 ms
Pozorovacie uhly:
178/178
Farebná škála:
16.7M
Vstupy:
analog 15-pin D-Sub
Dual Link DVI
DisplayPort
HDMI
Audio:
2× 2 W
Wall-Mount:
VESA 100×100 mm
Rozmery:
642×558×245 mm
Hmotnosť:
7.5 kg

HODNOTENIE:

95%

Máte radi „lepšie veci", ale za rozumnú cenu? Ak ste aktívny pracant, všestranný a efektívny, použite seberovný monitor. Testovaný AOC z radu profesionálov je správnym členom do vášho tímu.

Ergonómia

Pokial' trávite denne za stolom 8 a viac hodín, kritériám vášho pohodlia určite podlieha predovšetkým pracovné kreslo a možnosti jeho polohovania. Podobne vám dokážu ponúknut' lepšiu polohovatel'nost' než tie štandardné aj profesionálne monitory. AOC Q2770PQU nie je výnimkou a možno ho nastavit' vo všetkých osiach tak, aby ste sa nerušene mohli venovat' svojim úlohám.

Základňa je stabilná a otočná o 360°, takže vašu prácu budete môct' bez problémov ukázat' aj oproti sediacemu spolupracovníkovi. Obrazovka je výškovo nastavitel'ná o 130 mm a možno ju nakláňat' v uhloch od -5° vzad do +25° vpred, čím sa dá nájst' ten ideálny pozorovací uhol pre každého. Akokol'vek budete monitor polohovat', nezanecháte na ňom žiadne stopy najmä vd'aka matnej povrchovej úprave.

Spôsob uchytenia panelu na podstavec dovol'uje jeho pretočenie do formátu portrétu, do takzvanej pivot polohy. To je zvlášt' výhodné pri písaní dlhších textov, úprave portrétových fotografií a grafických prácach, kedy môžete efektívnejšie využit' celú plochu displeja.
V prípade, že potrebujete monitor uchytit' na závesný systém štandardu VESA, je samozrejme možné stojan demontovat' a

inštalovat' monitor napr. na stenu. Ak je všetko nastavené, je na čase pustit' sa do práce. Monitor zapnete najprv vzadu hlavným vypínačom, ktorý šetrí elektrickú energiu a potom máte k dispozícii malý mikrospínač zospodu rámu displeja. Vedl'a neho pohodlne a zretel'ne nahmatáte d'alšie ovládacie tlačidlá na pohyb v OSD menu.

PLS-LCD panel

Samotný panel s uhlopriečkou 27" využíva technológiu PLS-LCD (Plane to Line Switching), ktorá ponúka menší odraz svetla a lepšiu

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

viditel'nost' (jas do 300 cd/m2) pri intenzívnom osvetlení okolia napr. v miestnosti presvetlenej slnečným svitom. Ocenia ju určite najmä oči tých, ktorým sa v kancelárii ušlo miesto pri okne, kde je pomerne náročné dosiahnut' správny kontrast obrazu. Uvidia tu nielen zretel'ný, ale aj kvalitne prekreslený obraz WQHD (Wide Quad HD) v rozlíšení 2560 × 1440, vyskladaný z 3,6 milióna pixelov. To je takmer dvakrát viac než mávajú tradičné Full HD modely.

PLS zároveň ponúka širšie pozorovacie uhly. Obraz tak nestratí na farbe a kráse ani ked' vám naň budú závistlivo zazerat' kolegovia z uhlu 178° (z ktorejkol'vek strany). Monitor má podsvietenie typu WLED s plným RGB pokrytím a rýchlost' odozvy pri zmene zo šedej do šedej 5ms, čo postačuje aj pre dynamické zmeny obrazu a využitie v multimediálnej oblasti. Pri hrách je navyše možné použit' funkciu overdrive pre zrýchlenie prenosu pixelov a redukciu nežiadúcich obrazových „duchov".

Široká konektivita

Novinka od AOC poteší aj zadnou stranou, kde ponúka širokú paletu konektorov. Monitor prijíma signál prostredníctvom bežných VGA, DVI-D a HDMI portov, no naviac má aj DisplayPort, ktorým disponujú niektoré výkonnejšie grafické karty a ponúka širšie možnosti než tradičné digitálne rozhrania. Ďalej v sebe ukrýva dva integrované reproduktory (výkon 2W) a tým aj audio vstup a výstup pre slúchadlá.

Flash disky, digitálne fotoaparáty, externé harddisky, klávesnice, myši a d'alšie USB zariadenia môžete pripájat' priamo na monitor prostredníctvom štyroch USB vstupov (podporuje USB 2.0 aj 3.0). Dva z nich sú umiestnené pre lepšiu dostupnost' zboku panelu a jeden z nich sa dá využívat' aj na USB nabíjanie. Ak vás pri tom napadá váš mobil, áno, môžete ho takto pohodlne nabíjat' a zároveň ho mat' po ruke pri monitore.

V prípade modelového variantu E2770PQU ho však bude zaujímavejšie pripojit' na port HDMI-MHL. Je to nový štandard, ktorým sa obsah z displeja mobilu prenesie na vel'kú obrazovku a vaša galéria - videá, fotografie, obrázky – sa premietne na vel'kej obrazovke.

Kým sa však stihnete nadchnút' pre MHL, overte si, či váš mobil spĺňa štandard na stránkach www.mhlconsortium.org.

Šetrí čas aj energiu

Návodom asi nebudete strácat' čas, ale obsah CD vám ho v budúcnosti môže ušetrit'. Napríklad softvér i-Menu vám umožní robit' zmeny v nastaveniach monitoru priamo kliknutím myši namiesto zdĺhavého preklikávania sa v menu tlačidlami. Pri vel'kých obrazovkách ako je táto, oceníte a radi využijete aj Screen+, ktorým si môžete šikovne rozdel'ovat' obrazovku na viacero pracovných plôch a v každej mat' spustenú inú aplikáciu. Je to výborná pomôcka pre opisovanie textov, preklady, prenášanie dát z jednej aplikácie do druhej a pod..

Elektrickú energiu zas ušetrí softvér e-Saver pre inteligentné vypnutie monitoru podl'a stavu PC. Nastavíte si o kol'ko minút sa monitor vypne po nečinnosti, spánku či vypnutí PC. Váš zrak i energiu ušetríte aj nastaveniami ECO módov v menu OSD podl'a toho, či pracujete práve s textom, sledujete internetové stránky, film, akčný šport, alebo hráte hry. Vd'aka LED podsvieteniu by spotreba energie aj tak nemala prekročit' 29W, čo je pri vel'kej 27" obrazovke zaujímavo nízka hodnota.

Verdikt

Všetky vlastnosti tohto monitora vedú k jasnému ciel'u, ktorý možno vystihnút' spoločným menovatel'om – komfort. Dobrá ergonómia, kvalitný obraz, široká konektivita, užitočný softvér a aj úspora vo všetkých smeroch. Jednoducho profesionál.

Dorot Belianska

Voyo

Aplikácia na mobily a tablety

ZÁKLADNÉ INFO:

Vzrobil: SME
Zapožičal: markiza.sk
Cena : 5,99 €/mesiac

PLUSY A MÍNUSY:

+ prehľadnosť
+ nezaťaženie tabletu
+ možnosť mať jeden účet na viacerých platformách

- občasné mrznutie pri slabom Wi-fi
- streamovanie míňa veľa dát

HODNOTENIE:

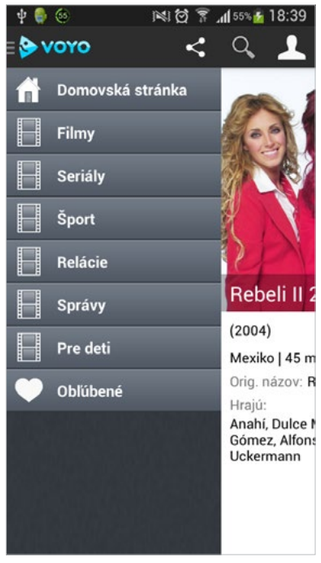
80%

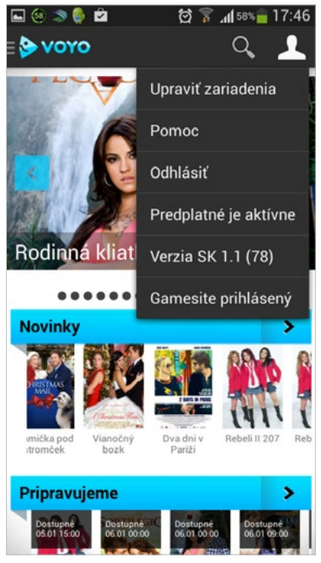
Čím ďalej, tým viac sa vo svete stávajú populárne portály, ktoré za poplatok streamujú rôzne seriály, filmy či relácie a vy nemusíte študovať, aký program bude večer v televízii, lebo to, čo si chcete pozrieť, si pozriete kedy chcete vy. Reč je, samozrejme, o populárnych portáloch ako Netflix, CinemaNow alebo Crackle. Bohužiaľ, niektoré vôbec nie sú (zatiaľ)dostupné v Slovenskej republike a tie, čo sú, nemajú slovenské relácie. Voyo je jeden z mála portálov fungujúcich na Slovensku, ktorý sa práve zameriava na filmy a relácie pre slovenských divákov. Úplnou novinkou je nová Voyo aplikácia, ktorú si môžete inštalovať na svoje mobilné telefóny a tablety a filmy môžete pozerať prakticky hocikde, od pohodlia vášho domu až po cestovanie, napríklad, v autobuse.

Voyo sme si stiahli z Google Play, majitelia Iphonov a Ipadov si ho, samozrejme, stiahnu z Itunes Appstore. Registrácia prebehla úplne hladko, vyplnili sme klasický formulár a následne nám došiel potvrdzujúci email. Pochopiteľne, treba platiť predplatné v hodnote 5,99 eur za mesiac, no vaše sledovanie nebudú rušiť žiadne reklamy. Máte možnosť platiť kreditnými kartami alebo paypalom. Veľkou výhodou je, že Voyo si môžete pred predplatením najprv zadarmo na 7 dní vyskúšať a pozrieť si obmedzený počet titulov. Voyo taktiež ponúka aj exkluzívne tituly, ktoré však nie sú súčasťou predplatného, no ak si priplatíte približne dve eurá, tak si môžete pozrieť najnovšie filmy.

Rozhranie je na telefónoch aj tabletoch veľmi prehľadné. Aplikácia sa vám otvorí v hlavnom menu, v ktorom sú spomenuté nové tituly a tituly, ktoré sa ešte len pripravujú. Do vyhľadávača môžete rovno zadať názov filmu, ktorý hľadáte, alebo pokiaľ nemáte nič konkrétne, čo by ste si pozreli, z bočnej lišty vytiahnete menu, kde sú tituly rozdelené do jednotlivých žánrov a jednoducho sa nechajte inšpirovať. Môžete si pozrieť celovečerné filmy so slovenským či českým dabingom, slovenské relácie, seriály a podobne.

Voyo sme testovali na Samsungu S4 Mini a tablete Google Nexus 7, čo sú hardvérovo priemerné zariadenia. Voyo nám na tom prehrávalo filmy, v podstate, bezproblémovo, až na jednu chybu, ktorá nastala, keď sme sa dostali do oblasti so slabým wifi pokrytím a Voyo nám vtedy občas zamrzlo a padlo. Keď sme potom chceli film pozerať, museli sme ísť úplne od začiatku. Inak, keď nejaký film prerušíte a neskôr ho zase začnete pozerať, spustí sa vám od momentu, v ktorom ste skončili.



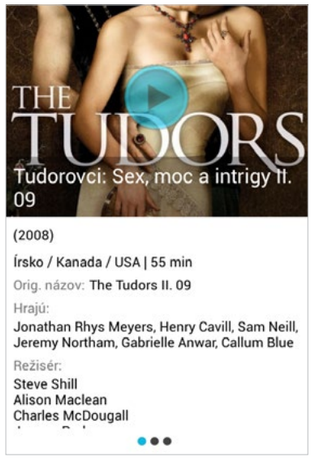


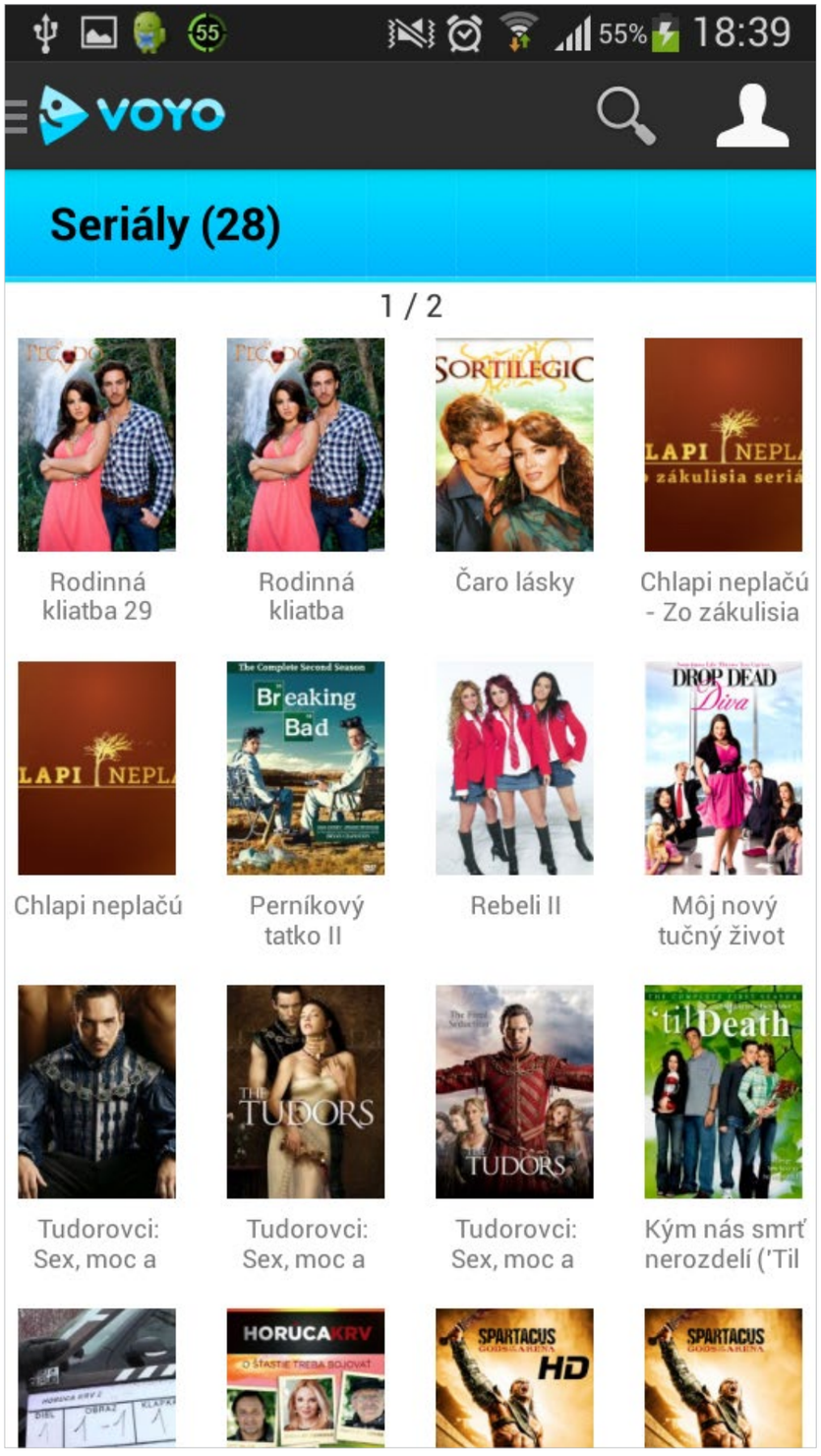
Ak majú mobilné zariadenia achilovú pätu, tak je to vždy batéria. A čím sú aplikácie novšie a modernejšie, majú tendencie „prežrať sa" vašou batériou za pár hodín. Voyo nám prekvapivo batériu „nežralo", práve naopak, nevšimli sme si nijaký drastický pokles. Treba si však dať pozor na prenos dát. Nakoľko ide o streamovanie, pokiaľ nemáte neobmedzený prenos dát, budete Voyo najskôr pozerať pri wifi, keďže sa jeden seriál dokáže v pokoji „prežrať" celým vaším predplateným objemom dát.

VERDIKT

S cenou okolo 70€ je H230 veľmi solídna skrinka, ktorá pôsobí elegantne z vonku a je premyslená z vnútra. Okrem bežných strojov si nájde svoje miesto aj u herných nadšencov, ktorí nechcú cenou rúbať príliš vysoko, no zároveň chcú kvalitnú a štýlovú skrinku pre svoj počítač.

Adam Zelenay





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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

47 Ronin, USA, 2013, 119 min

Žáner: Akčný, Drama, Fantasy , Dobrodružný
Režie: Carl Rinsch
Scénář: Hossein Amini, Chris Morgan
Kamera: John Mathieson
Hudba: Ilan Eshkeri
Hrajú: Keanu Reeves, Tadanobu Asano, Rinko Kikuči, Cary-Hiroyuki Tagawa, Yorick van Wageningen, Hirojuki Sanada, Togo Igawa, Džin Akanišī, Kó Šibasaki, Min Tanaka

PLUSY A MÍNUSY:

+ soundtrack
+ kamera

- hloupý scénář
- slabší triky
- snaha o co největší blockbustero-vitost

HODNOTENIE:
55%

47 róninů

NEO A JEHO PARTA SAMURAJŮ

Příběh 47 róninů patří mezi jeden z těch nejznámějších v japonské kultuře, který se dočkal hned několika filmových zpracování. V roce 2008 začalo studio Universal připravovat americkou volnou adaptaci, kde se do hlavní role upsal Keanu Reeves. A až nyní, po řadě problémů v produkci, se dostal snímek letos o vánočních svátcích do amerických kin a menší oklikou ted' i do těch našich. Nese si s sebou pověst předraženého propadáku, je však doopravdy tak špatný, jak se všude říká?

Snímek dostal na starosti režisér Carl Erik Rinsch, pro kterého je to celovečerní debut. To, jak vhodná volba byla svěřit velkofilm takovýchto rozměrů do rukou debutanta, je otázkou pro studiové pohlaváry, nicméně Rinsch se nějakou dobu motal kolem prequelu Vetřelce, ze kterého nakonec vzešel mnohými proklínaný Prometheus. Snímek měl však řadu problémů a právě režijní dohled nad tímto blockbusterem byl pro studio jedním z nich. Ve výsledku tak ted' do kin jde něco, co neměl režisér plně v rukou, nebot' mu studio po zásadním přešvihnutí rozpočtu a několika měsících přetáček odebralo právo finálního sestřihu (jako se ostatně občas v podobných případech stává, z nedávné doby to byl například Babylon A.D.). At' už je konečný sestřih jakýkoliv, rozhodně se nejedná o vyloženě špatný výsledek, právě naopak.

Asie s pronikavou vůní Ameriky

Tím nejzásadnějším problémem je bezesporu scénář. Hloupoučká mizérie z pera Chrise Morgana (poslední díly série Rychle a zběsile) a Hosseina Aminiho (Sněhurka a lovec, Drive) se snaží být jakýmsi extraktem japonské kultury přístupným pro všechny. Zjednodušování, vyumělkovanost a snaha o co nejvíce blockbusterové kvality filmu naprosto dokonale podrážejí nohy, a tak ztrácí i tu potřebnou atmosféru, která by jej vytáhla z hlubin průměrnosti americké vysokorozpočtové tvorby, kam ročně zapadne několik takovýchto blockbusterů, vzpomeňme například na Osamělého jezdce z loňského léta.

Celá ta pověst problémového snímku, který má nakonec štěstí, že se vůbec dostal do kin, a který navíc měsíc před premiérou studio definitivně odepsalo, je možná až příliš nešťastná koule na noze pro tohle ne zase tak špatné fantasy, která ho táhne ke dnu. Oprostíme-li se totiž od jakýchkoliv předsudků, přehnaných očekávání a hodnocení s přihlédnutím k produkční historii, dostává se k nám do kin vyloženě průměrná fantasy. Opírá se sice o vyloženě amerikanizovaný pohled na japonskou kulturu a v konečném výsledku je nesmírně hloupá, ale o absolutně podprůměrném výpravném filmu nemůže být řeč.

Samuraj nesamuraj

Ano, japonským hercům angličtina do úst zrovna nesedí, stejně jako je poměrně nepochopitelné vyobrazení Ricka Genesta při propagaci snímku, když na plátně stráví zhruba deset vteřin. Stejně tak působí i násilné protlačování postavy Keanu Reevese studiem do popředí děje. Necelé dvě hodiny, i přes poměrně dlouhý prolog do příběhu, utečou celkem rychle. Pomineme-li onu zmíněnou hloupost, s jakou jsou postavy a jejich interakce napsány, tak příběh samurajů, kteří se vydávají pomstít svého zrazeného pána, docela šlape.

Vizuální efekty by sice snesly ještě poměrně dosti péče, avšak na rozdíl od některých fantasy blockbusterů poslední doby nejsou tak vyloženě rušivé, aby to někoho nějak zásadně trápilo. Pochválit si přinejmenším zaslouží solidní výprava a především hudební doprovod Ilana Eshkeriho, který sice nepřináší žádnou zásadní inovaci, avšak funguje naprosto perfektně jak ve filmu, tak sám o sobě.

Nakonec tedy není 47 róninů úplná prohra. Téměř ze všech stran se jedná o čistě průměrnou americkou fantasy, která dobrovolně i nedobrovolně svojí hloupostí znásilňuje japonské tradice i kulturu, nicméně přináší několik pozitivních drobností. Když odhlédnete od do nebe volající hlouposti celého scénáře, naskýtá se vám snesitelná podívaná. Jsou na ní cítit zásahy studia, které z toho chtělo mít další dojnou krávu pro nenáročné publikum, nicméně nakonec se mu nepodařilo látku zničit úplně. Lidem se silnou vazbou na Japonsko budou skřípat zuby, ale pokud čekáte nenáročnou podívanou, u které se dá chroupat popcorn, vyloženě zklamáni nebudete.

„Keanu Reeves je opět vyvolený, který se snaží zachránit jinak průměrný americký pohled na japonskou kulturu a jednu z největších japonských legend."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Lone Survivor, 2013, USA, 120 min

Žáner: Akčný/dráma/triler/vojnový
Réžia: Peter Berg
Produkcia: Emmett/Furla Films, Envision Entertainment, Film 44, Foresight Unlimited, Herrick Entertainment, Hollywood Studios International, Spikings Entertainment, Weed Road Pictures
Scenár: Peter Berg
Kamera: Tobias A. Schliessler
Hudba: Steve Jablonsky, Explosions in the Sky
Obsadenie: Mark Wahlberg, Ben Foster, Taylor Kitsch, Emile Hirsch, Eric Bana, Ali Suliman, Scott Elrod, Alexander Ludwig

PLUSY A MÍNUSY:

+ ručná kamera, strih
+ prehľadná akcia
+ realistické spracovanie
+ koniec zanechávajúci pozitívne dojmy
+ vynikajúca hudba

- Wahlberg podal už lepšie výkony
- postavy trochu splývajú
- dávka sentimentálnosti

HODNOTENIE:

75%

Na život a na smrť

INTENZÍVNY PRÍBEH O PREŽITÍ

Je veľa režisérov, od ktorých by sčítaný filmový fanúšik vedel očakávať kvalitný film podľa skutočnej udalosti vo vojenskom prostredí. Určite by sa na prvých miestach ocitli mená ako Ridley Scott či Steven Spielberg. Peter Berg by sa však medzi nimi pravdepodobne neocitol, hoci by neskončil ani na posledných priečkach. Po viac-menej kriticky neúspešných filmoch, ktoré v posledných rokoch natočil (korunujúc to dvojročnou Bojovou loďou), bolo ťažké predvídať, ako bude nakoniec výsledné uchopenie danej témy v jeho réžii Na život a na smrť vyzerať. Pokiaľ ste sa výsledku, nedajbože, báli, môžeme vás upokojiť. Berg doručil na strieborné plátno kvalitný film.

Koncom júla 2005 bolo v Afganistane poriadne horúco. Nielen kvôli tomu, že bolo leto. Keď sa do hôr kvôli sledovaniu Ahmada Shaha (Yousuf Azami) dostala 4-členná jednotka SEAL, nečakala, že pôvodne rutinné sledovanie dediny sa zmení na boj o život. Po tom, čo ich krytie v lesoch prezradia pastieri kôz, je štvorica vojakov postavená pred ťažké rozhodnutie. Buď pastierov vrátane tých neplnoletých zabijú, a tým neohrozia misiu, alebo bude nasledovať protokol, a nechajú ich nažive To by však znamenalo okamžité ukončenie akcie a vrátenie sa na základňu. Morálne správny úsudok nechať civilistov odísť však v kombinácii s nedostupnosťou signálu so základňou spôsobil, že štvorku vojakov prepadla hotová armáda Talibanu.

Ako to diváci vedia už od samého počiatku filmu a aj z jeho originálneho názvu – prežil len jeden. Napriek ťaživému vedomiu diváka o tomto fakte je však každý zásah a výstrel brnkaním na veľmi silno natiahnutú strunu napätia. Peter Berg správne odhadol mieru toho, s akou frekvenciou servírovať adrenalínové prestrelky a ako nasnímať zúfalú snahu o prežitie, ktorá pre trojicu vojakov skončí zle. Kombinujúc to s ručnou kamerou, veľmi prehľadnou akciou (strih vkombinácii s výbornou prácou kamery, snímajúcej počas akcie aj dlhšie sekvencie je výborný), skvelým ozvučením a naturalistickým vyobrazením smrti (vďaka za Rkový rating), je to postup, ktorý udržuje diváka v strehu po celú dvojhodinovú dĺžku. Zmienené plusy sa tiež vo veľkej miere zaručili o veľmi realistické vyobrazenie príbehu, od svetla až po zvolené prostredie.

Na život a na smrť síce nie je pecka typu Čierny jastrab zostrelený (2001) ale na to, ako šablónovito sa podobné hollywoodske filmy natáčajú, je to stále nadmieru pôsobivý kúsok. Aj na Bergove pomery. Možno by sme ale mohli povedať, že ak by film nebol podľa skutočnej udalosti, zrejme by skončil s nálepkou „klišé". Pokiaľ máte pocit, že ide o narážku na scenár, máte pravdu. Scenár si k filmu Berg napísal sám a až na jeden, určite produkciou vydobytý ťah, je obstojný. Tým jedným kazom je nefalšovaná americká dávka sentimentality, bez ktorej sa film dal natočiť (a len by tým posilnil realistickú atmosféru), zavŕšená už tradičným moralizujúcim voice over. Bez ohľadu naň však film nezostane chladným a samotný koniec v sebe nesie pozitívnu pointu odvahy, ktorá rozhodne posilnila dojmy z filmu. Na opačnej strane zbytočného gýču, zasa poteší nie priamo čierno-biele vyobrazenie Afgancov. Film predstaví aj isté postavy Afgancov, dorovnávajúce inak tradičnú jednostrannosť (Taliban – zlo, Amerika – dobro).

Jediná výčitka, ktorú ešte k filmu máme, patrí už len k obsadeniu. Hlavná štvorica postáv Marcus Luttrell (Mark Wahlberg), Martin Murphy (Taylor Kitsch), Danny Dietz (Emile Hirsch) a Matt „Axe" Axelson (Ben Foster) síce do rolí vojakov sedia dobre, no na plátne, najmä počas, akcie splývajú. Hlavná postava Luttrella v podaní Wahlberga, ktorý mal pritom najviac priamej hereckej práce, mohla byť stvárnená aj lepšie. Wahlberg sa do tejto roly veľmi nehodil a pôsobil identicky ako vo svojich menej výrazných filmoch. Vážnejšia postava mu v Na život a na smrť jednoducho nesadla. Z tohto hľadiska najlepšie vystupoval Ben Foster.

Pochváliť dramatizáciu filmu a nespomenúť jeho hudbu, by bolo hriechom. Steve Yablonsky spolu so skupinou Explosions in the Sky stvorili nádherný soundtrack, dobre sediaci do tónu filmu. Základný motív je osobitne vydarený, s vynikajúcim použitím gitary. Určite si ho ešte vypočujete viackrát po videní filmu.

Na život a na smrť je neočakávaným, no veľmi potešujúcim prírastkom do vojnových trilerov podľa skutočnej udalosti. Stojí za zhliadnutie nielen kvôli správne odvedenej réžii, napínavej akcii a realistickému spracovaniu, ale aj nevtieravému pozitívnemu dojmu, ktorý na svojom konci zanecháva. Niektorým prešľapom sa síce režisér nevyhol, no žiaden z nich nebúra kvalitnú prácu, ktorá nad celkom prevláda.

„Príjemné napínavé prekvapenie"

Jozef Andraščík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

The Butler, 2013, USA, 132 min.

Žáner: Dráma, životopisný
Réžia: Lee Daniels
Produkcia: Follow Through Productions, Salamander Pictures, Laura Ziskin Productions, Lee Daniels Entertainment, Pam Williams Productions, Windy Hill Pictures
Scenár: Lee Daniels, Danny Strong
Kamera: Andrew Dunn
Hudba: Rodrigo Leão
Obsadenie: Forest Whitaker, John Cusack, Lenny Kravitz, Robin Williams, Alan Rickman, James Marsden, Minka Kelly, Jesse Williams, Liev Schreiber, Dana Gourrier, Cuba Gooding Jr., David Oyelowo

PLUSY A MÍNUSY:

+ Forest Whitaker
+ kamera
+ výprava

- mnoho postáv, no málo priestoru a rozvíjania
- príliš vel'a nudného dejepisu
- nechutne obyčajná konvencia

HODNOTENIE:

55%

Komorník

UHLADENÉ SERVÍROVANIE DEJÍN

Životopisné snímky môžu mat', ak nie sú podané chytl'avým alebo prinajmenšom nevšedným spôsobom, tendenciu skĺznuť do historickej nudy. Nová snímka režiséra Lee Danielsa Komorník, ktorý sa v našich kinách práve premieta, bohužial', nie je výnimkou. To však neznamená, že nemá čo ponúknuť, len je toho skrátka príliš málo.

Američan Lee Daniels sa preslávil v roku 2009 oceňovaným filmom Precious. Odvtedy natočil nevýznamného Reportéra (2012) a teraz nám prináša skutočný príbeh Eugena Allena, černošského komorníka v Bielom dome v rokoch 1952-1986. Vo filme ho poznáme pod menom Cecil Gaines (Forest Whitaker). Režisér spolu so scenáristom Danny Strongom nás prevedú od najmladších rokov černošského chlapca na bavlníkových plantážach až po jeho starobu, skrátka také, ako by sme v takomto filme čakali. Háčik je však v tom, že v skutočnosti to nie je až tak vel'mi životopisné, ako sa na prvý pohl'ad zdá.

Cecil Gaines je osobnost', okolo ktorej Daniels centralizuje celú fúru historických udalostí súvisiacich s rasovou diskrimináciou a nerovnost'ou černochov najmä v Amerike, ale aj v ostatnom svete dvadsiateho storočia. Sledujeme aj Gainesov život, ktorý sa koncentruje najmä na problematický vzt'ah so synom Louisom (David Oyelowo) a stretneme aj celý rad známych historických postáv, zväčša prezidentov. Je to však skrátka jeden chaos, v ktorom takmer všetky postavy okrem Gainesovej rodiny pôsobia iba ako do počtu.

Nikdy fakticky nerozvíjajú nič priamo, divák s nimi nemá poriadny kontakt a v prípade Kennedyho alebo Martina Luthera Kinga, doslova ide len o nutné objavenia kvôli historickej korektnosti. Hoci obe spomínané postavy vo filme uvidíme, o ich smrti len počujeme a vždy fungujú len ako spúšt'ač d'alších historických udalostí s prepojením na Cecila a Louisa. V jadre sa tak dočkáme vyčíňania Ku-Klux-Klanu, učeniu Martina Luthera Kinga, extrémizmu na strane „bielych" aj „čiernych", napríklad aj snahy o oslobodenie Nelsona Mandelu.

Film si dáva za ciel' pripomenút' tieto udalosti, no Komorník ich predkladá príliš vel'a, a viac nudným a zároveň neosobným spôsobom. Aj ked' sa mu darí občas zaujat' pôsobivejšou a drsnejšou vizualizáciou rasového problému, stále sa necháva st'ahovat' betónom konvencie. Z hl'adiska pripomínania týchto temných stránok minulého storočia preto radšej odporúčame film Farba citov (2011).

Ked' sa už film vracia k bodu, v ktorom sa mu darí – vykresl'ovaniu vzt'ahu Cecila s Louisom, naráža vždy na problém rozvíjania ho len v žánrovej konvencii. Divák skrátka vie, ako to celé skončí a čo sa kedy stane. Pocitu stokrát videného a stokrát počutého napomáha aj extrémne nudná hudba, ktorú si nikto ani nevšimne. Skladatel' Rodrigo Leão neprekvapuje ani jedným tónom, každá skladba bola s istými obmenami použitá už vo vysokom počte iných amerických konzumných filmoch s prvoplánovou snahou o dosiahnutie emocionálnej reakcie u diváka.

Odhliadnuc od gýčovitého spracovania celého filmu je však stále nutné priznat', že film sa drží hollywoodskych štandardov. Komorník je natočený vel'mi precízne, má skvelú výpravu, pôsobí uhladeným dojmom a vizuálne si vie udržat' pozornost' tých divákov, ktorých aspoň zaujíma téma rasovej diskriminácie. Exceluje však najmä na poli hereckom s nefalšovaným lídrom, Forestom Whitakerom, ktorý latku kvality filmu vždy drží vyššie než v skutočnosti je. Zvyšok viac-menej známeho hereckého osadenstva nemá bud' priestor, alebo čas ukázat' svoje kvality, azda okrem spomínaného Davida Oyelowa v roli Louisa.

Komorníkov hriech nespočíva v tom, že by sa snažil pripomínat' nepríjemnú históriu rasového problému 20. storočia, ale v tom, že tak činí nanajvýš otrepaným a nudným spôsobom. Niektoré polená si hádže pod nohy sám – napríklad predstavovaním až prílišného množstva nerozvinutých postáv. Ak by sa sústredil v jadre filmu viac na Cecila a predstavovaniu dejepisu by ubral, film by jednak nebol príliš dlhý, a nabral by aj väčšiu dynamiku a ciel'avedomost'. Príbeh Cecila Gainesa vám skrátka neponúkne to, čo by mohol, ak by bol v lepších rukách režisérskych aj scenáristických.

„Konvenčný životopis s písomkou z dejín"

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Grudge Match, USA 2013, 113 min

Žáner: Komedie, Sportovní
Režie: Peter Segal
Scénář: Tim Kelleher, Rodney Rothman
Kamera: Dean Semler
Střih: William Kerr
Hudba: Trevor Rabin
Hrají: Sylvester Stallone, Robert De Niro, Kevin Hart, Jon Bernthal, Kim Basinger, Alan Arkin, Griff Furst, Mykel Shannon Jenkins, Paul Ben-Victor, Michelle DeVito, Macsen Lintz, Han Soto

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsazení
+ vtip
+ hudba, atmosféra, zápas

- otravný rozjezd filmu
- trochu méně humoru, než by film mohl (ale nemusel) mít

HODNOTENIE:

75%

Zpátky do ringu

BITVA DVOU BOXERSKÝCH LEGEND

V posledních pár letech se přímo roztrhl pytel s filmy, ve kterých „ožívají" postarší akční legendy. Pro jejich fanoušky bohudík tenhle trend pokračuje i nadále a co víc, spojil dva boxerské borce, které už léta obdivuje nejeden filmový divák – Rocky (1976) a Zuřící býk (1980)! Jak si Sylvester Stallone poradí s Robertem De Nirem na plátně i v ringu?

Bývalé hvězdy boxu si užívají více méně poklidného stáří, když dostanou neodmítnutelnou nabídku v podobě posledního zápasu. Jeden souhlasí pro peníze a finanční podporu svého nejlepšího přítele, druhý kvůli zábavě a odplatě za poslední porážku. Čím krom věku okořenit reklamní kampaň? Tihle dva se smrtelně nenávidí a i pár vteřin v jedné místnosti může skončit katastrofou. Nemluvě o tom, že v tom figuruje žena, mužská čest a velká hromada ega. Poklidný Henry „Razor" Sharp (Sylvester Stallone) pracuje jako dělník, je tichý a žije obyčejným životem, ze kterého box naprosto vyloučil. Naproti němu jeho odvěký rival Billy „Kid" McDonnen (Robert De Niro) si svoji slávu užívá, co to jen jde. Ani jeden není nijak zvlášť fit, ovšem De Niro s povislými ňadry, pupíčkem a nulovou kondicí je na tom tuším trochu hůř, a tak je nesmírně zábavné sledovat jejich přípravu na zápas a všelijaké spletité rodinné trable a tajemství.

Film má docela nijaký, chvílemi trošku nudný rozjezd, vtipem spíš než Stallone hýří De Niro, který si frajera v důchodu očividně užil. Odkazy na jejich dva boxerské filmy jsou trefné a vtipné (viz Stallone toužící v masně mlátit do kusu masa) a Alan Arkin v podobě trenéra a nejlepšího přítele Sylvestera Stallona je ten nejcyničtější a nejvtipnější umírající dědek ve filmech o sportu. Jeho urýpané, škodolibé a sarkastické narážky a vtipy jsou snad nejlepší humornou stránkou, jakou film může mít, a celou dobu tomu dodává šťávu. Kdo jiný než on by donutil Stallona cvičit aerobik ve vodě a máchat si ruce v octě nebo koňské moči, aniž by mu vlastně přiznal, v čem že je má? Přestože film mohl mít humoru jistě víc, lehce dramatická, romantická stránka vůbec není na škodu a milostný trojúhelník mezi boxery a Kim Basinger je milý a svým způsobem osvěžující, přesně jako ve všech ostatních boxerských filmech.

Režisér Peter Segal (Kurs sebeovládání (2003), 50x a stále poprvé (2004), Trestná lavice (2005)) v tomhle ohledu splnil vše, co měl. Film měl všechny potřebné emoce, skvělou hudbu (která mi připomněla, jak už jsem stará), příjemný humor a skvělou atmosféru. Vidět agresivně egoistického De Nira rýpajícího do Stallona, jež má výraz „jsem silný a vyrovnaný, se mnou ani nehneš" bylo skvělým zážitkem, který si mohl každý fanoušek těchto filmů přát. V kině vládla mírná nostalgie a ani jeden z herců v ringu nevypadal, že by mu bylo stáří nějakou významnou překážkou.

Pochopitelně že zde nenajdete žádnou hlubokou filozofickou myšlenku, kterou byste během cesty domů s kinokolegou řešili, ale s tím snad ani nikdo počítat nemůže. Možná by Zpátky do ringu sneslo o krapet více humoru, ale je otázkou, jestli by mu to v závěru neuškodilo a neshodilo jej. Každopádně jde o film, na který ráda půjdu znovu a u kterého se dá jak dobře odreagovat, tak s úsměvem kroutit hlavou nad nostalgií a protivným Arkinem.

„Tyhle dva frajery chtěl každý vidět spolu v ringu už dávno, ovšem ona je to paráda i mimo něj!"

Veronika Cholastová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

The Secret Life of Walter Mitty, USA, 2013, 114 min

Žáner: Dobrodružný, Komedie, Drama , Fantasy
Režie: Ben Stiller
Scénář: Steve Conrad
Kamera: Stuart Dryburgh
Hudba: Theodore Shapiro
Hrají: Ben Stiller, Kristen Wiig, Adam Scott, Kathryn Hahn, Patton Oswalt, Shirley MacLaine, Josh Charles, Adrian Martinez, Sean Penn, Ólafur Darri Ólafsson

PLUSY A MÍNUSY:

+ soundtrack
+ kamera
+ atmosféra

- ke konci poněkud zdlouhavé
- v závěrečné třetině trochu kolísavé tempo

HODNOTENIE:

80%

Walter Mitty a jeho tajný život

PŘESTAŇ FANTAZÍROVAT A ZAČNI ŽÍT

Ben Stiller platí za jednu z nejvýraznějších tváří americké komedie posledních dvaceti let. Doby největší slávy skupiny Frat Pack, do které patří, jsou již ale pryč. A tak i přesto, že nás jeho třetí Noc v muzeu čeká už koncem roku, letos na Vánoce to zkusil trochu jinak. A to s novodobou adaptací povídky Jamese Turbera, která se své filmové verze dočkala již v roce 1947. Jak tedy dopadl Stillerův další režijní počin, se kterým se mezi svátky vypravil i do českých a slovenských kin?

V centru dění je Walter Mitty (Ben Stiller), který jako správce negativů v časopise LIFE zodpovídá za negativ renomovaného fotografa, který má příští měsíc jít na úplně poslední obálku právě zmíněného časopisu, který od dalšího měsíce bude výhradně internetovým portálem, a tím tedy skončí celá dlouholetá historie tohoto magazínu. K Walterovi ovšem mezi negativy právě onen zmíněný snímek nedorazí. Normálně by stačilo zavolat nebo se zastavit u fotografa a onen chybějící kus si vyzvednout, Sean O'Connell (Sean Penn), který je autorem snímku, však neustále jako samotář cestuje po světě a nevlastní mobilní telefon. Walter proto musí vypátrat všemi možnými prostředky autora snímku tak, aby stihl vydání obálky.

Walter Mitty a jeho tajný život je ve své podstatě celkem dost přímočarý snímek, který si neschovává své trumfy do pozadí a snaží se spíše diváka oslnit sebou samým. I když tento fakt může hodně lidem přijít jako velké zklamání, v momentě kdy akceptujete, že tento snímek se s vámi rozhodl komunikovat na té nejvíce oddychové rovině bez zbytečných komplikací a rafinovaností ve scénáři, se naladíte přesně na tu potřebnou vlnu, na které si užijete tohoto čistokrevného zástupce Feel-Good filmu.

I fantazie se může stát realitou

Ben Stiller totiž v rámci dvou hodin servíruje jeden obraz za druhým, pod jejichž vlivem jeho hlavní hrdina dostává prostor pro opětovné nakopnutí svého vlastního pracovního i osobního života. A divák se u toho baví, ať už kvůli hravému přístupu, který je cítit skoro během cele metráže snímku, nebo příležitostným přesně mířeným vtípkům. To nejhlavnější je ovšem atmosféra, kterou snímek dokáže navodit dokonale. Místy si až můžete připadat jako v emocionálně strhujícím videoklipu některé z populárních skupin, jejichž hity ve filmu zazní, nicméně ani na vteřinu Mitty neztrácí svoji tvář oddychové a příjemně pohlcující pecky, ve které dostává dostatek prostoru jak osobní transformace, tak i humor a také trocha té nenucené romance.

Snímek navíc nabízí velmi příjemné audiovizuální zpracování, kterému dominují velmi dobrá kamera a parádně namíchaný hudební doprovod, který nabízí jak současné interprety, tak i nějakou tu prvotřídní klasiku. Dohromady se tak do českých a slovenských kin dostává vypiplaná záležitost, která funguje jako ideální ranhojič na chmury a nositel potřebné dobré nálady. Walter Mitty a jeho tajný život je vyloženě upřímně optimistický snímek, který svou jednoduchostí a přímočarostí nesedne asi úplně všem, nicméně těm, kteří jeho kouzlu podlehnou, zůstane ještě hodně dlouho v hlavě. Stejně jako jeho neskutečně chytlavá hudební stránka.

„Walter Mitty a jeho tajný život je ukázkovým příkladem snímku, který může, i přes absenci nějaké zásadnější hloubky, fungovat jako ideální oddychovka pro navození dobré nálady."

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Wolf of Wall Street, USA, 2013, 180 min

Žáner: Drama, Komedie, Krimi , Životopisný
Režie: Martin Scorsese
Předloha: Jordan Belfort (kniha)
Scénář: Terence Winter
Kamera: Rodrigo Prieto
Hudba: Howard Shore
Hrají: Leonardo DiCaprio, Matthew McConaughey, Jonah Hill, Kyle Chandler, Jean Dujardin, Rob Reiner, Jon Bernthal, Margot Robbie, Jon Favreau, Shea Whigham, Justin Wheelon, Aya Cash, Michael Nathanson, Ethan Suplee, Katarina Cas, Joanna Lumley, J.C. MacKenzie, Ashlie Atkinson, Cristin Milioti, Dan Bittner, Robert Clohessy, Christine Ebersole, P.J. Byrne

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudební doprovod
+ herecké výkony
+ scénář
+ režie

- menší kolísání tempa v závěru snímku
- trochu zbytečně protahované

HODNOTENIE:

85%

Vlk z Wall Street

PRACHY HÝBOU SVĚTEM

Jednu z největších Hollywoodských ikon, Martina Scorseseho, ani netřeba představovat. Režisér, který se těší snad největšímu respektu filmových fanoušků, toho za svou dlouhou kariéru natočil již nepřeberné množství. Nejeden z jeho snímků se zasloužil o právoplatné místo ve zlatém fondu světové kinematografie. Vlk z Wall Street, který je již jeho pátou spoluprací s hercem Leonardem DiCapriem, tak budil nemalá očekávání. A ted' se konečně dostal i do české a slovenské kinodistribuce.

Snímek je volnou adaptací životního příběhu Jordana Belforta, bývalého vysoce postaveného makléře na Wall Street. Sleduje jeho životní cestu vzhůru na špičku finančního potravního řetězce, na kterou se Jordan (Leonardo DiCaprio) nedostal zrovna legálními způsoby. A popravdě i přes trochu zkratkovité podání a v závěru trochu zbytečně natahovaný narativ je to celé tři hodiny zábava, která se jen tak nevidí. Čekáte-li, že dnes již 71letý Scorsese už ztratil šťávu a nedokáže zápalem a provokativností strčit do kapsy i o několik generací mladší kolegy, jste na hodně velkém omylu. Vlk z Wall Street je totiž jedním šíleným koktejlem drog, sexu, humoru a peněz, který vás na tři hodiny vtáhne a do závěrečných titulků nepustí.

Na Wall Street neexistují kamarádi

Je více než příjemné zase sledovat jednoho z nejlepších filmařů ve špičkové formě. Režisér dává vzpomenout na své největší klenoty, vedle kterých se Vlk z Wall Street nemusí ani trochu stydět. V rámci této sondy do centra financí totiž ani jednou nestřílí vedle a vždy zasahuje cíl. Opovážlivý, sebevědomý a společensky nekorektní náhled do skutečné tváře pozadí trhu s akciemi patří dost možná k tomu nejlepšímu, co se za poslední roky v kinech ukázalo. A proč? Protože to má náboj, a i přes lehké kolísání tempa v poslední třetině snímku Vlk z Wall Street zkrátka baví.

Značný podíl na tom kromě režijního vedení mají také skvělé herecké výkony a hodně solidní scénář, který svou hravostí rozhodně zaujme. DiCaprio hraje opět jako o život, Jonah Hill mu docela zdatně sekunduje a Matthew McConaughey vás donutí si jeho chvíli na plátně ještě nějaký čas pamatovat. Navíc Margot Robbie coby Jordanova femme fatale šlape také jako hodinky. Připočtěte si k tomu slušný hudební doprovod, který navíc vytahuje z rukávu jednu hitovku za druhou v momentech, kdy je potřeba na absurditě výsledného materiálu ještě pár stupínků přidat.

Nikdy nepřijměte „ne"

V konečném souhrnu je tak nakonec hodně málo co vyčíst, protože Martin Scorsese natočil nejen jeden z nejlepších snímků posledních let. Dokázal, že má pořád na to vyvolat ve fanouščích nezapomenutelný filmový zážitek. Tohle si zkrátka v kině nemůžete nechat ujít.

„Martin Scorsese a jeho špičková ukázka toho, jak nekorektně, ale naprosto přesně pálit do zaopatřených makléřů z Wall Street jejich vlastními zbraněmi."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Nežné vlny, 2013, Česko, 96 min.

Žáner: Komédia
Réžia: Jiří Vejdělek
Scenár: Jiří Vejdělek
Kamera: Vladimír Smutný
Hudba: Miloš Krkoška
Hrajú: Lucie Štefľová, Robert Cejnar, Jan Maršál, Táňa Pauhofová, Hynek Čermák, Gabriel Barreto de Carvalho, Vojtěch Dyk, Jan Budař, Jan Hartl, Vica Kerekes, Václav Kopta, Tat'jana Medvecká, Jaromír Nosek, Martin Pechlát, Martin Sitta, Eva Holubová, Lucie Černá, Daniel Novák,

PLUSY A MÍNUSY:

+ pohodovost' a nenáročnost'
+ nežná revolúcia
+ natáčacie lokality

- scenár
- prehnaná patetickost'
- občas trápne grotesky

HODNOTENIE:

55%

Nežné vlny

VTIPNÝ KONŠPIRÁTOR NEŽNEJ REVOLÚCIE

Poznáte tie konšpiračné teórie o 11. septembri, falošnom pristátí na mesiaci, vražde Kennedyho, o UFO alebo o tom, že svetu vládnu židia. Jiří Vejdělek prišiel so svojou vlastnou originálnou teóriou o tom, ako sa začala Nežná revolúcia v Československu. Dozviete sa o tom viac v jeho novej komédii, Nežné vlny, v ktorej nám predstaví život chlapca Vojtu, vyrastajúceho v 70-tych a 80-tych rokoch 20. storočia. Vejdělek sa v tomto prípade neinšpiroval ničím iným, ako svojím vlastným destvom. Ukáže nám trapasy hanblivého mladíka, snažiaceho sa o svoju osudovú lásku a aj to, že nádej zomiera ako posledná.

Vojta (R. Cejnar) vyrastá za socializmu v malebnom domčeku pri rieke. Otecko (Hynek Čermák) je cholerik a bývalý plavec, ktorému sa nepodarilo preplávat' kanál La Manche a chce zo syna spravit' za každú cenu profesionálneho plavca. Maminka (Táňa Pauhofová) by bola radšej, ak by sa stal klaviristom a tlačí ho umeleckým smerom. Vojtu, samozrejme, nič z toho nezajíma a má úplne iné starosti. Prichádza na neho puberta a je zamilovaný do spolužiačky Ely (Lucie Štefľová). Netuší, ako ju oslovit' a bojí sa toho. Postupne objavuje svet dospelých v zakázaných častiach knižnice a učí sa ako prekonávat' svoju hanblivost'. Aby to nebolo také jednoduché, v ceste mu stojí spolužiak, d'alší uchádzač o Elu. Do toho všetkého prichádzajú maminkini nápadníci: šarmantný učitel' klavíru (Vojtěch Dyk) a úlisný poštár (Jan Budař). Otecko občas dostáva záchvaty zúrivosti, ktoré si vybíja na rúbaní dreva. Vzniká z toho slušný mišmaš všetkého dokopy, avšak divák sa v ňom nestratí. Film má jednoduchý dej a je určený pre nenáročného diváka, takže žiadne turbulencie nečakajte.

Pozor na grotesku!

A tu narastá koreň úrazu. Nežné vlny sú až príliš nežné. Film je plný plytkých situácií, miestami vyúst'ujúcich do patetickej romantiky alebo grotesknej dramatickosti. A to je trochu málo. Bohužial', celý film je ladený v l'ahkej nenáročnosti a vtipy sú presne také isté: nenáročné. Vejdělek sa v niektorých situáciách snaží o grotesku, avšak neúspešne. Aspoň ja som mu to nezjedol. Humorné pobehovanie sem a tam, snaha o zachytenie satirickej situácie zo života sa nepodarila, a navyše s ničím novým neprišiel. Napríklad „útek človeka pred včelami" alebo „žena vyhadzuje muža pred dvere a zamyká za ním", to sú filmové vtipy ako zo začiatku 20. storočia a zaradil by som ich ku groteske „muža, ktorý sa ostrieka vodou z hadice, lebo mu ju pristúpil chlapec". Nevravím, že sú zlé, ale príliš ohrané a pre mňa osobne nezáživné. Herci to v týchto momentoch niekedy prehrávajú a občas takéto humoresky nezapadajú logicky do príbehu. Musím ale uznat', našlo sa pár vtipov, ktoré sa celkom podarili.

V Nežných vlnách sa nachádza príliš vel'a rušivých a nepochopitel'ných scén, ktoré vás donútia sa zamysliet', prečo je to takto. Mnoho nezmyselných situácií vytvára dojem neskutočna a prílišnej nadnesenosti. Tvorcovia sa márne snažia o zabavenie l'udí, nie až takými zaujímavými detailami. Ak to však diváci neberú príliš vážne, môžu sa pri tomto filme príjemne uvolnit'.

Vejdělek točí pohodový film o svojom detstve, nič viac nič menej.

Za najväčšiu chybu považujem scenár. Príbeh má príliš vel'a nejasností a chybičiek krásy. Niektoré postavy účinkujú na diváka lepšie, iné horšie. Ďalšie sú zas úplne zbytočné. Film potom pôsobí nemastno-neslano, iba trochu sladko. Najt'ažšie chvíl'ky boli pre mňa patetické romantické zábery, v ktorých postavy na okamih stuhli a zamilovane hl'adeli na seba alebo sa dotkli prstami. Označil by som to za zbytočné a prehnané. Vhodné len pre najväčších romantikov.

Za najvýraznejšie postavy považujem výbušného otca alebo Elu, ktorá pôsobí tajomne a pre mladého Vojtu lákavo. Highlighty filmu sú Vojtove stretnutia s Elou a postupne objavovanie zákutí lásky. Chlapčenské trapasy, hanblivost' a neustále opakovanie sa tých istých chýb. No ak nestrácame nádej, tak dôjdeme s hrdinom do konca a čaká nás pekná romantická a (konečne aj) vtipná symbolika 89. roku.

Film by som odporúčal pre ženy a milovníkov romantiky, ktorí nečakajú nič zložité a napínavé. Iba l'ahkú jednoduchú rodinnú zábavku, ktorá v konečnom dôsledku neuškodí, ale filmového gurmána nezasýti.

„Nemastné-neslané, iba trochu sladké."

Ján Mikolaj

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Minuscule - La vallée des fourmis perdues, Francúzsko, 2013, 80 min.

Žáner: Animovaný, Rodinný
Réžia, scenár: Hélène Giraud, Thomas Szabo
Produkcia: Philippe Delarue
Hudba: Hervé Lavandier Paul Borghese, Anthony Desio

PLUSY A MÍNUSY:
+ hudba
+ vtipy
+ všadeprítomná poetika

- úvodná pesnička

HODNOTENIE:
80%

Údolie stratených mravčekov

MALÉ VEĽKÉ DOBRODRUŽSTVO

Chrobáčikovia: Údolie stratených mravčekov je film pre tých najmenších. Film plný roztomilých chrobáčikov, v ktorom namiesto slov hlavní hrdinovia vydávajú len rôzne pazvuky. Chrobáčikovia sú taktiež vel'kolepým fantasy filmom, plným dobrodružstva, putovania, obrovských bitiek, v ktorých sa proti sebe postavia armády, filmom o večnom priatel'stve. To všetko za sprievodu burácajúcej vel'kolepej hudby. A naposledy, Chrobáčikovia sú štúdiou krásnej francúzskej krajiny, či umelecký film zameraný na precíznu prácu s kamerou.

Skôr ako sa divák pustí do sledovania filmu, bude ale musiet' prejst' očistcom v podobe pesničky od Mira Jaroša a Dominiky Mirgovej. Bývalí superstáristi sa rozhodli dospelého diváka vytrestat' za nedostatok hlasov, ktoré by ich posunuli do finálového kola a ich pomsta je naozaj rafinovaná. Presladenými hlasmi vás prevedú najlepšími scénami filmu, pričom vám rozpovedia, o čom celý film bude. Našt'astie ale Dominika s Mirom asi videli iný film ako ten, o ktorom spievajú, a tak vám z deja neprezradia až tak vel'a, ako by mohli. Text piesne síce má určitý dej, nespievajú ale o tom, čo sa bude diat' na plátne. A to je vaša spása. Chytro zavrite oči a zapchajte si uši. Pesnička má len vyše dvoch minút, a po nej to bude len a len lepšie.

Našt'astie, za úvodnú pesničku tvorcovia filmu zodpovední nie sú. To, za čo zodpovední sú, sa im však viac ako podarilo. Nejde ani tak o samotný príbeh, ktorý je až detsky hlúpučký a triviálny. Predsa len je ale určený det'om, čo iné od neho teda očakávat'? Ide skôr o ostatné drobnosti, ktoré sa podarilo autorom do filmu ponalepovat'.

Film je zmesou reálneho prostredia a animovaných postavičiek. Chrobáčiky sú animované dost' jednoducho, ale funkčne. Sú celkom roztomilé a myslím, že det'om sa budú páčit'. Zato reálne prostredie, v ktorom sa chrobač pohybuje, to je už iná káva. Po filme nejednému divákovi určite napadne myšlienka, že by sa mal vybrat' na turistiku do prírody. Filmované prostredia sú čarovné. Francúzska príroda je nádhernou ukážkou toho, ako sa v Európe oplatí občas zobrat' batoh na chrbát a vyraziť von. O to viac, že slovenská príroda sa od tej francúzskej zas až tak nelíši. Na tom, že príroda vo filme vyzerá tak krásne, má nemalý podiel kamera plná preletov nad krajinou, preostrovačiek, a kopy iných kameramanských fintičiek. Bolo vidno, že kameraman vedel, čo robí, a tak diváka čaká kopa unikátnych záberov.

Hudba k filmu je výpravná, vel'kolepá. Niekedy som mal pocit, že buráca až príliš a mohla by trochu pol'avit' vo svojej vel'koleposti, ale inak sa nemám na čo st'ažovat'. Poteší takisto humor, ktorý by sa dal v oblasti detských filmov označit' za intelektuálny. Nejde o prvoplánové vtipy, ktoré vás prinútia rehotat' sa na celé kino, skôr ide o jemné narážky a požmurkávanie na diváka.

Chrobáčikovia sú ideálny film, na ktorý zoberte svoje deti, ak sa chcete zabavit' aj ako dospelí. Alebo ich neberte, a pod'te do kina len tak, sami. Oplatí sa to.

„Chrobáčiky sú neštandardný počin, ktorému sa určite oplatí venovat' svoju pozornosť."

Adam Schwarz

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

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

PS4 funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Paranormal Activity: The marked Ones, 2014, USA, 114 min.

Žáner: horor, triler
Réžia: Christopher Landon
Scenár: Christopher Landon
Kamera: Gonzalo Amat
Hrajú: Andrew Jacobs, Jorge Diaz, Gabriele Walsh, Renee Victor

PLUSY A MÍNUSY:

+ zmena lokácie
+ ručná kamera
+ koniec

- slabá práca so zvukom
- hororové klišé
- príbeh

HODNOTENIE:

55%

Paranormal Activity – Priekliati

STRACH MÁ VEĽKÉ OČI, STRACH SA VRACIA V NOVOM ŠATE

Už takmer tradične sme si zvykli, že na obľúbený sviatok Američanov, Halloween, prichádza do kín pokračovanie série Paranormal Activity. Jej prvý diel, ktorý bol odpremierovaný v roku 2007, zarobil do dnešného dňa neuveriteľných 200 miliónov dolárov, a to aj napriek tomu, že na jeho výrobu sa minulo smiešnych 15-tisíc. Potom od roku 2010 každoročne na Halloween táto séria zásobovala kiná, ktoré využili marketingovú príležitosť a sviatky obrátili na úspech v pokladniach. Jednoduchý princíp nainštalovaných domácich kamier, sledujúcich vyčíňanie nejakej zlej bytosti sa osvedčil a fanúšikovia série si prišli na svoje. To, že sa počas celého filmu takmer nič neudialo, že rozprávanie bolo rozvláčne a niekedy nezmyselné, nikomu nevadilo. Posledných desať minút filmu, keď od strachu až zarývate nechty do sedadiel, vám všetko vynahradí. Posledný diel s poradovým číslom štyri však nezožal až taký úspech. Divákov to prestalo baviť. A tak sa produkčná spoločnosť Paramount rozhodla pre zmenu.

Minulý rok na prelome októbra a novembra fanúšikovia márne čakali na svoje pokračovanie. To prišlo až teraz v januári. Poradové číslo nahradil podtitul „The marked ones", ktorý v našich končinách preložili ako Prekliati. Zmena názvu však nie je jediná inovácia, ktorú nám tvorcovia ponúkli. Okrem nej totiž zmenili aj lokáciu, v ktorej sa tento príbeh odohráva. Pokojné predmestia, na ktorých sa nič nedeje a nikto si nič nevšíma, vymenili za latinskú štvrť. A ako správna latinská štvrť aj táto mala svoje gangy, potetovaných drsných chlapov, ktorí sa bezcieľne potulujú ulicami a čakajú na svoju príležitosť. Na americkú typizovanú spoločnosť sme si už zvykli.

V tejto spoločnosti sledujeme príbeh práve zmaturovaného Jessa (Andrew Jacobs) a jeho najlepšieho kamaráta, vtipného Hectora (Jorge Diaz), s ktorým plánuje strávi' leto po strednej škole. K úspešnej maturite od rodiny dostáva peniaze, za ktoré si kúpi kameru. Spolu s kamarátom skúšajú jej kvality a popritom natáčajú vtipné videá, ktoré vešajú na Youtube. Táto časť filmu sa pozerá celkom príjemne, je prirodzená až natoľko, že divák zabúda na žánrové zaradenie. Zaujímavé to začína byť, keď túto nerozlučnú dvojicu zaujmú tajomní obyvatelia spodnej časti domu, odkiaľ často počuť strašidelné zvuky. Dej sa v tom momente otočí a z bezstarostných mladíkov, ktorí si natáčajú pád zo schodov, sa stávajú mladí bádatelia. Po záhadnej smrti jednej z obyvateliek domu sa táto ich nová záľuba ešte zvýrazní a Jesse s Hectorom sa dobrovoľne podujmú vyriešiť túto záhadu. Samozrejme, všetko za sprievodu kamery.

Zmena lokácie a využitie latinsko-amerických hercov sa vyplatili. V Mexiku sa tradične slávi sviatok mŕtvych zvaný aj el dia de los muertos. Mexičania veria, že svet mŕtvych a živých existuje vedľa seba. Zvyčajne chystajú jedlo pre mŕtvych, čistia hroby a maľujú si tvár v štýle lebky. Ich poverčivosť, strach zo zlých bytostí a silnú vieru sme si mohli všimnúť už v niektorom z minulých dielov, kde postavu upratovačky hrala žena latinského pôvodu. Tvorcovia nás teraz umiestnili priamo do centra. Všetky tie rituály, knihy a pomôcky nemohli chýbať.

Go Pro kamera je malé zariadenie, ktoré nahráva zvuk i obraz vo výbornej kvalite, je praktická, presnosná, nerozbitná a využívajú ju hlavne extrémni športovci pri svojich akrobatických kúskoch. Hector sa ju však rozhodol využiť inak a začal nakrúcať všetko, čo sa deje v Jesseho živote. Toto je oproti minulým dielom tá najradikálnejšia zmena. Namiesto statických domácich kamier, kde sa väčšinu času nič nedialo, dostávame roztrasenú dynamickú ručnú kameru. Napätie a spád deja sa tak radikálne zrýchlil. Aj príbeh sme tak mohli sledovať z pohľadu hrdinu, ktorý kameru drží. Využitie takéhoto princípu film osviežilo.

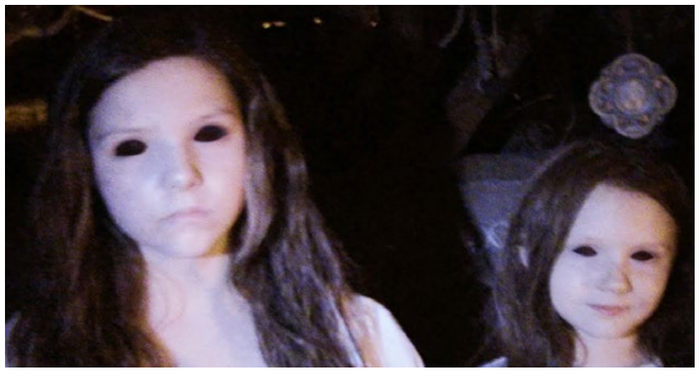
Film však nešťastne poľavil po zvukovej stránke. Predchádzajúce filmy obratne narábali so zvukom. Každý paranormálny jav bol sprevádzaný hlbokým basovým zvukom, ktorého sa divák nevedel zbaviť ani po odchode zo sály. Predzvesť nejakej katastrofy v takejto zvukovej podobe znamenala ovľa viac. V tejto snímke však napätie rušili ustavičné dialógy ukecaných hercov a obligátne ticho preťaté strašným krikom.

Celkový príbeh série sa zamotal ešte viac, je nezrozumiteľný, a tak stráca na sile. Občas sa objavuje názor, že samotní tvorcovia nevedia, či séria má nejaký základný príbeh, ktorý sa odvíja a odhaľuje, alebo je to len jeho nabaľovanie. V Paranormal activity: Prekliati funguje veľmi jednoduchá zápletka a mladíci, ktorí vbehnú každému nebezpečenstvu priamo do náručia. Obkukané efekty, stratený pes, podzemná miestnosť, igelitové závesy – to všetko je silné hororové klišé, ale postraší a pobaví.

Znamením pre možné pokračovania je aj to, že v tejto snímke bolo porušené zlaté pravidlo takéhoto typu hororu. V tme, vo zvukoch a v náznakoch sa vždy skrýva zlo bez tváre. Nazvime ho strach z neznámeho, ktorý je často ten najnepríjemnejší. V tomto prípade však dostal svoju tvár. Denné svetlo nikoho neochránilo. Hrdinovia si nemohli ani na chvíľu oddýchnuť. Žiaden poľavujúci moment, len kolotoč hrôzostrašných udalostí, ktoré aj napriek svojej absurdite stavajú diváka do pozoru. Celkový dojem tak opäť zachráni posledná sekvencia. Všetko je tak, ako má byť, film postrašil, splnil svoju úlohu a na zvyšok sa zabudne.

„Jednoduchá zábava v podobe instatného strachu."

Marek Suchitra



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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Nymphomaniac: Volume 1, 2013,
122 min (Director's cut: 150 min)

Režie: Lars von Trier
Scénář: Lars von Trier
Kamera: Manuel Alberto Claro
Střih: Morten Højbjerg, Molly Marlene Stensgaard
Hrají: Charlotte Gainsbourg, Shia LaBeouf, Stellan Skarsgård, Stacy Martin, Willem Dafoe, Jamie Bell, Connie Nielsen, Mia Goth, Sophie Kennedy Clark, Christian Slater, Uma Thurman, Udo Kier, Jesper Christensen, Jens Albinus,

PLUSY A MÍNUSY:

+ Trier a jeho pojetí režie
+ herecké výkony
+ plné kino lidí na artovém filmu

- vleklé tempo (někteří dlouhou předehru nepreferují)
- některé scény by si prodlouženou verzi zasloužily

HODNOTENIE:
79%

Nymfomanka

PRÍBEH PRVNÍ: TRIEROVA NĚŽNÁ PŘEDEHRA

Pro řadu filmových fanoušků je dánský režisér Lars von Trier považován za kontroverzního filmového umělce, který se vyznačuje uměním dialogu a explicitními obrazy. Nymfomanka je v kinech očekávána již delší dobu a Trier udělal ze samotného marketingu tak lákavé umělecké dílo, že by mu leckterý hollywoodský režisér mohl a měl závidět. Kolik toho však ukázal? Jak moc extrémní, vulgární, explicitní, násilný a šokující nakonec první díl jeho nového filmu je? A budete sa hnevať na toho, kto vás donútil si to pozrieť. Pardon, vydesení budete v každom prípade.

Tento film byl natočený jako pět a půl hodinový příběh o ženě, která vypráví své sexuální zážitky starému muži, který ji našel zraněnou na ulici. Délka filmu byla zkrácena na čtyři hodiny a rozdělena na dva díly, divák tak na vyvrcholení příběhu bude muset ještě chvíli počkat. Na začátku filmu je upozorněn, že se jedná o cenzurovanou verzi, ovšem tím není myšleno vypípání vulgárních slov, rozpixelování sexuálních scén a nahých těl, ale sestříhaná verze oné pěti a půl hodinové verze. Pro zvědavější diváky to může být trochu nepříjemné, protože by „explicitnější' příběh jistě ocenili, ovšem tací mohou doufat, že snad vyjde režisérská verze na DVD, která jim přinese kýžené uspokojení.

Jestli ovšem někdo očekává porno v kině, tak by měl před vstupem do sálu přeorientovat svoji náladu zpět na klasického Triera a kapesníčky schovat zpět do tašky, protože krom dvou či tří scén se mu spíš dostane jen onoho dialogového a obrazového umění. Režisér nahotou opravdu nešetří a lidé, kteří si užívají jeho prology budou potěšeni i zde. Vše spíš ale nasvědčuje tomu, že první díl funguje skutečně jako dvouhodinová předehra, ze které divák nespustí oči.

Hlavní hrdinka Joe (Charlotte Gainsbourg) totiž začíná vyprávět svůj příběh už od raného dětství, kdy začala objevovat svoji sexualitu. Začala docela nevinně, zvědavá, kolik potěšení se jí může dostat. Stejně jako ona rostla a z nevinného dítěte se postupně stávala žena s více než plnohodnotným sexuálním životem, i film se vyvíjel, příběh naprosto skvěle kopíruje její duši a lidský vývoj. Když vidíme psychicky i fyzicky zničenou Charlotte Gainsbourg, nikdo nemůže popřít, že ho zajímá, jak se život této osoby bude vyvíjet dál a co všechno byla ochotná pro další vlnu rozkoše absolvovat. První díl by se tak dal označit za dítě-děvče čekající na vyzrání v ženu, což může od Triera znít jako děsivá výzva, znázornil-li mladou dívku tímto způsobem.

Pro ucelený filmový zážitek je třeba k filmu přistoupit skutečně jako k předehře, protože tím vlastně i je. Film i sex je skrze dialog Joe a Seligmana (Stellan Skarsgård) stavěn vedle umění. Joe se v umění příliš nevyzná a za svůj sexuální život se sama odsuzuje a zavrhuje. Naproti ní přijde Seligman s více či méně trefným přirovnáním k různým druhům umění, od hudby až třeba k rybaření (které dost často používá jako přirovnání ke svádění a sexuálnímu aktu). Nymfomanka tím získává jistou humornou (byť jde o docela černý humor) stránku a stává se tak širší divácké obci jedním z přístupnějších Trierových filmů. Plný kinosál naznačoval totéž, a kdo přišel na první díl, velmi pravděpodobně se dostaví i na druhý. Po technické stránce je film skvělý, Trier už dávno ukázal, že filmy točit umí. Odkrývá další tabuizované téma, a spíše než aby se pokoušel negativně poukazovat na ženskou sexualitu (či nymfomanii) jako jiní, otevřeně kritizuje citově otupělou společnost a její hru na morálku.

Prvotní obavy, že se film svou lehce humornou složkou shodí, jsou naprosto zbytečné. Laciné vtipy jsou funkční a dost často v podobě trefných metafor. Stejně tak sexuální scény. Film je o nymfomanii a závislosti na sexu, nikoli o sexu a pornoprůmyslu, tudíž všechny sexuální scény mají svůj příběh a důvod a žádný není samoúčelný. Herecké výkony všech herců bez výjimky jsou skvělé, každý zapadá do jednoho obrovského obrazu, a když si zpětně v hlavě tyto výkony přehrávám, myslím, že si všichni zaslouží uznání.

Druhý díl slibuje větší emoční nápor, přeci jen jde vidět, že se zatím Trier dost krotil, a pochybuji, že se krotil celých pět a půl hodiny. Příběh pomalu eskaloval a eskalovat ještě bude, tudíž první díl velmi dobře navnadil na duševní i mentální lobotomii druhého dílu. K tomu dosti kritizovanému rozdělení – přiznejme si, který divák by doopravdy zvládl čtyři hodiny pomalého, filozoficky laděného vyprávění? Film sám o sobě je jedno velké časově náročné rybaření. Neodpustím si tedy vtip nakonec a podotknu, že v tomto případě je přerušovaný film bezpečný film a za dva týdny se bezpečně vracím do kina a nechám Triera dodělat jeho práci.

„Zcela výjimečně je dvouhodinová předehra zábavná a příjemná."

Veronika Cholastová

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Nymphomaniac: Volume 2
Dánsko / Německo / Francie / Belgie / Velká Británie, 2014, 123 min

Režie: Lars von Trier
Scénář: Lars von Trier
Kamera: Manuel Alberto Claro
Střih: Molly Marlene Stensgaard
Hrají: Charlotte Gainsbourg, Shia LaBeouf, Stellan Skarsgård, Stacy Martin, Willem Dafoe, Jamie Bell, Connie Nielsen, Mia Goth, Sophie Kennedy Clark, Christian Slater, Uma Thurman, Udo Kier, Jesper Christensen, Jens Albinus, Caroline Goodall, Jean-Marc Barr, Kate Ashfield, Nicolas Bro, Saskia Reeves, Michael Pas

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba a odkazy na umění

- střih
- vykrádání Trierových předchozích filmů
- strnulá Charlotte Gainsbourg
- emoční nuda

HODNOTENIE:

55%

Nymfomanka část II.

PŘÍBĚH DRUHÝ: LARSI, MÁME Z TEBE MELANCHOLII

Lars von Trier uvedl před dvěma týdny první díl tohoto velkofilmu, který sliboval mnohé a velmi dobře udržel diváka ve všech směrech očekávání. Režisér mnohdy dechberoucích, emočně nestabilních a nervy drásajících krutých dramat nám konečně ukazuje ono slibované vyvrcholení tohoto opusu v podobě druhého dílu.

Joe (Charlotte Gainsbourg) i nadále vypráví Seligmanovi (Stellan Skarsgård) svůj životní příběh o svém sexuálním vývoji a deviacích. I nadále je sex přirovnáván k různým druhům umění, ovšem už zde dochází k menšímu úpadku oproti prvnímu dílu, kde i Joe ohodnotí Seligmanova přirovnání jako slabá. Joe na konci prvního dílu přestane cítit uspokojení ze sexu a člověk by čekal, že když je pro ni sex všechno, bude zoufalá, šílená a bude se snažit o cokoliv, jen aby tohle potěšení znovu nalezla. Svým způsobem ano, hledá, zkouší, na začátku je dokonce i zoufalá. Ovšem docela rychle to vzdá a je spíše odevzdaným mučedníkem, který působí dost znuděně a laxně. Pravda, kdo by po delší době zoufalého pokoušení se o uspokojení tuto bitvu nevzdal, ovšem u nymfomanky je to trochu jako kapitulace.

Joe zkouší rozmanitější sexuální praktiky, ovšem scénka skupinového sexu je neuvěřitelně (smutně) vtipná a sadistické praktiky jsou tak jediné, co člověku v sále zvedne chloupky v zátylku. Jindy skvělá Gainsbourg je v druhém dílu docela fádní a vůbec nevyužívá svůj herecký potenciál. U některých scén se dokonce fanoušci Trierových filmů chytají za hlavu, protože ty scény jsou jim tolik povědomé a… Ano, tohle jsme viděli v Antikristovi (2009). Ted' jen doufejme, že některá iracionální konání hlavní postavy jsou chybou znuděného, špatně informovaného střihače, který od režiséra dostal povolení film sestříhat a očividně mu nestál celou dobou za pozadím, protože jinak by mu (doufejme) sám Trier sestříhal, na co by přišel.

Ještě chvilku budeme film omlouvat s ohledem na zkrácenou cenzurovanou verzi, která je zde cítit ještě více, než v prvním díle. Po pravdě je docela neuvěřitelné, že s takovou verzí zrovna Trier souhlasil, protože některé pasáže jsou, jako když vám maminka čte před spaním pohádku a přeskakuje stránky, aby to měla rychle za sebou. U ní je to logické, je unavená a nedostane za to zaplaceno, ale jestli bude prodloužená verze filmu na DVD a tohle tam bude stejné, tak je mi z toho upřímně smutno.

Oba díly za sebou budou jistě čtyřhodinovou filozofickou hádankou, která pro některé nadšence bude slibnou zábavou několika následujících hodin v hospodě. Člověk v kině nemá šanci rozluštit všechny odkazy a Trierovy záměry během jedné projekce a filmoví teoretici se budou mít ještě delší dobu o čem dohadovat. Nic to však neubírá na faktu, že rozdělení filmu je zde špatným krokem, protože člověk pak posuzuje každý díl zvlášť, a ne jako jeden celek. Z toho pak lépe vychází díl první, který působí propracovaněji a nemá tolik slabých pasáží. Po pravdě v dosti chvílích působí druhý díl prázdně a nudně, chybí zde nějaký vývoj a progrese v ději a zhruba v polovině film emocionálně zamrzá.

Druhý díl nebyl až tak šokující, jak sliboval díl první. Tedy byl šokující v tom, že nijak nešokoval. Nešlo o to, že by scházela nahota nebo explicitní plácání po zadku Charlotte Gainsbourg, toho si člověk užije dost, spíš zde chyběl ten infarktový stav, kdy se člověk na jednu stranu ani nechce na Trierův film dodívat, ale na druhou nemůže odvrátit pohled.

Oba díly hodnocené jako jeden film by si zasloužily 70 %, budeme-li se na to dívat jako na jednotný, čtyřhodinový snímek o apatické nymfomance, jejím černém svědomí, feminismu, zajímavých metaforách a skvělém umění. Jednotlivě je bohužel druhý díl o dost slabší než Trierova předehra v podobě dílu prvního. O slibované vyvrcholení tedy přišla jak Charlotte Gainsbourg, tak i my. Snad se nám zaslouženého zadostiučinění dostane v podobě necenzurované DVD verze.

„První díly bývají většinou těmi lepšími a bohužel to platí i zde. Trier se chtěl předvést se svým čtyřhodinovým opusem, ze kteréhose vyklubala Úvaha na téma: Ženská sexualita není tabu"

Veronika Cholastová

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Last Vegas, USA, 2013, 104 min

Režie: Jon Turteltaub
Scénář: Adam Brooks, Dan Fogelman
Kamera: David Hennings
Střih: David Rennie
Hudba: Mark Mothersbaugh
Hrají: Michael Douglas, Robert De Niro, Morgan Freeman, Kevin Kline, Mary Steenburgen, Jerry Ferrara, Romany Malco, Roger Bart, Weronika Rosati, Andrea Moore, Ric Reitz, Garrett Hines, Nicci Faires, April Billingsley,

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsazení
+ příjemná atmosféra
+ dobré vtipy a gagy

- režie
- nic moc příběh
- laciné vtipy

HODNOTENIE:
90%

Frajeři ve Vegas

HROBNÍKOVI Z LOPATY PŘÍMO DO VEGAS!

Frajeři ve Vegas (2013) aneb jak to by to vypadalo, kdyby váš děda vzal své tři nejlepší kamarády a jel pařit? Podle režiséra Jona Turteltauba by koukali po každé dvacítce v bikinách, obráželi diskotéky a uspořádali tu největší párty ve Vegas.

Jon Turteltaub není příliš známý režisér, ale mezi producenty patří do škatulky „komerční hity". Jeho jméno je pod filmy ako Čarodějův učeň (2010), Lovci Pokladů (2004) nebo Kokosy na sněhu (1993), z čehož jen poslední zmíněný lze považovat za povedenou komedii. Ovšem ostatní se řadí mezi průměrnější filmy, které se ani trochu nepovznesou nad docela bizarní scénář, ovšem i tak jsou to kasovní trháky. Bohužel, Frajeři ve Vegas se do té druhé, průměrné komerční škatulky zařadí asi také.

Film vypráví příběh čtyř dětí, čtyř nerozlučných přátelství, jedné dětské lásky a spousty legrace. Po několika mnoho a mnoho letech, kdy každý z nich už trochu kope artritidou do rakve a jejich lékárničky vypadají jako pojízdné lékárny, se jeden z nich, zapřisáhlý starý mládenec Billy (Michael Douglas), rozhodne oženit s dvakrát mladší krasavicí. Kde jinde pak uspořádat rozlučku se svobodou než ve Vegas? Ovšem předtím je potřeba zažehnat sváry dvou starých přátel, protože Paddy (Robert De Niro) nepřenese přes srdce, že Billy bez jediné omluvy nepřišel jeho ženě na pohřeb. Je otázkou, jestli se nešvary osobním setkáním urovnají, nebo jestli spíš přilijí olej do ohně.

Popravdě, nebýt čtveřice oscarových veteránů Michaela Douglase, Roberta De Nira, Morgana Freemana a Kevina Klina, by film spadl hlouběji než pod průměr podprůměru. Přestože se herci snaží, jako by jeli jen na půl plynu (nebo je tolik krotil režisér?). Nicméně Jon Turteltaub udělal z těchto legend opravdové staré páprdy, a to naprosto zbytečně. Sypou sice vtípky z rukávu, někdy jsou i k popukání, ale spíše než hvězdná komedie je to oddechovka, na kterou s klidem můžete vzít i své prarodiče (a vnuknout jim velmi zlý nápad navštívit Vegas a chytit další mízu) a ukázat jim, jak jsou ty americké filmy zkažené a špatné. Ne, po pravdě, i prarodičům by se mohl jevit jako docela milý a zábavný. Film je spíš nostalgický, oddechový, až člověka napadne, jestli si taky na stará kolena vyrazí do Vegas a bude si takhle se svojí kabelkou na léky užívat. Rozhodně to není loučení se svobodou jako v Pařbě ve Vegas (2009), kde to pánové opravdu rozjeli, ale spíš pozvolné užívání důchodových radovánek s nejlepšími přáteli.

Režie a scénář jsou o ničem, některé věci jsou tam lacinější než ty nejlacinější ženy na kraji Vegas, ale film má tolik světlých okamžiků a skvělé herecké obsazení, které ještě navíc zpestřuje stále kouzelná Mary Steenburgen, že vám den rozhodně nepokazí. Už jen kvůli hercům zvedám hodnocení, protože jinak by pan režisér neměl nic. Takhle má půvabný příběh o tom, co by rád dělal v důchodu on, a hereckým obsazením vytrhl svou tvorbu alespoň na chvíli z údolí průměrů.

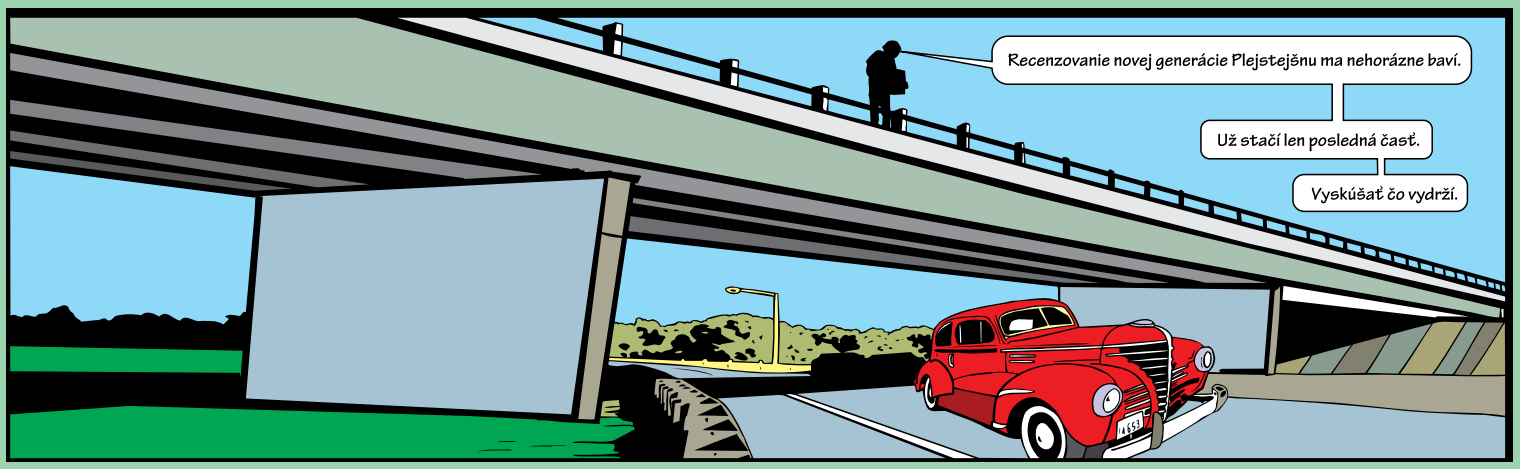
„Stáří nestáří, tihle čtyři dědové se bavit umí a nám nezbyde nic jiného než se nechat bavit jimi."

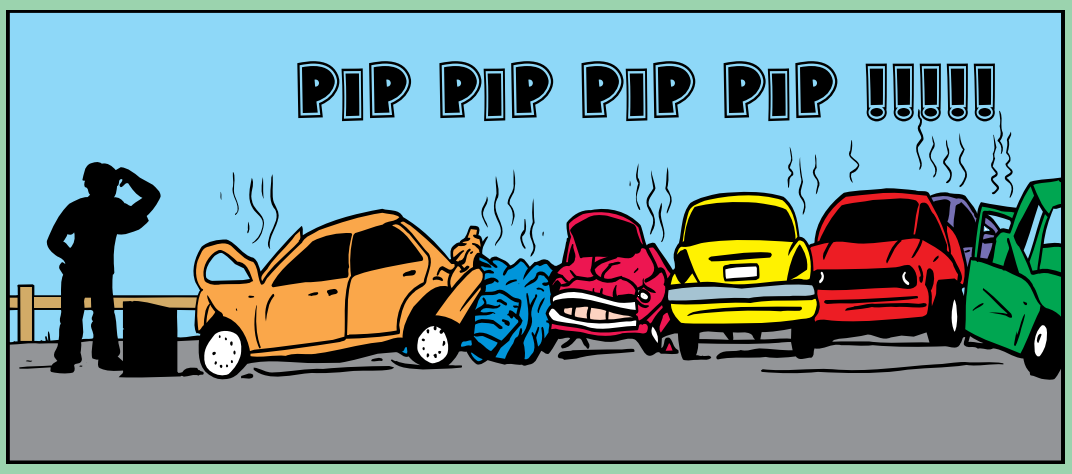
Veronika Cholastová

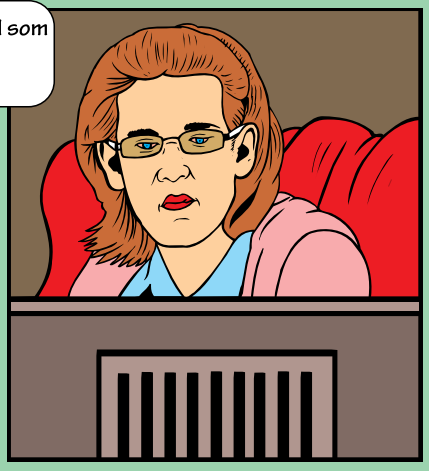
Ak sa vám tento film páči, môžete si ho kúpiť aj na www.niagara.sk

4. GS Tales

Libreto Jakub Pokorný
Grafika Juraj G. Mandel







V priebehu práce na komixe nebol zabitý žiadny člen redakcie (možno...)