Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 28 /apríl 2014 | www.gamesite.sk

GENERATION

TOP HRA
South Park: Stick Of Truth

PREDSTAVUJEME
Sony Xperia Z1 compact

Päť súťaží o hodnotné ceny

➔ HRY MESIACA:
Infamous Second Son
Dark Souls 2
TitanFall
Thief 4

➔ HARDVÉR MESIACA:
ASUS Trio Book
Creative headset Hitz MA2300
NVIDIA GTX750
HTC Desire 601

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Pamiatkári
Need for Speed
300: Vzostup impéria
Pompeje

➔ TOP TÉMY:
GS Tales, časť šiesta
trendy - IT EXPO
trendy - GameExpo
trendy - rozhovor s Ol'gou Záblackou

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, Miňo Holík, Matej Minárik, Mário Lorenc, Martin Húbek, Juraj Vlha, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Lukáš Libica, Miroslav Konkol', Jozef Andraščík, Eduard Čuba, Dávid Tirpák, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Richard Mako, Marek Suchitra, Ján Mikolaj

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

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

Titulka
Obrázok z hry South Park: The Stick ot Truth

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

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

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

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

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

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

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

Žiadna časť magazínu nesmie byt' reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavatel'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnost' opisovaných produktov sa neskôr mohli zmenit', čo redakcia nemohla ovplyvnit'.

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

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

ISSN 1338-709X

Hirov Editoriál

Kol'ko je hodín? Dnes opät' nebudem spať?
Ani sa nečudujem. Písať editoriál o 5 minút dvanásť je už aj na mňa dosť. A snáď to aj tak nedopadne.

Ešte teraz cítim atmosféru tohtoročného GameExpa, na ktoré sa dostavilo nespočetné množstvo ľudí, ktorých sme privítali aj pri našom stánku. Nesmiem zabudnúť ani na IT Expo v Košiciach, ktoré zase dopadlo nad moje očakávania. Ak sa pozriem spätne na tento mesiac, nemôžem ho hodnotiť inak ako pozitívne. Dve expá za nami, kopec práce pred nami, ale snáď aj toto číslo prinesie pre vás presne to, čo očakávate. Z každého rožku trošku.

Príroda sa taktiež už konečne prestane s nami naťahovať a počasie, ktoré vládne posledné dni na Slovensku, sa už bude len a len zlepšovať. Slnko predsa potrebujeme a mňa opäť začína napĺňať energiou, ktorú som už potreboval.

Apríl začína tak ako každý mesiac číslom 1, ale je predsa len o niečo iný. My si však z vás nerobíme srandu a naozaj máme pre vás pripravených päť súťaží o hodnotné ceny. Dúfam, že sa vám náš výber bude páčiť. Samozrejme, nevynechajte ani články, na ktorých kolegovia pracovali celý mesiac.

Tešíme sa spolu s vami na ďalšie číslo, ktoré práve teraz (keď vy čítate toto aktuálne číslo) pripravujeme.

Zdeno Hiro Moudrý

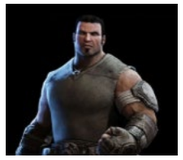
Redakcia hodnotí mesiac marec...

Juraj Vlha

Môj herný marec sa niesol v duchu 3DS, kde som sa venoval recenzii na Yoshi's New Island a, samozrejme, snažím sa venovať aj väčšine indie hier z rôznych balíčkov, ktoré však stíhajú vychádzať rýchlejšie, ako ich stíham vôbec ja hrať.

Roman Kadlec

Príchod jari sprevádza aj začiatok hernej sezóny. Tento mesiac som si užil najmä Infamous: Second Son. Recenziu nájdete v magazíne a vedzte, že pre mňa ide konečne o exkluzivitu, kvôli ktorej sa oplatí kúpiť PS4.



Dominik Farkaš

Aj napriek školskej vyťaženosti som toho v marci stihol dosť. Castlevania 2, South Park: The Stick of Truth, Thief a Titan Fall boli dominantami, ktoré boli doplnené o Rayman Legends a Battlefield 4.

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

Všetko pod jednou strechou
prva.sk
internetová nákupná zóna
Prestigioonline
www.prestigioonline.sk

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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

Assassins Creed Unity odhalený

>> Až dve hry Assassin's Creed prichádzajú tento rok na jeseň.

Jedna z nich má názov, respektíve označenie „Unity" a podl'a všetkého bude zasadená do 18. storočia v Paríži. Hlavným hrdinom bude asasín Arno. Podl'a zdrojov bude Unity pre novšie konzoly, a teda na PS4 a Xbox One, zatial' čo d'alší Assassin's Creed titul s označením „Comet" bude na PS3 a Xbox 360. Zverejnené screenshoty sa zdajú byť určené pre vývojárov a sú urobené z alfa verzie hry, takže sa do vydania hry všetko môže zmeniť.

Vývojári zatial' ukázali zabijaka Arna, ktorý má na sebe nový asasínsky oblek. Ďalej je vidno Notre Dame, rieku Seinu a d'alšie parížske pamiatky. Použité textúry sú že vraj len orientačné a samotná hra má vyzerať naozaj next gen. Námestia budú pravdepodobne viac zal'udnené. Na povrch sa nedostali žiadne informácie ohl'adom verzie na WiiU, ale PC bude mat' oba tituly.

Ako sme boli v minulosti informovaní o novom diele Assassin´s Creed, Jade Raymondová prezradila, že d'alší diel bude zasadený do jej „obl'úbenej éry", a podl'a všetkého je to francúzska revolúcia.

Internetom kolujú aj fámy o novom ovládaní pre parkour, ktoré bude mat' vlastné tlačidlá „hore" a „dole". „Počul som, že je to súčast' novej navigačnej mechaniky v Assassin's Creed, ktorý bude mat' premiéru v Unity, ktorého sa dočkáme neskôr na jeseň," píše nemenovaný zdroj. Ubisoft odmietol komentovat' uniknuté obrázky a nič viac o nových tituloch nepotvrdil.

Treba ale podotknúť, že ide o čisto neoficiálne informácie, a tak je možné, že sa mnoho z uniknutých prvkov zmení. Vylúčené nie je ani zmenenie dátumu vydania, ked'že má Ubisoft v poslednej dobe celkovo problém s dodržiavaním termínov, ktoré svojim hráčom nasl'uboval.

Diablo 3

Reaper of Souls prichádza

Už 25. marca si fanúšikovia konečne opäť zasadnú za svoje PC v honbe za novým lootom, postavou a aktom v expanzii Reaper of Souls pre Diablo III. Hru obohacuje o nový príbeh 5. actu, novú postavu crusadera, vyšší cap level 70 a nakoniec adventure mód! Ako prvá bola včera sprístupnená hra v Ázii, no onedlho nasledovali d'alšie regióny. Prvé reakcie hráčov na datadisk sú nadmerne pozitívne, ked'že sa dá podl'a nich len teraz hovorit' o pravom Diable. Potvrdené bolo aj neskoršie pridanie rebríčkov, ktoré zrejme budete poznat' z Diablo 2. V nich si budete mat' možnost' porovnávat' svoje úspechy s inými hráčmi a zvýšit' si tak osobnú reputáciu.

Watch Dogs

Budete potrebovat' upgrade PC?

Vydanie Watch Dogs sa nezadržatel'ne blíži a môžete premýšl'at', aký výkonný stroj bude nutné vlastnit'. Kreatívny riaditel' hry tieto požiadavky oficiálne potvrdil a nižšie si môžete pozriet' PC špecifikáciu na tento očakávaný titul. Niektorých táto konfigurácia sklame, pretože budú musiet' niečo dokúpit', iných zase nadchne. Hráčov možno zaskočí nutnost' vol'ného miesta. Budete musiet' uvol'nit' 25GB, popravde, je to menej, ako sme čakali, a stále je to o dost' menšia potrebná kapacita miesta, ako má napríklad Titanfall so svojimi 48GB. Minimálne požiadavky: CPU Intel Core 2 Quad Q8400 2.66Ghz, alebo AMD Phenom II X4 940 3Ghz, 6GB RAM a 1GB VRAM VGA.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...presnejšie už 9. mája vyjde konzolové RPG Bound By Flame, na ktoré čaká nejeden fanúšik RPG hier. Výnimočnost'ou hry by mala byt' široká škála zbraní a brnení, pričom hráč si môže tieto veci plne prispôsobit' podl'a svojich predstáv. Príbeh hry sa bude točit' okolo hlavnej postavy posadnutej démonom.

...už pri čítaní nového čísla magazínu je dostupný tretí diel kampane pre Armu 3, s podtitulom Win. Bude zakončením príbehu Carryho a jeho boja o holý život s malou skupinkou preživších z ostrova Altis, ktorý sa snažia za každú cenu odvrátit' to najhoršie.

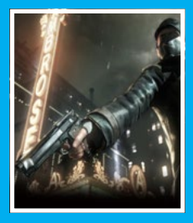
...vyjde prvé DLC pre novo vydanú hru Castlevania: Lords of Shadows 2, nazvané Revelations. V DLC sa chopíte úlohy Alucarda, Gabrielovho syna, ktorý sa postaví svojmu otcovi, aj ked' nevie celú pravdu. Nebudú chýbat' nové vychytávky a schopnosti. Hru si zahráme už 25. marca na X360, PS3 a PC.

Xboxe One na Slovensku

Aj ked' je už Xbox One vydaný v krajinách po celom svete, stále ostáva mnoho takých, kde na svoje vydanie konzoly čakajú. Nadišiel tak čas, aby sa konzola dostala aj k nám na Slovensko, a to už v septembri tohto roku!

Watch Dogs

Ubisoft konečne zverejnil dátum vydania hry Watch Dogs. Hru si zahráme už 27. mája. Ako bonus tvorcovia zverejnili aj hratel'nú dobu. Bežný hráči sa zahrajú okolo štyridsat' hodín, zatial' čo puntičkári až okolo stovky.



Zaklínač 3 až v 2015

Priamo z Pol'ska sa k nám dostala smutná správa, že si nového Zaklínača tento rok ešte nezahráme. Vývojári potrebujú viac času a nový diel jednej z najočakávanejších sérií si tak zahráme až vo februári 2015.

Far Cry 4 ide do Himalájí

Dočkáme sa dokonca aj jazdy na slonoch. Vel'ké odhalenie Ubisoft plánuje na tohtoročnej E3, ktorá sa bude konat' v júni. Séria sa tak presúva z tropického ostrova do snežnej krajiny, ale či jej to prospeje, ukáže len čas.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Maroš Hodor

NEWS FEED

Samsung Galaxy S5

Reprezentant Androidu v najvyššej triede, najväčší konkurent zariadenia s podobným označením od Apple, vlajková loď Samsungu je tu. Vlastne jej nasledovník. Smartphone Samsung Galaxy S4 bol aj napriek veľmi podobnému dizajnu s predchodcom úspešný, ale výrazne sa od S3 neodlíšil. Galaxy S5 už má byť o niečom inom, má priniesť niečo prelomové a zaujať.

Dizajn sa veľmi výrazne nezmenil, spredu vyzerá veľmi podobne GS4, zadná strana sa odlišuje. Namiesto klasického plastu je na zadnej strane o niečo príjemnejší perforovaný materiál, ktorý Samsung ponúka v štyroch farbách. Čo sa týka hmotnosti, 145g je príjemná hodnota a novinka je hrubá príjemných 8mm. Prelomovou novinkou je pridaná odolnosť voči vode a prachu štandardu IP67. Do vane na 30 minút si tak GS päťku bez obáv môžete vziať.

Displej narástol o 0,1-palca, teda na hodnotu 5,1-palca. Rozlíšenie ostalo zachované, 1080p AMOLED ešte stále postačuje. Nad stredovým tlačidlom pod displejom sa nachádza ďalšia novinka – čítačka odtlačkov prstov, ktorá funguje podobne ako u Apple a HTC, na odomknutie a iné autorizácie. Spoločnosť Samsung navyše ohlásila partnerstvo so spoločnosťou Paypal. Vnútri je k dispozícii výkonný procesor Snapdragon 801 s taktom 2,5GHz a 2GB. Z pripojení treba spomenúť ešte NFC, Bluetooth 4.0, LTE, Wi-Fi 802.11ac. GS5 je dostupný v dvoch veľkostiach, 16 a 32GB. Zaujímavosťou je podpora micro-sd karty až do veľkosti 128GB. Ak potrebujete najväčšiu dostupnú sťahovaciu rýchlosť, Samsung dokáže kombinovať LTE a Wi-Fi pripojenie, aby dosiahol čo najvyššiu rýchlosť. Batéria má veľkosť 2800mAh a sľubuje 16 dní v stand-by móde a 21 hodín hovoru.

Typické sú vysokokvalitné kamery, ktoré sú prítomné aj v tomto modeli. Zadný snímač má veľkosť 16mpx, výrobca navyše zapracoval na autofocuse, ktorý je až trikrát rýchlejší, teda 0,3sec. GS5 dokáže vytvárať HDR fotografie, natáča Full HD s vyšším počtom snímok. Na zadnej strane, ihneď pod šošovkou fotoaparátu sa nachádza senzor srdcovej frekvencie. Po priložení prsta vám aplikácia vyhodnotí všetky informácie.

GS5 už chce byť aktívny telefón, preto tomu prispôsobuje aj svoju výbavu. Okrem odolnosti, merača srdcovej frekvencie prináša aj množstvo aplikácií. S Health 3.0 prináša krokomer, osobného trénera, fitnes tracker a ďalšie aplikácie, ktoré vás budú chcieť udržať fit. Systém beží na aktuálnom Androide 4.4.

GS5 je slušný kus hardvéru za ktorý zaplatíte 660€. Kto pravidelne cvičí a behá, určite využije rozsiahle fitnes možnosti. Ďalej je tu spomínaná odolnosť voči vode a nesmierny výkon skrývajúci sa pod kapotou.

Sony Xperia tablet Z2

Najvýkonnejší tablet s hrúbkou 6,4 mm, štvorjadrovým cpu a 6000mAh batériou.
Takéto delo predstavila spoločnosť Sony na konferencii MWC v Barcelone. Dizajn sa z vonkajšej strany veľmi nemenil, odolnosť voči vode a prachu ostala zachovaná, jeho váha je príjemných 428g. Verzia LTE je o 13g ťažšia. Sony prináša na trh dve prevedenia, a to biele a čierne, ku ktorým ponúka ochranný obal spolu s klávesnicou. Výkon charakterizuje vysokovýkonný procesor Qualcomm Snapdragon 801 s taktom 2,3GHz na jadro. Procesoru sekunduje grafika Adreno 330 spolu s 3GB RAM. Displej Triluminos si zachoval rozlíšenie 1920×1200p, využíva technológiu LiveColor LED, ktorá má priniesť ešte lepšie farby. Na zadnej strane sa nachádza 8,1mpx snímač, ktorý podporuje Full HD natáčanie a spolu s využitím niekoľkých softvérových aplikácií vytvára zariadenie takmer dokonalé fotografie. Výrobca vtesnal do zariadenia 6000mAh, ktorý sľubuje 10-hodinovú výdrž pri plnom multimediálnom výkone. Tablet beží na Androide 4.4, teda vo verzii KitKat a už tradične spoločnosť Sony pridala niekoľko svojich aplikácií a unikátne prostredie s množstvom zaujímavých funkcií. Odolný tablet prináša aj technológiu odbúravania okolitého zvuku s využitím originálnych slúchadiel. Na náš trh by mal zavítať v najbližších dňoch.

Sony SRS-7 a Sony SRS-5

Sony predstavilo novú radu bezdrôtových reproduktorov vyššej triedy s moderným dizajnom a vyspelými funkciami.
Oba modely podporujú prehrávanie cez Bluetooth, štandardy AAC, aptx.. SRS-X7 disponuje 32W výkonom a umožňuje prehrávať hudbu až 6 hodín na jedno nabitie a navyše podporuje prenos hudby aj cez Wi-Fi s technológiou DLNA alebo Airplay. Menší brat disponuje 20W výkonom a zvládne o niečo viac, teda osem hodín prehrávania a uspokojiť sa treba iba s Bluetooth prenosom. Reproduktory podporujú technológiu zvuku ClearAudio+ a zároveň pripojenie cez AUX. Na vrchnej strane sa nachádza niekoľko tlačidiel, ako napríklad hraj/pauza, alebo ďalej/späť či ovládanie hlasitosti. Ceny reproduktorov začínajú na hodnote 170€.

OppoFind 7

Supertelefón, ktorý predstavil čínsky výrobca Oppo, zatiaľ nemá obdobu. 5,5-palcový QHD displej, procesor Snapdragon 801 s taktom 2,5GHz či grafický čip Adreno 330 sa nevidí často. Najväčšou chuťovkou je fotoaparát, ktorý dokáže nahrávať v 4K, zhotoví 50mpx kombináciou 10 fotografií.
Cenovka vyskočila na hodnotu $565.

Ponoplayer

V dobre mp3 prehrávačov v každom lepšom telefóne, v dobe Spotify a im podobným službám prichádza „revolučný" mp3 prehrávač, ktorého tvorca sa prezentuje tým, že toto zariadenie je prispôsobené na prehrávanie vysokokvalitných nahrávok. Viac informácií nájdete na portáli Kickstarter, kde kampaň prebieha v plnom prúde.

Acer Iconia W4

Šikovný tablet s Win 8.1 poháňaný CPU Intel Atom Z3740 spolu s 2GB tvorí strednú triedu. Rozlíšenie displeja, 1280×800, je prijateľné a postačí na väčšinu aplikácií. Tablet disponuje dvoma fotoaparátmi, ponúka slot na micro-sd a internú pamäť v dvoch veľkostiach. Táto novinka vás vyjde okolo $300.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Maroš Hodor

NEWS FEED

Sony Xperia Z2

Novinka s najlepším fotoaparátom vo vodeodolnom telefóne, nástupca rady Xperia Z1 s označením Z2 prichádza na trh s ešte lepšími vlastnosťami, aké sme zatiaľ mali možnosť vidieť. Displej 5.2" Full HD TRILUMINOS™ pre mobilné zariadenia s technológiou LiveColour LED poskytuje najširšiu paletu pestrých prirodzených farieb a s technológiou BRAVIA TV sa snaží čo najviac priblížiť realite.

Xperia Z2 je vybavená výkonom, ktorý umožňuje vykonávať niekoľko operácií naraz a užívať si všetko od super rýchleho surfovania na webe po streamovanie videa, a to všetko bez čakania. S plne integrovaným procesorom QualcommSnapdragon 801 s 2,3GHz štvorjadrovými Krait CPU a 4G LTE vám Xperia Z2 prináša ultra rýchly výkon pre aplikácie a zábavu. Bez prerušovania! Procesor Snapdragon 801 tiež predstavuje grafickú procesnú jednotku Adreno™ 330 GPU pre pestrú grafiku a herné zážitky, ako aj duálne ISP pre neprerušovaný zážitok z fotoaparátu, videorekordéra a zobrazovania.

Xperia Z2 tiež obsahuje veľkú, 3200mAh batériu, ktorá zabezpečuje výnimočný výkon, najlepší v tejto triede. Navyše, s režimom úspory batérie STAMINA od Sony môžete byť pripojení ešte dlhšie, keďže automaticky vypne funkcie, ktoré nepotrebujete a pri neaktívnom displeji tak šetrí energiu. Okamžite po stisnutí tlačidla na zapnutie a oživení displeja všetko opäť nabehne a je funkčné. Xperia Z2 prináša overené Sony technológie fotoaparátu a ponúka tak neporaziteľnú kombináciu celosvetovo najlepšieho fotoaparátu a nášho zatiaľ najpokrokovejšieho videorekordéra v smartphone, ktorého hrúbka je len 8,2 mm. 20,7-megapixlový fotoaparát je spojený s obrazovým snímačom CMOS s technológiou 1/2.3-type Exmor RS pre mobilné zariadenia, ocenenou Sony šošovkou G Lens a inteligentným obrazovým procesorom BIONZ pre mobilné zariadenia. Výsledkom tohto spojenia je vynikajúca kvalita fotografií i videa.Vďaka novému zdokonalenému video režimu môžete teraz zachytávať spomienky v neuveriteľných detailoch v rozlíšení 4K (3840×2160 pixlov/30p), teda so štvornásobne detailnejším rozlíšením ako pri Full HD. Je to teda celosvetovo najlepšia videokamera vo vodeodolnom smartphone.

So smartphonom Xperia Z2 máte tiež prístup k celej škále zábavy hneď po zapnutí svojho smartphonu. Majitelia smartphonu Xperia Z2 budú mať prístup k exkluzívnej ponuke obsahu, zahŕňajúcej šesť filmových trhákov od Sony Pictures, vrátane filmu Captain Phillips, prostredníctvom služby Video Unlimited a taktiež k bezplatnej 30-dňovej skúšobnej verzii služby Music Unlimited3 v rade hier PlayStation®Mobile. Táto novinka bude určite atakovať najvyššie priečky a svojou výbavou značnú časť konkurencie bezmála prekonáva. Na Slovensku bude dostupná v tomto období za cenu 650€.

Samsung Galaxy Note Pro 12.2

Odpoveď ou na iPadAir a Xperia Z2 je tento obor od Samsungu. Veľkosť by sme v tomto prípade nevyčítali, pretože to Samsung urobil zámerne, aby vyhovel istej skupine ľudí. Rozlíšenie displeja dosahuje nadpriemerných 2560×1600, navyše s veľmi dobrou kvalitou farieb. Výrobca zmenil dizajn a namiesto plastu na zadnej strane využil imitáciu kože. Aj napriek tomu, že je tablet nesmierne tenký – 8mm, jeho váha sa vyšplhala na 750g, čo je v tejto kategórii príliš veľa. Note Pro je poháňaný štvorjadrovým procesorom Exynos s taktom 1,9GHz, spolu s 3GB RAM a internou pamäťou v dvoch veľkostiach 32 a 64GB, ktorá je rozšíriteľná pamäťovou kartou micro-SD. Zadná kamera s rozlíšením 8mpx dokáže vytvárať kvalitné fotografie a videá. V tejto rade tabletov od Samsungu je už tradične prítomný stylus. Softvérová výbava je v tomto modeli veľmi bohatá. Všetko beží na Androide 4.4.2, čiže KitKat, a Samsung pribalil niekoľko hodnotných aplikácií. Najväčším lákadlom je multitasking – dve aplikácie môžete otvoriť súčasne, displej sa rozdelí v oboch prostrediach môžete pracovať súčasne. Prémiový biznis tablet bude dostupný za odporúčanú cenu 700€.

Sony SmartBrand

Spoločnosť Sony predstavila náramok SmartBand, malý, šikovný a odolný voči vode. Prichádza v niekoľkých farebných prevedeniach. Toto zariadenie môžete nosiť 24 hodín denne. Nabíjanie prebieha prostredníctvom micro-usb, na pripojenie náramok využíva Bluetootha NFC. Ak je mimo dosah (až 10m) od smartphonu, vibračné varovanie vás na to upozorní. Náramok SmartBand tiež identifikuje váš cyklus spánku a zobudí vás v optimálnom čase. A keď budete mať prichádzajúci hovor, správu, tweety alebo iné aktivity zo sociálnych sietí, náramok SmartBand vás na to upozorní vibrovaním. Dá sa tiež používať na prehrávanie, zastavenie a preskočenie skladieb v rámci aplikácie WALKMAN – stisnutím tlačidla a ťuknutím po náramku.

Intel Devil'sCanyon i7

Namakaný procesor so 16 jadrami, podpora DD4. Spoločnosť nepredstavila novinku nikde inde ako na GDC2014 (Game Dev. Conference), kde možno očakávať plno záujemcov o obrovský výkon, ktorý minulú generáciu predbieha o celých 6 jadier. Novinku môžeme očakávať na slovenskom trhu v najbližších mesiacoch.

Motorola 360

Dnešný trh je už presýtený inteligentnými hodinkami, avšak stále neprichádza nejaký „idol" daného segmentu. O udanie smeru sa pokúsil Google s víziou 360, ktorá má byť dostupná už toto leto. Na fotografiách pôsobí elegantným dizajnom a disponuje rozličnými funkciami, ktoré poznáme od Google.

LSTN Headphones

Skupina ľudí prichádza so zaujímavou ideou. Rozhodli sa predajom slúchadiel pomôcť sluchovo-postihnutým ľudom. Okrem toho prinášajú veľmi extravagantný dizajn s využitím dreva a kovu. Pomoci sa vďaka predajom dočkalo už 5000 ľudí v Afrike a projekt nadalej pokračuje. Za $150 dostanete kvalitné slúchadlá a navyše pomôžete ľudom.

NEWS

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

Tri základné dosky AM1 od ASRock pre nové čipy AMD

AMD nedávno predstavila platformu AM1, ktorá prichádza s úplne novým čipom APU.

AM1 pozostáva zo štyroch jadier CPU a pokročilej grafickej architektúry, podporuje až DDR3 1600 MHz a predávať sa bude pod značkami AMD Athlon a AMD Sempron. S uvedením novej platformy vydáva výrobca základných dosiek ASRock tri dosky s označením AM1, a to AM1H-ITX, AM1B-ITX a AM1B-M.

Špičková doska tohto radu - AM1H-ITX ponúka dosial' nebývalú možnost' duálneho napájania na vstupe. Tradičný napájací konektor je u nej nahradený konektorom DC-in a privádza energiu z 19V adaptéra. Druhou možnost'ou je 24-pinový konektor ATX, ktorý možno napojit' na akýkol'vek zdroj. Atraktívna mini-ITX ponúka bohatú výbavu - má 4 grafické výstupy (D-Sub, DVI-D, HDMI a Display Port), vysokú rozšíritel'nost' s 4 SATA3 6GB/s, štyri porty USB 3.0 a užitočný slot mini-PCIe pre pripojenie WiFi karty. S rastúcou popularitou minipočítačov bude nový čip APU s nízkou spotrebou energie vhodnou vol'bou pre dosky mini-ITX. Kvalitné a výkonné dosky ASRock AM1 sú prvým riešením pre nové kompaktné zostavy.
Viac info na: *www.asrock.com*

ADATA prináša ešte viac mobilnej energie

Spoločnost' uvádza štýlovú a farebnú Power Bank PC500

S požiadavkami na stále častejšie využívanie inteligentných telefónov a tabletových počítačov rastie aj naša potreba robustných a pritom prenosných nabíjacích zariadení. Spoločnosť ADATA preto rýchlo reaguje na požiadavky spotrebitel'ov a prináša celý rad periférií pre mobilný trh.

Energetická banka PC500 disponuje nabíjatel'nou Li-polymérovou batériou s riadnou kapacitou 5000 mAh a 2,1 A prúdom, vd'aka čomu poskytuje nabíjacie schopnosti, ktoré môžu výrazne skrátit' čas potrebný na dobíjanie vašich mobilných zariadení. Navyše má PC500 komplexné bezpečnostné prvky, vrátane ochrany prebíjania/vybíjania, ochrany proti skratu, prepätiu, nadprúdovej ochrany, NTC prehriatiu a automatické vypínanie. Power banka PC500 je vizuálne vel'mi pôsobivá. Dodávaná je s nádherne zdobeným puzdrom na prenášanie a extra dlhým USB nabíjacím káblom, ktorý l'ahko umožňuje nabíjat' a používat' telefón aj pri prenášaní PC500 v kabelke alebo taške.

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

NEWS

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Sebastian Stan jako příští kapitán?

Sebastian Stan, který se objevil v komiksovce Captain America: První Avenger coby Bucky Barnes a svoji roli ve dvojce zopakoval, odhalil, že s Marvelem před lety podepsal smlouvu na devět snímků. Současný představitel kapitána, Chris Evans, je již v půlce svého kontraktu, a je tak více než možné, že pokud Marvel bude chtít pokračovat obdobně, jak tomu bylo v komiksu, Bucky převezme kostým maskovaného mstitele po Steveu Rogersovi. Vše se ale bude odvíjet od toho, jak na větší prostor Sebastiana Stana diváci zareagují v blížícím se blockbusteru, kde dostane jeho postava daleko více možností k vyjádření jako jeden ze záporáků filmu, Zimní voják.

Místo pirátů za Santou

Joachim Rønning a Espen Sandberg, duo stojící za snímkem Kon-Tiki a připravovaným pátým dílem Pirátů z Karibiku, natočí snímek Winter's Knight, příběh o začátcích vikingské variace na Santa Clause. Studio Disney vypustilo tiskovou zprávu, že již nějakou dobu připravovaný pátý díl pirátského dobrodružství zatím stále nemá zelenou. Může se tak stát, že vikingský Santa přijde na plátna kin dříve a na další plavbu Jacka Sparrowa si počkáme ještě déle.

Věda v televizi

Známá facebooková stránka I Fucking Love Science! se dočká vlastního seriálu. Oblíbená stránka zaměřující se na popularizaci vědy dostane limitovaný dokumentární seriál, na kterém se bude podílet tvůrkyně stránky Elise Andrew a coby producent bude na pořad dohlížet komik Craig Ferguson. Pořad by se měl skládat z hraných a animovaných klipů, stejně jako z prezentace experimentů a fyzikálních jevů. Cílem pořadu bude ukázat, jak věda pokrývá rozdílné aspekty všedního života a jak je vše propojeno.

Další Matrix?

Sourozenci Wachovští předvedli radě Warner Bros. návrh na další tři díly z univerza Matrixu. Dle zatím nepotvrzených informací by se trojice vyvíjených snímků měla odehrávat před původní trilogií Matrix, Matrix Reloaded a Matrix Revolutions. Neo se tak s největší pravděpodobností nedostaví. O tom kdy a zda-li se vůbec dalších tří dílů nakonec dočkáme, rozhodnou následující tři měsíce.

Z obrazovky počítače na stříbrné plátno

Další dvě hry se s největší pravděpodobností dočkají své filmové adaptace. Společnost Warner Bros. začala spolupracovat s Markusem „Notchem" Perssonem a jeho firmou Mojang na adaptaci počítačové hry a fenoménu posledních let Minecraft. Druhým videoherním materiálem je pak loňská herní pecka The Last of Us, která se dočká filmového zpracování, na nějž dohlédne jako producent Sam Raimi.

Konec Hry o trůny na dohled

Jeden z nejpopulárnějších seriálů posledních několika let, Hra o trůny (Game of Thrones), už s největší pravděpodobností zná svůj konec. Několik týdnů poté, co tvůrce předlohy George R.R. Martin s tvůrci seriálu připravil případný konec seriálu, nezávisle na posledních a stále rozepsaných dílech knižní předlohy, producenti sdělili svůj plán na ukončení Hry o Trůny po sedmi, maximálně osmi sezonách.

Castingové novinky:

- Kevin Hart a Ice Cube se upsali pokračování letošního komerčního hitu Ride Along.
- Nová Fantastická čtyřka bude ve složení Michael B. Jordan, Kate Mara, Milles Teller a Jamie Bell.
- Jai Courtney je novým Kylem Reesem ve snímku Terminator: Genesis.
- Vincent D'Onofrio (Zákon a pořádek: Zločinné úmysly, Olověná vesta) a Irrfan Khan (Pí a jeho život, Milionář z chatrče) se přidávají k obsazení Jurrasic World.
- Amanda Seyfried se objeví v pokračování komedie Méd'a.
- Bradley Cooper si zahraje v thrilleru American Blood.
- Bryan Cranston si zahraje sériového vraha ve filmu Holland, Michigan.
- Patrick Wilson se přidává k obsazení Ant-Mana.
- Idris Elba se přidává k obsazení Knihy džunglí Jona Favreaua.
- Jude Law se přidává k Melisse McCarthy a Jasonu Stathamovi ve snímku Susan Cooper.
- Carrie Fisher bude v Londýně 6 měsíců natáčet Star Wars VII.
- Jon Hamm a Zach Galifianakis se objeví společně ve snímku Keeping Up With the Joneses
- Helena Bonham Carter se vrátí v pokračování Alenky v říši divů.
- Jamie Foxx a Kevin Hart se objeví společně ve snímku The Black Phantom.

Aktualizované data premiér:

- Pokračování Lego příběhu se do kin dostane 26. května 2017.
- The Man From U.N.C.L.E. Guye Ritchieho se do kin dostane 16. ledna 2015.
- 27. února 2015 se do kin dostane novinka Willa Smitha Focus.
- Filmové pokračování seriálu Vincentův svět (Entourage), se do kin dostane 12. června příštího roku, tedy ve stejný den, kdy by měl jít do kin i Jurrasic World.
- Will Ferrell a Kevin Hart se s komedií Get Hard dostanou do kin 27. března 2015.
- Třetí Captain America se do kin dostane 6. května 2016. Půjde tak přímo proti konkurenčnímu Batman vs. Superman.

Transcendencia

Johnny Depp – vytvorí úplne novú inteligenciu?

V kinách
od 17. mája 2014.

Johnny Depp ako vedec? Áno! A nie hocijaký! Ide až za hranice možného... teda aspoň sa o to snaží, ked' sa pokúša prepojit' l'udskú mysel' s nekonečným vesmírom umelej inteligencie. Jeho cesta za poznaním sa však zmení na honbu za neobmedzenou mocou a čoskoro je rovnako jasné ako desivé, že nikto nemá možnost' ho zastavit'.

To je východisko a téma úplne nového sci-fi thrilleru **Transcendencia**, ktorý prinášajú tvorcova kultových hitov *Počiatok* a trilógie *Temný rytier*. Film produkoval Christopher Nolan a natočil ho jeho dvorný kameraman Wally Pfister, ktorý spolu s Nolanom vytvoril ako kameraman aj podmanivý svet *Dokonalého triku, Mementa* či *Insomnie*. V spoločných filmoch vždy ponúkli jedinečný a originálny príbeh a jeho spracovanie. Ich snímky sa navyše môžu pochválit' vzácnou kombináciou skvelých ohlasov u kritiky a diváckych výsledkov.

V d'alších úlohách hrajú **Rebecca Hall, Morgan Freeman, Paul Bettany, Cilian Murphy a Kate Mara.** Pohl'adný a úspešný vedec Will Caster (Johnny Depp) má vel'ký celoživotný sen: vytvorit' stroj obdarený umelou inteligenciou a schopnost'ou vnímat' emócie, ktorý by dokázal sústredit' kolektívne poznanie a vedomie l'udstva. Jeho kontroverzné experimenty z ríše snov mu prinášajú slávu aj nepriatel'ov. Extrémisti z radov odporcov umelej inteligencie sa ho pokúsia zastavit' a spáchajú na neho atentát vo chvíli, ked' jeho dielo takmer dospelo k zavŕšeniu. Sami tým však „božský experiment" urýchlia a Will osobne sa v projekte transcendencie stane hlavným hrdinom.

Pro jeho ženu Evelyn (Rebecca Hall) a d'alšieho vedca Maxa (Paul Bettany) otázka totiž nespočíva v tom, či je to možné, ale či je to správne. A čo sa vlastne stane. Willovo vedomie pripoja k super počítaču a obriemu vesmíru umelej mysle, ktorú sám vytvoril. Dôsledky vzápätí pocíti celý svet. Willova pôvodná túžba obsiahnut' vedenie celého sveta sa rýchlo mení na iný ciel': získat' nad celým svetom kontrolu. *„Ak ho nezastavíme, bude to koniec l'udstva v takej podobe, akú poznáme,"* konštatuje vo filme postava Morgana Freemana.

Pre Johnnyho Deppa sa film stal príležitost'ou vyskúšat' si d'alšiu rolu balansujúcu na ostrí noža medzi dobrom a zlom. *„Johnnyho scenár okamžite oslovil a dokázal mu vdýchnut' nový život. Myslím, že je v svojej role skvelý,"* konštatoval režisér Pfister. K téme filmu dodal: *„Chcel som vyločit' z kliše ‚inteligentného stroja', ktorý zlomysel'ne ovládne svet. Existujú hlbšie otázky, týkajúce sa toho, na čo vlastne technológie používame. Sú dobré alebo zlé? Otázka znie, či dokážeme technológiu využit', alebo ona využije nás."*

Intel Extreme Masters Katowice World Championship 2014

Len nedávno sa v pol'ských Katowiciach uskutočnilo vyvrcholenie už ôsmej série svetového podujatia, Intel Extreme Masters. Ide o event, kde sa každoročne schádza elita progamingu, aby si zmerali sily v League of Legends, Starcraft II či v Counter-Strike. Mohli ste tak vidiet' množstvo dych vyrážajúcich zápasov a momentov z profesionálnych zápasov, alebo si vyskúšat' a podozvedat' sa nové veci v oblasti IT a hier. Na takejto akcii sme nemohli chýbat' ani my, a tak sa tam vybrali Coky spolu s Raggamuffinom, aby vám túto úžasnú akciu priblížili.

V prvý deň podujatia sa odohralo sedem osemfinálových zápasov v StarCraft 2: Heart of the Swarm, z ktorých do švrt'fiále postúpili Protossani Hero, San, Dear, sOS, traja terranskí hráči Taeja, jjakji a Polt a za Zergov Life. Fanúšikom Starcraftu 2 odporúčame pozriet' si záznam zo zápasov Jjakjiho a Revival, kde Jjakji dokázal obrátit' stav 1:2 na konečnú výhru 3:2 a postúpil tak do štvt'finále. Napätie sa pri týchto zápasoch dalo krájat'.

V League of Legends sa odohralo pät' zápasov, z toho tri v skupine A a dva v skupine B, pričom KT Rolster Bullets a Cloud 9 HyperX si prebojovali cestu d'alej. Čo sa týka zápasov v CS:GO, piatkové štvt'finálové zápasy nenechali ani jedného fanúšika CS-ka na sedadle a emócie sa nezakrývali. Nakoniec ale vyhrali tí najlepší a po tuhých zápasoch medzi HellRaisers vs Team Dignitas, Ninjas in Pyjamas vs Complexity a LDLC.com vs Virtus.pro do semifinále idú Ninjas in Pyjamas po ich napínavom vít'azstve proti Američanom. Team Dignitas. LDLC.com vs Virtus pro bolo odložené na až na nasledujúci deň, kde ale vyšli vít'azne Poliaci z Virtus.Pro

Na druhý deň bolo naplánovaných niekol'ko semifinálových a štvrt'finálových zápasov a prípravy na nedel'né finále.

DEŇ 2.

Druhý deň Intel Extreme Masters sa niesol v znamení už spomínaných semifinálových zápasov, kde bolo vidno, že to hráči už naozaj berú zodpovedne a hrali tak na istotu. V stávke bol predsa len postup do nedel'ňajšieho grand finále a následné peňažné odmeny.

Rozpútali sa tak nel'útostné boje na všetkých troch stageoch. V Starcrafte II sa diváci zúčastnili naozaj výnimočne dlhých, skoro hodinu a pol dlhých súbojov, kde sme mohli vidiet' dokonca aj legendy ako Carriers, ktoré sa v profi zápasoch v podstate nikdy nestavajú.

Jjakji svoj minulodňový triumf nad Revivalom neobhájil a bol prevalcovaný Protossanom sOs.Ako sa čakalo, jeden z najlepších svetových Terranov Taeja porazil Life a postúpil tak do semifinálne, kde ale nestačil práve na sOs, ktorému bez väčšieho odporu podl'ahol a sOs sa tak stal prvým nedel'ným finalistom. Na druhej strane rosteru sa odohrala v podstate podobná situácia, kde sa do v semifinálovom dueli stretli Protos s Hero a čest' Teranov nastúpil hájit' Polt. Zopakovala sa ale tá istá situácia ako v druhom semifinálovom zápase a do finále tak postúpil Protossan Hero. Kvalifikácie do nedel'najšieho finále, kde vít'az berie všetko, bola uzatvorená a stretnút' sa v ňom mali dvaja Protossovia Hero a sOs.

Semifinálové zápasy v Counter Strike: GO boli o niečo menej napínavé, ale stále to bola výborná šou. Ninjas in Pyjamas porazili bez problémov Team Dignitas 2:0 a pol'ský Virtus.Pro porazil s menšími t'ažkost'ami LGB eSports 2:1, takže v nedel'ňajšom finále sa stretli Ninjas in Pyjamas vs domáci Virtus.Pro.

Po neúspešnom prvom dni sa Fnatic vylepšit' reputáciu podarilo na výbornú, ked' zdolal Invictus Gaming a Cloud 9 a zaistil si tak miesto vo finále. Proti Američanom navyše išlo aj o pomstu za predchádzajúce turnaje, takže druhý deň bol pre tím Fnatic jednoznačným úspechom.

KT Rolster Bullets si tak isto svoju pozíciu o finále vybojovali bez jediného problému. Ani tím Gambit, o ktorých sa hovorí ako o zbrani proti východu, sa nepodarilo vyhrat' jediný zápas.

DEŇ 3. Finále

V Pol'sku nám začalo snežit' a padali krúpy, ale ani to neodradilo tisíce divákov od príchodu do Spodek arény, aby vyjadrili podporu práve svojím favoritom, v tej či onej hre. Nálada v aréne bola od otvorenia napätá, všetci vedeli, o čo ide: o titul majstra sveta Intel Extrem Masters 2014.

Vyvrcholenie programu Intel Extreme Masters začalo finálovým súbojom v CS:GO, kde sa stretli domáci Virtus.Pro a švédsky tím Ninjas In Pyjamas, ktorý bol po celú dobu trvania favoritom.

Ninjovia počas celého turnaja neprehrali jediné stretnutie a ich osobné výsledky hráčov boli ovel'a lepšie ako hráčov Virtus.Pro. Poliaci mali ako domáci tím ako šiesteho hráča publikum a Ninjovia tak boli pod ohromným stresom, čo

bolo nakoniec aj vidieť na ich hraní a eventuálne im to prinieslo aj prehru. Majstrami sveta Intel Extreme Master, respektíve EMS 2014, sa tak stali pol'ský Virtus.Pro a domov si odniesol výhru nádherných 250,000 dolárov.

League of Legends:

Finále League of Legends bolo pre väčšinu fanúšikov obrovským prekvapením. Samotné finálové zápasy sa dali nazvať divnými a neboli to práve hry, aké by ste čakali od finálového stretnutia. Možno ale aj to bola taktika kórejčanov KT Rolster Bullets, ktorí si odniesli víťazný pohár, spolu s 80,000 dolármi.

Starcraft II:

Narozdiel od League of Legends bol finálový duel v Starcrafte 2 medzi dvoma protossmi Herom a sOs niečo, na čo sa asi tak skoro nezabudne. Všetci si mysleli, že keď ide o typ turnaja, kde víťaz berie všetko a porazený ide domov so zvesenými ušami, budú obaja hráči hrať nanajvýš opatrne. Opak sa ale stal pravdou a to, čo si sOs dovol'oval vo finálovom dueli, bolo k neuveriteniu. O to viac, že sa niečo takéto skôr očakávalo od Hera, ktorý je známy tým, že často mení svoje taktiky a dokonca vymýšľa nové za pochodu. sOS ale obrátil najlepšiu vlastnosť svojho protivníka proti nemu a Hero sa absolútne nevedel adaptovať. Všetkých 5 zápasov tak bolo z Herovej stránky skôr odďalťovanie nevyhnutného ako snaha sa presadiť a sOs tak prevalcoval Hera 4:1 a odišiel tak domov o 100.000 dolárov bohatší a ešte k tomu s nádhernou trofejou.

Týmto sa nám vlastne uzatvoril finálový deň, ale o zábavu bolo postarané až do konca podujatia. V Spodek aréne sa okrem profi zápasov vždy nájde aj priestor na zábavu a vyskúšanie si noviniek vo svete gamingu a IT od popredných svetových firiem či rarít ako zajazdenie si na simulátore v naozajstnom Porsche a formuliach F1. Dokonca ste si mohli vyskúšať aj Oculus Rift a, samozrejme, vyhrať mnoho hodnotných cien, alebo si s trochou šťastia niečo uchmatnúť pri rozhadzovačkách firiem ako Cooler Master, Asus, Benq, Intel, Roccat alebo si vyskúšať Titanfall, Hearstone a mnoho iných titulov na rozličných zariadeniach a masívnych obrazovkách. Ak by sme to mali všetko zhrnúť, Intel Extreme Masters 2014 bolo akciou, ktorá v našich končinách nemá obdoby. Môžeme vám skúsiť opísať, aké skvéle to bolo, ale slová ani spolovice nestačia na zachytenie

výnimočnosti a epickosti tejto akcie. Keď sa tak spätne pozeráme na fotky, stále sa nám nechce veriť, že sme tam naozaj boli a niečo také naživo zažili. Ak teda budete mať v budúcnosi možnosť zúčastniť sa podobnej akcie, určite ju nepremeškajte.

Je to zážitok na celý život. Všetky zápasy môžete aj spätne sledovať na hlavnej stránke Intel Extreme Masters: Katowice 2014 Finals, alebo priamo v CS:GO a LoL.

Richard Mako, Juraj Vlha

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Vyhrajte špičkový tablet s procesorom Intel

SÚŤAŽNÁ OTÁZKA:

Populárne herné podujatie Intel Extreme Masters a jeho finále sa tento rok uskutočnilo v poľských Katowiciach, ale viete, kde prebiehali podujatia svetového finále do minulého roka? (odpovedajte v súťažnom formulári na www.gamesite.sk)

1. cena - Tablet Dell Venue 7 Red 2. cena - Intel Superpower bank 3. cena - Tričko Intel

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Nechýbali sme ani na tohtoročnom GameExpo Bratislava.

Každoročne sa na Slovensku, resp. v Bratislave, konajú dve akcie, ktoré sa snažíme nevynechávať a sprostredkovať vám z nich naše zážitky. Inak tomu nebolo ani tentoraz a na tohtoročné GameExpo a Animeshow 2014 sme prišli zatiaľ snáď v najväčšom štýle.

Aj keď je hlavným ťahúňom celej akcie hlavne japonská popkultúra, anime a veci točiace sa okolo týchto tém, na GameExpe či IstroCONe už tradične nesmú chýbať ani hry a herné spoločnosti. V podstate sa osadenstvo Expa za minulé ročníky veľmi nezmenilo, a tak sme opäť mali možnosť stretnúť chalanov z Indiana a Playmana, Nintendo, MČR, Dell s ich Alienwaremi alebo krásne baby zo Sony, ktoré tohto roku konečne doniesli konzoly PlayStation 4, na ktorých si návštevníci mohli zahrať novinku inFamous: Second Son alebo FIFA 14. Mimochodom, obe tieto pecky aj s konzolou ste mohli nájsť aj na našom stánku, ale o tom až nižšie v článku. Hrať sa bolo určite čo. Od športov ako FIFA cez pretekárske Gran Turismo až po Assassin´s Creed, Splinter Cell, Zombie U či Guitar Hero a Rocksmith.

Game (hernú) sekciu už klasicky sprevádzali aj turnaje, kde ste si mohli

svoje sily zmerať proti ostatným návštevníkom a zistiť, či ste naozaj takí dobrí, ako si myslíte. Na víťazov čakali pekné ceny, ktoré sa dali vybojovať v turnajoch ako Tekken, League of Legends, Gran Turismo či PS Move.

Novinkou boli českí chalani z Hitpointu, ktorí na Expe zastupovali „asusácky" projekt Republic of Gamers. Priniesli so sebou trocha nostalgie a starší hráči si tak mohli zaspomínať a zasúťažiť aj proti nováčikom o pekné ceny v Quake 3, teda jeho free verzii Quake Live v turnaji piatich ľudí v režime Free For All. Nemôžeme sa nepochváliť Cokym, členom redakcie Gamesite.sk, ktorý obsadil úžasné prvé miesto!

Ako zvyčajne, celú hernú, ale aj anime sekciu sprevádzali programy v podobe

Laser Game, stolových hier či kútiku chalanov a báb z Festivalu Fantazie. Čo by to ale bolo za Expo bez nákupov? Ani tento rok nechýbali stánky Brlohu, Mad Maxona a iných predajcov, kde ste si za často zvýhodnené ceny mohli nakúpiť snáď všetko, od oblečenia cez hry až po placky, plagáty či plyšákov.

Nechýbal ani výčap kofoly a piva, a radi by sme touto cestou pozdravili skvelú a ochotnú obsluhu, ktorá nás držala na nohách.

Jedným z najväčších lákadiel boli, hlavne pre chlapské osadenstvo, opäť krásne dievčatá a cosplayerky, ktorých bolo opäť hojne.

Svoj stánok mal aj Gamesite, a to taký, aký sme ešte nemali. Mohli ste si u nás na veľkom plátne zahrať napríklad inFamous: Second Son či si to rozdať s kamarátmi vo Fife. Rozdávali sme množstvo darčekov zadarmo, ale najväčším lákadlom boli, ako vždy, naše súťaže. Išlo o klasické hľadanie našich troch maskotov po celom výstavisku, kde ste po nájdení dostali pečiatku.

Takýmto štýlom ste sa mohli do našej súťaže zaradiť každý deň a vyhrať tak naozaj nádherné ceny, ako napríklad grafickú kartu, hráčske matičné dosky MSI, herné myšky, hry, tričká, ESET antivírus

a mnoho d'alšieho. Účast' v súťaži bola rekordná, ale to sa nám, bohužiaľ, nepriamo vypomstilo v tom, že sme sa tohto roku so stánkom ocitli na nie vel'mi dobrom mieste. Nastali tak menšie problémy, a to hlavne pri našom posúťažnom rozhadzovaní cien do davu. Ospravedlňujeme sa personálu z okolitých stánkov a d'akujeme Fiolovi a celej redakcii hernej relácie INDIAN za poskytnutie ich pódia počas nedeľ'ajšieho losovania.

Atmoška celého Expa ale nesklamala a celá akcia sa niesla v skvelej nálade. Dúfame teda, že ste sa rovnako ako my zabavili, či už pri našom stánku, alebo celkovo. Radi sme sa opät' stretli s našimi fanúšikmi a spoznali mnoho nových, za čo vám všetkým d'akujeme. Boli ste skvelí!.

Nakoniec zostáva už len pod'akovanie sa našim skvelým partnerom, bez ktorých by sme vám nemohli priniest' také skvelé ceny do súťaží, aké ste mali možnosť počas festivalu vyhrať. GameExpo 2014, ako vždy, nesklamalo.

Richard Mako

Philips Click&Style

Ostrý, l'ahký, vodotesný. Joystick, čo padne priamo do ruky. Taký je nový holiaci strojček Philips Click& Style.Doprajte si hladké oholenie tváre a celého tela.

V balení nájdete samotný strojček, dva nástavce s ochrannými krytmi, čistiacu kefku a nabíjačku. Nástavce sú l'ahko vymenitel'né, jeden na zastrihávanie

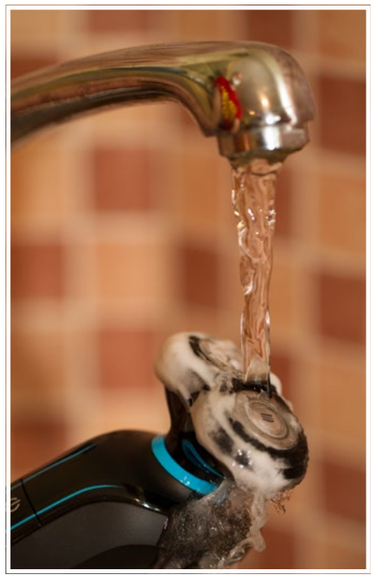
chĺpkov a druhý na holenie do hladka. Kefkou môžete odstránit' nečistoty po naozaj intuitívnom rozobratí nástavca

Megabajtová výhoda strojčeka - je vodotesný. Používat' ho teda môžete nasucho, namokro, ale napríklad aj v sprche. Na tom, ktorý nástavec práve máte nasadený, vôbec nezáleží.

Je len na vás, či použijete penu na holenie. Na prvý pohl'ad dve neškodné rotačné holiace hlavy, no ked' ich priložíte na tvár, sekajú a ladne sa pohybujú ako Princ of Persia. Krúživými pohybmi bude vaša tvár za chvíl'u hladká ako detský zadoček. Navyše bez rizika poškriabania alebo porezania.

Tento strojček sa do vás doslova zastrihne. Práca s ním je jednoduchá a bezpečná, a tak sa zložité manévrovanie po tele zmení na prechádzku ako v CS ku, ked' na serveri nikto nie je. Hypoalergénny telový holiaci strojček je šetrný k pokožke a chráni ju pred podráždením.

Systém nástavcov SmartClick umožňuje premenit' zariadenie na holiaci strojček alebo zastrihávač bodygroom. Stačí na rukoväť nasadit' vybraný



nástavec a môžete ho používat'. Poteší tiež, že sa vie prispôsobit' akémukol'vek napätiu a že zastrihávacie čepele netreba nikdy mazat'.

PHILIPS

Aké bolo IT EXPO 2014?

Ak sledujete náš web pravidelne, určite vám neuniklo, že sa v utorok, 4.3.2014 konala pre východ naozaj unikátna akcia, ktorú sme si nemohli nechat ujst'. Každoročné GameExpo a Istrocon sú síce super, no niečo podobné dlho chýbalo aj u nás, na východe. Akciu sme tak aj s našou "výpravou" a skromným stánkom navštívili a určite to stálo zato. Pod'te sa s nami pozriet', ako to na IT EXPO 2014 v Košiciach vyzeralo.

V poradí už 4. ročník košického IT EXPO sa opäť raz niesol v znamení skvelej nálady, kvalitných prednášok rozmanitého množstva firiem, výbornej organizácie. Samozrejme, nechýbali ani krásne slovenské devy a na svoje si prišli aj hráči. Akciu ako obvykle sprevádzala aj možnosť návštevníkov darovať krv, z čoho mali najväčšiu radosť asi študenti, ktorí si tak mohli užiť deň na výstavisku namiesto školy.

Kvalitné prednášky lídrov nechýbali ani tento rok...

Asus, Samsung, MSI, DELL, Toshiba, Brother, HP, OKI, WebGlobe Canon, Eset, Lenovo, všetky tieto firmy sa rozhodli tohtoročné EXPO navštívit a skvalitnit' ho svojimi prednáškami, stánkami, kde ste si mohli ich výrobky vyskúšat' a často ste si mohli niečo aj odniest' domov.

Ako tomu bolo aj po minulé roky, Brother a Canon pripravili pre návštevníkov svoje značkové tlačiarne do pozoru, a tak ste si mohli so sebou odniest' nádherné výtlačky A4 alebo A3 fotografií či obrázkov, ktoré ste im doniesli na USB-čku alebo inom médiu.

Účast' spoločnosti DELL na podobných akciách sa už na Slovensku stáva samozrejmost'ou a nenechali si ujst' opät' ani túto akciu, ktorú oživili svojou pýchou, hardvérovými beštiami Alienware, na ktorých si hráči mohli zahrat' Crysis 3, Fifu, Battlefield 4 a iné nové pecky. Notebooky tejto spoločnosti s nimi nemajú žiaden problém rozbehat' dokonca veci aj v 3D. Aby sa však herné Alienware necítili osamotené, hned' vedl'a sa k ním pridal Asus a ich Republic of Gamers s hráčskymi bookmi, napríklad Lamborghini edíciou. Samozrejme ani jedna spoločnost' si nenechala ujst' možnost' uviest' svoje nové produkty a novinky počas kvalitných prednášok, na ktorých sa dalo dozvedieť mnoho zaujímavých informácií.

Do Košíc zavítali aj Samsung a MSI. Samsung klasicky predviedol svoje mobilné zariadenie, tablety a smartphony, ktoré ste si mohli vyskúsat'. Asi najväčší

úspech zo všetkých prednášajúcich zožalo práve MSI, ktorých prednáška bola nielen vel'mi zaujímavá a príjemná, ale ukončili ju dokonca "rozhadzovačkou" svojich reklamých predmetov. Mnoho návštevníkov si tak odnieslo tričko, čiapky, šiltovky či podložky pod myšky i kl'účenky.

Okrem klasických vystavovatel'ov, ktorých stretávame bežne, sme mali možnost' stretnúť na košickom expe aj dve, nazvime ich, nie úplne klasické firmy. Prvou boli chalani a krásavica z Webglobe, poskytovatel'ou hostingu, na ktorom beží napríklad aj Gamesite.sk. Prišli predstavit' a dostať do povedia svoj hosting a pre študentov ponúkajú špeciálne akcie. Na spestrenie so sebou doniesli zrak t'ahajúcu slečnu hostesku a vlastnú hru, kde ste pomocou šialeného t'ukania do enteru na klávesnici mali v čo najlepšom čase vyliezt' s panáčikom na strom. Výherca s najlepším časom si potom mohol vybrat' niektorú z odmien. Zaujímavé na tom bolo, že najlepšie časy sa dosahovali vždy vtedy, ked' za počítačom sedela slečna na fotke nižšie. (Prečo asi?)

Druhými vystavovatel'mi, ktorí mali svoj stánok hned' vedl'a nás, boli páni z Fujifilmu. Plný entuziazmu a energie, aj ked' vo svojich rokoch, predstavovali fotoaparáty. Ale nielen tak hocijaké. Samozrejme, mali so sebou aj novodobé high end zkradlovky, ale naozaj zaujímavé boli ich fotoaparáty, ktoré hned' po odfotení

snímku na vás doslova vyvrhli hotovú fotografiu. Niektorí zo starších ročníkoch si možno ešte na podobné fot'áky a ich éru pamätajú. Ved práve to boli zariadenia, ktoré odštartovali vývoj fotoaparátov, ako ich poznáme dnes. Všetky sa, samozrejme, dali vyskúšat', páni z Futjifilmu boli vel'mi milí, radi si s vami pokecali a dokonca vám aj spravili fotku na pamiatku, ktorú ste si rovno mohli vziat' so sebou.

Kedže sme však na IT EXPO, nezaobíde sa to bez nejakej tej IT novinky, ktorú hocikde neuvidíte. Touto novinkou bol tohto roku Google Glass, ktorého jediný kus na Slovensku so sebou priniesol Dávid Kováč. Síce mladý chalan, ale na svojej prednáške odviedol kus parádnej práce. Bez problémov ste si ho potom mohli na expe odchytit' a Google Glass vyskúšat'. S Dávidom sme sa dohodli na bližšej spolupráci a už čoskoro vám prinesieme podrobnejší článok o celom zariadení.

A to najlepšie nakoniec. Na IT EXPO 2014 ste po prvýkrát mohli stretnút' aj nás Gamesit'ákov. Síce v skromnom zastúpení, ale o to vrúcnejšie. Stretli sme mnohých z vás, starých fanúšikov, ale spoznali sme aj kopu nových. Bolo super si s vami pokecat'. Tohto roku sme mali stánok po prvýkrát s naším partnerom Prva.sk, vd'aka ktorým ste si u nás mohli vyskúšat' Prestigio Tablety a jeden sme dokonca rozdali v súť'aži.

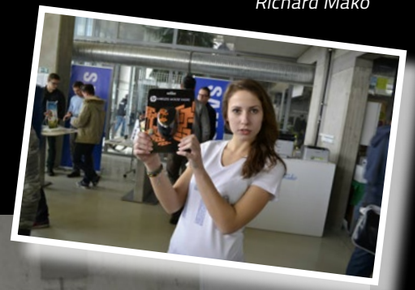
Okrem toho ste si mohli na Playstation 4 zahrat' nového Thiefa, či si zahrat' s kamošmi alebo proti nám Fifu. Okrem toho si 120 št'astlivcov odnieslo naše tričká úplne zdarma a na spôsob chalanov z Webglobu nám náš stánok skrášlovala nežná krásavica.

Nakoniec neostáva nič iné, ako ešte raz pochválit' úžasnú atmosféru a mimoriadne dobrú organizáciu zo strany organizátorov. Dievčatá zo staffu nás držali na nohách najedených, napojených a celé expo bežalo ako hodinky. Mnoho

iných podobných akcií by si mohlo z tejto organizácie zobrat' príklad.

Za seba, Hira, Prvu.sk a celý Gamesite.sk vám d'akujeme za účast', boli ste skvelí a dúfame, že sa opät' o rok vidíme na IT EXPO 2015 alebo už o dva týždne na GameExpo 2014. Kompletnú fotogalériu celého eventu si môžete pozriet' na fanúšikovskej stránke IT Expa.

Richard Mako



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

Casual Connect
- miesto pre začínajúcich herných vývojárov

Od 11. do 13. februára prebehla v Holandsku konferencia pre herných vývojárov Casual Connect. Trojdňová akcia bola určená pre l'udí pracujúcich v hernom priemysle, prípadne pre tých, ktorí nad touto možnosťou uvažujú. Tento rok prebehol už 9. ročník európskej verzie Casual Connect-u a do Amsterdamu kvôli nemu prišlo viac ako dvetisíc návštevníkov zo štyridsiatich rôznych krajín sveta.

Ako názov akcie napovedá, všetko sa točilo okolo vývoja „casual' hier. Práca na mobilných aplikáciách bola témou číslo jeden, ale na svoje si prišli aj vývojári flash, browser a d'alších typov hier. Dôležitým bodom konferencie bolo aj udel'ovanie cien pre zaujímavé indie hry.

Najväčšími lákadlami konferencie spomedzi prítomných firiem boli jednoznačne obrovskí herní vývojári ako americký Big Fish či nemecké štúdiá Wooga a Goodgame Studios. Prezentovať sa prišiel aj Facebook. Ďalej boli prítomné desiatky menších a vyše stovka indie vývojárov z celého sveta, distribútori, vydavatelia a firmy ponúkajúce nové technológie, analytické či marketingové nástroje. Kto bol na takejto akcii prvýkrát, mal čo robit', aby stihol obehnúť všetky spoločnosti, ktoré ho zaujímali.

Čo sa celé tri dni dialo? Pre návštevníkov boli k dispozícii štyri prednáškové sály, kde prebiehali od rána do večera workshopy, diskusie, prezentácie softvérov (unity, extreme motion), analýzy dlhodobo obl'úbených hier, ako napríklad World of Tanks, a celkové zdiel'anie skúseností s vývojom hier. Žilo to aj na chodbách, kde sa tvorili skupinky diskutujúcich návštevníkov a vo vel'kom si vymieňali kontakty. Ďalšie sály boli plné stánkov, kde sa jednotlivé firmy prezentovali. Návštevníci zist'ovali, čo spoločnosti zamýšl'ajú do budúcnosti, mohli si otestovať softvér či hry, ktoré firma ponúka, a informovať sa o vol'ných pracovných pozíciách.

Najväčšia sála bola zasvätená už spomínaným indie hrám. Viac ako stovka nezávislých tímov z rôznych krajín sveta prišla prezentovat' svoje hry a okrem zviditel'nenia sa aj zapojili do súťaže o zaujímavé ceny. Všetky hry sa dali na mieste vyskúšať a bol o ne obrovský záujem. Predrať sa na druhú stranu sály bolo zložité, ale oplatilo sa. Kvalita hier bola vysoká a atmosféra výborná. Logické, strategické, jednoduché, komplikované, mobilné či webové hry, vybral si každý. Samotní indie vývojári si to užívali a ochotne odpovedali na každú z otázok.

Vít'azmi jednotlivých kategórií za najlepšie indie hry sa stali štúdiá:

1. Najlepší zvuk:
Remembering - Monabanda & SonicPicnic

2. Najlepší príbeh:
Detective Grimore - SFB Games

3. Najinovatívnejšia hra:
See You On The Other Side – TunnelVision Production

4. Najsľubnejšia hra vo vývoji:
Spoiler Alert – Megafuzz

5. Najlepšia mobilná hra:
Blek – Kunabi Brother

6. Najlepšia Free-to-Play hra:
Color Pickle – Allon Games

7. Hlavná cena:
Dandelions – POLM Studio

Casual Connect sa niesol v znamení „networkingu' a vymieňania skúseností s inými l'ud'mi z odvetvia. Návštevníci odchádzali s novými nápadmi, pracovnými kontaktmi a plní energie do nových projektov. Všetky prednášky boli natočené a zadarmo sa dajú kedykol'vek pozrieť na oficiálnych YouTube stránkach. (http://www.youtube.com/user/CasualConnect). Prednášky z tohto ročníka by mali pribudnúť v priebehu marca.

redakcia

AXIS COMMUNICATIONS

Aký je rozdiel medzi nocou a dňom?

Žiadny!

Môžem mať skvelý farebný obraz aj v tme.

Túto možnosť vám prináša technológia Lightfinder, ktorou sú vybavené sieťové kamery Axis. Tie sú tak citlivé na svetlo, že dokážu prinášať farebný obraz aj pri zhoršených svetelných podmienkach. Identifikácia osôb, vozidiel alebo objektov je teraz jednoduchšia, bez ohľadu na dobu ich snímania. Pre mňa, ako bezpečnostného manažéra nákupného centra je to obrovský krok vpred.

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

Distributor Česká a Slovenská republika:

ANIXTER

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

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

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

Rozhovor s Ol'gou Záblackou

Meno Ol'gy Záblackej pravdepodobne každému zarezonuje v ušiach. Už to ale nie sú iba rozhovory pri horúcom čaji a teplej deke na streche budovy v spoločnosti známych osobností. Okrem moderovania sa venuje aj mnohým iným akciám. Nedávno dokončila dokument o osobe bývalého trnavského arcibiskuba Bezáka, ktorý je momentálne možné vidiet' v kinách. O tom, čo ju k tomu viedlo a ako ju baví úloha režisérky nám porozprávala v nasledujúcom rozhovore.

Kedy sa u vás zrodila myšlienka natočit' film Arcibiskup Bezák zbohom? Bolo to bezprostredne po tom ako prepukla aféra okolo jeho osoby, alebo ste s touto myšlienkou prišli až potom, ked' ste videli pasivitu zo strany Katolíckej cirkvi?

Začiatkom minulého roka som začala pracovat' na sérii medailónov o výnimočných l'ud'och. Mons. Bezáka som oslovila na účinkovanie v prvom z nich, pretože ma nesmierne zaujal svojou osobnost'ou, postojmi a odvahou. Nápad nakrútit' celovečerný dokument prišiel až po dlhých rozhovoroch o jeho bohatom živote a tiež celej nepochopitel'nej kauze jeho odvolania z úradu trnavského arcibiskupa.

Angažujete sa v mnohých hnutiach či už charitatívnych, alebo l'udskoprávnych. Je aj toto dôvod prečo ste sa rozhodli natočit' takýto film?

Už dlhé roky som honorovaná prevažne za moderovanie, scenáre a réžiu, prípadne dramaturgiu. Píšem tiež šansóny a texty pre rôznych interprétov. Aktivity, ktoré spomínate pochopitel'ne honorované neboli. Naopak. V naivnej snahe chránit' t'ažko vybojovanú demokraciu som založila na Hlavnom námestí Hyde park, aby l'udia mohli verejne vyjadrovat' svoju slobnú vôl'u. Ozvučenie som platila každý týždeň z vlastných peňazí. S Matejom Landlom sme moderovali mítingy Zachráňme kultúru a Zachráňme Slovensko. Zorganizovala som Koncert slobody, spolupracovala na mnohých podujatiach či už pre UNHCR, alebo pre občianske združenie L'udia proti Rasizmu. Nedávno som moderovala koncert Slovensko pre Ukrajinu. Ked' sa deje niečo, s čím bytostne nesúhlasím, snažím sa urobit' aspoň niečo. Hoci malé, ale nechcem byt' l'ahostajná. Čo sa týka 'kauzy" Mons. Bezáka, bol to zrejme podobný pocit. Zrazu som si uvedomila, že človek, ktorého si tol'ko l'udí váži a obdivuje, má odíst' z krajiny potrestaný bez nejakého vysvetlenia. A tí, ktorí majú podl'a všetkého riadne za ušami, tu zostanú a budú sa tvárit', že sú svätí. Opät' som mala pocit, že treba niečo urobit'. Svoj postoj som vyjadrila filmom.

Toto je váš debutový film. Vždy ste chceli natočit' niečo vlastné, alebo vás k tomu prinútila spomínaná situácia?

Zrejme každý, kto privonia k réžii túži nakrúcat' filmy. Je to nesmierne lákavá predstava, môct' sa vyjadrit' na väčšej ploche. Vel'mi ma oslovil film Juraja Lehotského Slepé lásky. Po prvom pozretí vo mne zostal zvláštny pocit, že chcem byt' lepším človekom, a že aj ja by som chcela raz nakrútit' taký krásny film.

Viem, že je to úplne odlišný žáner a ani zd'aleka si netrúfam porovnávat' sa s Jurajom Lehotským, vynikajúcim a skúseným režiérom, ktorého si vel'mi vážim, ale podarilo sa nám niečo, s čím sme vôbec nerátali. Vzbudit' u l'udí emóciu. Neustále dostávame informácie o tom, že po filme stoja a tlieskajú, alebo dojatí sedia a tlieskajú až po posledné písmenko v titulkách.

Vnímate reakcie divákov na váš dokument?

Neustále dostávame informácie o tom, že po filme stoja a tlieskajú, alebo dojatí sedia a tlieskajú až po posledné písmenko v titulkách. Na moje vel'ké prekvapenie, po premiére filmu Arcibiskup Bezák Zbohom... som dostávala SMS-ky typu: 'Pochopila som, aké dôležité je mat' v srdci vieru, pokoru a nádej." Potom: 'Cítim sa byt' lepším človekom." Alebo: ' Z filmu som odchádzal s pocitom, že už nikdy nebudem mlčat' ked' sa bude diat' niečo nekalé."

Film divákov zasiahol a oslovil. Niektorí naň idú viackrát. Je to nádherný pocit a neviem či som si mohla priat' niečo viac. Zaznamenala som síce aj zo tri prazvláštne kritiky, až podozrivo jedovaté, ale ked'že neboli písané filmovými kritkmi a odbornínkmi, chýbala im úroveň a nadhl'ad, neberiem ich vážne. Dnes už môže do médií písat' naozaj hocikto. Moja priatel'ka režisérka mi pred premiérou povedala: 'Najviac síry budú púšt'at' tí, ktorí v živote nič poriadne neurobili." A tak to naozaj je.

Ako ste vychádzali s výrobným štábom, páči sa vám funkcia autorskej režisérky? Ako dlho trvala výroba dokumentu?

Pracovala som s tímom l'udí, s ktorými som robila už v minulosti svoje televízne autorské projekty. Sme zohratí, výborne si rozumieme. Pre mňa to však bol filmový debut. Preto som prizvala k spolupráci ako dramaturga skúseného filmového odborníka Martina Ciela, ktorý mi bol vel'kou oporou.

Prečo ste využili formu rozprávania rozprávky hercami Latinákom a Jakabom?

S Martinom sme sa zhodli na tom, že nechceme jednotlivé sekvencie spájat' klasickým čítaným komentárom mimo obraz. Vo všeobecnosti sme chceli, aby film priniesol nejaké nové zaujímavé prvky. Rozprávku som navrhla a napísala ja. Poskytovala mi určitú slobodu pri vyjadrovaní aj chúlostivých tém, čo neskôr neopakovatel'ne a vtipne podčiarkol Danglár svojimi ilustráciami. Martin tento nápad privítal. Obom sa nám páčil z dramturgického hl'adiska kontrast medzi záverom rozprávky, ktorá prirodzene končí dobre a krutost'ou reality, ktorú žijeme.

Dokument neodhal'uje váš osobný názor na pána Bezáka. Aký vo vás zanechal dojem po tom, ako ste s ním začali úzko spolupracovat'? Boli ste s ním v kontakte aj predtým?

S Mons. Bezákom sme sa pred tým osobne nepoznali, hoci navzájom sme o sebe vedeli. Je pre mňa vel'kou ct'ou, že som takého človeka mohla spoznat' lepšie a vnímat' nuansy jeho osobnosti. V mnohom ma inšpiroval. Ešte nikdy som nepracovala s niekým tak vel'mi milovaným a obdivovaným verejnost'ou. Všade kde sme sa pohli s kamerou nám l'udia hovorili, ako im vždy pomáhal, vedel povzbudit', dat' nádej a to aj vtedy ked' ešte nebol biskupom. Je nad slnko jasné, že arcibiskup Róbert Bezák mal svoje poslanie a l'udí nadovšetko rád.

Čo očakávate od uvedenia filmu do kín, nehodil by sa skôr do televízie? Pôjdete s dokumentom aj na filmové festivaly?

Práve sa chystám na premietanie filmu v rámci festivalu Febiofest. A mali by sme sa zúčastnit' aj iných festivalov. Od filmu netreba očakávat' investigatívne pátranie dôvodu, prečo bol Róbert Bezák odvolaný. Tak sme to nikdy neprezentovali. Bolo by vel'mi naivné mysliet' si, že by sme zistili niečo viac, než vie sám pán arcibiskup. Konferencia biskupov Slovenska po celý čas dokola opakovala vetu, že stoja za rozhodnutím Svätého Otca. Na celom príbehu je dráždivý a podozrivý práve fakt, že aj ked' sa Mons. Bezák dožadoval, aby zverejnili dôvod jeho odvolania, nestalo sa tak. Aj ked' sa vel'mi snažil, nemohol sa dostat' k pápežovi Františkovi a problém vyjasnit'.

Divák si však vytvorí vlastný názor. Aj vd'aka archívnym záberom zo spravodajstva niekol'kých televízií získava prehl'ad o tom, čo sa kedy dialo. Ale najmä, po zhliadnutí filmu bude presne vediet' aký je ten arcibiskup, ktorého poslali preč z krajiny. Z akého pochádza prostredia, kým sa obklopuje, aké má názory a postoje k zásadným životným témam. Je to príbeh človeka, ktorý si nesie mimoriadne t'ažký kríž. Napriek tomu nestráca vieru, nádej a pokoru.

Otázku, či by nebol film vhodný skôr do televízie si nekladieme vzhl'adom na fakt, že dokumentárny film na Slovensku nemal ešte nikdy v prvom štartovacom týždni takú rekordnú návštevnost'.

Budete pokračovat' v natáčaní filmov alebo dokumentov?

Najradšej by som už nikdy nič iné nerobila, len nakrúcala filmy. Ale je to, žial', príliš drahý špás. Jedine, že by sa našiel solventný mecenáš.

Čomu sa momentálne venujete?

Pokračujem v príprave televíznych medailónov o výnimočných l'ud'och. Páči sa mi upozorňovat' na kvalitné zaujímavé a schopné osobnosti. Náš televízny éter takých ponúka až žalostne málo.

Ďakujeme za rozhovor.

RETRO

Platforma:
PC, Xbox, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Žáner:
Stealth

Rok vydania:
1998, 2000, 2004, 2014

Výrobca:
Looking Glass Studios, Ion Storm, Eidos Montreal

THIEF

VYČKAJ, ZHASNI, OMRÁČ A UKRADNI...

Niet lepšieho času na oprášenie zabudnutých spomienok, ako ked' nostalgické bádanie v zákutiach mysli sprevádza aj nové rozšírenie série, na ktorú spomíname. A nech už si pod rozšírením predstavíme nový diel, spin-off, reboot alebo remake – je to stále dobrý dôvod, prečo si to dobré, čo nám značka v dobe vydania priniesla, pripomenuli. V tomto ohl'ade je séria Thief rozhodne vel'mi "bohatá" a svojím spôsobom jedinečná. Teraz sa už ale vkradnime na úplný začiatok cesty tohto doslova archetypu žánru stealth, pričom slovíčko vkradnime hrá v tejto vete omnoho väčšiu úlohu, než sa zdá.

Na začiatku bol nápad. Ten sa v prípade prvého Thief-a zakorenil v hlavách vývojárov z amerického štúdia Looking Glass, ktoré stojí za takými skvostami ako Ultima Underworld a System Shock. Obe sa kriticky zarad'ujú medzi nadpriemerné kúsky, pričom svojou atmosférou a spracovaním by si rozhodne zaslúžili priestor venovaný práve takémuto druhu retrospektívy. Obráťme však pozornost' na majstra plíženia, zlodeja Garretta, z ktorého životným heslom sa stotožníte naprieč celou sériou: "Tieň je najsilnejšia zbraň...". To síce môžete brat' ako radu alebo užitočný tip, no v prípade tohto sveta ide skôr o hlavné pravidlo. Thief: The Dark Project bola totiž jedna z prvých hier, ktorá sa nebála pustit' v rámci stealth mechanizmov do väčšej hĺbky. V praxi to teda znamenalo, že ste nad svojimi d'alšími krokmi skutočne uvažovali, čakali na ten správny okamžik a sledovali každý jeden pohyb stráže.

Práve stráž tu znázorňuje prekážku medzi vami a vašim ciel'om. A ked' hovoríme prekážku, nemyslíme tým len, ako tomu býva vo vel'a dnešných hrách, nejaké pomyslené "kužele", medzi ktorými stačí bez sebe menšej námahy len prekl'učkovat' a úloha je splnená. Umelú inteligencia NPC postáv môžeme skutočne nazvat' inteligenciou, ktorá je schopná adekvátne reagovat' na vašu interakciu s okolím, čo už zase závisí od vás. Pretiahnete strážcu obuchom, no zabudnete telo odtiahnut' – ostatné postavy si toho všimnú. Otvoríte dvere, ktoré by logicky mali byt' zatvorené – všimnú si to. K tomu si pripočítajte ešte detekciu zvukov, reagovanie na krvavé škvrny a vyjde vám, že na základe tohto nadobúda mesto The City, kde sa hra odohráva, status vierohodného miesta.

Samotné mesto sa navyše nachádza v kulisách úzkych uličiek v štýle temného fantasy, vd'aka ktorému získava titul prívlastkovo rovnako nesúcu atmosféru spolu s príbehom. V ňom sa autori rozhodli vybočit' z dopredu vyšliapanej cestičky bežných hrách z prvej osoby už v základoch. Vo väčšine z nich už na štartovacej pozícii máte status: testosterónom nabúchaný chlapík, pričom pestrost' jeho arzenálu sa vyrovná ponuke dobrého mliečneho baru. Do tohto typu hlavných protagonistov sa Garrett rozhodne nezarad'uje, na čo prídete už pri prvom priamom styku s nepriatel'om, ktorý vás bez váhania zloží na pár dobre mierených rán. Nejde ale o zlú vyváženost'! Všetko je to o autenticite profesijných schopností, t. j. ste šikovný zlodej, nie nejaký Rambo v nanoobleku!

Úvodný výkop série dopadol viac než dobre, čo si spätne môžete overit' spolu s hodnoteniami, ktoré sa priemerne pohybovali niekde na hranici 90 percent a viac. Pokračovaniu v tomto prípade boli dvere otvorené takmer dokorán a hráči sa tak mohli tešit' na skorí príchod druhého dielu. Toho sme sa dočkali v roku 2000, kedy titul stále patril pod krídla štúdia Looking Glass. Thief II: Metal Age vsádzal v podstate na overenú kartu a pôsobil dojmom klasickej evolúcie ako skôr revolúcie. Čo sa ale týka dielu tretieho, Thief: Deadly Shadows, z roku 2004, ktorý nám už pripravilo štúdio Ion Storm – u neho je to už trochu zložitejšie.

Hra to bola dobrá, v rámci žánrových kvalít stále nadpriemerná, no miestami nezaujímavý scenár a drobné chybičky podkopávali titulu nohy. Čo na tom ale záleží, ked' si série dokázala ešte do teraz udržat' pevnú fanúšikovskú základňu, ktorá bola navyše nedávno reinkarnovaná prostredníctvom rebootu Thief. Áno, síce sa o novom diele už nespievajú také hlasité oslavné ódy, ako tomu bolo u predošlých dielov, no nič to nemení na fakte, že je to dobrá hra. O tom sa, koniec koncov, môžete presvedčit' aj v našej recenzii, ktorú nájdete v tomto čísle.

Určite sa nájde ale aj taká skupina hráčov, ktorí po zhliadnutí obrázkov z hry mávnu rukou a cez grafiku sa jednoducho neprenesú. Nebojte! Máme tu pre vás užitočnú radu. Minulý rok uzrel svetlo sveta The Dark Mod, pôvodne modifikácia do tretieho Doom, z ktorého sa stala po dlhom čase samostatná hra. Tá svoju inšpiráciu netají práve rozoberaným Thief-om a svojou náročnost'ou, prepracovanost'ou a, samozrejme, atmosférou sa bezpochyby zarad'uje medzi "ciel'ovku" každého správneho stealth nadšenca. Nemusí to byt' nutne povinnost', no ako príjemná alternatíva určite.

Dávate prednost' "tichošlápkovi" pred chodiacim gul'ometom? Radi hráte za svojráznu postavu, ktorá miesto rozdávania radosti a moralistických rečí myslí viac na seba a osobný zisk? Že máte radšej hororovú atmosféru v temných uličkách než krásne scenérie dopredu nadizajnované rukami "vypočítavých" vývojárov? Páčil sa vám Dishonored? Tak to sériu Thief určite nevynechajte!

Miňo Holík

Infamous: Second Son

S VEĽKOU SILOU PRICHÁDZA VEĽKÁ ZÁBAVA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akcia
Výrobca: Sucker Punch
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavná hratel'nost'
+ otvorený svet Seattlu
+ rôznorodé špeciálne schopnosti
+ grafika a efekty
+ Delsin

- príbeh
- pre niekoho repetitívnost'
- niekol'ko frustrujúcich momentov

Spoločnost' nás od malička vychováva k tomu, aby sme boli dobrí, tolerantní, nápomocní. Vážili si ostatných, púšt'ali dôchodcov v autobusoch si sadnút' a pomáhali im prejst' cez cestu. Správna výchova zohráva v tomto procese dôležitú úlohu. Jej ciel'om je rozvíjat' dobro, ktoré v nás je. Avšak v každom z nás drieme aj protipól. Zlo. Či si to uvedomujete alebo pripúšt'ate, každý z nás môže byt' hrdina aj zloduch. V reálnom svete sme často obmedzovaní rôznymi parametrami – fyzické, psychické schopnosti. Avšak predstavte si, že by ste vedeli čarovat'...

Mali by ste špeciálne schopnosti ako postavy v seriáli Heroes. Ako by ste ich použili? Boli by ste verní tomu, čo nám od malička vtĺka do hlavy spoločnost'? Aby sme boli dobrí a žili v tolerancii? Pretože to je to, čo nás delí od zvierat? Alebo by ste svoju nadradenost' zneužili a vydobyli si rešpekt tvrdou silou? Tieto otázky ostávajú v teoretickej rovine, avšak PlayStation nám po tretíkrát ponúka možnost' zafilozofovat' si „čo keby".

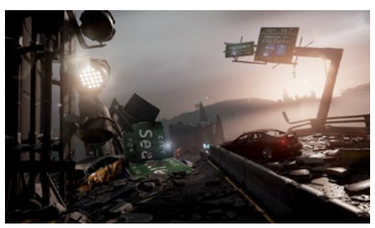
HODNOTENIE:
85%

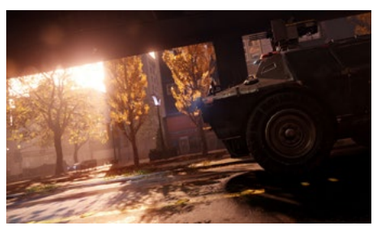
Nový hrdina, starý Infamous

S príchodom novej generácie konzoly dostávame aj nového hrdinu. Delsin Rowe nám Cola MacGratha nepripomína ani vzdialene. Na začiatku hry je bežným delikventom, ktorý rád sprejuje všetko naokolo. Jeho povaha ho sprevádza počas celej hry a hoci sú v niektorých momentoch jeho „hlášky" trápne, z času na čas dokáže pobavit'. Zároveň je tzv. „conduitom", čo znamená, že má potenciál, aby sa jeho špeciálne schopnosti aktivovali.

Stačí iba zapálit' sviečku – potriast' si rukou s niekým, kto dokáže čarovat' a kúzla razom získa aj Delsin. Dodajme, že nejde o čary/kúzla/mágiu v pravom slova zmysle. Za to by nás fanúšikovia ukameňovali, avšak ostatní vd'aka tomuto prirovnaniu lepšie pochopia, aké špeciálne schopnosti máme na mysli. Ohnivé gule, rýchly beh (ako Flash), plachtenie...

Bez ohl'adu na zmenu hrdinu a grafické vylepšenie, Second Son je stále Infamous v pravom slova zmysle. V praxi to znamená





otvorený svet, množstvo nepriatel'ov na odstrel, príbehovú líniu a viacero sekundárnych úloh, ktoré zabavia, natiahnu hernú dobu a, samozrejme, aj zábavné špeciálne schopnosti i dilemu či byt' dobrákom alebo zloduchom. Na rozdiel od predchodcov, tretí Infamous sa odohráva v skutočnom meste. Virtuálny Seattle je však mierne upravený, aby lepšie zodpovedal potrebám hratel'nosti. Hoci mesto nie je extrémne vel'ké a z jedného konca na druhý prebehnete do 10 minút, herného obsahu ponúka dostatok.

Svet nie je čiernobiely, ale modročervený

V skutočnom svete neexistuje priama definícia toho, čo je dobré a čo zlé. Oba svety sa mnohokrát prelínajú a aj ked' konáte s čestným úmyslom, výsledok nemusí zodpovedat' vášmu presvedčeniu. Systém dobra/zla je vo videohrách pomerne populárny. Niektorí vývojári pred hráča stavajú komplexné filozofické otázky, Infamous je však priamočiary. Svet nie je čiernobiely. Je modročervený. Viackrát počas hrania budete v príbehu konfrontovaní so situáciou, kedy musíte spravit' dobrý skutok alebo zlý skutok. S modrými a červenými ikonami sa budete stretávat' aj na mape herného sveta. Drogová razia a pomoc zraneným l'ud'om vám získa sympatie, striel'aním do nevinných si budete budovat' povest' tyrana.

Dobro/zlo má priamy vplyv na hratel'nost' aj na kozmetické detaily v hernom svete. Zbieraním špeciálnych úlomkov si budete vylepšovat' schopnosti, ktoré sa sprístupnia aj na základe vašej karmi. Zatial' čo niektoré hry počítajú aj s možnost'ou „neutrálneho" hrdinu, v Infamous existujú iba dve cesty. Preto odporúčame, aby ste sa na začiatku rozhodli, či chcete byt' dobráci alebo zloduchovia a s týmto presvedčením hrali celú dobu. Systém dobra/zla je vel'mi primitívny a „omylom" svoju karmu určite nezmeníte. Na vaše správanie reagujú aj l'udia, ktorí nadšene pokrikujú, tlieskajú alebo zdesene utekajú.

Kol'ko čarov vieš, tol'kokrát si človekom

Špeciálne schopnosti sú základom hratel'nosti a dôvodom, prečo vás bude Infamous: Second Son bavit' od začiatku

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

do konca. Delsin začína s jedným setom schopností, počas hrania však získa ďalšie kúzla, ktoré prislúchajú konkrétnym elementom. Výborné je, že schopnosti sa odlišujú, aj keď sú si čiastočne podobné. Pomocou tlačidla R2 budete striel'at' ohnivé, neónové, binárne aj kamenné projektily – tie sa však odlišujú vlastnosťami, ako je rýchlosť alebo sila. Ďalší element vám dá možnosť byť neviditeľným alebo prinútiť nepriateľa, aby sa vzdal. Nechýbajú „zbrane" silnejšieho kalibru alebo schopnosti, ktoré využijete pri behaní po svete. Jeden element vám umožní rýchlo behať, druhý cestovať cez potrubie a naučíte sa aj plachtiť. Mimochodom, schopnosti si budete prepínať podľa typu zdroja, kde si dobijete „manu". Nedajú sa meniť ľubovoľne na jednom mieste.

Bez grafického „downgradu"

Pár dní pred vydaním hry sa objavili informácie o tom, že grafika finálnej verzie vyzerá inak ako ukážka z E3. Niektorí si spojenie „vyzerá inak" automaticky preložili do spojenia „je horšia". Faktom však ostáva, že grafika nie je zhoršená. Osvetlenie je v niektorých cutscénach síce iné, avšak kvalitu grafiky to nezhoršuje. Audiovizuálne spracovanie chválime – najmä efekty počas hrania v záverečnej fáze hry vyzerajú úžasne. Spomeňte si na naše slová, keď budete bojovať so záverečným bossom alebo keď budete používať extra-ničivú schopnosť, ktorú si hrdina dobije ret'azovým robením dobrých/zlých skutkov. Second Son si nás získal aj v menej hektických momentoch. Najmä počas úvodných cutscén sme obdivovali úžasnú mimiku virtuálnych postáv. Už teraz sa tešíme, ako konzolu využije David Cage.

Výborný Remote Play

Uznávame, že autor tejto recenzie je, pravdepodobne, jeden z mála ľudí, ktorí sú naozaj nadšení z funkcie Remote Play. Sedeniu na gauči pred veľkým televízorom sa malá obrazovka Vity, samozrejme, nemôže rovnať, ale keď máte povinnosti a musíte byť niekde inde, Remote Play dokáže sprístupniť hranie. Táto funkcia nás pri hraní Infamousu potešila dvojnásobne. Subjektívne máme pocit, že Sony vylepšil Remote Play cez internet a pri hraní sme mali lepšiu odozvu ako pred pár mesiacmi počas hrania Killzonu alebo Knacka. Zároveň Sucker Punch prišiel s dobrým nápadom, ako namapovať tlačidlá, ktoré VITA nemá. V minulosti boli tieto tlačidlá priradené zadnej dotykovej ploche. Konzola sa kvôli tomu držala trochu nepohodlne, aby ste sa omylom nedotýkali aktívnych plôch. Teraz sú zvyšné štyri tlačidlá umiestnené v rohoch dotykového displeja a výsledok je jedným slovom výborný. Minimálne v prípade Infamous to funguje bezchybne.

Zábavný Infamous, ale...

Ak ste hrali predchádzajúce diely, táto recenzia vám zatiaľ veľa nového nepovedala. To je však reálny obraz hry. Second Son stavia na osvedčených základoch. Hratel'nosť je zábavná a ak ste fanúšikom špeciálnych schopností, tak sa pri hraní vyšantíte. Na druhej strane, nezávislý pozorovateľ ženského pohlavia označil hru za nudnú a repetitívnu. Faktom je, že sekundárne úlohy sú na jedno kopyto a najmä dobýjanie kľúčových bodov je stále o tom istom. S presilou často bojujete tak, že striedate fázu útoku a regenerácie. Na druhej strane, posun v príbehu a získanie nových schopností dokáže hranie príjemne oživiť – testovanie nových „hračiek" sa hneď nezunuje. Príjemným oživením sú aj súboje s bossmi, ktorých je tak akurát a niekedy vás môžu nachvíľu iritovať, napr. zlým dizajnom danej lokality.

Kritizovať môžeme aj príbeh. Hoci príjemne dopĺňa Infamous univerzum, základná premisa je veľmi plytká. Príbehové misie sú v podstate iba o získavaní nových schopností, hľadaní iných conduitov a následnom nakopaní „tej zlej tety". Niekto by mohol vytknúť aj prílišnú jednoduchosť a nevyužitý potenciál systému dobra/zla, avšak toto je poznávacia črta celej série Infamous. Nadávať môžeme aj na to, že hoci je Delsin superhrdina, proti presile musí často postupovať takticky. To platí najmä v poslednej tretine hry, keď sa snažíte obsadzovať okrsky. Boj je preto v niektorých momentoch zbytočne zdĺhavý a môže frustrovať. Second Son taktiež neprináša nič nové, to však môže niekto považovať za klad.

Na druhej strane – Infamous: Second Son je exkluzivita na PS4, pri ktorej sme sa najlepšie zabavili a dokázala nás najviac pohltiť. Nový Infamous nás dokonca pohltil ešte viac ako jeho predchodcovia. Dohranie príbehu a plnenie bočných úloh nám zabralo cca 13-15 hodín. Sme na 84%, takže ešte máme trochu práce pred sebou. Infamous nemá multiplayer, takže sa v hre nestretneme, ale možno na seba narazíme pri riešení tzv. Paper Trail prípadu. Ten začína ako úloha priamo v hre, pokračuje však na skutočných internetových stránkach.

Roman Kadlec

Darl Souls II

SMRŤ JE NEVYHNUTNÁ; SMRŤ VÁS POSILNÍ. TOTO JE DARK SOULS II!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: RPG
Výrobca: Namco Bandai
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ level dizajn a atmosféra
+ obt'ažnost'
+ preskúmavanie lokácií

- Valley of Defilement 2.0

HODNOTENIE:

95%

Nie vždy ste nosili znak prekliateho. Nie vždy visel váš život na vlásku a nemuseli ste bojovat' o vašu l'udskost' s neúprosným časom, zatial' čo ste zbierali každú dušu, aby ste aspoň na chvíl'u oddialili to, že sa stanete Hollow. Nič na tom však nezmeníte a, ako mnohí prekliati pred vami, vám neostáva nič iné, ako vašu l'udskost' obnovit'. Vitajte v zabudnutom král'ovstve Drangleic v Dark Souls II.

Smrti sa nevyhnete tak ako predtým v Demons a Dark Souls. Na rozdiel od iných hier, kde sa snažíte nezomierat' a „loadujete" každý neúspech, musíte aj v Dark Souls II počítat' so smrt'ou ako s vaším spoločníkom. Otázka: Ako často a kol'ko ste ochotní zomierat'? So smrt'ou sa často naučíte o vašich nepriatel'och nové informácie, taktiky ako na nich, ale oproti predošlým dielom vás to vyjde draho. Autori Dark Souls II si pre nás pripravili novinku. Každá smrt' vám síce prinesie niečo nové, ale dvakrát si rozmyslíte, či to bude stát' zato. Smrt', bohužial', prinesie tentokrát aj viac zúfalstva, ked'že s každým neúspechom sa vám znižuje časť z vašej maximálnej hodnoty zdravia až do hodnoty 50 percent. To nie je žiadna zábava, ked'že pri takejto hodnote znamená jeden či dva údery od nepriatel'a smrt'. Za neúspech tak teraz platíte tvrdšie. Ved' si len premietnite v hlave, kol'kokrát ste zomreli pri nejakom bossovi v predošlých dieloch.

Teraz si predstavte, že by ste ho museli zabíjat' ešte so zredukovaným životom.

Aj napriek tomu vás Dark Souls II stále núti pokračovat' vpred a sami po chvíli hrania zistíte, že už sa neviete dočkat', čo bude za najbližším rohom, aj ked' to môže byt' často vaša smrt'. Skvelý level dizajn a nádherné prostredia hry vás nenechajú ani na chvíl'u vydýchnut'. Hra ponúka krásny otvorený svet Drangleic, kde je toho neúrekom k nájdeniu, pokial' ste opatrní a zároveň dost' odvážni. Pri vašom cestovaní svetom máte vždy mnoho možností, kam sa vydat'. Hra vám ako obvykle absolútne neporadí, kam ísť skôr. Neostáva vám tak nič iné, ako nové lokácie prebádat' a okúsit' ich na vlastnej koži. Interakcia s prostredím je rôznorodá a nikdy neviete, čo sa môže stat', ak rozbijete náhodnú vázu alebo buchnete mečom do nejakého kameňa či steny.

Pokial' sa vám aktuálna lokalita nezdá a „necítite sa" na ňu, pokojne sa môžete vybrat' inou cestou a vrátit' sa späť, až si budete pripadat' pripravení. Všetky oblasti majú svoje čaro a miestami dych vyrážajúci efekt. Na rozmanitosti prostredí sa nešetrilo. Budete putovat' lesmi, polorozpadnutými mestami a hradmi, až po stoky a niečo, čo pripomína peklo samotné. Ak si chcete hru užit' naplno, budete musiet' strávit' ovel'a viac času skúmaním vášho prostredia a odkývaním tajomstiev, ktoré sa skrývajú na každom rohu. Ukryté odmeny, steny, ktoré sa dajú rozbit', neprístupné cesty, na ktoré musíte hl'adat' alternatívne spôsoby prístupu. Dobrodruhovia a hráči, ktorí radi preskúmavajú herné svety, sa majú na čo tešit'. Prvok preskúmavania v kombinácii so skvostne navrhnutými levelmi je naozaj silný. Neustále máte nutkanie nazriet' ešte aspoň za "jeden posledný roh" predtým, kým odídete. Kam by ste však šli?

Na rozdiel od Dark Souls prináša toto pokračovanie návrat ku koreňom série, Demons Souls. Tak ako v prvom diely aj tu budete mat' svoje bezpečné útočisko, kam sa schovat', nabrat' nové zásoby, „pokecat'" si s postavami, ktoré ste stretli počas vášho putovania. Tie sa neskôr často usadia v Majule, vašom bezpečnom ostrovčeku v mori beznádeje. Ovel'a dôležitejšie je však to, že v Majule vymeníte svoje čerstvo nazbierané duše za nové levely. Na štýl Demons Souls tak opät' stretávate novú verziu Maiden in Black, ktorá vám rada pomôže vo vašom zúfalom queste za obnovením l'udskosti. Ak teda chcete získat' nové levely, musíte sa vždy vrátit' do mesta. To ul'ahčuje nový systém cestovania, kde sa tentokrát máte možnost' "teleportovat'" medzi Bonfiremi, ktoré ste už objavili.

"Ved' je to len nové pokračovanie Dark Souls, to nejako zvládnem".

To ste na vel'kom omyle. Duše k vám však nepriletia a ich získavanie bude t'ažšie ako kedykol'vek predtým. Pre tých z vás, ktorí hrali pôvodný Demons Souls, bol Dark Souls prechádzkou v ružovej záhrade. Hra bola oproti originálu o dost' zl'ahčená. Mnoho l'udí sa obávalo, že Dark Souls II bude ešte l'ahší, aby autori sprístupnili titul širšiemu publiku. Zabudnite na to. Dark Souls II spája to najhoršie z oboch dielov a servíruje vám na tanier beznádej, zúfalstvo a smrt'. Príšery, ich útoky v kombinácii s lokáciami, kde ich nájdete, sú vyberané naozaj tak, aby váš život spravili ešte viac mizernejší, ako bol pred minútou.

Dva príklady. Prvý: Príšera, ktorá k vám nabehne za účelom „samo vybuchnutia". To by sa dalo samo o sebe zvládnut', kebyže sa po výbuchu opät' nepostaví a beží na vás, aby opätovne vybuchla, až dokial' ju nezabijete. Áno, nič extra, ked' ich v jednej miestnosti nie je osem. Druhý: Ak ste hrali Dark Souls, určite si pamätáte epickú boss bitku proti neslávne známym Ornstein a Smough. Aby ste sa nenudili, v jednom z boss súbojov sa tentokrát postavíte rovno proti trom bossom. Ak ste nehrali pôvodný Demons Souls a mysleli ste si, akí ste dobrí, pripravte sa na prebudenie zo sna. Dark Souls prekonáva v obt'ažnosti oba diely, a to aj keby sme ich náročnost' spočítali. Dokonca sa môžete "tešit'" aj na "Valley of Defilement 2.0". Hurá!

Systém bojovania sa vel'mi nezmenil. Ak ste už so sériou oboznámení, rýchlo sa dostanete do svojho ustáleného štýlu hrania. Novinkou sú animácie pre každú zbraň. Tie majú svoju vlastnú animáciu útoku od chrbta – sú naozaj parádne. Ponúkajú tak jeden z mála momentov, kedy sa cítite, že máte navrch, zatial' čo sa pozeráte, ako sa váš nepriatel' podlamuje pod sériou smrtiacich zásahov. Autori na arzenáli a jeho rozmanitosti určite nešetrili. Ak vám už vaša výzbroj časom

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

začne pripadat' slabá, ale neradi by ste ju menili, máte možnost' si svoju výbavu vylepšovat'. Nezabudnite však, že údery do tvrdých predmetov alebo bojovanie v úzkych priestoroch, kde sa pri zaháňaní často zasekávate do stien zbraň otupuje a budete ju tak musiet' často opravovat'. Okrem toho prináša Dark Souls 2 nový systém prechádzania levelmi s pochodňou, ktorá vám často môže v boji pomôct', ale za cenu straty štítu alebo držania zbrane v dvoch rukách. Mnoho príšer sa bojí ohňa, to majte na pamäti.

Zaháňanie sa mečom či zbraňou je jedna vec, ale správne zaobchádzanie s výzbrojou bude to, čo vás bude delit' od d'alšej smrti, d'alšieho zredukovania vášho zdravia. Vždy to v tejto sérii bolo, však? Ale nie v novom koncepte staminy, ktorý si autori pripravili, aby spravili veci ešte zaujímavejšími. V predošlých dieloch ste pri plnej stamine mohli uštedrit' okolo 5-7 úderov, kým vám vaša stamina došla. To boli staré zlaté časy. Tentokrát si vel'mi dobre rozmyslíte, či udelíte tretí úder. Dva údery vám dovolia so zvyškom staminy ešte manévrovat' a prípadne rýchly ústup. Tretí úder už často znamená riziko zaseknutia sa na mieste. Dva alebo tri výpady, to je všetko, čo dostanete, kým si vašu staminu nevylepšíte. Regenerácia je ešte k tomu pomalšia a tak bude plánovanie útokov a ich správne načasovanie či prípadný ústup kl'účom k úspechu. Aby ste si však nevytvorili mylný obraz, že pri takomto nastavení budú mat' výhodu postavy s t'ažkým brnením a nepreniknutel'ným štítom, vyvediem vás z omylu. Aj systém bránenia sa so štítom totiž prešiel zmenami a nebude to také l'ahké ako doteraz. Prílišné bránenie sa štítom, ktoré by skončilo vyprázdnením vašej staminy, vás omráči a nechá otvorených pre útok. Tu prichádza do úvahy Poise, ktorá je teraz ovel'a dôležitejšia ako v predošlých dieloch, a to hlavne pre postavy, ktoré plánujú hrat' určitý štýl boja.

Poise nie je jediný atribút, ktorý prešiel zmenou. Aj skalným hráčom série bude trvat', kým si zvyknú na nový systém prerozdel'ovania levelov, respektíve vylepšovania atribútov postavy. Pribudli totiž nejaké nové a niektoré zasa ubudli, poprípade boli zlúčené do jednej. Budete sa musiet' pasovat' s dilemou, do čoho investovat', ked'že autori upravili systém tak, aby každý atribút mal niečo do seba, na rozdiel od minulého systému, kde boli niektoré úplne zbytočné.

Aj ked' sa po internete dočítate, že Dark Souls II beží na stabilných 30 FPS, nie je to tak úplne pravda. Hra síce beží omnoho lepšie a čo sa týka framedropov, je to obrat o 180 stupňov, no framedropom sa aj tak nevyhnete. Našt'astie sú zvládnutel'né. Je naozaj rarita, aby sa vyskytovali v nevhodných situáciách alebo prekážali pri boji. Vizuálna stránka je nádherne prepojená s level dizajnom a často sa prichytíte pri obdivovaní scenérie (len si dávajte pozor, aby vás to nestálo život).

Treba spomenút' online stránku hry. Nie je toho až tak vel'a. Správy, covenanty, bloodstains, invadovanie, summonovanie spoločníkov, to všetko ostáva nezmenené, akurát vylepšené. Systém covenantom prešiel zmenami k lepšiemu a celý systém invadovania a privolávanie si pomoci je teraz ovel'a plynulejší a zjednodušený. Ostáva si len vybrat' covenant a slúžit' mu, ako najlepšie viete. Novinkou je snád' len fakt, že vás hráči môžu napadnút' aj ked' ste hollow, nielen v l'udskej podobe. Síce je to menšia šanca v závislosti na tom, ako je vaše zdravie zredukované, ale aj tak sa majte na pozore.

Záver

Áno ! Dark Souls II je všetkým, čo mal byt', čím ste čakali, že bude a čím autori sl'ubovali, že sa stane. Dá sa povedat', že je ešte ovel'a viac. Je titulom, ktorý by si prípadný „hype" zaslúžil. Samozrejme, že budete často zomierat', ale následný pocit vít'azstva bude na nezaplatenie. Okrem tvrdého boja sa zahráte aj na prieskumníka a dobrodruha v rozmanitých zakutiach, ktoré vašu zvedavost' a nadšenie objavovat' často odmenia. Prechádzat' sa prostrediami Drangleicu je už aj tak atmosférický zážitok sám o sebe. Technická stránka, súboje, vylepšenia a inovácie, to všetko a ešte viac zvládli autori impozantne a je toho naozaj málo, čo sa dá hre vytknút', teda okrem faktu, že to nie je súdok pre každého a bežný hráč ju, pravdepodobne, pri neustálom neúspechu vypne. Nenechajte sa odradit', sladký pocit prekonania vašich nočných môr stojí zato. Radšej si vždy dajte chvíl'u pauzu a každý krok si trikrát rozmyslite. O zábavu však budete mat' na dlhý čas postarané, pri pomalom preskúmavaní a dôkladnom prechádzaní levelmi sa doba prvého prejdenia hry točí od 80-100 hodín.

Richard Mako

The Last of Us: Left Behind

„VALENTÍN S ELLIE"

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: Naughty Dog
Zapožičal: Sony
Žáner: survival horor, akčná hra

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratel'nost'
+ Ellie
+ atmosféra
+ technické spracovanie

- Vzhl'adom k cene trochu prikrátke

Výborné pripomenutie, prečo je The Last of Us jedna z najlepších hier pre PS3

HODNOTENIE:

90%

The Last of Us bola najlepšia exkluzívna hra za rok 2013. V Naughty Dog si nemohli vydanie titulu lepšie načasovat'. The Last of Us bol výborným dôkazom toho, že PS3 má stále čo ponúknut' a to aj napriek tomu, že o pár mesiacov neskôr sa na trh chystal štvrtý PlayStation. S odstupom času sa The Last of Us opät' pripomína, a to vo forme jediného príbehového DLC prídavku.

Za datadisk zaplatíte 15 EUR, resp. 405 Kč a ponúkne vám 2 až 3 hodiny herného času, v závislosti od vášho štýlu hrania. Left Behind neprináša nič nové, pripomína však, prečo The Last of Us patrí medzi to najlepšie, čo si môžete momentálne na PS3 zahrat'. Kombinuje výbornú atmosféru, geniálne dialógy, uveritel'nú Ellie a technické spracovanie, ktoré sa nemusí hanbit' ani v konkurencii PS4 titulov.

Left Behind dopĺňa pôvodný príbeh. Rozširuje ho, no nepokračuje. Uzavretú zápletku nerozvíja, vypĺňa medzery. Odohráva sa v dvoch časových líniách, ktoré sa pravidelne striedajú. V oboch častiach ovládate Ellie a sledujete udalosti, ktoré predchádzali stretnutiu dievčat'a s Joelom. V druhej línii zachraňujete Joela, ktorý bol v pôvodnej hre postrelený – The Last of Us túto časť príbehu bližšie nevysvetlil.

Hoci sa Left Behind odohráva iba v jednom prostredí, v zničenom nákupnom centre, ponúka dostatok priestoru na preskúmavanie. Táto herná náplň patrila medzi hlavné klady pôvodnej hry. The Last of Us vás motivuje k tomu, aby ste hrou iba neprebehli, ale aby ste si ju užili. Aby ste preskúmali každý virtuálny centimeter štvorcový. Aby ste našli rozhádzané predmety, z ktorých si vyrobíte lekárničku alebo bombu. Pretože svet The Last of Us, hoci je krásny, je nehostinný a nebezpečný.

Platí to aj pre Left Behind a to aj napriek tomu, že akcie je trochu pomenej. Nedá sa však povedat', že by bol DLC prídavok bezproblémovou prechádzkou. Jedna časť je pokojnejšia, zameraná na príbeh a atmosféru zdevastovaného sveta, v ktorom vyrastajú deti. V tejto časti si užijete dialógy medzi Ellie a Riley, ich detskú nevinnost' a sny. Kto hral The Last of Us, ten je s príbehom tejto časti ako tak oboznámený. Vývojári z Naughty Dog však výborne vykreslili atmosféru, zvolili tempo a líniu obohatili o úsmevné momenty. Druhá polovica, v ktorej Ellie zachraňuje Joela, viac pripomína klasickú hratel'nost' titulu. Striedajú sa momenty, kedy hráč hl'adá cestu ako d'alej a kedy bojuje. Boj zaberá približne 1/3 až 2/5 času a užijete si nakazených aj zdravých nepriatel'ov. Výborné je, že datadisk dáva hráčovi v niektorých situáciách príležitost', aby obe skupiny poštval proti sebe. Zvyšok dočistíte a ide sa d'alej. Boj nie je zbytočne frustrujúci, vyžaduje však tichý prístup. Bojovat' budete proti presile a ak nemáte extra presnú mušku, radšej vol'te tichý prístup. Oceňujeme aj postupnú gradáciu tempa, s akou datadisk pumpuje akciu. Počet a náročnost' boja sa postupne zvyšuje a na konci DLC-čka budete mat' pravdepodobne zvýšený adrenalín.

Left Behind je výborný prídavok pre vynikajúcu hru. Je prakticky bezchybný, aj ked' ovládanie je v niektorých momentoch, najmä počas vyhroteného boja, stále mierne t'ažkopádne. Dvoj- až trojhodinová dĺžka (my sme DLC dohrali za necelé 2,5 hodiny) je vzhl'adom k cene trochu prikrátka a privítali by sme ešte d'alšiu hodinku herného obsahu. Left Behind však môžeme odporučit' hráčom pôvodnej hry, ktorú si hratel'nost' užili a chcú prídavok. V tomto smere Left Behind exceluje.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

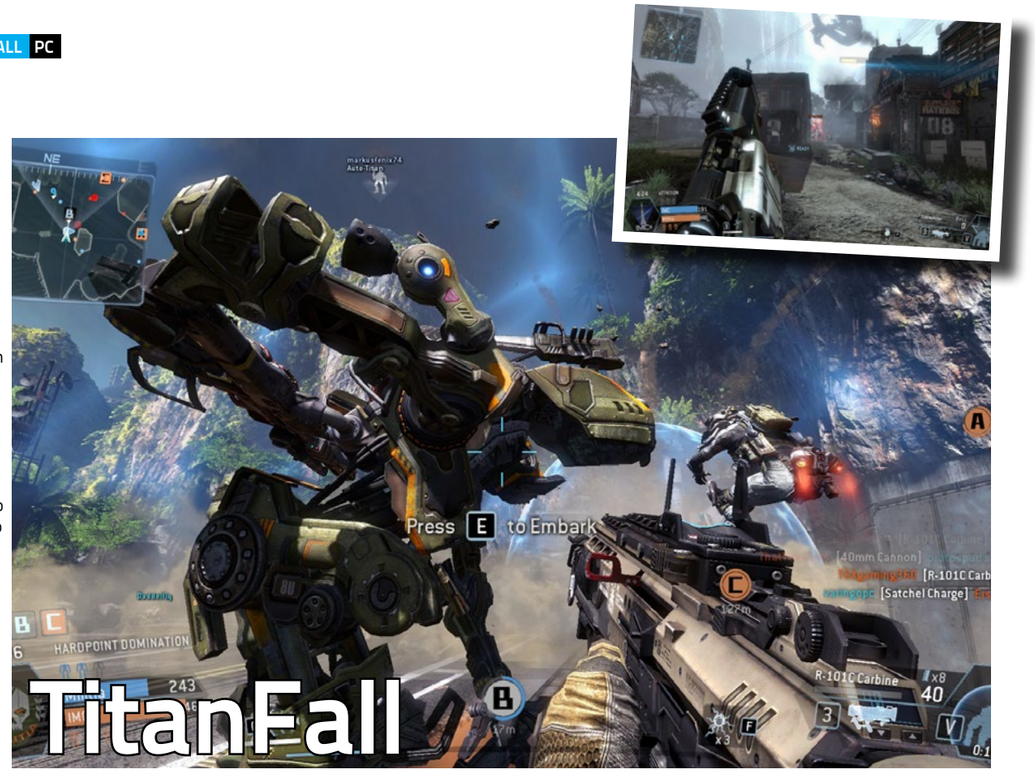
Platforma: PC
Výrobca: Respawn Ent.
Zapožičal: EA
Žáner: FPS

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný balans
+ vynikajúci leveldizajn
+ variabilita, prímes taktiky
+ frenetická akcia bez oddychu
- uzamknutia Ogra a Strydera za kampane
- kampaň bez hlbšieho zmyslu, bez využitého potenciálu
- nemožnost' výberu d'alšej mapy v lobby
- boti sú niekedy smiešne hlúpi

HODNOTENIE:

87%



Príbeh štúdia Respawn pozná asi každý. Tvorcovia jednej z najpopulárnejšej a najpredávanejšej hernej série Call of Duty sa po vydaní Modern Warfare 2 rozhádali s vydavatel'om Activision a odišli. Založili nové herné štúdio a na niekol'ko rokov sa odmlčali, aby sa vrátili späť vo vel'kom štýle a ponúkli hráčom to, v čom sú majstri. Rýchlu, frenetickú a famóznu mutliplayerovú striel'ačku.

Ako na to? Stačí aplikovat' formulku „easy to learn, hard to master," vystavat' okolo toho zaujímavý koncept, kde sa spájajú známe prvky zo známych hier s úplne novými, pridat' štipku majstrovstva leveldizajnu. Pretrepat' a podávat' vychladené.

Áno, je pravdou, že TitanFall neprináša z hl'adiska mechaník nič revolučné, no o to sa ani nesnažil. Je to evolúcia a spojenie dvoch na prvý pohl'ad nespojitel'ných pohl'adov na multiplayerové bitky na stredne vel'kých mapách. Prvý pohl'ad je klasický, spoza mieridla zbraní, a ten druhý z bezpečia kokpitu obrovského mecha, ktorý je nielenže mocný, ale zároveň sa s ním dobre manévruje. Preto je vel'mi dôležité pozriet' sa na tri základné piliere, ktoré oddel'ujú slabé a dobré mutliplayerové striel'ačky od tých výborných. Tými sú balans, leveldizajn a hratel'nost'. V TitanFall idú všetky tieto vlastnosti ako ruka v ruke. Spôsobujú to, že titul určite nepatrí medzi slabé striel'ačky. Na to, aby ste mali v hre dobrý balans, potrebujete hlavne dobrý leveldizajn. Máp je 15. Všetky sú tvorené podl'a rovnakej šablóny. Teda, aby zabezpečili dostatok manévrovacieho priestoru pre Titánov, no súčasne treba zvládnut' aj to, aby boje pechoty nepôsobili príliš nezáživne kvôli ich vel'kej rozlohe. V bojoch sa môže stretnút' iba 12 hráčov. Ak ste predpokladali, že práve toto bude najväčšou nevýhodou titulu, tak môžete ostat' pokojní. Niekedy si možno budete želat', aby tých hráčov na bojisku bolo menej.

Zároveň však treba zabezpečit' to, aby piloti proti Titánom mali vôbec nejakú šancu. Toto je v hre vyriešené tým, že na niektoré miesta mapy sa Titáni dostat' nemôžu. Navyše piloti sú dost' agilní za predpokladu, že hráč samotný je dostatočne šikovný. Tým pádom by sa dalo skonštatovat', že hra dáva dohromady klasický arkádový štýl boja pilotov proti pilotom. Malý spätný ráz zbraní, jednoduchá manipulácia a dôraz na šikovnost' i pohotovost'. Ďalej tu máme boj dvoch Titánov proti sebe, ktorý sa vyznačuje širokou škálou taktických možností. Určite vám nebude stačit' iba rýchly prst na myši. Posledným je boj Titánov s pilotmi – hranie sa na mačku a myš. Pilot používa dvojitý skok, beh po stenách a zip-line, aby sa vyhol priamej konfrontácii, v ktorej nemá šancu. No je pohyblivý, má zbraň určenú presne proti Titánom a dokonca môže pristát' na súperovom exoskeletone, aby mu „vystrelili mozog z hlavy."

Kvalitu leveldizajnu nie je poznat' iba z rôznorodého prostredia, ktoré zahŕňa púštne prostredie, lagúny, priemyselné strediská či mestá, ale aj z hl'adiska aplikácie jednotlivých herných módov či celkovej variability, ktorú ponúkajú. Príkladom je mód Hardpoint Domination, čo je prakticky klasický Conquest s troma bodmi na zaberanie. Autori nadizajnovali mapy tak, že k niektorým bodom sa dostanete iba ako pilot, čo vás prakticky núti vystúpit' z už zoslaného Titána a pokračovat' „pešo." Titána si navyše môžete nastavit' do dvoch módov, aby vás nasledoval, alebo aby strážil dané miesto, čo opät' pridáva na taktických možnostiach pri hraní.

Celkový dizajn titulu a jeho základné herné princípy spôsobujú to, že aj ked' ponuka herných módov je klasická, tak všetky sa hrajú trochu inak ako u ostatných titulov. V Attrition móde, ktorý je obdobou Team Deathmatchu, napríklad dostávate body za zabíjanie všetkého nepriatel'ského. Avšak všetci nepriatelia na zabíjanie sú diferencovaní, čo sa týka bodového zisku. Takže za zabitie umelou inteligenciou ovládaného bota máte jeden bod, no za zabitie pilota štyri body a za zlikvidovanie nepriatel'ského Titána rovno päť bodov. Last Titan Standing sa zas pohral s klasickým módom „posledný žijúci vyhráva." V tomto móde sa každý hráč zjaví už rovno v Titánovi. Vyhráva ten tím, ktorý bude mat' ako posledný fungujúceho Titána. Zaujímavost'ou je, že aj po zničení Titána môže hráč pomáhat' svojmu tímu ako pilot. Capture the Flag je starou dobrou klasikou, zatial' čo Pilot Hunter je modifikáciou Attrtion s tým, že tu získavate body iba za likvidáciu nepriatel'ských pilotov. Škoda, že sa autori nepohrali s úplne originálnymi módmi. Tie, ktoré tam sú, nie sú zlé, ale čakalo sa trochu viac.

Spomínal som aj botov. Títo AI nepriatelia nepredstavujú takú prekážku, ako by sa na prvý pohl'ad mohlo zdat'. Sú totižto tupí ako poleno. Ich úloha na bojisku je však jasne daná. V prvom rade vyplnit' priestor mapy kvôli nižšiemu počtu hráčov na bojisku a navyše slúžit' aj na to, aby si hráč skôr dokázal zoslat' svojho Titána. Zápas sa totiž začína (okrem režimu LTS) s 3-minútovým odpočítavaním na zoslanie Titána. Hráč si však svojím pôsobením na bojisku (zabíjanie, plnenie úloh podl'a herného módu) môže tento čas skrátit'. Boti sa rozdel'ujú na dve triedy. Sprostých a ešte sprostejších. Reprezentantmi sprostých sú tzv. Spectre, čiže robotickí vojaci, ktorých môže hráč „hacknút'", aby bojovali po jeho boku. Tí sprostejší sú klasickí grunti s výbornými „hláškami", no takmer nulovými bojovými schopnost'ami. „Hacknút'" sa mimochodom dajú aj strážne veže, ktoré následne pália po všetkom nepriatel'skom.

Chýbat' nesmie štandardný levelovací systém s postupným odomykaním výbavy pre pilota, aj pre Titána. Možnosti úpravy pilota síce nie sú také hlboké ako v konkurenčných sériách, no ponúkajú všetko potrebné. Útočné pušky (jeden kus full auto, jedna so strel'bou po dávkach a jedna so strel'bou po jednotlivých výstreloch), brokovnicu, snajperky či SMG. Zaujímavost'ou je smart-pistol, ktorá sama zameriava nepriatel'ov. Na botov je to výborná zbraň, no zameranie na súperovho pilota trvá dlho, čo dáva hráča do nevýhody. Nechýbajú rôzne granáty a drobné vylepšenia pomocou perkov.

Rovnaké možnosti úpravy dostali aj Titáni. Famózne zbrane s rôznou funkčnost'ou (puška, ktorá sa v móde mierenia nabíja pre vyššie poškodenie, zbraň, ktorá striel'a elektrický výboj...) ponúkajú širokú škálu taktických možností, rovnako ako d'alšie palebné prostriedky a perky. Základom je však vol'ba „šasi" – verzia Titána. K dispozícii sú Ogre, Atlas a Stryder. Ogre je vel'ký tank s vyšším množstvom zdravia, no je pomalší a má k dispozícii iba jeden „dash" (rýchle uhnutie do zvoleného smeru). Stryder je presný opak. Tri dashe, no málo zdravia z neho robia ideálneho kandidáta na rýchly pohyb po mape a ničenie nepriatel'ov za pohybu. Atlas je presným stredom medzi týmito dvoma Titánmi. Priemerne rýchli s priemerným množstvom zdravia a s dvoma dash pohybmi. Problémom je, že Ogre a Stryder sú uzamknutí, pokial' hráč neprejde kampaň, čo považujem za nešt'astné rozhodnutie.

Kampaň je vyvedená do formy deviatich multiplayerových zápasov za každú stranu konfliktu s naráciou pred a po zápase, ktorá dotvára príbeh. Jediným dôvodom, prečo hrat' kampaň, je získanie spomínaných Titánov. Teraz s tým nebol problém, no v budúcnosti, ak už všetci stabilní hráči budú mat' odomknuté, čo potrebujú a nebudú mat' dôvod hrat' kampaň, nováčikovia by mohli mat' v kampani lobby problémy a s nájdením spoluhráčov. Od kampane som skutočne čakal o dost' lepších zážitok. Všetky dialógy prebiehajú počas zápasu, kedy hráč nemá čas dávat' pozor na to, čo sa deje kvôli frenetickej akcii, a tak je celkový dojem z „príbehu" dost' slabý. V tejto sekcii hry sa dalo vyt'ažit' ovel'a viac.

Potom tu ešte máme Burn Cards. Karty, ktoré hráč získava hraním, plnením výziev atd'. dodávajú špecifické vlastnosti, napríklad vylepšené verzie zbraní, skrátenie času na zoslanie Titána, permanentný perk. To všetko však len po dobu jedného života. Ak si teda šetríte epickú burn card na špeciálnu príležitost' a po zjavení sa na bojisku dostanete headshot, tak máte jednoducho smolu, karta je stratená. Pred každým zápasom si môžete z inventára vybrat' tri z nich, ktoré môžete počas zápasu použit'.

Hra nevyzerá tak, ako by si človek predstavoval, ked' sa povie „rok 2014" a konzola „Xbox One". Nevyzerá zle, textúry sú vel'mi kvalitné a aj celkovo na pohl'ad v niektorých momentoch zalahodí oku, no celkovo som nebol nejako nadšený. Nadšený som však bol z hratel'nosti, a to mi viac-menej stačilo. Hra beží na silne modifikovanom Source engine, čo poteší majitel'ov slabších strojov, nakol'ko si zahrajú aj oni.

Ak si aj po niekol'kých desiatkach hodín strávených v hre stále užívate každý moment a tešíte sa ako malé diet'a na zoslanie Titána, tak to znamená, že hra je viac ako dobrá. Ak si hovoríte: „už len jeden zápas a idem spat'," a zistíte, že už hráte tri hodiny vkuse, tak to znamená, že ste našli svojho favorita na poli multiplayerových FPS. A ak sa jediné problémy s hrou týkajú nie tak závažných aspektov hry, tak to znamená, že hra si odnáša 87%.

Dominik Farkaš

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

Thief

UCHOVAL SI REBOOT LEGENDÁRNEHO ZLODEJA GARETTA SVOJU KVALITU?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Stealth
Výrobca: Eidos Interacative Montreal
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuálna stránka hry
+ atmosféra
+ prepojenie zvukovej stránky s dianím sa v hre
- loadingy
- viac agent ako zlodej

HODNOTENIE:
70%

Postarší hráči, hlavne tí, ktorí sa vyžívajú v stealth hrách, kde musíte menej strieľať a viac rozmýšľať, vyrastali na hrách, medzi ktoré patrila určite aj séria Thief. Od jej posledného dielu DeadlyShadowsz roku 2004 uplynulo už desať rokov a zlodej medzi zlodejmi – Garret sa vracia, aby nám pripomenul, že nič z vášho bohatstva nie je v bezpečí: „Čo je vaše, je moje."

Aj keď Thief séria nikdy nebola hrou, ktorá by si získala pozornosť, akej sa dostáva iným hrám, mala svoju veľmi veľkú fanúšikovskú základňu, ktorá hltala každý diel plným hrdlom. Počas desiatich rokov absencieThiefa sa toho stalo dosť veľa a na rad prišla nová generácia hráčov, ktorej už hardcorestealth hry hovoria ovela menej. Eidos Montreal sa do tohto risku aj tak rozhodol pustiť a na jar 2009bolo nové pokračovanie Thiefa oficiálne odhalené.

Komunita jasala, vývojári sa tešili zo záujmu, ktorého sa im dostávalo, a tak všetko nasvedčovalo tomu, že nový Thief s poradovým číslom štyri bude plnohodnotným pokračovaním série a prinesie skalným fanúšikom série, ale aj novej generácii hráčov presne to, čo sa od Thiefa očakáva.

Prečo by aj nemal? Prezentačné screenshoty a videá vyzerali úchvatne, časté rozhovory s vývojármi odhaľovali prvky hry, na ktoré sa všetci tešili,teda neostávalo nič iné, ako si počkať na vydanie, podľa všetkého zatiaľ najlepšieho Thiefa, aký kedy vyšiel.

Thief, zlodej, hra bude predsa o kradnutí, však?

Bohužiaľ, nie. Respektíve, v hre sa určite nakradnete dosť a dojmy po úvodnom zapnutí snáď aj naznačujú, že sa bude kradnúť vo veľkom. No všetko sa to rýchlo zmení. Asi do polovice hry sa Thief naozaj snaží vyzerať, ako keby bola hra hlavne o kradnutí, ale postupne zistíte, že kradnúť sa vám už ani nechce a pomaly v tom nevidíte zmysel.

Aby som vás uviedol do obrazu, začneme pekne po poriadku. Nachádzame sa vo veľkomeste The City, kde MasterThiefGarret už roky predvádza svoje zručnosti kradnutia a prenikania do miest, kde by sa nikdy nijaký nežiaduci človek nemal dostať.

Ako obvykle, ste najatí na pomerne klasickú úlohu ukradnutia určitého predmetu Barónovi mesta, pri ktorej vám má asistovať, dá sa povedať vaša žiačka Erin, ktorá už dávno stojí na vlastných nohách a momentálne sú si so svojím „mentorom" odcudzení. Misia ich však opäť spojí, žiaľ, hneď aj rozdelí. Erinina nerozvážnosť a ľahkomyseľnosť dostane dvojicu do ohrozenia a pri rituálne prebiehajúcom pod sklenenou strechou, kde sa nachádza mystický objekt vyžarujúci svetlo, ktorý má dvojica získať, sa trocha pohašteria. Situácia sa zvrtne a Erin sa prepadne cez sklenenú strechu priamo do stredu rituálu, čo má za následok výbuch. Garett stratí vedomie, Erin je podľa všetkého mŕtva, artefakt nezvestný. Prebúdzate sa o rok neskôr v meste, na pokraji rebélie, kde panuje epidémia smrtiacej nemoci.

Takto nejako vyzerá začiatok nového Thiefa. Síce sme boli zakomponovaním mystického artefaktu monštruóznej sily do hry ako Thief prekvapení, ale vtedy nám to neprišlo ako zlý nápad. Zlý nápad by to možno ani nebol, keby sa intrigy, fantasy prvky, politika a divné nové nápady nestali ľahúňom hry a nahradili tak základný prvok, ktorým má Thief reprezentovať – kradnutie. Nevieme teda ako vy, ale my od hry ako Thief očakávame kradnutie, kradnutie a ešte viac kradnutia a zbierania trblietavých šperkov a mincí. Nehovoriac snáď ani o tom, že by človek chcel v takejto hre naozaj mať pocit ako slávny Garret vyberá obrovské truhlice plné zlata, či vybielenie trezorov boháčov.

Nič podobné sa ale nekoná. Počas misií dookola zbierate až do konca hry trápne svietniky, postriebrené čaše, sem tam nejaký ten šperk či vzácny obraz. Toto je ten slávny MasterThiefGarret? Pfff. Je pravda, že v jednej z posledných misií vykradnete slávny trezor najstráženejšej pevnosti The City, tu ale prichádza zakomponovanie „úžasného" príbehu a fantasy prvku. V celom obrovskom trezore nájdete len jediný maličký kúsok fragmentu mystického artefaktu, okolo ktorého sa celá hra točí.

Outlast v Thiefovi?
Počkať, čo?

Ako sme už spomínali, The City sa topí v smrtiacej chorobe „Thegloom", ktorú podľa všetkého vie vyliečiť práve daný artefakt. Od vášho návratu do mesta mávate niečo ako halucinácie, v ktorých k vám prehovára Erin, ktorá je podľa vašich informácií mŕtva. Neskôr v hre na základe týchto halucinácií putujete do opusteného psychiatrického zariadenia.

Pri tejto misii sme si naozaj lámali hlavu, čo v hre Thief robí. Nepopierame, že misia máfamóznuatmosféru opustenej psychiatrickej liečebne, a ako taká je spracovaná naozaj parádne, no nemá v Thiefovi čo robiť. V celej obrovskej liečebni nie je okrem strašidelných zvukov živej duše, a tak hodinu beháte po prázdnej liečebni a len si zbierate predmety, ktoré tam ostali. Po hodine bezciľného behania a zbieraniasa konečne dostávate do podzemia, kde prichádza na rad ďalšia absolútne nelogická novinka v Thiefovi –monštrá. Monštrá predstavujú, prosím pekne, formumutantov, ktorým je v princípe absolútne jedno, či niečo kradnete, ak ich necháte na pokoji. Okrem toho nepotrebujú oči, aby vás odhalili.

Pre orientáciu a odhalenie hrozieb používajú iba sluch,čiže vás počujú nech ste hocikde v ich okolí a nedávate si pozor. Pre spresnenie chceme ešte raz podotknúť, že všetky spomenuté prvky sú spracované naozaj skvelo, ale nie pre hru, ktorá nesie názov Thief. V podstate sa dá prechádzanie hrou prirovnať k Hitmanovi. Síce sem-tam počas levelu niečo ukradnete, aby ste si mohli výbavu vylepšiť, ale eventuálne vás vaše misie vždy nevedú ku kradnutiu, ale intrigám, fantasyblábolom a dokonca BOSS SÚBOJU!! Kradnutie tak namiesto cieľa príde ako z núdze cnosť. ČOŽE?!

Grafika, hudba, gameplay, nie je snáď čo vytknúť

Aj keď vývoj hry netrval práve krátko, Eidos sa na novú generáciu konzol pripravil úctyhodne vzhľadom na veľkú časovú priepasť od začiatku vývoja. Grafika hry je na vysokej úrovni a odprevádzaná skvelým spracovaním mesta, dodáva hre ozajstnú a nezameniteľnú Thief atmosféru, kde sa naozaj cítite, že toto je vaše mesto, mesto hodné MasterThiefaGaretta. PS4 verzia beží v 1080p viac-menej plynule, menšie problémy má iba zopár scén, kde FPS popadnú na pár zlomkov sekundy, ale, našťastie, to nie sú nikdy situácie, kedy by vás to stálo život, alebo zlyhanie v misii.

Konzoly okrem dobrého gameplayu, bohužiaľ, vniesli do hry aj obrovské mínus, naozaj otravné loadingy. Samotné The City je rozdelené do niekoľkých mestských častí. Pri prechode z jednej časti do druhej vždy očakávajte loading. To by nebolo nič strašné, keďže hlavné prechody medzi štvrťami sú pekne označené a vždy viete, kedy opúšťate danú oblasť mesta a vstupujete do inej.

Keďže sa rozprávame o Garettovi, ten málokedy používa brány, dvere a hlavné vchody. Po meste sa tak okrem ulíc viete pohybovať ako správny Thief v tieni a v zákryte striech a balkónov, vysoko pred zrakmi hliadkujúcich stráž mesta. Tu sa naskytujú dva problémy. Prvým je niekedy mierne problematické zoskakovanie z vyšších miest na tenké

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

trámy, kde podl'a vásúspešnom doskoku často spadnete, čo má za následok bud' smrt', alebo vyvolanie nežiaducej pozornosti.

Naozajstným tŕňom v oku, sú okná. Ako správny zlodej máte možnost' vlámat' sa do naozaj vel'kého množstva bytov skrz okná. Problémom je, že existuje vel'a bytov, ktoré susedia s vedl'ajšou štvrt'ou, a ked' ste vliezli do okna z jednej strany, môžete vyliezt' druhým oknom v inej štvrti mesta. To je síce skvelá skratka, nebyt' tých loadingov. Dokonca aj to by sa dalo prehliadnut', keby takéto okná susediace s inou štvrt'ou a vyžadujúce si tak načítanie, boli nejakým spôsobom označené.

Do bežných okien totiž klasicky vkĺznete a vykĺznete bez problémov. Práve vd'aka tomu sa potom často naskytujú situácie, kde sa bežne ocitáte tam kde nechcete. Raz sa nám dokonca stalo, že sme omylom štyrikrát za sebou vošli do zlých okien, čo malo za následok osemloadingov (pri vchode a opätovnom východe).

Čo sa týka Garetta samotného, aj ked' si pri prechádzaní hry pripadáte skôr ako agent než zlodej, jeho výbava a možnosti upgradovania a nakupovania výbavy sú rozmanité a o utrácanie peňazí naozaj nebude núdza. Mnoho druhov šípov, vylepšenia luku, výbavy či Focusability, máločo z toho vás vyjde lacno.

Ked' už sme spomenuliFocus, tak ten bude vaším najlepším priatel'om, ak sa nerozhodnete pre hardcore náročnost', a teda jeho vypnutie. Garett disponuje touto schopnost'ou, ktorá mu pomáha orientovat' sa v priestore, respektíve vyjasnit' si váš ciel' a smer cesty. Po zapnutí schopností sa vám výrazne zviditel'nia dôležité predmety a zariadenia vo vašej blízkosti, často aj nástrahy a pasce. Je ale rozumné ním šetrit', ked'že sa používaním „vybíja". Inak je celá hratel'nost' vel'mi prirodzená a tiene, vyvýšené plošiny sa stanú vaším druhým domovom. Layoutlevelov je týmto stránkam výborne prispôsobený a pohybovanie sa nimi je tak

plynulé a pri troche taktiky a rozumu sa pre vás stane okolie vašou zbraňou.

Čo sa týka hudobnej stránky hry, tú naozaj zvládli autori na jednotku. Aj ked' Thief nedisponuje nejakým epickým hudobným soundtrakom, ktorý by sa vám vryl do uší, zakomponovanie ambientnej hudby do hry na báze akcie a reakcie je snád' tým najlepším, čo sme mali v poslednej dobe možnost' vidiet', respektíve počut'.

Koniec dobrý všetko dobré? Kiež by...

Koniec skôr zlý, inak všetko dobré. Chlapci z Eidos Montrealu si na seba zobrali naozaj vel'ké riziko, ktoré sa im v podstate vyplatilo. Thief číslo štyri sa predajmi nemusí hanbit', ale hra išla očividne štýlom, ktorý sa nie všetkým páči. Asi najtrefnejšie vyjadrenie kvality nového Thiefa je v nasledujúcich slovách: „Nové pokračovanie, teda rebootThiefa je skvelá hra, ale nie vel'mi dobrýThief".Týchto pár slov naozaj vystihuje celú hru perfektne. Zatial', čo skalní fanúšikovia série čakali pokračovanie Thiefa, dostalo sa im „nového Thiefa", ktorý určite nie je zlý, ale nie je to „TheThief".

Opakuje sa tak podobná situácia ako napríklad pri Assassinscreed IV: BlackFlag, ktorý bol ako hra skvelá, ale za samotným názvom „AssassinsCreed" a myšlienkou série mal pramálo. Krok priniest' do Thiefa takéto novinkynie je úplne nepochopitel'ný. Vydavatel'stvá majú dnes často problémy zaujat' a Eidospodl'a všetkého nechcel riskovat' vývoj„klasického starého Thiefa" pre skalnú komunitu a hardcore hráčov, ale pridal tak mnoho nových prvkov, ktoré síce ničia klasický koncept hry Thiefa ako takého, no na druhej strane oslovili dnešnú generáciu a dostali sa do povedomia ovel'a širšej škály hráčov, ako by tomu bolo pri „iba" pokračovaní oldschoolThiefa.

Nehl'adiac na to,či ste starý fachman, alebo nováčik v sérii, ak vás aspoň trochu zaujíma daný štýl, ktorý Thief ponúka, hru si užijete. Noví hráči si ju užijú síce ovel'a viac ako starí, ktorí budú dost' sklamaní, no hra ako taká určite za pozornost' stojí. Starým hráčom tak odporúčame k hre pristupovat' ako k novému titulu a zabudnút', že hra nesie názov Thief.

Bude to ovel'a lepšie. Poslednou otázkou, ktorá si žiada odpoved' je, či sa takáto hra má hodnotit' ako hra samotná, alebo ako hra v pokračovaní už zabehnutej série.

Aj ked' je to reboot po desiatich rokoch, hra na jej nešt'astie nesie predsa len názov Thief, a tak sme k nej ako recenzenti aj v tomto duchu od začiatku pristupovali, a preto aj ako pokračovanie série v podstate zlyhala. Na záver sa už hodí len zopakovat' najtrefnejší opis Thiefa 4: „Nové pokračovanie, teda rebootThiefa je skvelá hra, ale nie vel'mi dobrýThief".

Richard Mako

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

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

O novú hračku od Philipsu

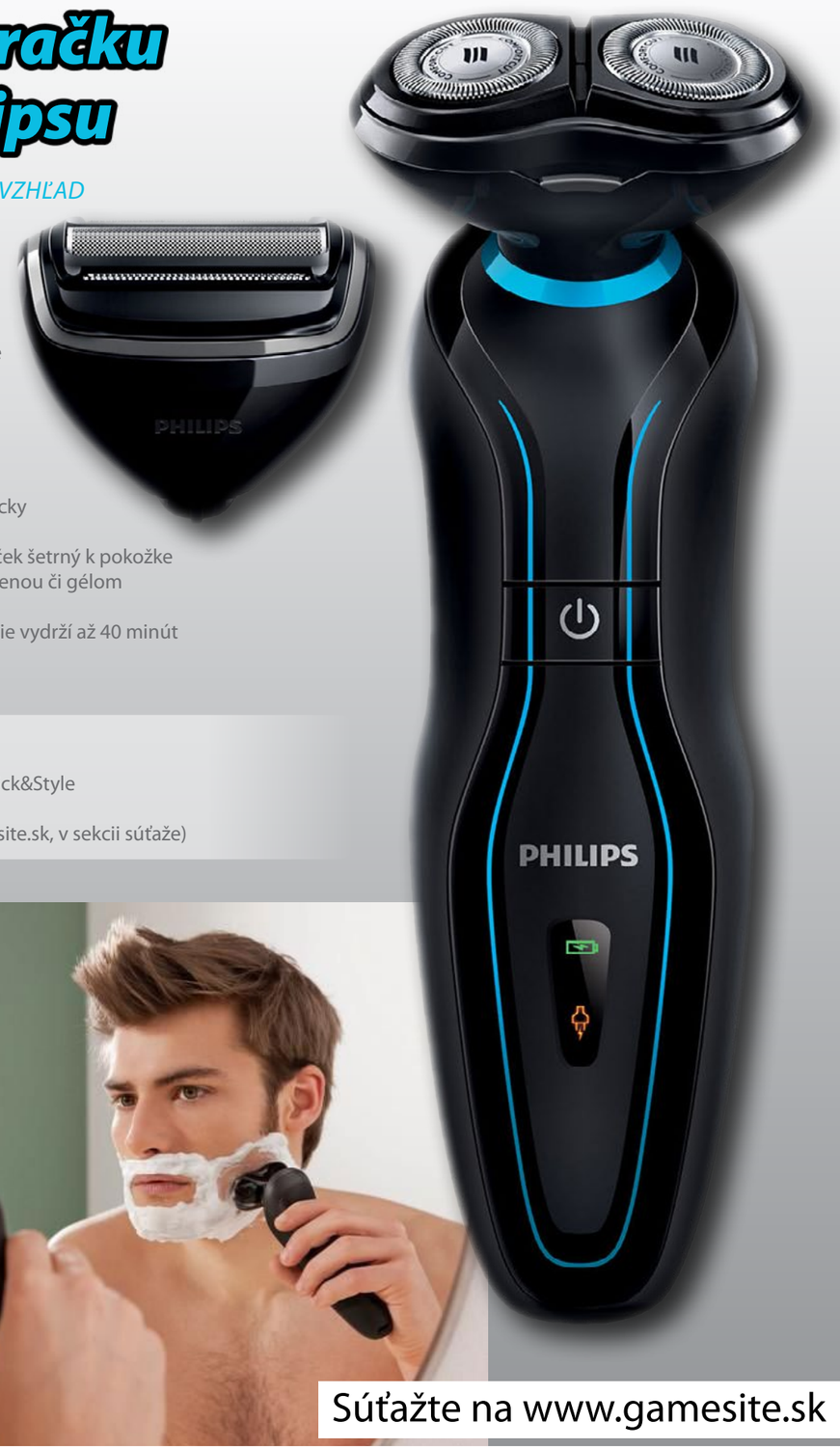
JEDEN NÁSTROJ, AKÝKOĽVEK VZHĽAD

Chcete sa holiť pohodlne na tvári aj na tele? Hľadáte nástroj, ktorý by ste mohli používať kľudne aj v sprche, a zároveň by vám nehrozilo porezanie? Zabudnite na žiletky. S novou hračkou Philips Click&Style od Philipsu máte o vaše fúzy i chĺpky na celom tele postarané.

HLAVNÉ PRVKY:
- Holiaci strojček s dvomi rotačnými holiacimi hlavami, ktoré sa dynamicky prispôsobia kontúram tváre
- Hypoalergénny telový holiaci strojček šetrný k pokožke
- Vodotesný strojček pre použitie s penou či gélom na holenie, v sprche aj mimo nej
- Bezšnúrový strojček na jedno nabitie vydrží až 40 minút
- LED indikátory stavu batérie
- Systém SmartClick

SÚŤAŽNÁ OTÁZKA:

Akým spôsobom sa na strojčeku Click&Style od Philipsu menia nástavce?
(odpovedať môžete na www.gamesite.sk, v sekcii súťaže)



Súťažte na www.gamesite.sk

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

Fable Anniversary

ROZPRÁVKOVO TRIVIÁLNA CESTA ZA SLÁVOU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: X360
Výrobca: Microsoft
Zapožičal: Microsoft
Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný art štýl
+ morálny systém
+ socializačné prvky
- nízka náročnost'
- technické obmedzenia
- v niektorých ohl'adoch nepodarený port

HODNOTENIE:

60%

Ked' sa povie Fable, hned' takmer všetkým napadne meno Peter Molyneux. Vizionár, ktorý nám priniesol legendy ako Black&White, Syndicate či Dungeon Keeper. V súvislosti s jeho pôsobením v štúdiu Lionhead sa hlavne spomína séria Fable, ktorá bola do vel'kej miery inovatívna a originálna, no nikdy sa nezaradila medzi Xbox-ové hity typu Halo či Gears of War. No najmä kvôli klesajúcej kvalitatívnej krivke sa autori už bez spirituálneho otca série rozhodli vzkriesit' k životu prvý diel prostredníctvom HD remaku, ktorý by mal navnadit' hráčov na d'alšie pokračovanie tejto série.

Krajina Albion, miesto, kde sa táto séria odohráva, je typickou rozprávkovou krajinou.

Striktné oddelenie dobra a zla, vizuálna štylizácia a do istej miery aj infantilnost' (tá sa v trojke, bohužial', stala kameňom úrazu). Takisto aj výstavba príbehu sa drží pravidiel, takže všetky dejové zvraty sú jasne viditel'né už z dial'ky a všetky postavy sú od začiatku jasne oddelené na dobré a zlé. Teda až na vašu postavu, bud' budete mierumilovný hrdina Albionu, alebo krutý hajzel, ktorý medzi obyvatel'mi Albionu vyvoláva predovšetkým pocit strachu.

Zápletka by sa taktiež dala zaradit' medzi rozprávky. Na začiatku je všetko krásne a idylické, no niečo sa opät' raz pokazí a dedinku, v ktorej žije náš hlavný hrdina, napadnú banditi, zabijú mu otca a unesú matku a sestru, no nakol'ko on sám bol šikovný a skryl sa, tak ako jediný z dediny sa zachránil. Nájde ho tajomný Maze, ktorý ho odvedie do školy pre hrdinov, ktorí majú chránit' Albion pred zlými silami.

O niekol'ko rokov je už z hrdinu schopný šermiar, lukostrelec a navyše dokáže používat' magické sily. Napokon je vyslaný do sveta, aby pomáhal l'udom, ktorí pomoc potrebujú (alebo zabíjal nevinných) a zároveň, aby pomohol zachránit' Albion.

Ako v každej RPG, aj tu je vel'a neschopných l'udí, ktorí potrebujú vašu pomoc a za to ponúkajú skúsenostné body a finančnú odmenu. Čaká vás hromada hlavných a vedl'ajších úloh a je len na vás, ako sa pri nich zachováte. Treba mat' však na pamäti, že vaše činy vplývajú na to, ako sa k vám budú obyvatelia tejto rozprávkovej krajiny správat'.

Hra funguje ako klasická RPG. To znamená, že zbierate skúsenosti, ktorými následne vylepšujete schopnosti svojho hrdinu, zatial' čo za peniaze si nakupujete lepšiu výbavu.

Zaujímavost'ou je, že skúsenostné body sa vám po zabití protivníka nepripočítajú hned', nakol'ko musíte vyzbierat' zelené orby, ktoré z protivníkov vypadali. Tie sa následne pridávajú do štyroch rozdielnych sekcií, z ktorých čerpáte pri vylepšovaní postavy, či už si zlepšujete úroveň zdravia, presnosti strel'by s lukom, alebo si nakupujete nové kúzla, prípadne vylepšujete už tie zakúpené. Nájdete tu rôznorodú škálu kúziel – liečenie, ohnivé projektily, kradnutie zdravia či privolávanie pomocníkov.

Súbojový systém je typický pre Fable sériu. To znamená, maximálne jednoduchý a prístupný pre všetkých. Možno až príliš jednoduchý. Prakticky všetko, čo robíte, je búchanie do jedného tlačidla a občasné uhnutie sa do strany. Ak vás nepriatel' nebodaj zasiahne (čo sa vd'aka permanentnej presile v boji stáva dost' často), vždy je tu jedlo a kopa liečivých elixírov na ozdravenie. A keby sa náhodou stalo, že zomriete, tak existujú elixíry na oživenie, aby ste čisto náhodou nemuseli aktivovat' poslednú uloženú pozíciu.

No na druhej strane, questy sú vel'mi zaujímavé a nápadité a okorenené humorom typickým pre Fable sériu. Plusom je, že väčšina questov má aj bonusové časti, za splnenie ktorých dostávate odmeny navyše. Hra kladie dost' vel'ký dôraz na socializáciu s ostatnými obyvatel'mi, ktorým môžete robit' zle (strašit' malé deti, prdiet' na l'udí) alebo prejavovat' náklonnost' k osobám opačného pohlavia, čo môže vyústit' do svadby a následných manželských povinností. Všetko je vd'aka výborne navrhnutej ovládacej schéme maximálne intuitívne a dobre zapracované.

Nakol'ko je Fable Anniversary remakom 10 rokov starej hry, tak sa nedajú očakávat' zázraky. Mapy sú dost' malé a sú navyše popretkávané nahrávacími obrazovkami, ktoré sú neprimerane dlhé, dokonca by sme povedali, že sú otravné. Na druhej strane, hra na pomery remaku vyzerá skutočne vel'mi dobre, k čomu dopomáha vizuálny štýl, dynamické striedanie dňa a noci atd'.

Je len škoda, že hra si ani na Xbox360 nedokáže udržat' stabilný framerate a až príliš často padá pod hranicu plynulosti.

Fable Anniversary je podobným prípadom ako Halo Anniversary. Sú to do vel'kej miery kultové hry, ktoré na svoju dobu vyzerali a hrali sa vel'mi dobre. No zub času nahlodal celkový pohl'ad na hru a navyše táto konkrétna trpí aj nie dokonalým portom, čo trochu zamrzí.

Prvý Fable je však hrou na hrdinu v pravom slova zmysle, a ked' sa prehryznete cez niektoré otravné vlastnosti a nevadí vám prakticky nulová výzva pre hráča, máte pred sebou rozprávkovú cestu plnú nástrah, živého sveta a morálnych rozhodnutí.

Dominik Farkaš

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

Battlefield 4: Second Assault

STARÉ MAPY V LEPŠOM PREVEDENÍ

Remaky obľúbených máp sú v populárnych multiplayerových hrách dosť častým javom. Je to prakticky „win win" situácia. Autori s tým nemajú toľko práce ako s prípravou úplne novej mapy a hráči sú spokojní, lebo sa môžu hrať na mape, ktorú dôverne poznajú a majú radi. Preto som sa nedivil popularite prídavku Back to Karkand v Battlefield 3. Nedá sa povedať, že by sa DLC na štýl Second Assault nedalo očakávať. Otázkou však bolo to, aké mapy autori do štvorky vyberú.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: EA DICE
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborne prepracované mapy
+ nové zbrane a výbava
- piesočná búrka na Gulf of Oman môže byť problémom
- hlúpe výzvy naviazané na získavanie zbraní
- niektoré módy na niektorých mapách nie sú ideálne

HODNOTENIE:

80%

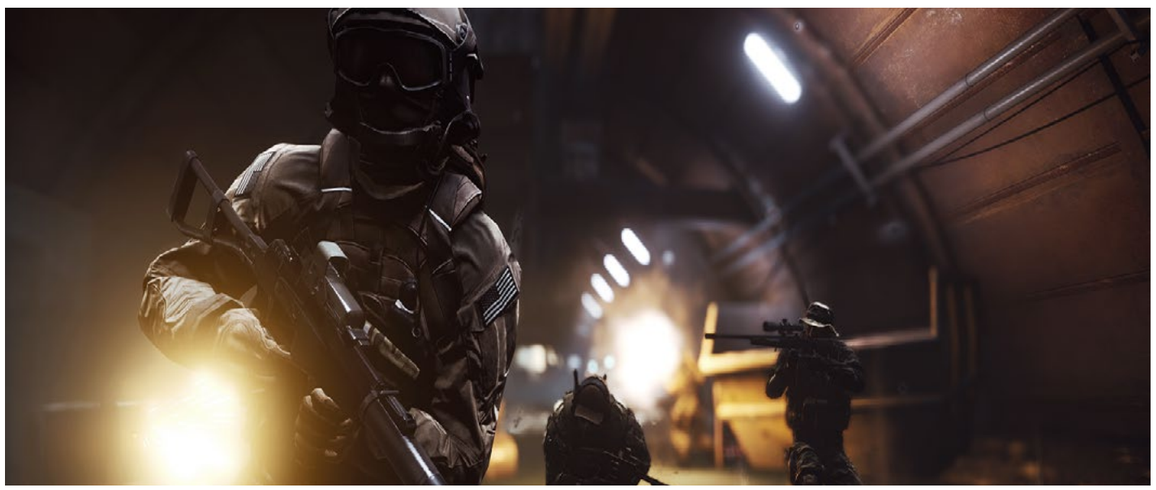
Tými vyvolenými boli Operation Metro, Operation Firestorm a Caspian Border z Battlefield 3 a Gulf of Oman z Battlefield 2. Autori to odôvodnili tým, že podľa ohlasov komunity boli tieto mapy najpopulárnejšie, a preto logicky padla voľba na ne. K tomu autori pridali štyri nové zbrane, jeden nový herný mód a kopu výziev.

Osobne sa priznám, že som dosť veľký odporca mapy Operation Metro, čo som dal dostatočne najavo pri recenzii na základnú hru, kde je podobne ladená mapa s názvom Operation Locker. Dôvodov je viacero. Prvým sú stiesnené priestory, druhým je málo možností, ako postupovať ďalej a tretím sú hráči samotní, ktorí v jednom kuse hádžu granáty, striehajú z granátometov a RPG. To robí mapu v každom hernom móde (pri hraní nad 24 hráčov) prakticky nehrateľnou. Je síce pravda, že autori sa pri novej verzii Metra trošku „hecli", pridali viacero nových cestičiek a taktických prvkov (možnosť zhodenia kusov stropu na nepriateľov, vypínanie svetiel, zaplavenie metra a pod.). K tomu vylepšená deštrukcia robí z mapy lepší zážitok, no opäť iba v niektorých módoch a pri obmedzenom počte vojakov. Veľmi dobre sa hrali na tejto mape módy Obliteration a Capture the Flag, solídne módy Team a Squad Deathmatch, Defuse a Conquest, no taký Rush je iba o silovom pretlačení súperovho družstva, čo nie je ideálne.

Ďalšie dve mapy, Caspian Border a Operation Firestorm, sú klasiky a asi dve najlepšie mapy z Battlefield 4. Caspian Border dostal do vienka výraznejšiu vegetáciu, tentokrát ladenú do jesenných farieb, vylepšenú deštrukciu a výborný levolution efekt, ktorý spočíva v odstrelení obrovského komína, ktorý vytvorí ďalšiu cestu ku jednej vlajke v Conquest móde. Osobne mi táto verzia sadla ešte viac ako pôvodná z Battlefield 3, ale to je prakticky faktom pri všetkých mapách tohto DLC. To, že Caspian Border je kvalitne navrhnutou mapou, potvrdzuje fakt, že je dobre hrateľná prakticky v každom jednom dostupnom móde.

Pri Operation Firestorm zobrali autori slovo „fire" doslovne a okolo tejto filozofie vystavali novú verziu populárnej mapy. To znamená, že takmer všade, kde sa pozriete, je niečo, čo sa dá zapáliť, alebo niečo čo vybuchuje (na mape je možnosť zhodiť rôzne žeriavy a ďalšie mechanizmy systému levolution). Vysoké veže a komplex rafinérie tak dýchajú na hráča permanentným nebezpečenstvom, kedy v bezpečí nie sú ani „kemperi" na vežiach. K tomu si prirátajte plnú plejádu vozidiel od tankov, cez helikoptéry, po stíhačky.

Poslednou mapou v DLC je Gulf of Oman, ktorá je špecifická tým, že je z Battlefield 2. Charakteristická je svojím rozmiestnením vlajok Conquest móde, veľkými piesočnými priestormi pre boj techniky a hustou zástavbou okolo vlajok. V novej verzii pridali autori do hry aj útočné člny, ktoré sú, bohužiaľ, kvôli návrhu mapy využiteľné iba v malej miere. K tomu si treba prirátať piesočnú búrku, ktorá rozdelila komunitu Battlefieldu na dva tábory. Totižto v určitú dobu počas priebehu kola sa spustí piesočná búrka ako hlavný levolution efekt (podobne ako klasická búrka na mape Paracel Storm). Vplyv na hranie? Obrovský. Výrazne znižuje viditeľnosť a prehľadnosť. Hlavným problémom je pôsobenie vrtuľníkov a stíhačiek počas piesočnej búrky, ktoré je značne obmedzené. A práve to, akú úlohu plánujete počas hrania plniť, definuje to, aký názor na túto piesočnú búrku budete mať. Prakticky plní to, čo by podľa slova „levolution" malo plniť, teda mení pravidlá hrania, no vplyv je kontroverzný.



Novým módom je tradičný Capture the Flag, to znamená dva tímy a tri ukradnuté vlajky potrebné na ukončenie kola. Nič viac, nič menej. Vlajky je možné transportovať podobne ako bomby v Obliteration móde aj v ľubovoľných vozidlách, čo motivuje hráčov k spolupráci. Nechýbajú výzvy, ktoré sú, bohužiaľ, viazané na získavanie zbraní, kvôli čomu si budete niekedy trhať vlasy. Niektoré z nich sú tak dementne navrhnuté, že musíte obetovať jedno celé kolo, aby ste ich získali. Príklad: výzva, ktorú musíte splniť, aby ste získali F2000. Počas jedného kola musíte získať 2 stuhy asistencií (10 asistencií), zabiť 10 ľudí vo vnútri metra a získať 1 stuhu útočných pušiek. To dá trochu zabrať, rovnako ako ostatné.

Štyri nové zbrane tvoria spomínaná útočná puška F2000 (alternatíva k puškám na kratšiu vzdialenosť ako AEK-971 alebo FAMAS), PDW AS VAL (zbraň s permanentným tlmičom), LMG M60-E4 a „odstrelľovačka" GOL Magnum. Všetko sú to solídne prídavky do výbavy, ktoré si tam určite nájdu svoje miesto.

Second Assault je lepším prídavkom ako China Rising. Ponúka staré dobré prostredia prepracované pre potreby a možnosti novej hry. Nový mód je klasikou, ktorou sa nedá, pravdepodobne, nič pokaziť a ostatné prídavky do výbavy vojakov taktiež nie sú na zahodenie. Škoda len, že namiesto Metra sa autori nerozhodli pre inú mapu, napríklad taký Kharg Island či Noshahr Canals.

Dominik Farkaš

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

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

Castelvania: Lords of Shadow 2

KRVAVÁ ROZPRÁVKA O TOM, AKO DRAKULA ZACHRAŇUJE SVET

Španielske štúdio Mercury Steam nikdy nepatrilo medzi špičku v hernom biznise. Ich hry oscilovali na osi priemernosti, a preto bolo dost' vel'kým prekvapením, ked' im Konami vložilo do rúk obrovskú úlohu, a to spracovat' hru na tematiku obrovského univerza Castlevanie. Výsledok bol do vel'kej miery pozitívnym prekvapením, a preto bolo logické, že sa do pokračovania čakalo ešte viac. Jeden z mála titulov, ktorý sa nepozrie na next-gen konzoly, sa pokúsil zabojovat' v čase, kedy sa už takmer všetko točí okolo Xbox One a Playstation 4.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné Hack and Slash
Výrobca: MercurySteam
Vydavateľ: Konami
Zapožičal: KonTiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ famózny soundtrack a výborný art štýl
+ výborný súbojový systém
+ vel'mi dobrý príbeh
- nie príliš zážívný začiatok hry
- niektoré tuctové lokácie
- zle spracovaný stealth systém
- obmedzenia vyplývajúce z many mágií

HODNOTENIE:

75%

Dvojka priamo nadväzuje na koniec jednotky, kde Gabriel Belmont porazil troch lordov temnôt, aby zachránil svoju milovanú a spasil svet. Avšak tým sám seba odsúdil a stal sa Princom Temnôt, Drakulom. Následne sa prebúdza v čase, ked' jeho kaštiel' napadnú členovia Brotherhood of Light, frakcie, do ktorej sám patril. No nakol'ko s jeho schopnost'ami Drakulu sa nemôžu rovnat', tak počas tutoriálu ich všetkých zničíte, aby sa Gabriel následne opät' uložil do spánku, z ktorého ho síce v bližšie neurčenom čase, ale v prítomnosti zobudí starý známy Zobek. V hre je totiž opät' osud sveta, pretože Satanovi prisluhovat' v domnelí, že je Gabriel mŕtvy, začali proces privolávania Satana na svet. Na oplátku mu ponúka vykúpenie z jeho nesmrtel'nosti, čiže finálny úder, ktorý ho usmrtí. Vydáva sa teda na strastiplnú pút' plnú krvi, zrady a mystických postáv.

Titul sa oproti jednotke pretransformoval. Z relatívne lineárnej hry s možnost'ou cestovania medzi kapitolami sa stal takmer plnohodnotný openworld na štýl hier typu Darksiders. Takže Gabriel môže íst' tam, kde mu to schopnosti dovolia. Hra pendluje medzi dvoma vel'kými oblast'ami. Prvou je prítomnost', kde ma za úlohu pomáhat' Zobekovi v záchrane sveta a druhou je jeho kaštiel' v minulosti, kde cestuje, aby získaval svoje schopnosti odobrané dlhým spánkom naspät'. Vzhl'adom na to, že jeho prítomnost' je pre chod kaštiel'a nutná, tak jeho obyvatelia nie sú nadšení, že odchádza, a tak sa mu v tom snažia zabránit'. No jeho čaká v prítomnosti vznešenejšie poslanie. Hra je opät' kombináciou dvoch základných pilierov. Hack&slash súbojov a platformingu, ktoré v novom diele dopĺňajú stealth sekcie, ktoré, bohužial', nie sú vôbec dobrým doplnkom, nakol'ko často hrajú až príliš na náhodu a menej na hráčovu šikovnost', čo spôsobuje častú frustráciu. Našt'astie, tento aspekt nie je zastúpený do takej miery, aby to hráča vyslovene odradilo od hrania.

Súbojový systém sa dočkal dost' vel'kých zmien, ktoré však zaregistrujete až v čase, ked' budete ponorení do kampane trochu dlhšie. Combat Cross z jednotky nahradil Shadow Whip, ktorý ma viac drakulovskú tematiku. No v princípe funguje rovnako ako predchádzajúca Gabrielova zbraň. Zmien sa dočkali d'alšie nástroje skazy. Dvojicu magických úrovní, Life a Shadowmagic, nahradili Void a Chaos magic. Navyše každá úroveň dostala vlastnú zbraň.

V prípade Voidmagic je to Voidsword, ktorý v prípade zasiahnutia protivníka dopĺňuje Gabrielovu úroveň života. Chaos magic dostala Chaos Claws, ktoré udel'ujú viac poškodenia a navyše dokážu prerážat' nepriatel'ské štíty. Dopĺňanie týchto dvoch úrovní mágie prebieha rovnako ako v jednotke prostredníctvom orbov, ktoré vypadávajú zo zabitých protivníkov alebo z priamych zásahov za predpokladu, že Gabriel dokáže nepriatel'ov poškodzovat' bez toho, aby nepriatelia zasiahli jeho. Úrovne zdravia a mágie sa dajú následne vylepšovat' pomocou tzv. painboxes, ktoré sú rozmiestnené po svete a dávajú hráčovi dôvod zas navštívit' miesta, v ktorých už bol.

Ďalšou výraznou zmenou je systém kamery, ktorý sa aj kvôli zmene štýlu hry na systém otvoreného sveta dočkal úpravy zo statickej formy na hráčom ovládanú dynamickú formu. Prináša to so sebou lepšiu orientáciu v boji, no iba v prípade, že je hráč dost' šikovný, čo sa týka jej ovládania. Úpravou prešiel aj systém rôznych predmetov v inventári, ktorých je viac a majú rozličné zmysluplné využitie. A nakoniec, d'alší prídavok, ktorým je dopĺňanie života priamo v boji prostredníctvom pitia krvi zo žíl a tepien oslabených protivníkov. Práve tento aspekt „Gabriel ako drakula" spôsobuje, že Gabriel nie je typický hrdina a niekedy neviete, čo ho máte milovat' alebo nenávidiet'.

Vylepšovanie zbraní funguje prostredníctvom zbierania lebiek z padnutých protivníkov, za ktoré nakupujete jednotlivé kombá, ktoré však následným pozívaním ešte zlepšujete, čo pôsobí na samotnú zbraň a zlepšuje jej úroveň. Zo začiatku tak predvádzate jednoduché kombá, aby ste ku koncu príbehovej kampane ladne lietali po obrazovke a rozmetávali protivníkov rad radom. Akurát škoda, že zbrane Chaos a Voidmagic sa dajú používat' iba v obmedzenom režime (podl'a úrovne many danej mágie), a teda sa zlepšovanie týchto zbraní deje pomalšie, ako by ste si možno želali.

Jedným z problémov hry je trošku slabšie navrhnutá činnost' v hre, a to hlavne zo začiatku. Je výborné, že hra začína epickým úvodom, ktorý vás vyslovene "odvarí" a sánku budete hl'adat' na zemi, no je trochu premrhaným potenciálom, ked' d'alšiu hodinu a pol po prológu prakticky strávite bez boja pri nepodarených stealth pasážach. Začiatok hry (nerátame prológ) tak určite nepatrí medzi silné stránky hry, no postupom času sa všetko zlepšuje, aby to následne všetko vyvrcholilo prostredníctvom epického zakončenia, kde ste obkolesení viacerými bossmi za neustávajúceho boja s regulárnymi protivníkmi.

Grafické spracovanie je vel'mi solídne a hra za to vd'ačí najmä výbornému art štýlu. Prostredie kaštiel'a je výborne spracované, architektonicky úžasné a atmosférické. To isté sa takmer vždy týka prostredia súčasnosti, no, bohužial', občas narazíte na stereotypné prostredia, ktoré vidíte snád' v každej jednej hre. Famózny je aj soundtrack španielskeho skladatel'a Oscara Arauja, ktorý povýšil epický nádych celej hry na vyššiu úroveň. Hviezdne dabingové obsadenie z jednotky ostalo, a tak si opät' môžete vychutnat' hlasy l'udí ako Robert Carlyle, Patrick Stewart či Jason Isaacs.

Lords of Shaows 2 je teda výborným zakončením tejto ságy. Hra zodpovie na všetky otázky po konci jednotky, prináša evolúciu súbojového systému, no aj hromadu d'alších zlepšení. Avšak trpí hlavne nevyváženým obsahom, a to najmä zo začiatku hry, zle spracovanými stealth sekciami a drobnými chybami v dizajne niektorých vlastností.

Ak sa dokážete "prekúsat'" cez nie príliš zážívnú prvú hodinu hry, tak si toto dobrodružstvo trvajúce 14 – 16 hodín patrične užijete.

Dominik Farkaš

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

TxK

AKČNÉ RETRO V MODERNOM KABÁTE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Žáner: akcia
Výrobca: Llamasoft
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafický retro štýl
+ podmanivý soundtrack
+ množstvo levelov
+ jednoduchá a pritom zložitá hratel'nost'

- náročnejšie prvé kroky
- nováčikov môže frustrovat'

HODNOTENIE:
80%

Sú hry, o ktorých sa dá napísať aj kniha. Potom sú hry, o ktorých nenapíšte ani stranu. Tieto hry nie sú určené na to, aby o nich niekto písal. Netreba sa zbytočne zdržiavať. Tieto hry treba hrať.

TxK patrí presne do tejto kategórie. Retro výlet ožíva na krásnom OLED displeji (ak máte pôvodný model) PS Vity, hratel'nost' sa však nemení. Treba postriel'at' všetko, čo sa hýbe a postupovat' od jednej úrovne k druhej. V hre ich je stovka, takže o zábavu na dlhú dobu máte postarané. TxK je unikát, pre niektorých l'udí je dôvodom pre kúpu Vity. Pre iných je krátkou zastávkou, ktorá nedokáže dlhodobo udržat'. Nakol'ko však ide o hru, o ktorej sa vel'mi t'ažko píše – nemá žiaden príbeh, umelá inteligencia nemá priestor na chybovost' a hratel'nost' je vel'mi jednoduchá a základná – nasledujúcich pár riadkov je venovaným našim myšlienkam pri hraní. Myšlienky sme však zosumarizovali a dali sme im určitú formu, aby neboli až príliš chaotické.

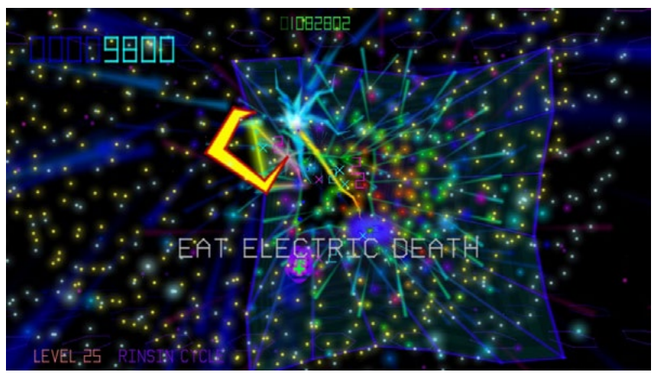
Exkurzia do hlavy recenzentovej

Dajte jej čas a možno vás presvedčí

Áno, začiatky hrania sú iritujúce. Striel'ačka má iba jedno pravidlo, ktoré je potrebné dodržiavat' – postriel'at' všetko na hernej obrazovke. TxK je v tomto smere iný. Vyžaduje aspoň trochu taktizovania. Ak chcete prežit', musíte hru pochopit'. Hrat' podl'a jej pravidiel. Nestačí iba striel'at' po všetkom, čo sa hýbe. Treba taktizovat', zbierat' vylepšenia. Treba hrat' opatrne. Naplánovat' si d'alší krok, avšak nezabúdat' ani na ten úplne prvý. Ten často rozhoduje o úspechu/neúspechu. Spravte prvý krok, získajte prvé vylepšenie a máte drobnú výhodu.

TxK dal lekciu aj nám. Prvé kroky boli t'ažké a frustrujúce. Dvojrozmerné „čosi", čo postupne lezie po divných štruktúrach, ktoré tvoria herné úrovne, sa dokáže vel'mi rýchlo dostat' na vašu úroveň a stiahnut' vás do záhuby. Vaša smrt' dáva súperom niekol'kosekundový náskok, a to je častokrát dostatočný čas na to, aby vás po oživení čakala d'alšia smrt'.

Životy sa rýchlo míňajú a nervozita sa priamo úmerne stupňuje. TxK je to pravé retro. Psychopatické, no pútavé a zábavné. Každá zo sto úrovní je prezentovaná iným tvarom. Hráčova lod' po tomto tvare – raz je to priamka, inokedy divný kruh – putuje a ničí divné tvary, ktoré prezentujú nepriatel'ov. Každý nepriatel' má nejaké špecifiká a vy ich spoznáte na vlastnej koži. Hra vás nedrží za ručičku, lekcie vám dáva vaše vlastné zlyhávanie.

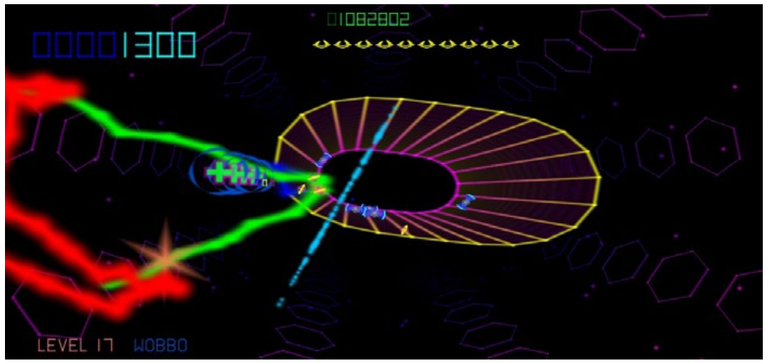


Aj napriek tomu vás však TxK nepustí. Po zobrazení obrazovky Game Over začnete od začiatku alebo si vyberiete štartovný level a pokračujete.

Čím dlhšie hráte, tým hre lepšie chápete. Viete, ako ju máte hrat'. Ako prežit' v hernom svete, ktorý sa nedá normálne popísat'. Nepomôžu ani okolité screenshoty. Toto je hra, ktorá ukáže svoje čaro, iba ked' si ju zahráte.

Z pohl'adu recenzenta je vel'mi t'ažké takýto titul hodnotit', ale aj písat' o ňom. Fakty sa totižto minú po jednom odseku a ostávajúci priestor zaplní hodnotenie. O čom písat'? TxK si zaslúži menší úlet – recenziu, ktorá v čitatel'ovi vyvolá pocit toho, že recenzent to vôbec nevie hrat'. Ved' je to len striel'ačka. Čo je na tom komplikované?

Áno, TxK je striel'ačka a svojím spôsobom komplikovaná. Už dlho sme sa však nestretli s hrou, ktorá by nám dávala takto očividne najavo, že sa zlepšujeme a zároveň nás tým motivovala k d'alšiemu hraniu. Prvotné znechutenie vystriedala závislost'.



Prejdime k spomenutým faktom. TxK ponúka vel'ké množstvo úrovní. Každý level je iný a vývojári vás často dokážu zmiast' prehodením orientácie vašej lode. Ovládanie sa vymení, pohyb doprava vás posúva dol'ava. A to ste si konečne začínali mysliet', že získavate nad hrou prevahu. Kdeže... čakajú vás dlhé hodiny tréningu.

S trénovaním pomôže režim Classic, ktorý umožňuje začat' hranie z hociktorej už dokončenej úrovne. Zaznamenáva sa skóre aj počet dostupných životov, takže raz za čas má zmysel začat' opät' od nuly a vylepšit' si svoju pozíciu. Samozrejmost'ou je režim Survival. TxK nás však bavil najmä kvôli režimu Pure/Classic. Odomykanie d'alších úrovní vie byt' vel'mi motivujúce pre d'alšie hranie a TxK si nás získal tam, kde mnohé „nekonečné" striel'ačky zlyhávali.

Vd'aka krátkosti jednotlivých úrovní je TxK ideálna hra pre Vitu. Môžete hrat' iba pár minút a získate dobrý pocit z toho, že ste sa niekam posunuli. Neriešite zložité ovládanie ani hluché miesta. TxK je neustála akcia. Aj napriek retro poňatiu musíme grafiku pochválit'. Jej moderná verzia vyzerá výborne a získa si vás efektnými výbuchmi a inými grafickými drobnost'ami. K tomu si pripočítajte podmanivú hudbu a výsledkom je naozaj zaujímavá kombinácia.

TxK je svojím spôsobom skrytý klenot. Nie každého očarí a aj nám trvalo nejakú hodinku a x smrtí, kým sme jej prišli na chut'. Základom je nenechat' sa odradit' a snažit' sa hre porozumiet'. Prinajhoršom si vyhl'adajte tipy na internete a razom zistíte, že TxK toho ponúka ovel'a viac, ako tupé striel'anie. A možno nám dáte za pravdu, že je to naozaj zábavná a podarená hra.

Roman Kadlec

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

Rambo
The Video Game

STALLONOV PRAVÝ HÁK

Ked' sa pred vyše dvoma rokmi objavili prvé útržky informácií o tom, že herná podobizeň Ramba je vo výrobe, tešil sa určite nejeden hráč. Ked' sa pred vyše rokom objavili pre verejnost' prvé screenshoty, začínalo sa rozvidnievat'. Ale ked' sa pred pol rokom objavil na internete prvý trailer, bolo vymal'ované. Pod'te sa spoločne s nami pozriet', ako dopadlo prevedenie videoherného Ramba v našej recenzii.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Teyon
Zapožičal': GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Rambo
+ zaujímavý obal
+ niektoré zábavné momenty
- všetko ostatné
- cena

HODNOTENIE:

20%

Ako samo vydavatel'stvo Reef Entertainment prehlasovalo, po tom, čo získali obrovskú licenciu na videohru Rambo, s ňou mali obrovské plány. Prvou vel'kou chybou bolo zverenie vývoja hry do rúk neskúseného štúdia Teyon, ktoré má na svojom konte len vel'mi málo populárne hry. Vývoj hry sa tak t'ahal k samotnému vydaniu dni, mesiace až roky.

Ak si hru objednáte v škatul'ovej verzii, po rozbalení budete očarení naozaj peknýM obalom. Po inštalácii hry na vás čaká prvé spustenie. Ste v menu a stláčate story mode...

Zobudíte sa s rukou v záchode a uvedomíte si, že predchádzajúce činnosti by boli obrovská chyba ! Aby sme však nepredbiehali... Čo vás určite neminie, je príbehová línia z prvých troch Rambo filmov. Stretnete sa tak s väčšinou známych postáv, ktoré ste si niekedy priali stretnút' aspoň virtuálne. Ked'že je hra on-rail, váš pohyb koriguje samotná hra, pričom vy ovládate iba ruky. Tento štýl vám pravdepodobne bude pripomínat' staré automatové hry, na ktorých by hra v dobe ich najväčšieho úspechu rozhodne bodovala.

Príbeh je rozprávaný formou flashbackov, a tak sa hned' na začiatku hry ocitáte formou cutscény na Rambovom pohrebe. Spomínanou formou flashbackov sa pri smútočnom prehovore vraciate do dôb významných udalostí. Už pri prvej cutscéne si môžete všimnút' naozaj otrasné animácie postáv a hlavne kockatú mimiku tváre. Treba pripomenút', že autori vytiahli dabing hlavných postáv priamo z filmov, čo si aj patrične všimnete... Takú otrasnú zvukovú stránku hry sme už dávno nevideli a ani nepočuli. Nízka kvalita dabingu a príslušný šum vám, bohužial', budú pílit' uši celú hru.

Ked'že je hra on-rail, vašou úlohou je od prvej misie striel'at' všetko, čo sa pohne. Za zásahy dostávate XP body, ktoré sa na konci misie sčítajú. Hra obsahuje aj mechaniku rank systému, do ktorého sa zarátavajú získané XP body.

Za každý nový rank si môžete odomknút' nové skilly a perky podl'a vašej vol'by, ktoré vám pomôžu v určitej kategórii. Ako príklad skillu uvedieme zväčšenie sily pri režime hnevu a ako príklad perku zvýšenie XP bonusu. Hra obsahuje taktiež formu challengov, za ktoré vám odomyká nové zbrane. Tie si môžete vybrat' pred každou misiou.

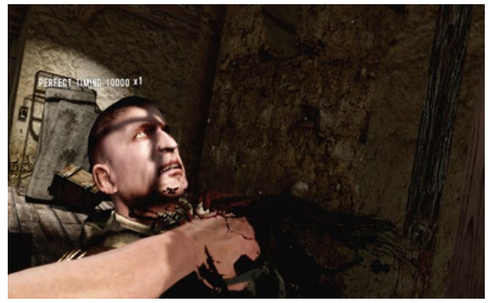
Režim hnevu, alebo wrath režim, je zaujímavý prvok, ktorý nahradzuje obl'úbený autoheal alebo lekárničky.

Ked' totiž naberiete určité množstvo zabití, čím sa vám naplní zúrivost', môžete použit' túto funkciu, v následku čoho sa vám na obrazovke zmenia farby, a tak uvidíte nepriatel'ov neprehliadnutel'nou farbou. Ďalej dostanete nekonečný zásobník a po každom zabití sa vám doplní kúsok života. Takto sa dá za pár sekúnd nabrat' život z úplného minima na maximum.

Bohužial', je to len jeden z mála zaujímavých nápadov. Ďalším spestrením nudnej hratel'nosti sú Quick Time Eventy, pri ktorých musíte stláčat' klávesy presne na čas. Ak stlačíte klávesu príliš skoro, bude to mat' dopad len na druh zabitia a počet bodov. Ak stlačíte klávesu príliš neskoro, tak na vás zakaždým čaká otravná animácia, pri ktorej schytáte gul'ku do hlavy. Aj ked' nie sú QTE nič prevratné, oživia už tak nudnú hratel'nost'.

Ak v dúfate aspoň v nejakú dejovú líniu, aspoň takú, aká bola vo filmoch, opät' vás sklameme. Niektoré momenty sú jednoducho preskočené a niektoré zmenené. Tie najznámejšie sa ale v hre nachádzajú, a tak si „užijete" napríklad aj útek na lodiach po rieke alebo šialené ničenie policajnej stanice, ktoré sa však vo filme nekonalo.

Odhliadnuc od kopy nepodarených pasáží, niektoré legendárne momenty vás naozaj zabavia. Najviac zábavnou sa dá označit' druhá časť hry odohrávajúca sa vo Vietname, teda dejová línia z druhého filmu. Zábavu vám však budú neustále kazit' cutscény so spomínaným otrasným audiom a ešte horšou kvalitou videa... A aby sme nezabudli, na konci každej misie vás



čaká legendárna hláška „Mission Accomplished", pri ktorej po viac ako desat' násobnom počutí vás bude trieskat' o steny.

Ak sa nechcete nudit' sami, zavolajte k sebe domov kamaráta. Dajte mu do ruky druhý ovládač a hru môžete veselo hrat' v co-ope. Tentokrát sa však nekoná žiadne predel'ovanie obrazovky, ked'že druhý hráč vidí presne to isté, čo vy. Ovláda ale iba krížik, pričom svoju zbraň vidí iba prvý hráč. Jedinou motiváciou hru hrat' však pravdepodobne nie je co-op, ale dosiahnutie čo najväčšieho skóre v určitých misiách, ktoré si následne môžete porovnávat' v rebríčkoch. Bohužial', ak si hru kúpite v škatuli, nedostanete ani Steam kl'úč, a tak sa žiadne lovenie achievementov nekoná.

Ako to býva pri zlých hrách, ani pri tejto neminiete bugy alebo rôzne glitche. Ako vrchol odfláknutosti uvedieme, že v niektorých pasážach majú nepriatelia úplne rovnaký výzor ! Vtedy sa dá hra celkom prirovnat' k úrovni webovej online hry. Podobných momentov je v hre vel'a, a v kombinácii s desat' ročným grafickým enginom tvoria smrtel'nú kombináciu smiechu a plaču. Ak však máte v obl'ube Rambov theme song, ten si užijete do sýtosti ! Nič iné počas misie totiž nehrá... Dobrou správou však nakoniec je, že hru dohráte za menej ako tri hodiny, sláva !

Verdikt

Tol'ko rôznych emócií, aké pri hre zažijete, sa neoplatí vymenovávat'. Do poslednej chvíle sme tajne dúfali, že hra s takouto licenciou nás dokáže ohromit'. Žial', nestalo sa tak. Čaká na vás iba kockatý príbeh, odporný zvuk, otrasná grafika, nechutné animácie, nudná hratel'nost' a všemožné bugy... Jednoducho povedané, ruky preč, hráči !

Ján Kaplán

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

Dead Nation: Apocalypse Edition

CTRL C/PS3 + CTRL V/PS4 + DLC = APOCALYPSE EDITION

Čo sa stane, ked' vyjde nová generácia konzol a k nej minimum štartovacích titulov? Znie to ako začiatok trápneho vtipu, čím vlastne celá táto hra je. Nie v zmysle hratel'nosti, grafiky či príbehu, ale manipulácie so zákazníkom, ktorý očakával od Playstation Plus na PS4, ale hlavne od autorov, trošku viac. Dupl'om ten, ktorý si Plus-ko predplácal už na Playstation 3.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Twin-Stick Shooter
Výrobca: Housemarque
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

\+ hratel'nost'
\+ co-op
\- identický titul s Dead Nation s minimálnymi vylepšeniami

HODNOTENIE:

55%

Nie, Dead Nation: Apocalypse Edition (AE) nie je zlá hra, práve naopak, je zábavná, môžete ju hrat' dvaja na jednej konzole a vracia starým dobrým twin-stick shooterom ich zaslú slávu. Problémom je, že ide o tú istú hru, ktorá vyšla pár rokov dozadu na PS3, iba s pár grafickými vylepšeniami a DLC balíčkom. Ak ste sa teda tešili na nové lokácie, zbrane, postavy či iné herné zlepšenia, v AE ich nenájdete. Na miesto toho môžete hru streamovat' pomocou služby Broadcast+, kde l'udia, ktorí vás sledujú, hlasujú za pridané efekty. Tie môžu byt' pozitívne alebo negatívne, avšak bežný hráč túto funkciu moc nevyužije, ked'že ho nikto (možno až na pár kamarátov, ktorých donúti) sledovat' nebude.

Zmeny v grafike, na prvý pohl'ad nezaregistrujete žiadne. Dokonca ani Full HD vám „full" nepríde, a to vd'aka nadmieru rozmazanej obrazovke. Možnosti novej konzoly teda tvorcovia využili hlavne na svetelné efekty, ktoré vyzerajú naozaj pekne, ale zvyšok hry je, bohužial', identický. Využitie reproduktora v ovládači taktiež nechýba a zažíva rovnaké problémy ako v TR: Definitive Edition, čiže zvuky počujete ako cez klasické zvukové kanály, tak aj na ovládači, čo spôsobuje dvojitý zvuk a lezie to poriadne na nervy.

Tieto zlepšenia naozaj nestoja za opätovnú kúpu, pokial' vlastníte originál na PS3. Na titule je naozaj vidno, že tvorcovia rýchlo zbúchali pár drobností dokopy pre zvýšenie profitu a nehanbia sa toto celé vypustit' ako novú hru. Aj ked' ide o podobný prípad ako TR: Definitive Edition, ktorý zaznamenal vysoké hodnotenia nielen u nás, ale aj vo svete, Apcalypse Edition vyslovene smrdí minimom vylepšení a zaslúži si „flame". Avšak pokial' ste tento titul minuli, určite sa zabavíte, aj ked' nie tak, ako by ste od hry novej generácie očakávali. Ostatne, dúfame, že trend kopírovania starých titulov čoskoro pominie, lebo sa nám to tu začína nejako rapídne množit', nie?

Tomáš Kleinmann

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Odfoť sa s nápojom BIG SHOCK!

a prihlás sa do súťaže na stránke Gamesite.sk

1. cena: 24ks BIG SHOCK Orange + tričko + BUFF šatka + náramok
2. cena: tričko + BUFF šatka + náramok
3. cena: tričko + BUFF šatka + náramok
4. cena: tričko + BUFF šatka + náramok
5. cena: tričko + BUFF šatka + náramok
6. cena: tričko + BUFF šatka + náramok
7. cena: BUFF šatka + náramok
8. cena: BUFF šatka + náramok
9. cena: BUFF šatka + náramok
10. cena: BUFF šatka + náramok

Súťažte na www.gamesite.sk

BIG SHOCK! funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

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

Wildstar Closed Beta

Sci-fi MMORPG by v dnešnej dobe padlo vhod. Aj ked' na trhu existuje pár značiek, ktoré túto kategóriu obhajujú, je fajn mat' na výber a ešte viac fajn prist' s niečím novým. Wildstar na jednej strane s niečím novým prichádza v podobe sveta a príbehu, no na strane druhej ponúka vel'mi podobné mechaniky, na ktoré sme zvyknutí už vyše desat' rokov.

Na otázku, čo je vlastne Wildstar, by sa dalo jednoducho odpovedat' slovným spojením „WoW-ko klon", no nie je tomu, pravdaže, úplne tak. V preview verzii, v ktorej sme mali možnost' vyskúšat' si obsah prvých pätnástich levelov za každú frakciu, nám ukázal, že v tomto žánri je stále čo zlepšovat' a Wildstaru to celkom ide. Na prvý pohl'ad klasická tvorba postavy, pri ktorej si určíte frakciu, pohlavie, rasu a „classu", zavítal aj nový „chodníček" s názvom Path. V ňom si určíte vašu obl'úbenú formu hrania, či ide o boj v Soldier path, platforming a objavovanie v Explorer path, výskum v Scientist path, alebo výstavba v Settler path. Klasických šest' classov, rozdelených podl'a rolí snád' nemusíme vysvetl'ovat'.

Hned' po tvorbe vstúpite do sveta Wildstar, ktorý vás začne bombardovat' vskutku „funky" prostredím, hláškami a príbehom. Sami nevieme zaradit' tento žáner, preto odporúčame zhliadnut' ktorýkol'vek trailer, v ktorom vám chlapík s hrubým hlasom v celkom vtipnom prevedení vysvetlí základy a hned' vám bude jasné, aký má štýl. Tento chlapík, či „narrator", vás bude sprevádzat' počas hry, bude hlásat' veci, ako „level up" či „double kill" a musíme uznat', že sa do prostredia hodí.

Prvá oblast', v ktorej sa naučíte základné mechaniky, sa nachádza na lodi, ktorá práve prilieta na novo objavenú planétu s názvom Nexus. Celý príbeh sa v podstate točí okolo nej, ked'že obe frakcie ju plánujú kolonizovat'. Na tejto lodi budete vzkriesení z kryopodu a začlenení do vel'kého boja o kontrolu nad jej územím. Prvé questy, ktoré budete plnit', pozostávajú z vysvetl'ovania hratel'nosti, takže zabíjanie prvých prišer, komunikovanie s NPC-čkami a interagovanie s vecami budú základom celého tutorialu. Priznávame, že vel'kost' celej lode, ako aj komplikovanost' prostredia nás trochu frustrovali. Pre nového hráča v MMO svete to bude t'ažší oriešok, hlavne pri čítaní rozhovorov, ktoré nie sú nahovorené. To, či budú neskôr, je otázne, no stále ide o betu. Po pár pick-n-drop questoch sa na rad konečne dostáva boj, ktorý je vylepšením od klasického žánru, čo sa týka mierenia. Smer, ktorým sa pozerá vaša postava udáva smer strely, seku či iného útoku, pričom vám grafický ukazovatel' naznačuje, aký bude široký a dlhý. Niektoré schopnosti vyžadujú aj akcie navyše, napríklad Spellslingerov „Charged Ball" treba nabíjat' a druhýkrát stlačit' pre vyššie škody. Ostatne schopnosti, ako CC, healing a iné, sa nachádzajú u rôznych classov, čo je v dnešnej dobe štandardom, avšak vo väčšine prípadov sa pri ich „castovaní" môžete hýbat'.

Ako náhle prejdete celkom nudným tutorialom na lodi, hra vás vhodí do sveta Nexusu, kde plníte opät' klasické story questy. Zabi desat' yeti-ov, prines pät' šraubov, pokecaj s hentým, klasika. Našt'astie, práve tu prichádza na rad váš takzvaný „path". V našom prípade to bol settler, ktorý stavia. Pri plnení bežných questov sme nachádzali rôzne debničky, ktoré sme vzápätí moholi využit' na výstavbu pol'ných lekární, či obranného systému. Tvorcovia hry sl'ubujú rôznorodost' týchto path questov a rôzne benefity, no slúži skôr ako doplnok k tým klasickým. Minimálne avšak upúta pozornost' pri robení generického územného quest grindovania.

Pri otázke level dizajnu a celkovej grafiky, hra poteší hlavne nadšencov objavovania nových vecí. Graficky je hra situovaná do takzvaného „cartoony" artstyle-u (ála WoW v sci-fi), kde je všetko väčšie ako v reáli. Obrovské stromy, hory, monštrá, budovy atd'. vytvárajú dojem väčšieho sveta, akým v skutočnosti je. Enviromentálne eventy zase dotvárajú pocit, že ste súčast'ou, povedzme, boja o danú oblast'. Zároveň ich môžete využit' na vlastné účely, ako naviest' nepriatel'a do oblasti, kde vybuchujú projektily delostrelectva, či blesky z búrky. Len pozor, aby ste sa nechytili do vlastnej pasce. Je to práve interaktívnost' s prostredím a postavami, ktoré môžu z tejto hry vytvorit' zábavnejší počin, ako ostatné MMORPG.

Po pár hodinách hrania teda prichádzame do hlavného mesta, kde naša press výprava končí. O d'alších veciach, ako dungeony, endgame, crafting a iné detaily, ktoré môžu rozhodnút' o kúpe, vás budeme informovat' neskôr. Zatial' však môžeme zhodnotit', že Wildstar je na dobrej ceste stat' sa kvalitným MMO titulom. Ak máte radi rigidnejší štýl tohto žánru a k tomu ešte sci-fi, určite zbystrite pozornost' u tohto zvláštneho, no zaujímavého počinu.

Tomáš Kleinmann

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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

Online svet Elder Scrolls sa otvára už 4.4.

Harry Potter pre Kinect 14,99€

GAME EXPRES
http://www.gameexpres.sk

Figúrky k hrám Magic the Gathering a Hra o Tróny

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

South Park: The Stick of Truth

NOVÁ, INTERAKTÍVNA SÉRIA SOUTH PARKU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: Obsidian
Vydavateľ: Ubisoft
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ autentickost'
+ súbojový systém
+ vtipné situácie
+ narážky a gagy
- humor môže byt' niekomu proti chuti
- dĺžka

HODNOTENIE:
90%

Človek by si myslel, že Saints Row 4 je to najšialenejšie, čo sa dá v hernom sektore zažit'. No to platilo len do doby, ked' som prvý raz zapol South Park: Stick of Truth. Pritom všetky indície naznačovali, že táto hra, pravdepodobne, nebude dobrá. Niekol'ko odkladov, pád THQ a následný presun pod krídla Ubisoftu, no stále vo vývoji v štúdiu Obsidian. Chvalabohu, všetko dopadlo tak, ako malo.

Ak ide o South Park, vel'mi vel'a závisí od samotného hráča. Totiž South Park má taký špecifický zmysel pre humor a vizuálny štýl, že už dávno rozdel'uje l'udí na tých, ktorí v tomto seriáli vidia fantastickú satiru, hádam na všetko, čo sa deje vo svete, no zvyšok vidí iba humor s vysokou dávkou primitivizmu. Preto nezaškodí dodat', že hra je, čo sa týka štýlu, rovnaká ako seriál.

Chopíte sa vlastnej postavy, ktorá sa práve nast'ahovala do South Parku. To znamená, že na začiatku si môžete upravit' výzor pomocou rôznych druhov oblečenia a úprav, pričom všetko je, samozrejme, v South Park štýle. Následne ste vyzvaní, aby ste si našli priatel'ov, čo netrvá dlho, nakol'ko stretne Buttersa, ktorý zvádza urputný boj s elfom. Ako sa sluší a patrí, Buttersovi pomôžete a on vás následne zavedie za Vel'kým čarodejníkom král'ovstva Kupa Keep. Tým je Cartman. Ten vás uvedie do základov príbehu. Konár s názvom Stick of Truth je mocnou relikviou a l'udia i elfovia bojujú o kontrolu nad ňou. Všetko sa zamotá v čase, ked' ju elfovia znovu ukradnú a vašou úlohou je získat' ju späť'.

Originálny dabing, perfektné prepracovanie celého mestečka do hry a plejáda známych postáv vám zaručia, že sa nebudete nudit' ani vtedy, ked' sa budete bezvýznamne prechádzat' po mestečku. V prostredí je neskutočné množstvo odkazov na seriál (napr. v izbe Stanovych rodičov sa nachádza USB s názvom Sword of Thousand Truth, známy z WoW epizódy). Tu je však vel'kou výhodou, ak je hráč fanúšikom seriálu, lebo len tak si vychutná všetky narážky na seriál, gagy a vtipné situácie.

South Park: The Stick of Truth je asi najlepšou priamou adaptáciou seriálu či filmu v poslednej dobe

Prekvapením nie je, že autori scenára (tvorcovia seriálu Matt Stone a Trey Parker) nenechávajú nitku suchú na nikom. Robia si srandu z homosexuality, pedofílie, potratov, nacistov. Čiže klasický South Park. V ktorej inej hre môžete bojovat' proti nacistickým bezdomovcom, ktorí „hajlovaním' privolávajú d'alšie posily?

Takmer celé mesto je vám od začiatku prístupné na prehl'adávanie skrytých zákutí, plnenie hlavných a vedl'ajších questov. Dokonca v jednej časti hry navštívite Kanadu. Tá je vyvedená do formy 8-bitových klasík s tematickou hudbou a paródiou na celú túto krajinu. Plnenie questov a boje vylepšujú váš level. Ten vám následne sprístupní nové schopnosti podl'a vybranej hernej triedy. Tentokrát máme dočinenia so štyrmi: warrior, thief, mage a jew. Každá z nich má špecifický set útokov a pasívnych schopností, ktoré získavate tým, že sa priatelíte s ostatnými obyvatel'mi South Parku. Tých si následne pridávate na Facebook, aby ste si potom mohli čítat' ich často vynikajúce a vtipné statusy. Okrem klasických zbraní a schopností má však každá herná trieda k dispozícii mágiu, ktorá je vyvedená do formy prdov (s plnou vážnost'ou). Ak ste sa vždy chceli naučit' prd Nagasaki, tak máte možnost'.

Boj je spracovaný do formy súbojov na t'ahy. K dispozícii máte so sebou vždy jednu d'alšiu postavičku, ktorá vám pomáha. Na výber sú klasické údery primárnymi a sekundárnymi zbraňami, špeciálne schopnosti závislé od PP (power points) i od hernej triedy a mágiu prdov, ktorá spotrebováva manu. Navyše si môžete privolat' na pomoc jedného zo štyroch priatel'ov, ktorých máte, ak splníte vedl'ajšie úlohy. Zavolat' si Ježiša, ktorý s M16 vystriel'a všetko naokolo, nikdy nebolo na zahodenie.

Na súbojovom systéme je zaujímavé prevedenie každého jedného útoku, vyžadujúce špecifický úkon pomocou tlačidiel na ovládači, čo spôsobuje fakt, že sa pri súbojovom systéme nebudete nudit'. Tieto úkony sú časovo ohraničené a ak sa hráčovi nepodaria, tak spôsobí iba malé množstvo poškodenia. Teda okrem útokov Kennyho. Ak sa totiž nepodaria útoky jemu, tak jednoducho umrie, ako vo väčšine častí seriálu. Väčšina útokov má nielen vysoký účinok, ale aj výborne spracovanú formu (napr. ak hráte za Žida, tak jedným z útokov je obriezka alebo „egyptské rany'). No existuje aj sekundárna

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

forma, ako porazit' protivníkov. Ak sa v prostredí nachádza niečo elektrické, vybuchujúce a pod., tak môžete nepriatel'ov porazit' aj bez toho, aby ste museli vstupovat' do t'ahového boja. V boji sa stretnete so širokou škálou nepriatel'ov od rôznych druhov elfov, cez bezdomovcov až po nacistické kravy a krysy. Každý z nepriatel'ov vyžaduje trochu iný štýl útokov, čo dodáva hre variabilitu a zaručuje, že ani stopät'desiaty súboj vás nebude nudit'. Škoda, že náročnost' súbojov je dost' nízka aj na tej najvyššej náročnosti.

Nechýba plnokrvný systém inventára. Primárne a sekundárne zbrane, ktoré svojím vzhl'adom často pripomínajú hračky či predmety z reálneho sveta (dopravné značenie atd'.). Navyše nechýbajú „brnenia," ktoré zlepšujú štatistiky hráča.

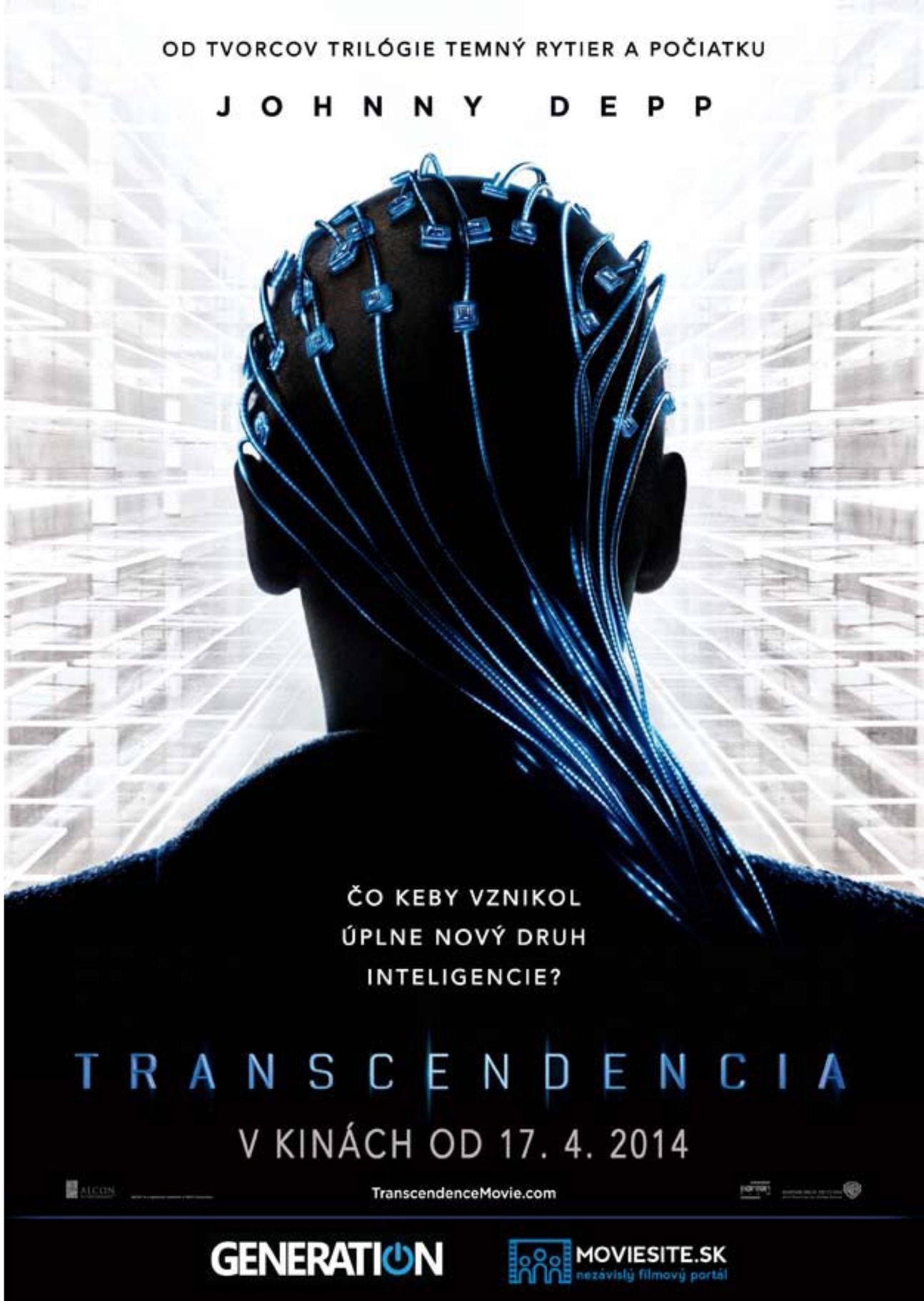
Tieto prvky sú d'alej modifikovatel'né pomocou špeciálnych rún, ktoré pridávajú d'alšie vlastnosti. No a nechýba vizuálna úprava vzhl'adu spolu s úpravou farieb hádam u všetkého, čo máte na sebe. Poprípade môžete úpravu nechat' na odborníkov, navštívit' plastickú chirurgiu, odkial' vyjde vaša postava s hlavou Davida Hasselhoffa.

Hra nepatrí medzi tie najrozsiahlejšie, no detailnost'ou prebíja konkurenciu. To všetko vd'aka neustálym odkazom na seriál, kde v pozadí hrá hudba, ktorú v jednej časti naspieval Cartman, alebo obsah skríň, ktorý priamo odkazuje na charakter jednotlivých postáv. Samotné postavy sú presne také, aké sú v seriály. Nedá sa ich nemilovat'. Grafický štýl je v súlade so seriálovou predlohou a iba dotvára jedinečný pocit, akoby ste sledovali 18. sériu seriálu. Akurát škoda, že hra nepatrí medzi najdlhšie, nakol'ko hlavný quest vám zaberie niečo v rozmedzí 10-14 hodín v závislosti od mnohých faktorov.

Nič to však nemení na fakte, že South Park: The Stick of Truth je asi najlepšou priamou adaptáciou seriálu či filmu v poslednej dobe. Neskutočná autenticita vzhl'adom na predlohu v kombinácii s výborne spracovaným súbojovým systémom, vel'kým zmyslom pre detail a špecifickým South Park humorom robia z tejto hry povinnost' nie iba pre fanúšikov seriálu, ale aj pre tých, ktorí ešte na seriál nenarazili. Jedinou reálnou prekážkou môže byt' prakticky iba drsný humor, ktorý nemusí sadnút' každému.

Dominik Farkaš

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



Pac-Man and the Ghostly Adventures

POŽIERAČ GUĽÔČOK JE SPÄŤ!

Slávny Pac-Man je späť. O znovuzrodenie tejto hernej legendy sa postaralo štúdio Bandai Namco Games, ktoré spolupracovalo aj na animovanom seriáli s týmto motívom. Remaky našich obľúbených hier z detstva nedopadávajú v poslednej dobe veľmi dobre, a tak sme aj do tohto titulu vstupovali s predsudkami.

ZÁKLADNÉ INFO:

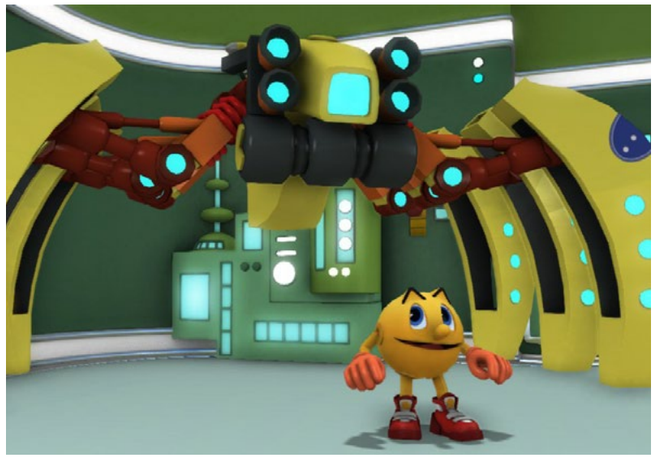
Platforma: PS3
Žáner: skákačka, plošinovka
Výrobca: Bandai Namco Gam.
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ starý Pac-Man je späť
- príbeh
- multiplayer
- celkový pocit z hry

HODNOTENIE:

55%



Určite si každý z vás pamätá legendárnu hru Pac-Man z roku 1980 (kedy som ja, ak mám pravdu povedať, ešte nebol ani plánovaný). Tento žltý hrdina však prešiel dosť veľkou zmenou vizáže a trošku sa zaoblil. Pokojne si užíval zaslúžený dôchodok do chvíle, kedy sa objavil zákerný zloduch Betrayus, stelesnenie všetkého zla vo svete plného duchov. Jeho vyčíňanie si všimne profesor Sir C a hneď zalarmuje nášho hrdinu Pac-Mana, ktorý ihneď cestuje na univerzitu, kde profesor pracuje. Tá sa stáva jeho novým domovom a vašou základňou, kde si môžete vyberať levely, hrať bonusové hry či len tak sa pofľakovať a zbierať žlté guľôčky.

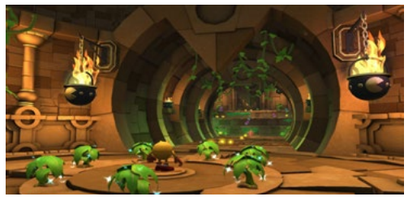
Príbeh vôbec nie je rozvinutý, neženie hráča dopredu a v podstate je tam len na vyplnenie prázdneho miesta, avšak čo čakať u arkádovej hry. V hre nájdeme päť miest, v ktorých je hneď niekoľko levelov – niektoré príbehové a pár bonusových. Prvých pár levelov je len na oznámenie sa s hrou, no čím ďalej hru hráte, tým viac sa náročnosť zvyšuje a niektoré pasáže dajú zabrať nielen vašim zručnostiam, ale aj nervom. Za každý dokončený level získate istý druh ovocia, ktorý potom využijete v bonusových minihrách. V záverečnom leveli každého mesta na vás čaká nejaký boss, ktorého porazíte opakovaním tých istých vecí dookola, pokiaľ ho neskolíte – napríklad čakáte, kým boss dokončí svoj útok a potom je rad na vás. A takto to opakujete stále.

Princíp legendárneho Pac-Mana zostal. Prechádzate jednotlivými levelmi, zbierate žlté guľôčky a požierate neposedných duchov, ktorí majú rôzne vlastnosti a útoky. Zostala aj možnosť vystrašenia duchov, kedy ich môžete chytiť oveľa ľahšie ako inokedy. Pac-Man však môže zjesť aj špeciálne guľôčky, ktoré nášho hrdinu zmenia na superhrdinu s nadprirodzenými vlastnosťami. Špeciálnych guľôčok je viac druhov, môžete sa zmeniť napríklad na obrovskú guľu, ktorá zničí všetko, čo jej stojí v ceste, na chameleóna, ktorý dokáže byť neviditeľným a vďaka svojmu lepkavému jazyku sa dostane aj na miesta, kde doteraz nemohol či na ohnivého Pac-Mana, ktorého využijete hlavne z zimnom prostredí na roztopenie prekážok.

Graficky je hra veľmi pekná, prostredia sú rozmanité, postavy sú spracované veľmi dobre a dizajn levelov je naozaj premyslený. Po zvukovej stránke je hra spracovaná kvalitne. Napomáha tomu rozmanitý soundtrack, ktorý vôbec neotravuje a mení sa v závislosti od prostredia, v ktorom sa práve nachádzate. Dabing postáv je tiež na vysokej úrovni, nakoľko sú postavy dabované hercami z animovaného seriálu s rovnakým názvom ako hra samotná. Titul sa ovláda dobre, no občas váš naštve kamera, ktorá sa niekedy otáča opačným smerom, akým by ste chceli vy. Po dohraní príbehu sa môžete zabaviť na klasických oldschoolových herných automatoch, kde sa Pac-Man dostane do svojej vlastnej helikoptéry či ananásového tanku, s ktorými prechádzate štyrmi rôznymi levelmi, kde môžete získať bonusové guľôčky, ktoré sa prirátajú k záverečnému skóre. Na svoje si príde aj „geek" komunita, pretože sa v hre nachádza mnoho odkazov na filmy či seriály. Naraziť môžete na ducha s dlhou bradou kričiaceho „You shall not pass!" (odkaz na Gandalfa z Pána Prsteňov) či počas hrania v pozadí započujete hlasy hovoriace „Winter is coming." (odkaz na seriál Hra o tróny). V hre nájdeme aj lokálny multiplayer až pre štyroch hráčov, kde sa zhostíte role ducha a súťažíte s kamarátmi, kto chytí rýchleho Pac-Mana skôr.

Nový Pac-Man je celkom príjemným vrátením sa do detských čias, avšak celkovo hra vyzerá tak, že je veľmi sústredená na detské publikum a hardcore hráči o hru ani z ďaleka nezavadia. Škoda príbehu, ktorý mohol byť trochu viac rozvinutý, škoda multiplayeru, ktorý sa rýchlo ohrá. Pac-Man je síce späť, no mohol byť oveľa lepší.

Dávid Tirpák



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

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

inFAMOUS SECOND SON

"NAPÍŠTE KRÁTKU BÁSEŇ A VYHRAJTE HRU INFAMOUS SECOND SON!"

CENY:
1. INFAMOUS SECOND SON PRESS PACK + USB KĽÚČ
2. INFAMOUS SECOND SON PRESS PACK + USB KĽÚČ
3. INFAMOUS SECOND SON + USB KĽÚČ
4. INFAMOUS SECOND SON + USB KĽÚČ

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Asus Transformer Book Trio

Trojnásobný transformer

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena : 880 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ tri v jednom
+ dizajn
+ materiály
+ hardvér

- pomalý HDD
- hmotnost'

ŠPECIFIKÁCIE:

Obrazovka: 11,6-palca, FullHD(1080p)

OS: Windows 8, Android 4.2

CPU: Intel Core + Intel Atom

RAM: 4GB(PC) + 2GB(tablet)

Pamäť: 500GB + 16GB

Batéria: 33Wh + 19Wh

HODNOTENIE:

70%

Snahu spoločnosti Asus priniest' na trh niečo unikátne, pozorujeme už dlhšie, či už to bola kombinácia tabletu a telefónu, či tabletu a notebooku, stále tomu niečo chýbalo. Po menej úspešných pokusoch skĺbit' notebook s Androidom, sa spoločnost' rozhodla vložit' do jedného zariadenia plnohodnotný notebook i tablet. Aký je osud tejto skladačky?

Každé riešenie so sebou prináša nejaké kompromisy. V prípade tabletou, ktoré sa dajú premenit' na notebook, to vo väčšine prípadov býva ARM architektúra, ktorá nepodporuje klasické počítačové aplikácie. Používatelia si tak museli vystačit' s omnoho menším okruhom aplikácií. Asus sa tento problém rozhodol vyriešit' zakomponovaním klasického x86-64 CPU. Zariadenie sa teda skladá z dvoch samostatných systémov s procesorom Intel Atom v tabletovej časti a Intel Core v klávesnici. Obe zariadenia dokážu fungovat' nezávisle od seba a zdiel'ajú spolu leda tak obrazovku a napájanie.

PRVÉ DOJMY

Nám, rozmaznaným z ultrabookov, ako prvá do očí padla o niečo vyššia hmotnost', ako by človek predpokladal. Síce 1,67 kilogramu nie je žiadne astronomické číslo, pri 11,6-palcovom notebooku je to celkom vysoká hodnota. Samozrejme, že je opodstatnená, keď'že sa k hmotnosti notebooku pridáva i tablet, ktorý je zat'ažený vlastnou batériu. Celkom nás potešilo praktické neoprénové puzdro a kompaktný adaptér.

HLINÍKOVÝ ELEGÁN

Hardvér je zabalený v kvalitnom hliníkovom puzdre, ktoré produktu pridáva na lukratívnosti a zároveň sa stará o pevnú a odolnú konštrukciu. Na rozdiel od ovocnej konkurencie nie sú rohy zaoblené a dominujú ostré hrany, ktoré budia dojem, že by sa na nich dalo pri troche snahy porezat'.

Oproti "tabletoidnej" konkurencii s klávesnicou je t'ažisko rozložené rovnomerne, nestáva sa teda, že sa nám notebook prevráti. Keď'že ide o dotykové zariadenie, displej je pokrytý tvrdeným sklom, čo taktiež pridáva na hmotnosti. Digitizér dokáže zachytit' až desat' prstov naraz a pod ním sa skrýva IPS displej s FullHD rozlíšením, ktoré je na 11,6-palca viac než postačujúce.

SYMBIÓZA DVOCH SYSTEMOV

To, že systémy musia byt' úplne sebestačné, je pekné, no mohli by medzi sebou interagovat' o niečo viac, ako zdiel'aním obrazovky, zvuku a napájania. Klávesnica vlastne len zneužíva tablet ako obrazovku. Napríklad, ak chceme presunút' nejaké súbory medzi zariadeniami, musíme ich pripojit' na rovnakú Wi-Fi siet' a preniest' súbory bezdrôtovo, prípadne použit' USB, čo je celkom otrava, ked' len chceme prehrat' film, ktorý máme uložený na 500GB harddisku

na tablete, lebo sa nám v "klávesnici" vybila batéria. Tablet môže mat' kapacitu 16, 32 alebo 64 gigabajtov, plus pamät'ová karta. Dá sa povedat', že spojením stolového počítača a tabletu nám vznikne notebook.

HARDVÉR

Tablet je osadený dvojjadrom Intel Atom s označením Z2760, ktorý tiká na frekvencii 1,6GHz. Sekundujú mu dva gigabajty operačnej pamäte a grafická karta, ktorá je integrovaná v procesore.

V PC stanici nájdeme hardvér, ako vo väčšine ultrabookov, teda procesor Intel Core, v našom prípade i7 s taktom od 1,8GHz do 3,0GHz. Operačná pamät' má kapacitu štyri gigabajty a niečo si z nej odkrojí i integrovaná grafická karta HD 4400.

Na tablete o výkon núdza nie je, systém beží bleskovo a nerobia mu problém ani hry či rôzne aplikácie z Google Play. Čo sa týka PC stanice, musíme trošku vytknút' použitie klasického pevného disku namiesto rýchlejšieho SSD, ktorý je v prenosných zariadeniach zaužívaný. Prenosové rýchlosti disku sú podpriemerné i na pomery pevných diskov a na systéme je to poznat'. Ak sa začnú inštalovat' aktualizácie, nebodaj ešte aj tie, o ktoré sa stará Asus, notebook je jednoducho nepoužitel'ný a často trvá i niekol'ko minút, kým sa nám podarí prepnút' do tabletového módu, aby sme zariadenie mohli používat' i popri aktualizácii.

Výkon procesora je však na internet, kanceláriu a nejaké tie multimédia plne postačujúci. Zvládne i menej náročné hry, no pri vyššej zát'aži je už celkom solídne počut' chladič.

Pánty displeja majú okrem držania tabletu ešte jednu funkciu. Pri otvorení obrazovky sa zdvihne zadná časť tabletu, čo nielenže podporí stabilitu, ale aj uvol'ní priestor pre prúdenie vzduchu pod notebookom.

SOFTVÉR

Aby sme nejako zohrali tieto dve zariadenia, potrebujeme nádielku softvéru od Asusu, ktorý sa stará o prepínanie medzi systémami, nastavitel'né dobíjanie batérie či synchronizáciu dát cez WiFi. Tablet sa nabíja pomocou doku a ak sú obe zariadenia vybité, tak si viete vybrat', ktoré sa má nabit' ako prvé, alebo či sa má použit' takzvané inteligentné nabíjanie, ktoré bude nabíjat' obe zariadenia súčasne. Nájde sa však aj pár nepotrebných aplikácií, ktoré akurát zaberajú miesto a otravujú aktualizáciami.

PC stanica operuje na operačnom systéme Windows 8, ktorý je zdarma aktualizovatel'ný na verziu 8.1. Tablet pracuje so systémom Android 4.2 Jelly Bean, ktorý má prídavných aplikácií o niečo viac, no nájde sa medzi nimi dost' využitel'ných, ako napríklad šetrenie energie či ekvalizér. Potešia i miniaplikácie na obrazovke, kvalitný multitasking, živé pozadia a pekné grafické prostredie.

A ČO NA TO BATÉRIA?

Jednou s prvých otázok, ktorá nám zišla na um, ked' sa nám do rúk dostalo toto zariadenie, bola, ako je riešená batéria. Jedna spoločná v tabletovej časti či dve rozdielne. Dobrou správou pre výdrž a zlou pre hmotnost' je, že batérie sú dve. Jedna 19Wh v tabletovej časti a druhá 33Wh v PC stanici. Vo forme notebooku vie počítač využívat' obidve batérie, čiže to dokopy vychádza 52Wh. Táto zostava nás vo Windowse dokáže udržat' pri živote nejakých štyri až päť hodín pri surfovaní na internete alebo sledovaní videa pri nízkom jase. Samotná tabletová časť avizuje výdrž približne päť hodín pri aktívnom zat'ažení. Papierovo by mu pripojenie klávesnice dodat' d'alších osem hodín života.

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

Na vrchnej strane vidíme nemalú inšpiráciu prevzatú od Macbookov, nezostalo to však len pri vzhl'ade, ale i pri kvalite, ktorú klávesnica i touchpad poskytuje. Na klávesnici sa píše celkom dobre, tlak i odozva sú v poriadku. Osobne by sme však privítali o niečo vyšší zdvih klávesov. Touchpad sa dá stláčat' po celej jeho ploche, teda by sa dal označit' ako click-pad, až na to, že pravý dolný roh funguje klasicky, ako pravé tlačidlo myši.

KONEKTIVITA

Bežný ethernetový konektor RJ-45 vám v tomto prípade nepomôže. K sieti sa pripája cez WiFi, prípadne cez USB redukciu. PC stanica si rozumie s novším štandardom 802.11ac, tablet je osadený bežným 802.11n. Podobne je to aj s Bluetooth, ktorý má v PC stanicu verziu 4.0 a v tablete o číslo nižšiu. Po bokoch PC stanice nájdeme dva USB 3.0 porty, Micro-HDMI 1.4, mini DisplayPort a audio jack combo. Tablet nám periférie rozšíri o microUSB a d'alšie audio jack kombo. Otázka, prečo výrobca nepoužil normálne HDMI, ktoré svojimi rozmermi nezaberie o nič viac výšky ako bežné USB, nám zrejme zostane nezodpovedaná. Ak chcete počítač používat' pripojený na externý monitor, tak si pripravte rovno i USB hub, ked'že dva USB porty postačia akurát tak na pripojenie externej klávesnice a myši.

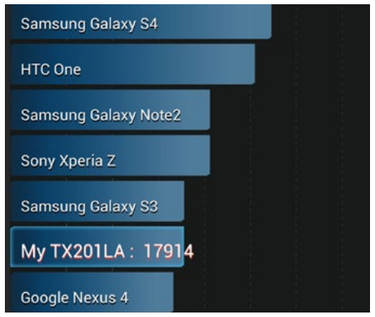
MULTIMÉDIÁ

Podobne ako u rady N Asus do tohto modelu zakomponoval audio Bang & Olufsen ICEpower, ktoré dokáže celkom solídne podat' nielen filmy, ale i hudbu. Maximálna hlasitost' je celkom na úrovni a ani pri nej sa nestretávame s nejakým trhavým zvukom. Celkom dobre zvláda hĺbky i výšky a na občasné počúvanie hudby bohato postačí. Hovorom poslúži digitálny mikrofón a o prechod do dimenzie videohovorov predná HD kamera. Pohotovostné fotografie sa dajú zhotovit' pomocou 5Mpx fotoaparát na zadnej strane, ktorý taktiež dokáže natáčat' FullHD video.

VERDIKT

Trio je vel'mi zaujímavý produkt, ktorý ukazuje d'alšiu možnost', ako vtesnat' viacero zariadení do jedného. Chce to však ešte vyladit' malé chybičky, ako prepínanie medzi systémami či pomalý harddisk. Ak vám nechýba Android a hl'adáte len ultraprenosný notebook s dotykovým displejom, kúpte si radšej konvertibilný ultrabook, ako je napríklad YOGA od Lenova. Ak si neviete svoj deň predstavit' bez vášho Android tabletu a potrebujete mat' popri tom k dispozícii i počítač s Windowsom, Asus Transformer Book Trio môže byt' pre vás zaujímavá vol'ba, problém však môže robit' cena, ktorá nie je úplne primeraná tomu, čo tento produkt ponúka.

Eduard Čuba



SONY

Zaži to najlepšie zo Sony v kompaktnom vodotesnom* smartfóne

Výnimočný výkon vo veľkosti presne pre teba

XPERIA Z1 Compact XPERIA Z1

www.sonymobile.com/xperia-z1
www.sonymobile.com/xperia-z1-compact

*Viac informácií na www.sonymobile.com/testresults

Ikony a obrázky sú simulované a sú len pre ilustratívne účely. Sony je ochranná známka alebo registrovaná ochranná známka spoločnosti Sony Corporation. Android, Google Chrome a Google Play sú ochranné známky spoločnosti Google Inc. ©2014 Sony Mobile Communications AB.

HTC Desire 500

Smartpnohe pre menej náročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena : 195 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej
+ dizajn
+ fotoaparát

- rozlíšenie
- pamät'
- video
- občasné spomalenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
131.8×66.9×9.9mm
Hmotnost': 123g
Displej: 4,3 palcov, TFT, 480×800 bodov
Procesor: Qualcomm MSM8225Q Snapdragon 200, 1.2GHz
Pamäť: 1GB RAM, 4GB úložisko (dostupných cca 600MB)
Fotoaparát: 8Mpix, LED blesk, autofokus
Sieť: GSM 850/900/1800/1900 a HSDPA 900/2100
Konektivita:
Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.0
Batéria:
Li-Ion 1800 mAh

HODNOTENIE:

75%

HTC Desire 500 je smartfón, určený skôr pre menej náročných používatel'ov. Telefón zaujme nielen svojím dizajnom, ale aj štvorjadrovým procesorom, systémom Android s prostredím Sense 5.0.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Na prvý pohl'ad Desire 500 zaujme svojím jednoduchým a elegantným zaobleným dizajnom. Zadný kryt je, aj ked' to na prvý pohl'ad nevyzerá, odnímatel'ný. Tento kryt slúži skôr ako "vanička" pre telefón, ked'že tento jediný diel nepokrýva len zadnú stranu, ale aj okraje. Teda takmer celý telefón okrem prednej strany. V predaji sú tri farebné prevedenia zadného krytu: čierna, modro-biela a červeno-biela. Pod krytom sa okrem vymenitel'nej batérie nachádza slot pre microSIM kartu a microSD pamät'ovú kartu.

Prednej strane dominuje 4,3-palcový displej s rozlíšením 800×480 bodov. Nad displejom sa nachádza predný fotoaparát s rozlíšením 1,6Mpix, dvojica senzorov priblíženia a okolitého osvetlenia i notifikačná dióda. Pod displejom nájdeme (pre HTC typickú) dvojicu dotykových tlačidiel pre návrat o krok späť a návrat na domovskú obrazovku. Vypínač, kombinovaný so zámkom displeja, je umiestnený na hornej strane tela smartphonu, kde sa nachádza aj 3,5mm audio výstup. Ak pôjdeme po obvode telefónu d'alej, na pravej strane narazíme na dvojicu tlačidiel na ovládanie hlasitosti. Na spodnej strane sa štandardne nachádza micro USB port, ten je však umiestnený "hore nohami".

Konštrukcia telefónu je na vel'mi dobrej úrovni, pri bežnom používaní nič nevŕzga, ani sa neprehýba. Vŕzganie sa však objaví pri silnejšom stláčaní krytu, napríklad na zadnej strane. Vzhl'adom na uhlopriečku displeja padne telefón dobre do ruky, pohodliu pri dlhšom používaní pomáhajú zaoblené okraje, hrany okolo displeja a hmotnost' (poteší aj celkovo nízka hmotnost' zariadenia) 123 gramov.

HARDVÉR

HTC Desire 500 láka prípadných záujemcov najmä štvorjadrovým procesorom, ide však o "základný" model Qualcomm Snapdragon 200, ktorý dokáže fungovat' na frekvencii maximálne 1,2GHz. Spúšt'ané programy majú k dispozícii 1GB RAM, úložný priestor je však žalostne malý – vnútorná pamät' má kapacitu iba 4GB a po prvom spustení je vel'kost' vol'nej pamäte iba necelých 600MB. Pamät'ová karta tak bude vo väčšine prípadov nutnost'ou. Telefón, našt'astie, podporuje microSD karty do vel'kosti až 64GB, 32GB karta pri testovaní fungovala bez problémov. Displej má rozlíšenie priemerných 800×480 bodov. Poteší však svojou kvalitou, ide o TFT displej s vysokým jasom, vd'aka čomu je dobre čitatel'ný aj vonku či pod väčším uhlom bez výraznejšej zmeny farebného podania. Horšie je na tom zobrazenie čiernej, čo je viditel'né najmä pri slabom svetle, resp. v noci. Jeho najväčším nedostatkom je krycie sklo, ktoré je vel'mi lesklé a pôsobí ako magnet na odtlačky prstov. Z bezdrôtových technológií nechýba smartphonu podpora 3G siete, avšak s maximálnou rýchlost'ou st'ahovania len 7,2Mbps. K dispozícii je aj WiFi b/g/n s podporou DLNA, Bluetooth 4.0. Podpora LTE siete chýba, takisto absentuje podpora navigačného systému GLONASS, prítomný je len čip s podporou GPS.

SOFTVÉR

V telefóne beží operačný systém Android v staršej verzii 4.1.2 s grafickou nadstavbou HTC Sense 5.0, ktorú nájdeme vo všetkých súčasných Android smartphonoch od HTC. Úpravy operačného systému nie sú nijako drastické, stále tu nájdeme niekol'ko domovských obrazoviek, na ktoré je možné pridávat' odkazy na aplikácie a widgety.

Jednu z domovských obrazoviek okupuje funkcia HTC Blinkfeed, ktorá slúži ako agregátor noviniek z vybraných zdrojov, akými môžu byt' spravodajské servery alebo sociálne siete. Zoznam aplikácií je, na rozdiel od neupraveného Androidu, posúvatel'ný vertikálne, k dispozícii je možnost' zoskupovania aplikácií do zložiek aj ich zmena usporiadania (či už abecedne alebo podl'a dátumu inštalácie).

Trochu zamrzí absencia prepínačov často používaných funkcií vo vysúvacej lište, to je však možné riešit' doinštalovaním aplikácií tretích strán. Čo sa týka predinštalovaných aplikácií, tých, našt'astie, nie je až tak vel'a. Okrem aplikácií, patriacich službám od Googlu, v telefóne nájdeme aplikáciu cloudového úložiska Dropbox s ponukou 25GB online priestoru na dva roky. K d'alším predinštalovaným aplikáciám patrí Tuneln na počúvanie podcastov, online rádií a aplikácia SoundHound na rozpoznávanie hudby, ktorá je integrovaná nielen s hudobným prehrávačom, ale aj s aplikáciou FM rádia.

VÝKON, VÝDRŽ A MULTIMÉDIÁ

Štvorjadrový procesor môže na prvý pohl'ad naznačovat' dostatok výkonu, v skutočnosti sa však od Desire 500 nedajú čakat' žiadne zázraky. Štvorjadrový Snapdragon 200 si s nenáročnými úlohami poradí, no pri používaní sa dost' často objaví spomalenie, prípadne sekanie, a to nielen pri prepínaní aplikácií. Pohyb v menu a prehliadanie stránok sú dostatočne plynulé. Test Antutu ohodnotil výkon smarphonu na necelých 12 tisíc bodov, čím sa dostal na úroveň staršieho Samsungu Galaxy S2. Čo sa týka hier, grafický čip Adreno 203 si poradí aj s novšími 3D titulmi, v tomto prípade je nižšie rozlíšenie displeja výhodou.

V útrobách smartphonu sa ukrýva vymenitel'ná batéria s kapacitou 1800 mAh. Pri bežnom používaní s niekol'kými telefonátmi a zapnutými dátovými prenosmi bude potrebné po nabíjačke siahnut' každý deň. Pri maximálnej zát'aži, akou môže byt' hranie hier, sa batéria vybije za necelé tri hodiny. Pri občasnom telefonovaní, bez internetu a so zapnutým šetriacim režimom vydrží batéria nabitá najviac dva až tri dni. Hlavný reproduktor, umiestnený v spodnej časti zadnej strany, je dostatočne hlasitý a poslúži dobre najmä pri telefonovaní bez rúk, na počúvanie hudby. Napriek logu Beats Audio sa na zadnom kryte vel'mi nehodí.

Zvuk pri počúvaní hudby cez pripojené slúchadlá je však na vel'mi dobrej úrovni a je ho možné vylepšit' zapnutím funkcie Beats Audio v ponuke nastavení systému, kedy sa okrem iného vo väčšej miere zosilní basová zložka zvuku. Vlastná úprava vlastností zvuku (vzhl'adom na absenciu ekvalizéra) nie je možná. Vstavaný prehrávač hudby disponuje štandardnými organizačnými funkciami, nechýba podpora playlistov a automatické st'ahovanie informácií o albumoch a interpretoch z internetu.

Fotoaparát s rozlíšením 8Mpix dokáže pri dobrom osvetlení scény vytvárat' celkom kvalitné fotografie, pri horších svetelných podmienkach čiastočne pomôže "prisvetl'ovacia" dióda, no kvalita fotografií výrazne klesá. Aplikácia fotoaparátu disponuje širokými možnost'ami nastavení od rozlíšenia, cez citlivost' ISO až po vyváženie bielej. Prítomné sú aj pokročilé funkcie, napríklad HDR, detekcia tváre a úsmevu. Video dokáže Desire 500 zhotovit' v rozlíšení najviac 1280×720 bodov, no kvalitou nijak nezaujme, skôr naopak. Okrem podpriemernej kvality obrazu sa v zhotovenom videu objavuje trhanie a sekanie, čo je dôsledkom nedostatočného výkonu.

VERDIKT

HTC Desire 500 je stvorený pre l'udí, ktorí sa pozerajú najmä na dizajn a cenu. Za približne 200€ dostanete smartphone s pevnou konštrukciou, kvalitným displejom a vel'mi dobrým fotoaparátom. Rýchlost'ou Desire 500 nikoho neoslní, rozlíšenie displeja dnes už nezaujme, no najhoršie je na tom vel'kost' vnútornej pamäte. Bez dokúpenia pamät'ovej karty je využitie telefónu značne limitované.

Tomáš Ďuriga

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

CREATIVE HITZ MA2300

Komfort aj na dlhé cestovanie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 30 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ dizajn
+ konštrukcia
+ kábel, mäkké a pohodlné náušníky

- kvalita reprodukcie
- absencia tlačidiel ovládania
- nie su úplne skladatel'né

ŠPECIFIKÁCIE:

Štýl nosenia: Na ušiach
Hmotnost': 138g
Farba: Čierna, biela, modrá, červená
Ovládanie na kábli: Áno
Meniče: 30mm neodýmový magnet
Frekvenčný rozsah: Hz ~ 20kHz
Typ konektora : 3,5mm pozlátená štvorpólová zástrčka v tvare L
Dĺžka kábla: 1,2m
Špecifikácie mikrofónu:
Impedancia: <2.2kohms
Doporučené používanie:
Hudba a film: Áno
Hranie hier: Áno
Konverzácia: Áno

HODNOTENIE:

70%

Do redakcie k nám zavítali d'alšie slúchadlá od spoločnosti Creative. Ide o slúchadlá z najnovšej série HITZ – MA2300. Ich hlavnými rysmi sú predovšetkým rozmery, hmotnost' a dizajn.

PRVÉ DOJMY

Po vybalení slúchadiel zo škatule nachádzame iba slúchadlá v čierno-striebornom prevedení a niekol'ko brožúrok. Samotné meniče slúchadiel nám na prvý pohl'ad pripadali ako nafúknuté "buchtičky". Po nasadení na hlavu a miernom ponaprávaní sedeli presne a boli pohodlné.

TECHNOLÓGIE

Z technologického hl'adiska slúchadlá neponúkajú toho vel'a. Vyzdvihnút' sa dajú azda iba 30nm meniče vyrobené z neodýmových magnetov a celkom slušný mikrofón, ktorý je umiestnený na kábli.

PRIPOJITEL'NOSŤ

Slúchadlá pripojíte k zariadeniam ako smartphone či počítač iba prostredníctvom 3,5mm jacku so štyrmi kontaktmi (štandard CTIA). 1,2m kábel poskytuje dostatočnú dĺžku pripojenia a zároveň je pogumovaný. Pogumovaním a plochým tvarom výrobca dosiahol dost' náročné zamotanie kábla, čo je vcelku výhoda, ak slúchadlá často prenášate a beriete všade so sebou.

Na kábli ešte nájdeme v zhruba 15cm vzdialenosti od meničov, mikrofón s tlačidlom určeným na prijímanie hlasových hovorov a ich ukončenie.

DIZAJN

Slúchadlá boli vyrobené s dôrazom na komfort. Tento fakt sa Creative skutočne podaril. Už po nasadení slúchadiel na hlavu zistíte, že náušníky sú vel'mi pohodlné, l'ahké a slušne izolujú okolitý hluk. Sú tvarované do trojuholníkových tvarov so zaoblenými rohmi, ktoré pôsobia elegantne. Samotné meniče sú vystlaté mäkkou penou. Po ich obvode je potiahnutá kožu imitujúca látka.

Opierka hlavy je sčasti potiahnutá mäkšou výstelkou, ktorá so samotnou hmotnost'ou slúchadiel zaist'uje skutočné pohodlie. Aj po niekol'kých hodinách nosenia vás zo slúchadiel hlava boliet' nebude. Rám slúchadiel sa zložit' nedá, a tak je prenášanie slúchadiel sčasti obmedzené. Avšak stočit' sa dajú o cca 90 stupňov meniče, čo je výhodné, ak chcete slúchadlá na rýchlo niekam odložit' a nepoložit' ich pritom na hrany náušníkov.

Samotná kombinácia čiernej so striebornou nie je nejako výrazná, no tento model slúchadiel sa vyrába aj so živšou modrou alebo červenou či klasickou čisto bielou farbou. Plasty slúchadiel sú vyrobené so slušného materiálu, ktorý na vyše nevŕzga, čo hodnotíme ako d'alšie pozitívum.

TEST

Creative Hitz MA2300 sú v prvom rade slúchadlá pre telefóny a smartphony.

Najprv sme pripojili zariadenie k smartphonu. Zvuk nám prišiel vel'mi nekvalitný a hlavne nevýrazný. Až po upravení ekvalizéra podl'a vlastného gusta bol zvuk už ovel'a príjemnejší a mierne sa prejavili aj basy, aj ked' iba pri vyššej úrovni hlasitosti, ale úprava ekvalizéra ozaj stála za to. Telefonovanie fungovalo bez problémov, tlačidlo na prijímanie a ukončenie bežiaceho hovoru fungovalo taktiež stopercentne. Kvalita mikrofónu bola vel'kým prekvapením, pretože vzhl'adom na svoje rozmery a umiestnenie prenášal zvuk ozaj dobre a bez vel'kého šumu v pozadí.

Zamrziet' mohla absencia d'alších ovládacích tlačidiel na prepínanie piesní a pozastavenie skladby. Predsa len, ked' sme slúchadlá používali pri cestovaní, museli sme pre prepnutie skladby odblokovat' smartphone. Pridaním tlačidiel by sa tento proces jednoducho odbúral.

Po pripojení slúchadiel k počítaču nás čakal rovnaký proces (nastavenie ekvalizéra). Kvalita signálu bola predsa len o niečo lepšia, a tak sme si mohli v pohodlí vychutnat' aj pozeranie filmu.

Filmové efekty (výbuchy, strel'ba) neboli očarujúce, ba skôr nevýrazné. V hrách ako Battlefield slúchadlá taktiež nevynikli, ale na príležitostné hranie by sa slúchadlá dali nosit' na hlave.

Vel'kou výhodou bolo to, že slúchadlá boli l'ahké a ich prítlak bol akurátny. Trocha zvláštne nám prišlo otočenie meničov do opačnej strany, ako sme si predstavovali. Po zložení slúchadiel z hlavy a nasadení na krk sa vonkajšia časť meničov oprela o hrud'. No očakávali sme že po ich zložení sa o hrud' oprie práve opačná časť meničov.

VERDIKT

Hitz MA2300 sú slúchadlá určené predovšetkým pre aktívnych l'udí, ktorí potrebujú určité pohodlie a kvalitu zvuku dosiahnut' aj mimo svojho domova. Zložit' sa do čo najmenších rozmerov nedajú, no vd'aka svojej nízkej hmotnosti a špeciálnym dizajnom si zaslúžia pozornost'. Navyše vd'aka štyrom farebným prevedeniam si na svoje gusto môže prísť ozaj každý.

Pre l'udí preferujúcich teplo domova a vysedávanie za PC práve najvhodnejšou vol'bou nebudú. 30nm meniče nie sú najväčšie a kvalitou zvuku slúchadlá taktiež vel'mi neoplývajú. Lepšou vol'bou v tomto prípade by boli slúchadlá s väčšími meničmi a s kvalitnejšou reprodukciou zvuku či už pri pozeraní filmu, počúvaní hudby či komunikovaní.

Pri tomto modeli slúchadiel nás zamrzela azda najviac absencia viacerých tlačidiel ovládania na kábli. Považujeme to za dost' potrebnú vec pri počúvaní hudby. Cena slúchadiel nie je zlá, no po priplatení niekol'kých eur si dokážete obstarat' slúchadlá s lepšou kvalitou zvuku a možno aj s viacerými pridanými funkciami. Celkovo sú však slúchadlá vyrobené technologicky jednoducho, ale konštrukčne na vel'mi dobrej úrovni.

Lukáš Libica

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

SONY XPERIA Z1 COMPACT

V malom tele, vel'ký duch

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony
Dostupná cena : 442 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ batéria
+ IPS displej
+ odolnost' voči prachu a vode

- plastový zadný kryt
- nekonzistné fotografie
- Android 4.3

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 4.3

CPU: Snapdragon 800

Operačná pamäť:

2 048MB (2GB)

Vel'kost' úložiska:

16GB (16 384MB)

Slot pre pamäťovú kartu:

Micro SDXC (max. 64GB)

Displej: 4,3" IPS

1280×720 bodov

Rozlíšenie snímača:

20,7Mpx

Rozmery:

6,5×12,7×0,95cm

Hmotnosť: 137g

HODNOTENIE:

90%

Trendom na poli mobilných telefónov je neustále zväčšovanie uhlopriečok a výkonu. Aké však máme možnosti, ak chceme niečo menšie? Práve takýmto zákazníkom chcú výrobcovia vyhovieť menšími verziami vlajkových lodí, ktoré sa vyznačujú nielen menšími rozmermi, ale aj horšími technickými špecifikáciami. Práve Xperia Z1 Compact od japonského výrobcu Sony túto situáciu mení. Na trh prichádza s rovnakým čipsetom, operačnou pamäťou a totožným fotoaparátom.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Prívlastok Compact je najmarkantnejší na uhlopriečke displeja, ktorý má 4,3 palca a HD rozlíšenie, oproti 5 palcom Z1 a FullHD rozlíšeniu. Sony sa podarilo všetky komponenty vtesnat' do tela s rozmermi 127×64,9×9,5mm a vd'aka váhe 136g a zahnutým okrajom sa telefón drží pohodlne. Displej prekrýva minerálne sklo Dragontrail, zadná časť je, žial', plastová. Povrch by mal odolať škrabancom, no je doslova magnetom na odtlačky a prach, takže sa budete cítiť ako upratovačka a neustále ho pretierať.

Testovali sme čiernu verziu, čiže riešením by mohol byť biely variant (existuje ešte ružový a žltý), na ktorom by odtlačky nemali byť až také viditel'né. Celý obvod lemuje hliníkový rám s viacerými krytmi konektorov a tlačidlami. Dominantné je okrúhle tlačidlo na pravej strane pre zapínanie/vypínanie, l'ahko dostupné palcom. Pod ním je ovládanie hlasitosti a dvojpolohové tlačidlo spúšte kamery, ktoré je až príliš miniatúrne a stláčanie do druhej polohy je náročné. V pravom dolnom rohu sa nachádza dierka na šnúrku, s čím sme sa už dávno nestretli, ale svoje opodstatnenie nájde hlavne pri používaní telefónu ako fotoaparátu a pre jeho uchytenie na zápästie. Celá spodná strana je vyhradená pre mriežku reproduktora, 3,5mm jack sa nachádza navrchu. Na l'avej strane nájdeme 3 kryty a pod nimi port Micro USB, slot pre Micro SD kartu a SIM kartu. Plastové prekrytie nie je len dizajnovým riešením, ale je nevyhnutné pre zabezpečenie vodotesnosti a prachuvzdornosti IP55/58. Ak sa obávate neustáleho otvárania a zatvárania krytov a ich odlomenia, je možné využiť magnetický konektor v spojení s nabíjacou kolískou.

Nepochopitel'ným krokom je pre nás absencia tlačidiel pod displejom, ked'že ponúka dosť miesta. Sú teda zobrazované priamo na displeji. Signalizačná dióda je pred zrakmi ukrytá za mriežkou slúchadla. Po stranách sú už tradičné senzory a predná kamera na videohovory.

DISPLEJ

Aj napriek zníženiu rozlíšenia je hustota bodov 341ppi, čo je stále viac ako napríklad pri iPhone 5S (326ppi). Sony ho označuje ako TRILUMINOS™ a zmenou oproti Z1 je aj použitie IPS panelu. Zlepšili sa tak pozorovacie uhly a výdrž batérie. Farby sú trocha chladnejšie vzhl'adom na normál, no je tu možnost' doladenia vyvážením bielej.

Sony bolo kritizované kvôli filmu, ktorý začalo používať na ochranu displejov a tejto úprave sa, nanešťastie, nevyhla ani Z1 Compact. Povrch pôsobí na dotyk plastovo a zachytáva nečistotu a odtlačky viac, ako ostatné smartphony. Pripravte sa na mikroškrabance.

HARDVÉR

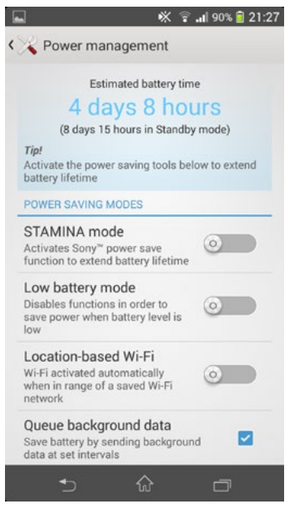
Tu si Sony nebralo žiadne servítky pred ústa a menšieho súrodenca "napumpovalo" len tým najlepším. Štvorjadrový Snapdragon 800, GPU Adreno 330, 2GB RAM spolu s nižším rozlíšením vytvára nebezpečnú kombináciu, pred ktorou musia mať rešpekt všetci naokolo. Paradoxom je, že aj napriek menšiemu telu a pri vysokej záťaži, sa telefón neprehrieva a teplo je rozdistribuované do väčšej plochy a nie výhradne nad procesorom, ako to už býva pri mnohých konkurentoch.
Ani pri dlhšom hraní nebolo držanie Z1 Compact nepríjemné. Ďalším zaujímavým faktom a obrovským plusom je výdrž batérie. S kapacitou 2300mAh nejde síce o rekordéra, ale práve vd'aka HD rozlíšeniu nie sú komponenty hnané na ich maximum. Pri bežnom používaní sme dosiahli viac ako dva dni, pri pohotovostnom by to boli aj viac ako štyri (telefón sme už museli žial' vrátiť'), so zapnutou funkciou Stamina, ktorá pri vypnutej obrazovke deaktivuje hlavne dátové prenosy, by sme zašli ešte d'alej. Naozaj výborná výdrž!

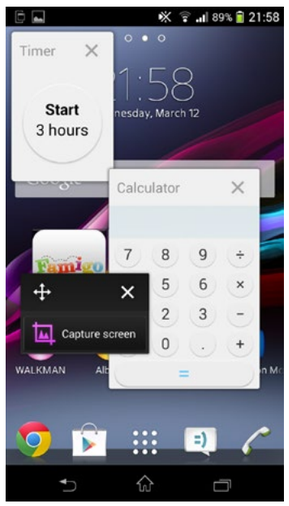
So svetom sa Z1 Compact vie spojiť' pomocou Wifi 802.11 v štandarde a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0, GPRS, EDGE, HSDPA, HSUPA, LTE.

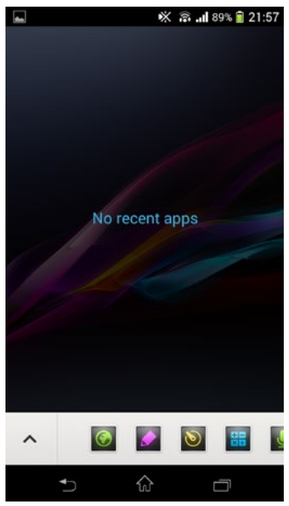
SOFTVÉR

Podobne ako väčší príbuzný, aj kompaktná verzia beží na Androide 4.3 s nadstavbou Xperia UI. Škoda, že Sony novinku na trh neuvidelo s už dostupnou aktualizáciou KitKat 4.4, no tej by sa majitelia mali dočkať' už v blízkej dobe (apríl/máj). Pozitívom je vyladenie systému a jeho bezproblémový chod. Xperia UI je elegantná a nenarúša dojem pôvodného Androidu. Charakteristické sú ikony, s ktorými sa stretávame aj pri prehrávačoch a herných konzolách. Bežné aplikácie, ako prehrávač hudby a videa, sú previazané s ekosystémom Sony. Tie sú, žial', v našom regióne zatial' nevyužitel'né. Praktickým dodatkom sú miniaplikácie, ktoré je možné vyvolať' stlačením tlačidla multitaskingu a dajú sa umiestniť' kdekol'vek na obrazovke.

Ak napríklad pracujete v internetovom prehliadači a potrebujete si niečo spočítať', vyvoláte si kalkulačku, urobíte výpočet, zatvoríte miniaplikáciu a pracujete pohodlne d'alej. Prostredie je možné rozšíriť' maximálne na sedem obrazoviek, zamrzí nemožnost' cyklického prechodu.







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

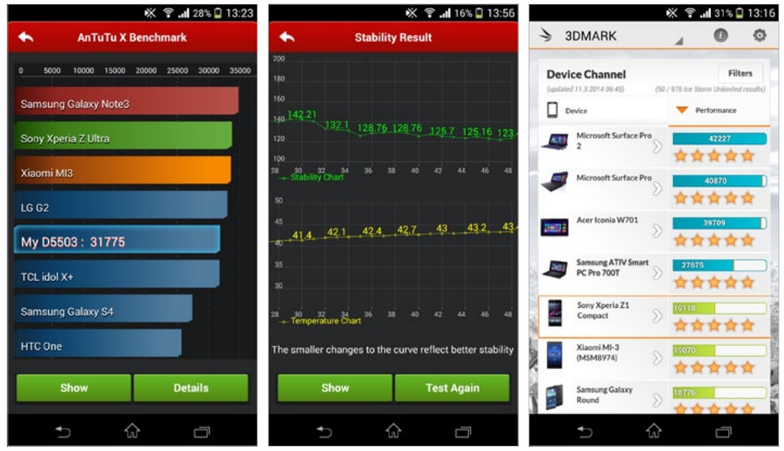
FOTOAPARÁT

Čísla hýbu svetom. Ved' kto by si nechcel odfotit' svoj "duckface" s 20,7 megapixlovým Exmor RS senzorom a šošovkami Sony G? Fotky sú následne spracovávané pomocou algoritmov, výsledkom čoho sú 8 megapixlové fotografie. Zábery sú kvalitné, najmä exteriérov a senzor má potenciál, ale práve agresívny softvérový zásah uberá mnoho detailov. Kameňom úrazu sú však nočné fotky, ktoré sú nekvalitné a zrnité, že by sa z nich uživilo aj pár sliepok.

Aby sme len nekritizovali, aplikácia fotenia obsahuje aj rôzne filtre a vychytávky, ako napríklad AR (Augmented Reality) – Rozšírená realita, kedy sa po spustení na vašom stole preháňa obrovský T-Rex či rybičky a známych môže vyfotit' s potápačskou helmou na hlave. Zábava s kamarátmi je zaručená.

Aplikácia zvláda zhotovovanie panorám aj sériových fotografií. Pre ul'ahčenie slúži funkcia Superior Auto, ktorá sa na základe prostredia a podmienok snaží vybrat' z preddefinovaných profilov.

Video je natáčané vo FullHD s rozlíšením 30 snímok za sekundu. Pri technických špecifikáciách by sme čakali už možnost' 4K rozlíšenia ako pri Note 3. Záznam je kvalitný a plynulý, s verným podaním farieb.



VERDIKT

Pri uvedení Xperie Z1 Compact na trh sa Sony podarilo nielen vtesnat' ich vlajkovú lod' do menšieho tela, ale vytvorit' čosi ešte lepšie. Napriek menšej kapacite batérie je jej výdrž dlhšia, zatial' čo IPS displej odstránil neduhy Z1. V slove Compact zhmotnilo želania zákazníkov, že aj do menšieho tela je možné použit' tie najvýkonnejšie komponenty a dokonca zlepšit' chladenie. Zamrzí len verzia softvéru. Vydanie novinky bez najnovšieho Androidu nie je tým najpovzbudivejším znakom podpory v budúcnosti.

Tak či onak, Sony Xperia Z1 Compact je momentálne najlepší telefón japonskej značky, ktorý bude milovat' každý, kto chce nekompromisný výkon, no neobl'ubuje vel'ké rozmery dnešných high-endov.

Róbert Babej-Kmec

SOUTH PARK™
THE STICK OF TRUTH™
TOM'S RHINOPLASTY
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
OBSIDIAN entertainment
Playman
UBISOFT
© 2014 South Park Digital Studios LLC. All Rights Reserved. South Park and all elements thereof © 2014 Comedy Partners. All Rights Reserved. Comedy Central, South Park and all related titles, logos, and characters are trademarks of Comedy Partners. Game software © 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Obsidian Entertainment, Inc. Game Engine and other technology © 2014 Obsidian Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Obsidian and the Obsidian Entertainment logo are trademarks and/or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc.

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

GTX 750 Ti

Energeticky najefektívnejšia GeForce

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nvidia
Dostupná cena : 137 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ výkon
+ prevádzkové vlastnosti

- chceme low-profile verziu

ŠPECIFIKÁCIE:

CUDA Cores: 640
Base Clock: 1020MHz
GPU BoostClock: 1085MHz
GFLOPs: 1305.6
TextureUnits: 40
Texelfill-rate: 40.8 Gigatexels/sec
MemoryClock: 5400MHz
MemoryBandwitdth: 86.4 GB/sec
ROPs: 16
L2 CacheSize: 2048KB
TDP: 60W
Transistors: 1.87 Billion
DieSize: 148mm2
ManufacturinProcess: 28-nm

HODNOTENIE:

94%

Prvá ochutnávka novej architektúry Maxwell je vynikajúca. Pripravte sa na energeticky nenáročnú a prekvapivo lacnú grafiku, s ktorou si vo Full HD zahráte väčšinu najnovších hier. Táto karta sa skutočne oplatí.

Zabudnite na všetky tie High-end grafiky, z ktorých cien sa vám zatočí hlava nie raz, ale rovno trikrát. Nová generácia grafík od Nvidie prichádza z opačného smeru a je milá k vašej peňaženke. Prvým zástupcom vynovenej rodiny GeForce je dvojica modelov nižšej strednej triedy - GeForce GTX 750 a GTX 750 Ti.

Tento postup je dobrý z viacerých dôvodov. Po prvé si s ním Nvidii môže odladit' výrobný proces, ktorý je pri nových produktoch vždy problematický. A je predsa lacnejšie to robit' s nenáročnými jadrami, ktoré nie sú také zložité na výrobu, zaberajú menej miesta a v konečnom dôsledku sú aj lacnejšie. Spokojný je aj bežný hráč, ktorý nemá plnú peňaženku eur, a práve pre neho je táto dvojica kariet určená.

EFEKTÍVNE JADRO

Taká bola predstava Nvidie pri návrhu novej architektúry Maxwell, ktorá má prepracovaný systém CUDA jadier a celú architektúru okolo. Pri prvých dvoch kartách išlo vývojárom o dosiahnutie výkonu postačujúceho pre hranie nových titulov vo Full HD rozlíšení, ktoré je aktuálne stále tým najrozšírenejším.

Zároveň ale chceli dosiahnut' vysokú energetickú účinnost', vd'aka ktorej by karta spotrebovala výrazne menej ako jej konkurencia. A to sa nakoniec podarilo tak dobre, že ani jedna z dvojice noviniek nepotrebuje doplnkové napájanie a vystačí si len s tým, čo jej dodá PCI express port. Navyše sa karty dajú dodatočne pretaktovat', čím len potvrdzujú nízke nároky na príkon energie.

Oficiálne vyjadrenia Nvidie sú optimistické a tvrdia, že Maxwell má o 25 percent vyšší výkon ako jeho predchodca a je až dvakrát energeticky efektívnejší. Trochu síce predbehneme záver recenzie, ale je to tak. Nová architektúra sa skutočne podarila a osobne sa nevieme dočkat', kým dorazí aj do notebookov.

DO MALÝCH PC

Karty GeForce GTX 750 a GTX 750 Ti sú primárne navrhnuté pre menšie, energeticky efektívne počítače a notebooky. Ich jadro nesie označenie GM107 a s najväčšou pravdepodobnost'ou sa stane vel'kým hitom pri pripravovaných zariadeniach SteamMachines. A tie sú všetky zhodne rozmerovo vel'mi malé, aby ste si ich mohli pohodlne umiestnit' aj do obývacej izby.

Pre porovnanie si môžeme zobrat' GeForce GTX 480, čo je High-end karta, ktorási svoju slávu prežila pred štyrmi rokmi. Vtedy ste k nej potrebovali aj adekvátne silný zdroj, ked'že jej TPD bolo stanovené na slušných 250 wattov. Dnes je novinkou GeForce GTX 750 Ti, ktorá má vyšší výkon, no zároveň má TDP stanovené len na 60 wattov a cenu zlomkovú.

A to je presne karta, na ktorú čakajú tí, ktorí si chcú doma poskladat' rozmerovo malý počítač, prípadne zariadenie v skrinke, ktorá má svoj špeciálny zdroj s obmedzeným výkonom. Oficiálne požiadavky sú 300 wattov na zdroj, v prípade úsporných komponentov môžete íst' ešte nižšie.

Logiku tu dáva aj zmena na poli dekódovania a spracovania videa. Nvidia upustila od systému využívania CUDA jednotiek a karta je osadená hardvérovým H.264 enkodérom NVENC. Toto riešenie je energeticky nenáročné a poskytuje výrazne vyšší výkon hlavne pre nižšiu triedu grafických kariet. V porovnaní s predchádzajúcou Kepler generáciou je spracovanie videa raz také rýchle a zároveň čip dokáže pracovat' v novom úspornom režime, ktorý je navrhnutý práve na nenáročné úkony, ako je pozeranie HD videa.

NOVINKY V ARCHITEKTÚRE

Výkon kariet sa nemôže donekonečna zvyšovat' len s pomocou pridania výpočtových jednotiek, ich pracovnej frekvencie či znížením výrobného procesu. Skôr či neskôr výrobca narazí na limity danej architektúry a každé d'alšie zvyšovanie výkonu už bude neefektívne.

V Nvidii preto prekopali samotný Streamingmulti processor (SM), čo je najdôležitejšia časť každého grafického čipu, a práve od neho závisí výkon karty a jej energetická efektívnost'. S ohl'adom na vývoj hier je zvýšenie počtu SM jednotiek logickým krokom. Kým pôvodné jadro G107 malo len dve SM jednotky, GM107 ich má rovno päť, pričom samotná plocha čipu týmto krokom narástla len o jednu štvrtinu.

Každý Streamingmulti processor obsahuje niekol'ko spoločných častí, kam patrí Polymorph engine a textúrovacia jednotka. SM jednotky sú zlúčené v jednom výpočtovom klastri (GPC - GraphicProcessingCluster), ktorý obsahuje Raster Engine. ROP jednotky nájdete v časti pri L2 cache pamäti, kde je aj pamät'ový radič.

Každá jedna SM jednotka sa celkovo skladá z štyroch blokov, ktoré sú tvorené 32 CUDA jednotkami, štyrmi textúrovacími jednotkami a textúrov a coucache pamät'ou. Pri maximálnom vyt'ažení má nová architektúra až o 35 percent vyšší výkonna jednu shader jednotku, no takáto situácia nemusí nastat' pri každej jednej hre.

Výraznou zmenou je aj navýšenie kapacity L2 cache pamäte. Tá sa po pár generáciách opät' vracia na hodnotu dvoch megabajtov, pričom ale doteraz mali karty nižšej triedy len približne desatinu z tejto kapacity a dva megabajty si pamätáme len pri tých najvýkonnejších riešeniach.

GEFORCE GTX 750 TI

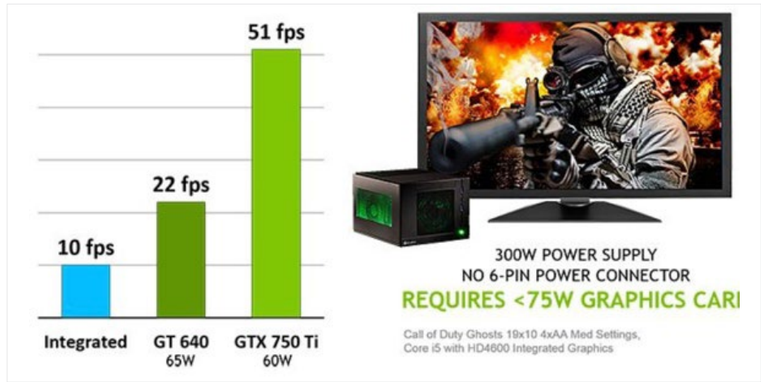
Z návrhu sa dajú jednoducho určit' parametre d'alších kariet, ktoré budú hlavne v prípade High-end modelov určite vel'mi zaujímavé. GeForce GTX 750 Ti má totiž dva 64-bit pamät'ové radiče, čo dáva vo výsledku 128-bit širokú pamät'ovú zbernicu. Vyššia stredná trieda by tak mohla mat'256-bit zbernicu s celkovým počtom 1280 CUDA jadier.

GeForce GTX 750 Ti teda obsahuje jeden plnohodnotný výpočtový blok so 640 CUDA jednotkami. Počet textúrovacích jednotiek je 40, ROP jednotiek sa na čip vošlo šestnást'. To je spolu so 128-bit pamät'ovou zbernicou štandard, na ktorý sme pri danej kategórii grafických kariet viac-menej zvyknutí. Karta má v ponuke Nvidie nahradit' obl'úbený model GeForce GTX 650 Ti, pričom zachované zostanú všetky vyššie modely od GTX 660 a vyrábat' sa bude aj pomalšia GTX 650.

Základná frekvencia karty je stanovená na slušných 1020MHz, pričom Boost technológia ju zvýši až na 1085MHz. Všetko, samozrejme, závisí od konkrétnych prevádzkových podmienok karty, zvyšných komponentov a konkrétnej hry. Pamät' je čisto na výbere výrobcov, a preto môžete narazit' na lacnejšie verzie s jedným gigabajtom alebo na normálne dvojgigabajtové verzie. My určite odporúčame siahnut' po tej druhej alternatíve, ktorú oceníte v budúcnosti pri náročnejších hrách alebo pri aktivovanom vyhladzovaní hrán.

Samotná karta je v referenčnom prevedení vel'mi malá a mala by sa vojst' aj do rozmerovo vel'mi malých skriniek. Nie je to síce low-profile, no v budúcnosti sa takej verzie možno dočkáme. O chladenie sa tu stará jeden ventilátor s rozmerovo nie vel'kým pasívom. Teploty sú aj napriek tomu vel'mi nízke, my sme sa pri zát'aži nedostali cez 75 stupňov a pri bežnej práci to bolo len 37 stupňov.

Kartu môžete, samozrejme, potrápit'



Recenzia vznikla v spolupráci s www.pcnews.sk

aj pretaktovaním, no nezabúdajte na limity dané napájaním. V závislosti od konkrétneho kusu by ste sa mohli dostať až k hranici 1,3GHz, no reálne by sme nad 1,2GHz neodporúčali ísť. Výrazne vyšší výkon aj tak nezískate a zbytočne prídete o stabilitu či energetickú efektivitu.

PERFEKTNÝ VÝKON

Oficiálna doporučená cena pre Slovensko je 137 eur s DPH, no ako je zvykom, dostupné budú lacnejšie a aj drahšie verzie kariet. Výkon je s ohľadom na túto cenu vynikajúci a Nvidia kartu stavia oproti konkurenčnému Radeonu R7 260X. Ten si v dvojgigabajtovej verzii kúpite v priemere za 130 eur, takže cenový rozdiel je skutočne minimálny.

Pozor si dajte na verzie kariet s jedným gigabajtom pamäti – sú síce lacnejšie, no strácajú výkon pri graficky náročných hrách a pri použití vyhladzovania hrán.

GeForce GTX 750 Ti bola v skoro všetkých testovaných hrách výkonnejšia, výnimkou bola len staršia hra Mafia II. Výkonnostný náskok pred AMD je rôzny a závisí od konkrétneho rozlíšenia, v ktorom sa budete hrať. Pri niektorých hrách to môže byť len 5 percent, no namerali sme aj skoro 35-percentný nárast výkonu, navyše to všetko pri približne polovičnej spotrebe energie.

Karta si preto od nás zaslúžene odnáša tip za výhodnú kúpu. Pri svojej cene nezruinuje ani hráča so skutočne obmedzeným rozpočtom, pričom navyše nemá vysoké nároky na použitý napájací zdroj. Zaujímavá je aj lacnejšia GeForce GTX 750, ktorú si kúpite už za 110 eur.

VÝSLEDKY TESTOV

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 16 GB DDR3 pamäte a rýchly systémový SSD disk od Intelu. Systém je Windows 8.1 Pro v 64-bit verzii so všetkými dostupnými aktualizáciami. Zdroj s príkonom 1200W zvládne aj trojicu hladných grafík.

3DMark 2013: Rozdiel medzi obidvoma grafikami je minimálny, v tomto syntetickom teste podávajú veľmi podobný výkon.

Batman AO: V prípade nového Batmana je rozdiel vo výkone výrazný. Priemerných 36fps Radeonu na plynulé hranie stačí len tak-tak, no 48 pri novej GeForce je už výrazne lepšou hodnotou. Testovanie prebehlo, samozrejme, pri plných detailoch a vypnutej technológii PhysX.

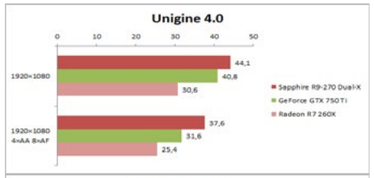
BioshockInfinite: Aj v prípade tejto hry je rozdiel medzi Radeonom R7 260 a GeForce GTX 750 Ti veľký. Na extrémne rozlíšenie s vyhladzovaním hrán síce stále nemá ani druha menovaná, no vo Full HD si hru vychutnáte na plné detaily.

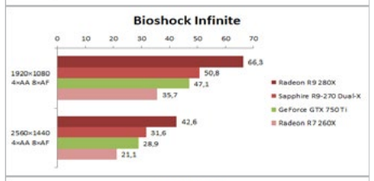
HardReset: Full HD rozlíšenie bez vyhladzovania hrán naráža na limity procesora, no po aktivovaní vyhladzovania sa výkon razom prepadne. Hra je plynulá na všetkých testovaných kartách, GeForce má náskok o vyše 20 percent.

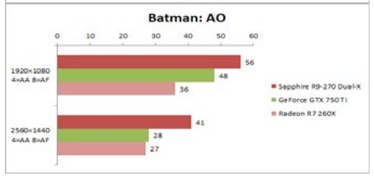
Metro LastLight: Jedna z graficky najnáročnejších hier v našom výbere testov nie je ku grafickým kartám vôbec milá. Priemerných 30 obrázkov za sekundu je ale málo a pre pocit plynulosti budete musieť oželieť niektoré detaily.

Unigine 4.0: Benchmark ktorý ukazuje, ako si karty vedú v hrách s vysokým nárokom na výkon hardvéra. Tu GeForce GTX 750 Ti dokonca dobieha drahší Radeon R9 270.

Matúš Paculík







HTC Desire 601

chudobnejší HTC One Mini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena : 250 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej
+ dizajn
+ výkon
+ chod systému
+ cena
+ reproduktory

- fotoaparát
- pamät'
- hudobný prehrávač
- pamät' telefónu

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 134,5×66,7×9,88mm
Hmotnost': 130g
Procesor: dvojjadrový Qualcomm Snapdragon 400 s 1,4GHz
GPU: Adreno 305
OS: Android 4.2.2 s nadstavbou Sense 5.0
Pamät': 1GB RAM, 8GB
Slot pre karty: microSD/SDHC
Displej: 4,5", qHD, 540×960 pixlov
Fotoaparát: zadná kamera: 5Mpx, prisvetl'ovacia dióda
Bezdrôtové spojenie: WiFi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 4.0, LTE
Rozhranie: Micro USB, **3,5mm jack, TV výstup:** MHL 2.0
Batéria: 2100mAh

HODNOTENIE:

85%

Podarený dizajn, inšpirovaný od vlajkovej lode HTC One, dostatočný výkon, dvojica reproduktorov s kvalitným hudobným podaním, zabalená do smatphonu strednej triedy. Aj taký je HTC Desire 601

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Hned' v úvode treba HTC pochválit' za to, že sa pri dizajnovaní 601-ky inšpirovalo svojou vlajkovou lod'ou, HTC One, vd'aka čomu máte pocit, že v ruke držíte luxusný kúsok.

Konkrétnejšie, rozmerovo má Desire 601 bližšie k menšiemu One Mini. Čo sa týka prednej strany, tá je u oboch modelov v podstate identická. Podobne ako One, resp. One Mini, aj Desire 601 má nad displejom dvojicu senzorov, jasu a priblíženia, prednú kameru a reproduktor, ktorý sa nachádza aj pod displejom. Zaujímavo je vyriešená notifikačná dióda, ktorá je zabudovaná v reproduktore. Riešenie je to zaujímavé, avšak nie príliš domyslené, pretože je naozaj malinká a pod väčším uhlom si jej blikanie dokonca ani nevšimnete. Pod displejom možno okrem reproduktora nájst' logo aj výrobcu a dvojicu dotykových tlačidiel späť a domov, ktorá je pre HTC typická.

Rozdiel je predovšetkým v dizajne zadnej strany. Tá je u HTC Desire 601 bez nejakých "ozdôb", jediným prvkom na nej je fotoaparát s prisvetl'ovacou diódou a logo výrobcu.

Rozmery Desire 601 sú príjemných 66,7×134,5×9,88mm pri hmotnosti 130g. Vzhl'adom na nižšiu cenu sa dá očakávat', že 601-ka nebude mat' hliníkové telo, ale len plastové. Ani to však smartohonu neuberá na zaujímavosti. Zadný kryt má pogumovanú povrchovú úpravu soft-touch, vd'aka čomu sa telefón lepšie drží v ruke. Kryt je odnímatel'ný, čo je na jednej strane výhodou, no príliš časté "rozoberanie" telefónu mu nepomáha, pretože sa časom objaví vŕzganie, v dôsledku nedoliehania v jeho spodnej časti. Pokial' ale patríte k l'ud'om, ktorí kartu z telefónu neprekladajú každú chvíl'u, nemusíte sa bát'. Pod zadným krytom sa ukrýva slot pre Micro sim kartu, pamät'ovú Micro SD kartu a 2100mAh batéria. HTC Desire 601 sa vyrába v troch farebných vyhotoveniach, a to v čiernom, bielom a červenom.

OVLÁDACIE PRVKY A KONEKTIVITA

Ovládacích prvkov po obvode telefónu nájdeme len minimálne. Na spodnej hrane sa nachádza micro USB port pre dobíjanie telefónu, resp. pre jeho pripojenie k počítaču. Na pravej hrane sa nachádza dvojica tlačidiel pre zvýšenie/zníženie hlasitosti. Horná hrana obsahuje tlačidlo na zamykanie, ktoré je umiestnené na l'avej strane, na pravej strane zase nájdeme 3,5mm jack pre pripojenie slúchadiel. L'avá hrana ostala prázdna.

Na dnešné pomery je Desire 601 štandardne vybavený, aj čo sa týka konektivity. Bezdrôtovo komunikuje pomocou Wi-Fi štandardov 802.11 a/b/g/n, pričom mu nechýba ani podpora Wi-Fi Direct či vytvárania hotspotov. Ďalej je k dispozícii Bluetooth vo verzii 4.0 s A2DP, lokalizačné technológie A-GPS a GLONASS, HSPA+ (HSDPA až 42 Mbit/s, HSUPA až 5,76 Mbit/s) či dokonca LTE. Po stránke bezdrôtovej konektivity, HTC Desire 601 sa dá vyčítat' len málo, chýba tu azda len NFC, ktoré svoje uplatnenie nachádza v čoraz väčšom rozsahu, no pri takej cene, jeho absenciu telefónu nemožno vyčítat'.

DISPLEJ

Miernym sklamaním pre užívatel'ov by mohol byt' displej. Ten je typu Super LCD, no pri 4,5" uhlopriečke by sa hodilo aspoň HD rozlíšenie, nie len qHD rozlíšenie 540×960px. Nižšie rozlíšenie Desire 601 vynahradí aspoň kvalitou displeja, podanie farieb a pozorovacie uhly patria k tomu lepšiemu v danej kategórii.

HARDVÉR

V úvode sme spomínali paralelu s telefónom HTC One Mini. Tá sa prejavuje aj z hl'adiska hardvérovej výbavy. Srdcom oboch smartphonov je dvojjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 400 s taktom 1,4GHz a tým pádom aj totožný grafický čip Adreno 305. Totožná je aj vel'kost' operačnej pamäte – 1GB. Vnútorná pamät' telefónu je len 8GB, z čoho máte reálne k dispozícii len približne 4,5GB, takže pri kúpe telefónu si určite doobjednajte aj pamät'ovú kartu typu Micro SD až do vel'kosti 64GB.

Aj napriek slabším parametrom však telefón pracuje svižne, plynule, treba však rátat' s tým, že čím viac toho v telefóne budete mat', tým bude pomalší. Výhodou z hl'adiska plynulosti chodu telefónu je u HTC akýsi obmedzovač počtu spustených aplikácií, ktorý je nastavený na číslo deväť.

OPERAČNÝ SYSTéM

HTC Desire 601 poháňa operačný systém Android vo verzii 4.2.2 s vlastnou nadstavbou Sense, ktorá je pre HTC typická. Verzia nadstavby je označená ako Sense 5.0. Tá umožňuje v rámci možností upravovat' si prostredie operačného systému podl'a svojich potrieb. Ak to vezmeme v číslach, k dispozícii je až päť domovských plôch, ktoré môžete odoberat' alebo pridávat' podl'a vašej potreby, takisto aj menit' hlavnú plochu.

Na ňu naskladáte až šestnásť aplikácií alebo widgetov, teda v mriežke 4×4. Mriežku hlavného menu je možné nastavit' bud' na 3×4 alebo 4×5. Záleží len na vás, čo vám vyhovuje.

Samozrejme, nechýba radenie podl'a vlastného výberu, abecedy či radenie od najnovšej po najstaršie získanú aplikáciu. Na spodnú lištu sa zase zmestí až päť ikon. Jednou z nevýhod nadstavby Sense je implementácia HTC BlinkFeed na domovskú plochu, na ktorej sú zobrazované novinky zo sociálnych sietí a správy zo serverov, ktoré si vyberiete, pričom plochu, ktorú obsadí BlinkFeed, nie je možné odobrat', iba odstránit' z nej obsah. Sense má aj pozitívnejšie stránky, umožní vám napríklad prispôsobit' si zamknutú obrazovku zobrazením miniaplikácií, hudobného prehrávača, fotoalbumu, upozorneniami z mailových klientov, kalendára či správ, prípadne si zvolit' len tapetu alebo nechat' obrazovku odomknutú.

MULTIMÉDIÁ

Pýchou smartphonov od HTC býva označenie logom Beats Audio. Inak tomu nie je ani v prípade Desire 601. Telefón sa môže pochválit' aj dvojicou reproduktorov, ktoré v kombinácii s Beats Audio poskytujú vo svojej triede nadpriemerný zvuk po každej stránke.

Škoda, že si výrobca nedal záležat' aj na niektorom z dvojice hudobných prehrávačov, ktoré sú nudné, graficky nezaujímavé a poskytnú len základné funkcie, ako náhodný výber prehrávania skladieb či opakovanie. Asi ich najväčšou nevýhodou je absencia ekvalizéra.

O niečo lepšie je na tom vlastný internetový prehliadač od HTC. Načítavanie obsahu je rýchle, rovnako dobre si poradí aj s flashovým obsahom, subjektívne, je o niečo lepší ako Chrome od Googlu. Vel'kou výhodou Desire 601 je podpora Flash už od výroby, ktorá bola pre smartphony oficiálne ukončená.

2100mAh batéria vám v závislosti od používania telefónu poskytne výdrž na jedno nabitie jeden až tri dni.

FOTOAPARÁT

Prostredie fotoaparátu na obrazovke poskytuje pomerne vel'a. Na pravej strane nájdete album vytvorených fotografií, pod ním sa nachádza tlačidlo spúšte fotoaparátu a videokamery a nastavenie farebných filtrov. Vedl'a tohto bloku sa nachádza zvislá os pre zoomovanie záberov. V hornej časti je vyobrazený počet fotografií a dĺžka videa, ktoré môžete vytvorit' pri aktuálnych nastaveniach. Na l'avej strane sa nachádzajú nastavenia blesku a rozšírené nastavenia, ktorých je naozaj vel'a.

Nastavovat' môžete od rozlíšení snímok a videa, cez nastavenia ISO, fotografických módov, panorámy až po HDR. Nastavení je naozaj dost'.

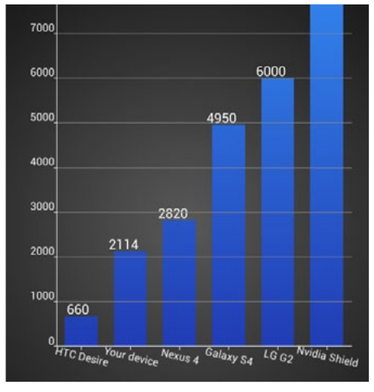
Žial', nastavenia vaše snímky ovplyvnia len do určitej miery. Výsledná kvalita fotografií je na hranici priemernosti a podpriemernosti, 5Mpx snímač sa stretáva s problémami nedostatočnej ostrosti a zrnitosti, ktoré sa zvyšujú so zhoršujúcimi sa svetelnými podmienkami. Na druhej strane, horšiu kvalitu snímok HTC Desire 601 kompenzuje kvalitným farebným podaním. Telefón zvládne natáčanie Full HD videa, no podobne, ako pri fotografiách, aj pri videách je značne cítit' horšiu kvalitu snímača v podobe nedostatočnej ostrosti a zrnitosti záznamu.

VERDIKT

Ked'že sa HTC Desire 601 radí do strednej triedy smartphonov, nadchne hlavne menej náročných užívatel'ov. Zato im poskytne, predovšetkým, osvedčený dizajn, ktorý vychádza z najvyššej modelovej rady, HTC One. Od toho okrem dizajnu prebral aj dvojicu reproduktorov so zvukovým vylepšením HTC BoomSound, vd'aka čomu Desire 601 ponúkne vo svojej kategórii nadpriemerný zvuk. Smartphon sa nemusí hanbit' ani po výkonovej stránke. Poskytuje dostatočný výkon na plynulý chod systému a aplikácií, vel'kou výhodou u HTC je akýsi obmedzovač počtu spustených aplikácií. Ten slúži na to, aby neumožnil spustit' viac, ako deväť aplikácií, teda funguje ako prevencia proti tomu, aby telefónu nedochádzal potrebný výkon a rýchlost'.

Grafická nadstavba HTC Sense 5.0 vám umožní prispôsobit' si telefón podl'a vašich potrieb. Najväčšími slabinami Desire 601 je chudobný hudobný prehrávač a fotoaparát, ktorého fotografie sú sprevádzané nedostatočnou ostrost'ou a zrnom, ktoré sa zvyšujú so zhoršujúcimi svetelnými podmienkami. Rovnako zamrzí aj využitel'ná pamät' telefónu pre vaše súbory, smiešnych 4,5GB a miniatúrna notifikačná dióda ukrytá v hornom reproduktore. Aj napriek tomu všetkému ide ale o celkom podarený smartphon, ktorý sa vzhl'adom k cene od 250€ určite oplatí kúpit'.

Miroslav Konkol'



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

Creative T15 Wireless

Viac ako reproduktory

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 50 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ pomer cena a kvaita zvuku
+ wireless
+ podanie bassov
+ dizajn

- problémy pri vyššej hlasitosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

Ľavý satelit:

200,0×90,0×170,0mm

Pravý satelit:

200,0×90,0×180,0mm

Kábel medzi satelitmi: 1,5m

Napájací kábel: 1,5m

Hmotnosť:

Ľavý satelit: 940g

Pravý satelit: 1,06kg

Napájací adaptér: 138g

Bluetooth®: Bluetooth 2.1 + EDR (Enhanced Data Rate)

Bluetooth® Profil: A2DP (Wireless Stereo Bluetooth)

Podporované kódeky: SBC

HODNOTENIE:

80%

Aj ked' si v dnešných dňoch vel'a l'udí vystačí s reproduktormi integrovanými v notebooku či v monitore, kvalitné stereo nikdy nie je na škodu. Väčšina z nás si možno zvykla na plochý zvuk bez kvalitných basov a výšok, no stačí pár dní s poriadnou zostavou a už nikdy vám zvuk, ktorý ste mali dovtedy, nebude stačiť. Pre tých, ktorí nechcú hrať hry a pozerať filmy s priestorovým zvukom a vystačia si i s bežným stereom, firma Creative prináša zaujímavé riešenie, ktoré v sebe skrýva nielen dva satelity k počítaču, ale aj bezdrôtový prenos hudby.

PRVÉ DOJMY

Ked' zo škatule vyliezli len dva reproduktory bez nejakého subwoofera, mali sme mierne obavy, či budú vedieť verne podať i nižšie tóny. Po bližšom preskúmaní sme si však všimli, že na každom satelite je na vrchnej strane otvor, ktorý sa podobá tým, ktoré sú na subwooferoch. Ide o reflexné otvory BasXPort, ktoré verne dopĺňajú zvuk o nižšie tóny.

MAGNET NA ODTLAČKY

Fanúšikovia kovov a dreva si na svoje neprídu. Vyhotoveniu dominuje plast. Predná strana je lesklá, zvyšok je matný. Dizajnovo to vyzerá dobre, no vidno na ňom každý nechcený dotyk prsta pri upravovaní hlasitosti. Pre lepšie šírenie zvuku v priestore sú reproduktory natočené pod uhlom 10 stupňov od zvislej osi.

JEDNODUCHÉ OVLÁDANIE

Systém ovládania je prispôsobený pre bežných používatel'ov, ktorí nepotrebujú mat' k dispozícii hromadu koliesok a tlačidiel. Máme tu len dve otočné kolieska s označením "TONE" a "VOLUME". S kolieskom "TONE" dolad'ujeme hladinu zvýraznenia nízkych a vysokých tónov. Druhé koliesko sa stará o úroveň hlasitosti, a ked' ukazovatel' natočíme úplne dol'ava, reproduktory sa vypnú. Takéto riešenie predstavuje ochranu voči vysokej úrovni hlasitosti pri zapnutí. Medzi kolieskami je umiestnené tlačidlo s logom Bluetooth, ktoré slúži na zapínanie bezdrôtového prenosu zvuku a jeho podržaním sa aktivuje párovací režim.

ZVUK STOJÍ ZA TO

Svojou cenou táto zostava prevyšuje mnohé konfigurácie 2+1. Nedá sa však povedať, že by za nimi nejako zaostávala. Reflexné otvory odvádzajú svoju prácu vel'mi dobre a silnejšie basy, ako ponúkajú tieto reproduktory, by už boli viac na škodu, ako na úžitok. Zvuk je na takto malé reproduktory prekvapivo čistý a verne podaný. Reproduktory zvládajú i vyššie hlasitosti, netreba to však preháňať'. S integrovanou zvukovkou sa nespájajú žiadne problémy. Ked' však vlastníte hernú či profesionálnu zvukovú kartu, ktorá má výstup o niečo silnejší, ako je zvykom, môže sa vám l'ahko stat', že budete z reproduktorov "žmýkať'" viac, ako je zdravé a tie sa vám odvd'ačia šušť'aním a skresleným zvukom. Preto je lepšie mierne zoslabiť' výstup z PC alebo neotáčať' koliesko hlasitosti do krajných medzí.

Samozrejme, hovoríme o uchu bežného používatel'a. Ak sa však radíte medzi audiofilov a iných labužníkov, tak pre uspokojenie svojho Cortiho orgánu musíte siahnuť' hlbšie do vrecka.

BLUETOOTH 2.1 + EDR

Pre bezdrôtový prenos zvuku je použitý už zaužívaný Bluetooth 2.1, ktorý za pomoci EDR (Enhanced Data Rate) bez problémov stačí na prenos kvalitného stereo zvuku. Jediný faktor, ktorý predstavuje mierne obmedzenie , je dosah – "len" desať' metrov, čo v niektorých prípadoch nemusí stačiť'. Párovanie trvá len pár sekúnd a následne sa môžete s notebookom či telefónom pohybovať' v okolí desiatich metrov od reproduktorov. Ak uprednostňujete pripojenie po drôte, k dispozícii sú dva 3,5mm konektory, jeden slúžiaci na pripojenie zdroja zvuku a druhý, ako výstup na slúchadlá..

VERDIKT

Aj ked' sa nedá povedať', že reproduktory sa riadia medzi lacné príslušenstvo k PC, vzhl'adom na svoje parametre a kvalitu zvuku sú skvelým riešením. Ak hl'adáte niečo k počítaču, čo by zvládlo i bezdrôtový prenos zvuku a nechcete mať' pod stolom hodenú vel'kú škatuľu, no zároveň nechcete prísť' o nízke tóny, tak sa pre vás Creative T15 Wireless stávajú vel'mi zaujímavou možnosť'ou.

Eduard Čuba

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Non-stop, USA, 2014, 106 min

Žáner: akční, thriller
Režie: Jaume Collet-Serra
Scénář: John W. Richardson, Ryan Engle, Christopher Roach
Kamera: Flavio Martínez Labiano
Hudba: John Ottman
Hrají: Liam Neeson, Julianne Moore, Michelle Dockery, Anson Mount, Omar Metwally, Scoot McNairy, Nate Parker, Corey Stoll, Linus Roache, Bar Paly, Jason Butler Harner, Frank Deal, Lupita Nyong'o,

PLUSY A MÍNUSY:

+ zvuk
+ atmosféra
+ hra s divákem

- menší nelogičnosti
- místy spoléhání se na klišé

HODNOTENIE:

80%

Non-Stop

SEDAČKY DO VZPŘÍMENÉ POLOHY

Liam Neeson patří mezi známé herecké tváře už pěkných pár let. Jeho kariéra však v poslední době nabrala nečekaný směr, když jej Luc Besson skrze sérii 96 hodin protlačil coby jeden z nových prototypů stárnoucího akčního hrdiny. Podobně koncipovanou roli si zopakoval i v thrilleru Neznámý z roku 2011, kde na něj z pozice režiséra dohlížel Jaume Collet-Serra. S ním nyní opět spojil síly, a k nám do kin se tak dostává adrenalinový thriller Non-Stop pojednávající o jednom uneseném letadle, jednom vrahovi a sto čtyřiceti devíti potenciálních obětech. A vy byste si na něj měli udělat čas, protože stojí opravdu za to.

Popravdě musím říci, že už se mi dlouho nestalo, aby mě film držel místy doslova až na okraji sedačky a já si jako divák nebyl jistý vůbec ničím. Non-Stop totiž, i přes svou občasnou inklinaci k béčkovým praktikám, nabízí více než solidně napsaný scénář, který nechává diváka v nejistotě až do samotného finále. Trošku to sice kazí občasné spoléhání se na klišé a stereotypy, nicméně z globálního hlediska jich není tak zásadní porce, aby změnila fakt, že je Non-Stop solidním překvapením i po příběhové stránce.

Tisíce stop nad zemí

Ve filmu totiž zase až tolik té akce není, takže je dobře vidět, že si dali tvůrci záležet i na příběhu. Díky tísnivé atmosféře letadla se místy až dere na jazyk jméno Hitchcock a děj na plátně dokazuje, že právem. Collet-Serra sice místy nemá úplně jistotu ve filmařských kramflecích, nicméně s každou další minutou nejenže houstne atmosféra mezi lidmi v letadle, ale stoupá také divácká nejistota, kdo vlastně za tím vším stojí. Takováto hra kočky s myší (i když by se v tomto přirovnání asi více hodilo něco na způsob krotitele kober a kobry) nechává diváka krásně v nejistotě a místy ho donutí i zpochybnit důvěryhodnost samotného hlavního hrdiny. Je zkrátka více než fajn vidět, že si stačí vzít trochu inspirace v klasikách thrillerového žánru, modernizovat celý koncept a najednou to jde a je to prostě zábava od začátku do konce.

Tomu navíc napomáhá opět bezchybný John Ottman. Svým hudebním doprovodem působí jen jako decentní komentátor vyobrazeného příběhu, který využívá své role opravdu ekonomicky, avšak o to účinněji.Výsledná téměř hodina a tři čtvrtě uteče jako voda, protože vám snímek bez zasta-vení promítá jeden podnět za druhým, čímž vás po celou dobu drží na pomyslném vodítku a cloumá vámi, jak se mu to zrovna hodí.

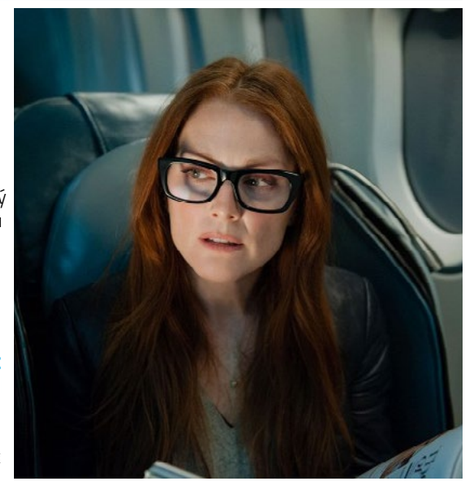
Každá minuta se počítá

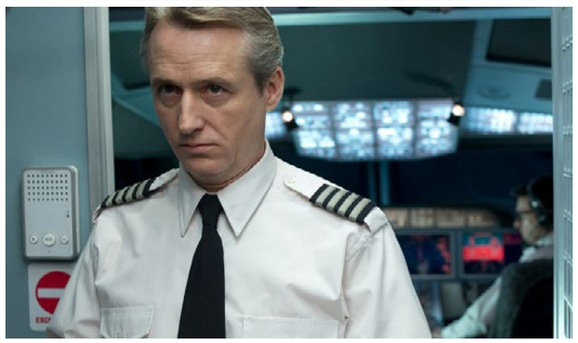
Jaume Collet-Serra v rámci 50 milionového rozpočtu působí na palubě mezinárodního letu více než přesvědčivě. Má totiž po ruce hned několik známých tváří a ta trocha akce, co se ve filmu objeví, má také své kouzlo. Prim zde ovšem hraje mrazivě tísnivá atmosféra podporovaná všudypřítomným neznámým vrahem ohrožujícím životy nejen pasažérů, ale i samotného hlavního hrdiny. Avšak to, jestli vám film sedne, závisí jen a pouze na tom, zda se necháte vtáhnout do hry, či nikoliv.

Non-Stop je tak pro mě velmi příjemné překvapení. Z dalšího béčka s Liamem Neesonem, ve kterém hraje stárnoucího drsoně, se vyklubal jeden z nejlepších leteckých filmů posledních let. Špičková atmosféra, výborná vizuální stránka a parádně napsaný a podmanivě záhadný scénář spolu vytvářejí jeden ze snímků, který by vám začátkem roku v kinech rozhodně neměl uniknout.

„Non-Stop je adrenalinová jízda ve výšce několika tisíc stop, která vás nenechá ani na moment vydechnout."

Lukáš Plaček





MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

The Monuments Men, USA, 2014,
119 min

Žáner: drama, komedie, válečný
Režie: George Clooney
Předloha: Robert M. Edsel (kniha), Bret Witter (kniha)
Scénář: George Clooney, Grant Heslov
Kamera: Phedon Papamichael
Střih: Stephen Mirrione
Hudba: Alexandre Desplat
Hrají: Matt Damon, George Clooney, Cate Blanchett, Bill Murray, John Goodman, Jean Dujardin, Hugh Bonneville, Bob Balaban, Sam Hazeldine, Justus von Dohnányi, Lee Asquith-Coe, Luc Feit, Dimitri Leonidas, Alexandre Desplat

PLUSY A MÍNUSY:

+ umění a výprava
+ hudba a kamera
+ skvělí herci

- scénář
- Clooneyho monology
- rozdělení příběhů postav
- žánrová zmatenost

HODNOTENIE:

70%

Památkáři

CLOONEY MÁ VELKOU HUBU

Režisér, producent, scenárista a herec George Clooney se rozhodl přidat do své režijní filmografie další snímek. Řeč je o očekávaných a hojně propagovaných Památkářích (2014), kteří slibovali humor, důvtip a vytříbenou řemeslnou práci. Bude však z tohoto filmu Clooneyho majstrštyk?

George Clooney stál již jako režisér, herec i scenárista za filmy jako Dobrou noc a hodně štěstí (2005) nebo Den zrady (2011). Obě tato dramata se zaměřovala převážně na jeden žánr, což Clooneymu přineslo úspěch. Oproti tomu stojí Památkáři, kteří jsou označeni jako drama, komedie a zároveň dobrodružný a válečný film. Jako by námět sám o sobě nebyl dostačujícím oříškem, rozhodl se režisér skloubit ještě tolik žánrů v jeden film. Po pravdě právě díky této přílišné snaze mít vše nejde film nijak žánrově zařadit a působí dost neurčitě a zmateně. Je to velká škoda, jelikož díky tomu dojemné scény vyznívají směšně a pateticky a vtipné scény jsou naopak násilné a nevhodné. Další škoda je, že tyto dvě emoční polohy se dost často nekontrolovaně střídají a diváka to zbytečně uvádí do rozpaků. Alespoň trocha žánrové vyhraněnosti by filmu neuškodila.

Film byl inspirován knihou Roberta M. Edsela a Breta Wittera. George Clooney z ní nechal jen základní dějový rámec a zbytek společně s Grantem Heslovem přepsal, což byla zásadní chyba, jelikož scénář je jednou z největších slabin tohoto filmu. Je zbytečně zmatený a celkově slabý. Vypadá to totiž, že Clooney chtěl všechno najednou a ve velkém množství, takže nejen že se zaměstnal hned na čtyřech pracovních pozicích, ale film musel obsahovat i jeho sáhodlouhé, nervy drásající a především neuvěřitelně patetické proslovy o hrdinství, patriotismu a historii.

Příběh nás zavede do roku 1943, kdy profesor umění Frank Stokes (George Clooney) prezentuje prezidentu Rooseveltovi, jak je nakládáno s uměleckými díly v Evropě. Tato díla jsou bud' ničena, nebo je rozkrádají a ukrývají nacisté, aby je v dohledné době mohli vystavit v plánovaném Führerově muzeu. Stokes je pověřen sestavením týmu expertů na umění, který v Anglii projde základním vojenským výcvikem a následně se vydá najít odcizené umělecké kusy a vrátí je jejich majitelům a galeriím.

Film je hvězdně obsazen a se jmény jako Matt Damon, George Clooney, Cate Blanchett, Bill Murray, John Goodman, Jean Dujardin, Hugh Bonneville nebo Bob Balaban není herecky co pokazit. Tedy alespoň dokud George Cloony tuhle vojenskou jednotku plnou humoru nerozdělí na dvojičky a nepošle každého do jiného koutu Evropy. Tím film tak trochu tratí, jelikož se zaměřujete na více příběhů, více lokací a v podstatě i různé časové období. Děj se totiž odehrává po dobu dvou let, přičemž snímek má necelé dvě hodiny a všechny příběhy jsou tak dost ochuzené a něco jim chybí. Více než slovo „soulad" je totiž vystihuje sousloví „vytržené z kontextu", přičemž není zřejmé, jestli za to vinit režii, scénář nebo střih.

Technicky je jinak film velmi podařený a velkou pochvalu si zaslouží kamera a hudba. Kameraman Phedon Papamichael byl již za svou práci nominován na cenu Oscar za film Nebraska (2013) a s Georgem Cloonym spolupracoval již na filmu Den zrady (2011). Jak u těchto filmů, tak i zde odvedl skvělou práci. Hudbu k tomuto filmu složil Alexandre Desplat a společně s kamerou jde o nejvyvedenější aspekty Památkářů.

V závěru film více zklame, než potěší. Pompézní produkcí a skvělým trailerem totiž George Clooney slibuje něco, co sice zkusil dodržet, ale nakonec nedodržel. Bohužel si ukousl příliš velké sousto, a přestože je film historicky poměrně přesný, vtipný a čas při něm utíká trojnásobně rychle, chybí mu jisté kouzlo. Herci jsou také skvělí, co jméno, to fantastický herec, ovšem chyba byla v jejich rozdělení a vyprávění každého příběhu tak, že si člověk k málokteré postavě mohl udělat nějaké pouto. Dramatické a tragické scény

zde působí pateticky a ve vtipné dobrodružné povaze působí nuceně. Je to velká škoda, když se podíváme, jak velké měl film ambice a jak skvělý majstrštyk z něj vážně mohl být.

„Na tomhle filmu bylo dobré vše, na co nesáhl George Clooney."

Veronika Cholastová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Her, USA, 2013, 126 min

Žáner: Sci-Fi, romantický, drama
Režie: Spike Jonze
Scénář: Spike Jonze
Kamera: Hoyte Van Hoytema
Hudba: Owen Pallett, Win Butler
Hrají: Joaquin Phoenix, Scarlett Johansson, Amy Adams, Rooney Mara, Olivia Wilde, Sam Jaeger, Katherine Boecher, Chris Pratt, Portia Doubleday, Luka Jones, Pamela Roylance, Matt Letscher, Bill Hader, Kristen Wiig,

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ soundtrack od Arcade Fire
+ kamera
+ Joaquin Phoenix

- kolísání v tempu
- stagnace v některých částech
- zbytečně dlouhá stopáž

HODNOTENIE:
80%

Ona

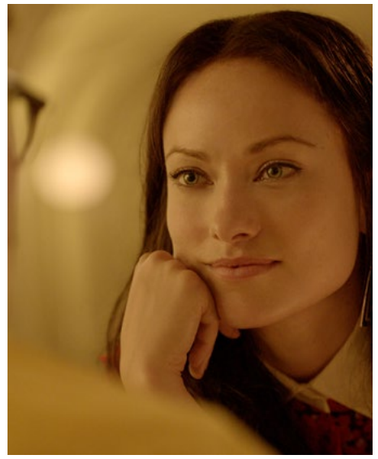
LOVE STORY S HLASOVÝM OVLÁDÁNÍM

Rozebírat zde talent Spikea Jonzeho by asi bylo házením hrachu na stěnu. Nemá sice na svém kontě příliš mnoho filmů, nicméně jeho režijní počiny patří mezi divácky adorované nezávislé snímky, které bodují většinou i u kritiky, a ten nejnovější, který byl také jeho celovečerním autorským debutem, mu nedávno vynesl hned cenu akademie za nejlepší původní scénář. Řeč je samozřejmě o snímku Ona, který se od 27. března vydává také do českých a slovenských kin. Na následujících řádcích se vám pokusím přiblížit, proč byste si tuto nezávislou podívanou neměli nechat ujít.

V centru dění snímku Ona se ocitá Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), jenž po bolestivém rozchodu se svou manželkou zažívá stavy úzkosti a deprese. Jeho život se nyní skládá ze samoty, kterou vyplňuje jen jeho práce a čas strávený se známou Amy (Amy Adams), která se neustále snaží rovnoměrně rozložit svůj čas mezi svou tvůrčí kariéru a manželství s Charlesem. Neustálé vzpomínání na svoji bývalou manželku Catherine (Rooney Mara), které jinak zaplňuje zbytek jeho života, ale naruší novinka na poli informačních technologií, která do jeho života vnese Samanthu (Scarlett Johansson), první kompletně samostatný operační systém založený na umělé inteligenci s vlastním vědomím. Ten se pomalu ale jistě stává důležitým elementem v životě do sebe uzavřeného muže, který má po ztroskotaném manželství problém s konfrontací reálného světa.

Láska 2.0

Nebylo mi úplně jasné, jak chce vlastně Spike Jonze dosáhnout srozumitelnosti a co nejvíce eliminovat onu absurditu, která z hlavní zápletky činí od prvních momentů. A k mému překvapení, on se o to ani nepokouší. Divák je vtažen do blízké budoucnosti, kde jsou podobné technologické vymoženosti, jaké známe dnes, dotaženy do dokonalosti. Lidé bez svých osobních, hlasem ovládaných přístrojů neudělají ani krok, a přístroj s vlastním vědomím se tak zdá jako logická volba pro další vývoj. Nicméně konfrontace umělé inteligence s životem běžných lidí vyvolává již klasické filozofické a morální otázky, které jsou tady rozvíjeny ještě o romantickou linku neodvratitelně předznamenávající bod v budoucnosti, ke kterému se naše civilizace technologickým pokrokem nezadržitelně blíží.



S těmito docela hutnými otázkami se film pere více než statečně a v rámci dvou hodin rozehrává s divákem emocionální hru připomínající spíše vztahovou horskou dráhu, na kterou se divák společně s hlavním hrdinou chtě nechtě dostává. At' už děj filmu Ona působí místy přehnaně a až zbytečně absurdně, v konečném důsledku se jedná o docela pochopitelné zákruty, do kterých by se člověk v podobné situaci dostal, a tak to nelze snímku mít úplně za zlé. Zvláště vezmeme-li v potaz naprosto špičkové herecké výkony, kterým s přehledem vévodí dokonalý Joaquin Phoenix. Tak komplexní a ve všech polohách bezchybně zahranou postavu jsem už nějakou dobu neviděl. Tady zkrátka na plátně vidíte Theodora, nikoliv jeho představitele.

City z jedniček a nul

Není to však jen obsahová a herecká stránka, kterou Ona zaujme. Spike Jonze spolu s kameramanem Hoytem Van Hoytemou předvádí na plátně precizně natočený příběh vybočující z hranic klasického nezávislého dramatu, kterému více než solidně dopomáhá k výslednému velmi příjemnému dojmu špičkový soundtrack od skupiny Arcade Fire. Místy sice příběhová linka lehce zaostává či stagnuje, audiovizuální část ji ovšem nenechá na holičkách ani jednou.

Nakonec, i přes značně absurdně vyhlížející zápletku, je Ona překvapivě emocionálně silným a špičkově natočeným dramatem, které klasické filozofické otázky týkající se umělé inteligence rozvíjí přes uvěřitelnou romantickou linku s veškerou absurditou a divností, jakou by podobný vztah člověka s přístrojem mohl v budoucnu přinášet. Pokud tak nemáte k snímkům podobného ražení daleko, dejte jí šanci. Ona si totiž, i přes trochu zbytečně dlouhou stopáž a pár chybek ve scénáři, váš čas zaslouží.

„Ona je překvapivě silná romantická story, která přesvědčivě převádí emocionální horskou dráhu mezilidských vztahů na úroveň vztahu člověk a přístroj."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

One chance, Veľká Británia, 2013, 103 min

Žáner: životopisný, romantický, komédia
Réžia: David Frankel
Scenár: Justin Zackhan
Kamera: Florian Ballhaus
Hudba: Theodore Shapiro
Hrajú: James Corden, Alexandra Roach, Colm Meaney, Julie Walters, Mackenzie Crook

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsadenie
+ vtip
+ romantická línia

- životopisná línia
- miera autentických záberov

HODNOTENIE:

70%

Životná šanca

TO PODSTATNÉ BOKOM

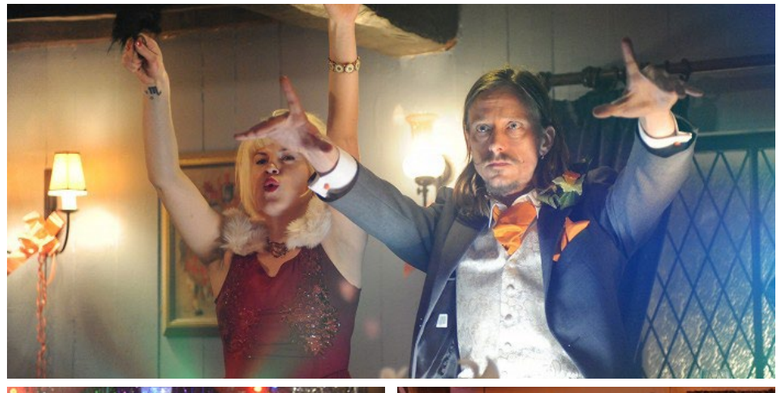
Rok 2013 nám dokázal, že nielen osobnosti ako bol Hitchcock, Lincoln či Jobs sa môžu dočkať filmu, ktorý rekonštruuje ich životy a najdôležitejšie životné momenty. Nedávno nám kiná priniesli film o bezohľadnom podvodníkovi Jordanovi Beelfortovi (Vlk z Wall Street, 2013), tak prečo teraz životopisnú tému neodľahčiť príbehom o dobrosrdečnom opernom spevákovi, víťazovi Britskej verzie talentovej show?

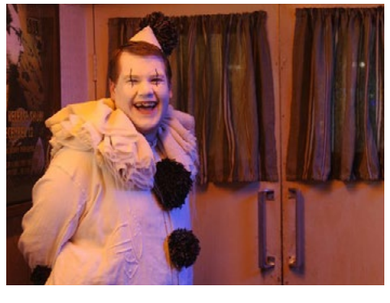
Keď sa David Frankel rozhodne natočiť komédiu, dokáže z nej spravit' príjemnú zábavu pre celú rodinu. Dokázal to pri filme Diabol nosí Pradu (2006) alebo v snímke o niečo lepšej - Marley a ja (2008). Tentokrát k romantike a vtipu pridal ingredienciu reálneho životného príbehu. Paul Potts (James Corden) to nemá v živote vôbec ľahké. Obrovská vášeň pre operu nie je jediným dôvodom, prečo je Paul vystavovaný neustálej šikane. Jeho obezita posmeškom nielen nahráva, ale je taktiež dôvodom, prečo ho ani v dospelom veku žiadna žena ešte nepobozkala. Tak ako mnoho mladých ľudí 21. storočia, aj on hľadá útechu na internetových zoznamkách. Vďaka kolegovi z predajne mobilov sa má so svojou dlhodobou platonickou láskou po prvýkrát stretnúť osobne. Ako stretnutie s dievčaťom, ktorému sa Paul opísal ako vizuálne dvojča Brada Pitta, dopadne? A aký to bude mať dopad na jeho ďalší život?

Jamesovi Cordenovi a Alexandre Roach, známej napríklad z filmu Železná lady (2011) či z najnovšej verzie Anny Kareniny (2012), to na plátne naozaj pristane. Romanticko-úsmevná línia príbehu pôsobí ako majoritná. Sympatická dvojica a nenútene pôsobiace dialógy dokážu diváka naladiť na tú správnu uvoľnenú vlnu, na ktorej si bude film naplno vychutnávať a ľahšie tak prijme predstavu, že ide o príbeh reálnych osôb. Životná šanca by mal byť, ako nás už trailer informuje, z veľkej časti životopisný film.

Mnoho kľúčových okamihov, určujúcich ďalšie smerovanie Paulovho života, sú však zobrazené len skratkovito a neposkytujú dostatočné množstvo informácií. Napríklad obdobie choroby nádejného speváka a zásadné obmedzenie s ním spojené je kompletne vynechané. Pritom nie je pochýb, že v živote skutočného Paula museli tieto dlhé mesiace tvoriť naozaj výrazný zlom. Vďaka takýmto vynechaným udalostiam v rozprávaní môže divák mať pri sledovaní záverečných titulkov mnoho nezodpovedaných otázok a pocit, že sa zo života operného talentu vlastne nič zásadné nedozvedel.

Okrem iného, aj hudba dotvára atmosféru ľahkej romantickej komédie. Mimo Paulov spev, hudobnú školu či naratívnu hudbu, spojenú s nahrávkami spevákov, tvorcovia volia moderné uvoľnené melódie skladieb typu Taylor Swift, ktorá naspievala ústrednú pieseň. Pre diváka je to jasný signál toho, že nie je až také dôležité zosobnenie sa s ústrednou postavou a preniknutie do jej psychiky. Detailnú sondu do vnútra speváka v tomto prípade nahradzuje kolektívna identifikácia s hrdinom a pomerne klišé posolstvo: všetko zlé sa môže na dobré obrátiť. Zatiaľ čo väčšinu minutáže Životnej šance nám je jasné, že sa pozeráme na hraný film, vo svojej poslednej štvrtine však začína experimentovať s dokumentárnymi prvkami. Konkrétne scéna zo súťaže Británia má talent je obohatená o autentické zábery na porotu, pričom súťažiaci Paul je stále Jamesonom Cordenom. Prestrihy z herca na porotcov sú však rozdielnej kvality, čo pôsobí do istej miery rušivo. Ťažko povedať, či bolo vloženie televíznych záberov zámerom, alebo sa tvorcom nepodarilo opäť dostať porotu pred kameru. Možno len polemizovať nad tým, či by bolo vloženie autentického materiálu spoločne so skutočným Paulom lepším riešením.





David Frankel vo svojej poslednej snímke opäť dokázal, že romantické komédie zvláda obstojne. Do obľúbeného žánru sa pokúsil vmiesiť životopisný film, ktorého sa však podľa všetkého bál. Preto stavil na zabehnuté postupy a životný príbeh talentovaného speváka rozpráva akoby mimochodom. Napriek tomu Životná šanca ponúka uvoľnenie, oddych, úsmev na tvári a občas dokonca smiech. Skôr ako mapovanie vývoja od šikanovaného chlapca k národnej hviezde je film rozprávaním o životnej láske a jej moci v ľudskom živote.

„Skôr ako mapovanie vývoja od šikanovaného chlapca k národnej hviezde je film rozprávaním o životnej láske a jej moci v ľudskom živote.“

Matúš Slamka

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

300: Rise of an Empire, 2014, USA, 102 min

Žáner: akčný,vojnový, dráma
Réžia: Noam Murro
Produkcia: Warner Bros., Legendary Pictures, Cruel & Unusual Films, Atmosphere Entertainment MM, Hollywood Gang Productions
Scenár: Kurt Johnstad, Zack Snyder
Kamera: Simon Duggan
Hudba: Junkie XL
Obsadenie: Sullivan Stapleton, Eva Green, Lena Headey, Rodrigo Santoro, David Wenham, Jack O'Connell, Hans Matheson, Callan Mulvey, Andrew Tiernan, Mark Killeen, Ashraf Barhom, Luke Roberts, Yigal Naor

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera, akcia
+ unikátny vizuálny štýl je zachovaný
+ Eva Green
+ hudba

- príbehovo poslabšie oproti pôvodnému dielu
- chýba výraznejší protagonista
- niektoré digitálne efekty

HODNOTENIE:

75%

300: Vzostup Impéria

BOJ, KRV, SMRŤ A... SLÁVA!

Ked' vyšiel pred siedmimi rokmi vel'kofilm 300 od Zacka Snydera, vydobyl si v kasách kín dobré meno, hoci kriticky bol prijatý dost' zmiešane. Všeobecne sa však dá povedat', že 300 bolo skrátka vel'kolepé a pritom nevnucujúce sa, teatrálne a pritom scenáristicky funkčné a v neposlednom rade akčné dielo. Akurát už iba záležalo na uhle pohl'adu, akým sa na tieto ingrediencie diváci pozerali. Priniest' pokračovanie hodné originálu bola výzva, no dlho očakávaný Vzostup impéria sa jej chytil správnym spôsobom, čím zo seba spravil dôstojného nástupcu.

Kým statočný Leonidas bojuje v Termopylách s udatnými 300 bojovníkmi proti mnohonásobnej presile Peržanov, v Egejskom mori sa zvyšné grécke mestské štáty usilujú vyriešit' patovú situáciu hroziacej invázie Peržanov od mora. Tú vedie bezohl'adná a krutá Artemisia (Eva Green), najoddanejšia a najstrašnejšia velitel'ka, ktorú má Xerxes (Rodrigo Santoro) vo svojich radoch. Len jeden muž si uvedomuje dôležitost' zjednotenia Grécka, hrdina Themistokles (Sullivan Stapleton). No kým sa Grécko stihne zjednotit', môže byt' aj podrobené. Themistokles so svojou skromnou flotilou musí odolávat' náporu perzských lodí, a zároveň zohnat' posily. Čas sa kráti.

Vzostup impéria je jazda od začiatku do konca, akurát so zopár rozdielmi od pôvodného 300. Tým najvýraznejším je absencia silného protagonistu. Themistokles a jeho spolubojovníci sú síce sympatickí, no na charizmu Leonidasa nedosahuje ani jedna z postáv. Najvýraznejšou postavou filmu je chladná Artemisia. Eva Green je výborná herečka a vo Vzostupe impéria potvrdzuje, že aj relatívne jednoduchá záporná úloha sa dá rozvinút' v herectve do košatosti. Fanúšikov pôvodného filmu tiež poteší krátke vystúpenie spartských postáv z jednotky.

Scenár mali pod palcom opät' Kurt Johnstad a Zack Snyder, ale na kvality pôvodného filmu nedosahuje. Ide si, aj kvôli odlišnému príbehu, svojou cestou a zvláda ju tak akurát. Dáva zmysel, nevkladá zbytočné dialógy (koniec koncov, tento film o nich ani nie je), potrpí si na istú formu romantizovania hrdinských skutkov a snahy o slávu, ktoré mu uveríte. Však ale pamätnosti typu: „Toto je Sparta!"

Pod'me však na parketu, okolo ktorej sa rojili počas tvorby filmu najväčšie diskusie - a to vizuálnu a akčnú stránku. Vzostup impéria totiž režíroval relatívne neznámy režisér Noam Murro, čo pochopitel'ne vzbudilo otázky, či sa mu podarí spravit' to, čo pred siedmimi rokmi Synderovi. Snyder sám však nielen napísal scenár, ale ako producent dohliadal aj na celú tvorbu filmu, čo je z réžie cítit'. Pokial' milujete 300 kvôli vizuálne podmanivej a detailmi preplnenej audiovizuálnej stránke, spomaleným záberom použitým v tú správnu chvíl'u a adrenalínovým sekvenciám so špičkovou choreografiou súbojov, tak Vzostup impéria sa vám bude páčit'. Po tejto stránke film zostal absolútne nezmenený, čo mu slúži len k dobru.

A práve tým si zachoval svoju priam "trademarkovú" vizuálnu identitu. Podobne ako pôvodný film, ktorý intenzitou a nápaditost'ou akčných scén nielen chytí oko, aj tento správne vybuduje napätie v kombinácii so špičkovou hudbou. Tú komponoval Junkie XL a odviedol výbornú prácu. Vzostup impéria je skrátka zážitok, ktorý má najväčší zmysel vidiet' v kinosále na plátne s dokonalým ozvučením. Každý súboj, každé rinčanie meča, hukot vody a vizuálne perličky výpravy vyznievajú s jeho hudbou presne tak vel'kolepo, ako sa zamýšl'alo. Akurát digitálne efekty, krv a pozadia sú prítomné na každom mieste a niekedy pô-sobia ako z videoklipu. Rátat' to však filmu za zlé by bolo nepocho-pením jeho vlastného štýlu a podstaty. Od Vzostupu impéria skrátka nemožno čakat' výpravnú drámu s hlbokou myšlienkou. Výpravný je, ale jeho hlavnou úlohou je zabavit' a atmosféricky strhnút' diváka so zbraňami príznačnými pre filmové médium, a to sa mu darí na jednotku. Film má 102 minút a ked' skončil, nemal som dost'.

Kvalitu Vzostupu impéria možno ocenit' najmä uvedomením si, že by patril k tomu lepšiemu aj ako samostatný film. Tak či onak, funguje výborne aj ako pokračovanie svojho, stále lepšieho, staršieho brata. Pokial' teda chcete vidiet' špičkovo natočený „akčňák" s dlhými strihovými sekvenciami a bohatou choreografiou, zaobalený do unikátneho vizuálneho dizajnu, určite navštívte kino.

„Vzostup impéria je dôstojný nástupca pôvodného dielu, lebo stavia na jeho základoch – vyšperkovanom vizuálnom štýle a premyslenej akcii, ktorá vám nedá vydýchnut'."

Jozef Andraščík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Oklahoma: Osage county, 2013, USA, 121 min.

Žáner: drama
Réžia: John Wells
Scenár: Tracy Letts
Kamera: Adriano Goldman
Hudba: Gustavo Santaolalla
Hrajú: Meryl Streep, Julia Roberts, Benedict Cumberbatch, Ewan McGregor, Abigail Breslin, Juliette Lewis, Chris Cooper, Margo Martindale, Dermot Mulroney, Sam Shepard, Julianne Nicholson, Misty Upham, Will Coffey, Newell Alexander, Dale Dye

PLUSY A MÍNUSY:

+ Meryl Streep
+ herecké obsadenie
+ výborný scenár
+ téma

- hudba!
- kamera

HODNOTENIE:

70%

Blízko od seba

SMIECH CEZ SLZY

Film Blízko od seba sa odohráva v štáte Oklahoma. Hektáre ornej pôdy, poloprázdne mestečká pozdĺž prázdnych ciest, a polia, ktoré sa tiahnu všade, kam sa človek pozrie. Počas dlhých letných dní tu slnko tak pečie, až sa zdá, že život tu plynie pomalšie. Dokopy sa tu vlastne nič zaujímavé nedeje. Na opustenej usadlosti domu Westonovcov to však začína vrieť. Po tom, ako sa záhadne stratí Beverly Weston sa veci dajú do pohybu. Krehké rodinné vzťahy sa rozpadávajú a na povrch vyplávajú dlhoudržiavané tajomstvá.

Predlohou pre film sa stala divadelná hra August: Stratení v Oklahome od Tracyho Lettsa. Dráma, ktorej bola udelená Pulitzerová cena v roku 2008, sa stala divácky úspešnou takmer po celom svete. U nás ju môžete vidieť od roku 2011 a to na doskách Slovenského národného divadla. V roku 2013 John Wells v spolupráci s autorom hry priniesli do kín jej filmovú podobu. Slovenskí distribútori sa však z nepochopiteľných príčin rozhodli pre názov Blízko od seba, ktorý by sa pokojne hodil na hociktorý „presladený doják" od Ingrid Lindströmovej.

Tvorcovia vsadili na osvedčené herecké kapacity. Najväčším pozitívom pre film sa stala očarujúca Meryl Streep, ktorá stvárnila ústrednú postavu filmu Violet Westonovej, ženy v rokoch, závislej na liekoch a strácajúcej prehľad medzi snom a skutočnosťou. Táto rola ponecháva herečke obrovskú príležitosť pre umelecké stvárnenie. Streepová opäť nesklamala a predvidla špičkový výkon, za ktorý je dokonca nominovaná na Oscara. O svojom pôsobení vo filme sa vyjadrila, že to, čo prechádzalo natáčaniu bola ťažká drina a príprava. Okrem nej si vo filme zahrala aj Julia Roberts, ktorá stvárnila postavu Karen. Je jednou z dcér Violet Westonovej, ktorej sa rúca dlhoročné manželstvo s mužom. Najvýraznejšou sa stáva v dramatických polohách, o ktoré v tomto filme nemala núdzu. Fanúšikova Julie sa majú na čo tešiť. Malého Charlesa si zahral Benedict Cumberbatch, ktorý momentálne pracuje aj na seriáli Scherlock trhajúcom v Anglicku rekordy sledovanosti.

Film sa stáva silným emotívnym dielom. Bežná téma rodiny sa tu rieši omnoho komplikovanejším spôsobom. Veľmi znekľudňujúco pôsobí to, ako autor presne zachytil hlbokú krízu vzťahov a psychické trápenie príslušníkov rodiny. Stretávame sa tu s troma generáciami a každá z nich prináša svoj pohľad na život. Starú školu tvorí osudom ťažko skúšaná a prepracovaná Violet Westonová, ktorá trpí rakovinou úst a tak sa jej útočiskom stávajú ukľudňujúce lieky. Pod všetkým tým šialenstvom však skrýva bolesť nad osudmi jej dcér a rozvrátenosťou rodiny. Svojou priamosťou a úprimnosťou zraňuje všetkých naokolo a tí sa len bezmocne prizerajú jej trápeniu. Tri dcéry, z ktorých každá začala žiť odlišným životom, sa vracajú do svojho rodného domu. Ich životy sa však natoľko odlúčili, že si k sebe nevedia nájsť cestu a tak každá rieši svoje problémy po svojom... Napokon je tu vnučka, ktorá nedokáže pochopiť, čo sa deje okolo nej a tak len vzdoruje.

Ani závažná udalosť, ako tragická smrť otca nezlúči túto rodinu dokopy. Film priamo poukazuje na nesúdržnosť a nezáujem o rodinu v súčasnej spoločnosti. Potvrdzuje to aj replika: „Kedysi bola rodina spolu". Scény, ktoré sú svojím obsahom na prvý pohľad vtipné, nadobudnú trpkú príchuť tragédie. Človeku sa chce v jednom momente smiať aj plakať. Práve touto svojou ambivaletnosťou si hra i film získajú mnohých divákov.

V snímke je takmer minimum akcie a keďže sa všetko odohráva na ploche jedného domu herecké výkony sa stali najdôležitejšiou zložkou filmu. Hlboká analýza medzi ľudských vzťahov si žiadala silné herecké obsadenie. A tak sa napokon stalo.

Výrazová stránka filmu však nie je ničím výnimočná. Overený hollywoodsky štýl neponúkol nič nové. Kamera zaujme iba v niektorých polohách, keď preberá úlohu subjektívnych pocitov hlavnej postavy. Kamere teda nie je čo vytknúť, ale ani pochváliť. Problematickou pre film sa stáva hudba. Je až zarážajúce, ako môže práve hudba pokazit' dobrý dojem z filmu. Tam, kde sa žiadalo ticho, tam tvorcovia s radosťou napchali, čo najviac srdcervúcej melódie. Tragikomédia sa tak pomaly, ale iste menila na melodrámu. Obyčajný opakujúci sa country motív by potiahol film určite viac.

„O dôvod viac, prečo si začať vážiť rodinu."

Marek Suchitra

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH

Hra motivovaná populárnym seriálom Mestečko South Park, ktorá navyše taží z hlbín značky ovela dôkladnejšie ako samotný seriál. Autori seriálu Trey Parker a Matt Stone museli po prvýkrát v histórii vytvoriť kompletnú predlohu mesta, rovnako a zjednotiť všetky poznatky tohto univerza.

Výsledkom je otvorený herný svet, kde nájdete všetky charakteristické scény, vrátane mnohých špeciálnych oblastí, kde sa odohrajú bláznivé bitky. Samozrejme, i za sprievodu Gartmanovho hlasu. Vy sa ako nová tvár postavíte po bok slávnych postáv, aby ste odrazili vlnu agresívnych gotikov a narkomanov.

1. cena hra PC + reproduktor Kenny
2. cena hra PC + cestovný hrnček
3. cena hra PC + USB kľúč Cartman

Súťažte na www.gamesite.sk

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Need for Speed, USA, 2014, 130 min

Žáner: *akční, krimi, drama, thriller*
Režie: *Scott Waugh*
Scénář: *George Nolfi, John Gatins*
Kamera: *Shane Hurlbut*
Střih: *Paul Rubell, Asott Waugh*
Hudba: *Nathan Furst*
Hrají: *Aaron Paul, Dakota Johnson, Imogen Poots, Michael Keaton, Dominic Cooper, Rami Malek, Scott Mescudi, Ramon Rodriguez, Nick Chinlund, Harrison Gilbertson, Han Soto, Antoni Corone*

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvělá auta
+ skvělí herci
+ skvělé odreagování

- scénář
- režie
- nevyužití herci

HODNOTENIE:

65%

Need for Speed

CHYŤ MĚ, KDYŽ TO DOKÁŽEŠ!

A je to tady, po úspěšné sérii filmů Rychle a zběsile se v kinech objevuje další moto film o nelegálních závodech – Need for Speed. Adaptace proslulé herní série se ujal nepříliš známý režisér Scott Waugh, potěší však fanoušky herní předlohy i ty filmové?

Během propagace tohoto filmu si nejeden člověk chtěl koupit Mustanga a každý druhý chtěl po zhlédnutí traileru projet tímto Mustangem USA, lítat s ním ve vzduchu, nahánět se s policií i s vrtulníky. Co víc, když režisér vypustil informaci o minimálním užívání triků, které nahradily skutečné jízdy a bouračky nebo makety, kdo by nechtěl (alespoň tu maketu)?

Hlavním hrdinou Need for Speed je mladík Tobey (Aaron Paul). Tobey je automechanik a skvělý závodník, a jelikož první ze zmíněných zaměstnání mu trochu chátrá, rozhodne se uzavřít obchod se svým odvěkým nepřítelem Dinem (Dominic Cooper), který nejenže je arogantní a důležitý jako moucha na talíři, ale navíc ještě přebral Tobeymu holku (Dakota Johnson). Tobeymu se dostane do ruky klenot v podobě Mustangu, který opraví a udělá z něj nejrychlejší auto všech dob. Na jeho předvádění se seznámí s Julií (Imogen Poots), asistentkou miliardáře a sběratele aut, která nakonec s autem i vítězně odjede. Dino následně vyzve Tobeyho na další závod, za jehož vítězství mu slibuje navýšenou odměnu. Závod se jim ale vymkne z rukou a Dinovým zaviněním zemře Tobeyho nejlepší přítel. Dino se však, díky protekci, vyhne trestu, a do vězení jde Tobey. Ten myslí celou dobu na odplatu a po propuštění se hlásí do prestižního ilegálního závodu De Leon, aby nejen Dina porazil, ale zároveň ho usvědčil z vraždy svého přítele.

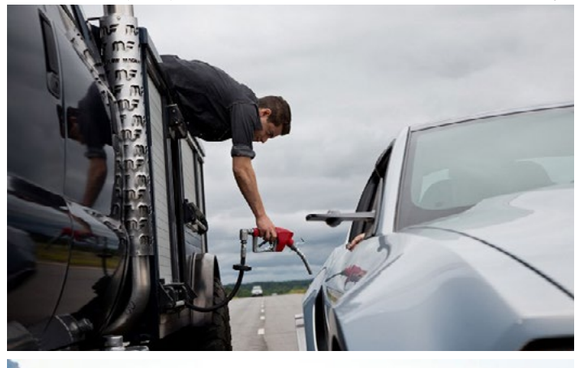
Jako hra je to funkční, ale jako film to má pár obřích chyb, za které může převážně scénář, na kterém pracoval George Nolfi (Správci osudu (2011) nebo Bourneovo ultimátum (2007)) a John Gatins (Ocelová pěst (2011) nebo Let (2012)). Oba scenáristé jsou jistě velmi talentovaní, a ač ten scénář nebyl tak laciný a s prominutím tupý jako u Rychle a zběsile 6 (2013), tak to stále byl dost špatný pokus o přepis hry na papír s přídavkem srdceryvného příběhu. O logice ani nemluvě, jdeme přeci do kina na film o autech, závodech a hezkých holkách (natřásání holek v bikinách jako v Rychle a zběsile si tady ovšem moc neužijete), tak na co logika?

Efekty neefekty, závody byly fajn, auta skvělá, makety k nerozpoznání a i ty vtipy nebyly tak laciné. Aaron Paul byl jako zhrzený hrdina roztomilý a nevyužitý, Dominic Cooper jako bohatý, zlý šmejd nestál za nic a co na něm nudná Dakota Johnson viděla, lidský mozek nepochopí. Co ovšem stojí za to, je výkon Michaela Keatona. Ten pocit, že byste před každou novou hrou nejraději zabili moderátora, který sděluje pořád totéž a je neuvěřitelně vlezlý, máte i tady. Pro Keatona jako Monarchu je závod De Leon něco jako jeho dítě – vymyslel ho, pořádá ho, moderuje. Je tak slizký, zvrhlý a patetický zasněný romantik, že by potřeboval během těch komentářů vypláchnout oči i ústa mýdlovou vodou, ale svoji funkci i roli zvládl skvěle.

Pokud od filmu čekáte něco velkého, tak po dvou hodinách v kině odejdete lehce podrážděni. Need for Speed je volnočasová aktivita pro zrovna neřídící milovníky aut, ale rozhodně není pro zrovna přemýšlející milovníky filmů. Film je fajn, skvělý na odreagování, scenáristicky se Nolfi a Gatis nikdy neměli potkat a Waugh to měl jako režisér trochu odlehčit a to těmi pár vtipy rozhodně neudělal. Ale ano, u Need for Speed se dá skvěle vypnout a zrelaxovat. A toho Mustanga chci. Alespoň tu maketu!

„Need for Speed je volnočasová aktivita pro zrovna neřídící milovníky aut, ale rozhodně není pro zrovna přemýšlející milovníky filmů.“

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

Mr. Peabody & Sherman, 2014, 92 min.

Žáner: animovaný
Réžia: Rob Minkoff
Scenár: Craig Wright
Hudba: Danny Elfman
Obsadenie: Ty Burrell, Ariel Winter, Ellie Kemper, Stanley Tucci, Karan Brar,

PLUSY A MÍNUSY:

+ ústredná dvojica Peabody a Sherman
+ variabilita prostredí a scén
+ animácia

- film neprináša nič originálne alebo inovatívne
- humor je zle vyvážený

HODNOTENIE:
75%

Dobrodružstvá pána Peabodyho a Shermana

ANIMOVANÝ "NÁVRAT DO BUDÚCNOSTI", KTORÉMU CHÝBA CIEĽOVA SKUPINA.

Rob Minkoff, režisér filmu Levíˇ Kráľ, uvádza svoj druhý animovaný film založený na krátkom rovnomennom animáku, ktorý sa po prvýkrát objavil na obrazovkách v The Rocky & Bullwinkle Show z 60. rokov - Dobrodrúžstva pána Peabodyho a Shermana. Film je plný inteligentného humoru a kultúrnych narážok, no sprevádzaný jedným vel'kým otáznikom. Pre koho tento film vlastne je? Pre deti alebo pre dospelých?

Všetko sa začalo, ked' pán Peabody (pes génius) nájde v krabici ležat' opustené diet'a a uvidí v ňom odraz svojho vlastného detstva. A tak sa pán Peabody rozhodne adoptovat' si malého Shermana. Vd'aka svojej l'udskosti sa mu to aj podarí, pretože ak si diet'a môže adoptovat' psa, prečo by to nemohlo byt' aj naopak.

Dej sa točí okolo udalosti, ktorá sa prihodila Shermanovi počas jeho prvého dňa v škole. Chlapec totiž strávil niekol'ko rokov doma, kde sa učil pod dohl'adom pána Peabodyho. V škole ho však dievča menom Penny nazve psom a hodí mu jedlo na zem, čím Shermena vyprovokuje a ten ju následne uhryzne. Malý chlapec tak spraví zlé meno nielen sebe, no dostane do nepríjemnej situácie aj pána Peabodyho, pred ktorého je položená otázka, či je schopný vychovávat' l'udské diet'a. A práve tento fakt, že vzt'ah medzi otcom a synom je náhle v ohrození, sa stáva pre film hlavnou témou.

Pán Peabody teda pozve Penny a jej rodičov k sebe domov, aby na nich mohol zapôsobit' a vysvetlit' im nedorozumenie. Sherman ale nedokáže s Penny dlho vydržat', tak sa jej rozhodne ukázat' najväčšie tajomstvo, ktoré on a pán Peabody skrývajú pred verejnost'ou - stroj času zvaný Wayback. Tu sa dostavame k bodu, kedy film naberá na tempe a zastaví sa až v závere. Čím hlbšie sa ale ponárate do príbehu, tým viac sa pýtate samých seba, pre koho toto dielo vlastne je.

Problém je v tom, že film pôsobí, ako keby sa nevedel rozhodnút' medzi inteligentným humorom a l'ahkými detskými gagmi. Tak ako to bolo v spomínaných krátkych animákoch zo 60 tych rokov, tak aj tento film je založený na sarkazme a slovných hračkách pána Peabodyho. "Ja to nechápem," je jediná Shermanova odpoved' k týmto poznámkam a určite nebol jediný, kto sa to počas filmu pýtal. Sú podavané

vel'mi sucho, nasilu a iba na to, aby sa starší diváci zasmiali. Nijako však nenarúšajú plynutie deja, ktorý síce nie je najoriginalnejší, ale zato je l'ahko strávitel'ný a pozoratel'ný až do konca. Čo sa týka ústrednej dvojice postáv, tak tá funguje bez problémov. Peabody a Sherman sú charakterovo rozdielni, no ich vzt'ah je prirodzený a uveritel'ný. Slovenský dabing tu tiež neprekáža, je príjemný a pomerne hodnoverný..

Štýlom animácia pripomína svoju staršiu predlohu, ktorá je jednoduchá a minimalistická, no svojím spôsobom pôsobivá, čo sa vypláca najmä pri akčných scénach. Zvuk je vo filme dobre zapracovaný a hudba od Dannyho Elfmana je stále príjemne povzbudzujúca a emotívna.

Film sa nesnaži upútat' originalitou, ale svojou flexibilitou týkajúcou sa prostredia aj humoru, ktorý nevyšiel úplne tak, ako autori plánovali. Ale dá sa na filme zasmiat'? Áno, a nielen raz. Dokonca je možné, že sa budete častejšie smiat' vy ako deti, pretože humor vyžaduje určitú znalost' z histórie aby ste ho pochopili. Na záver už len treba dodat', že Dobrodružstvá pána Peabodyho a Shermana si treba pozriet' bez nejakých vel'kých očakávaní - hlavne ak máte za sebou animáky ako L'adové kráľovstvo a Lego príbeh. K tým sa, žial', film nepribližuje ani zd'aleka, aj ked' by mu možno pomohlo použit' Wayback, vrátit' sa spät' v čase a inšpirovat' sa nimi.

„Naspeedovaný komedialný animák s dávkou inteligentného humoru, ktorý síce nie je najlepšie používaný, no neuberá na kvalitách tohto prekvapivo príjemného filmu."

Ľuboš Oravec

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

The Nut Job, Kanada / Jižní Korea / USA, 2014, 86 min

Žáner: animovaný, dobrodružný, komedie, rodinný
Režie: Peter Lepeniotis
Scénář: Peter Lepeniotis, Lorne Cameron
Hudba: Paul Intson
Stříh: Paul Hunter
Hrají: Liam Neeson, Katherine Heigl, Brendan Fraser, Will Arnett, Stephen Lang, Sarah Gadon, Jeff Dunham, Gabriel Iglesias, Maya Rudolph

PLUSY A MÍNUSY:

+ němá vtipná krysa
+ plán na vykradení banky
+ ráj pro milovníky ořechů

- scénář
- hudba
- charaktery postav
- nevtipné vtipy
- dabing

HODNOTENIE:
50%

Velká oříšková loupež

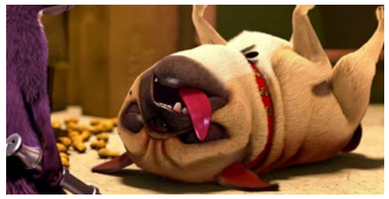
INVAZE VEVEREK A ZKORUMPOVANÝ MOPSLÍK

Scenárista animovaných filmů jako Medvědí bratři (2003) nebo Za plotem (2006), Lorne Cameron, se opět pobláznil do smutných hladovějících zvířátek a společně s režisérem Peterem Lepeniotisem natočili druhou variaci Za plotem. Méně zábavy vyvážili větším množstvím ořechů a hudebním podkresem v podobě Gangnam Stylu!

Parta zvířátek z parku se chystá na zimu a shromažd'uje zásoby. Všichni, až na jednoho lakomého veverčáka, který se nenechá komandovat nějakým sebestředným Mývalem a krade ořechy na vlastní pěst, ano, na úkor celého parku. Tato veverka jménem Bručoun je z parku vyhoštěna a se svým nejlepším kamarádem krysou (který se zjevně jmenuje Kámoš nebo taky Hej Kámo, za což můžeme vinit dost slabý dabing) opustí park a rozhodnou se vykrást obchod s ořechy. Nejsou ovšem jediní zájemci a už vůbec netuší, že obchod je doupě a maskování pro bankovní lupiče.

Po pravdě příběh o vykrádání banky a kopání tunelu byl mnohem zajímavější než příběh o kradení ořechů. Ve filmu o zvířátkách tak zaujme více příběh o lidech, což je dost smutné. Většina charakterů je jako přes kopírák ze scénáře Za plotem až na ten rozdíl, že zde byla více jak polovina zvířat převážně otravná než zábavná. Bručoun je sice zapšklý starý lakomec, ale všichni dávno vědí, že je to v srdci dobrák a když ostatním začne foukat zimní vítr do bot, tak jim pomůže. Jeho nemluvící krysí kamarád je jedna z těch potrhlých postav, které člověk bud' miluje, nebo nesnáší, a hlavní ženská hrdinka je další zvířecí spasitelka a femme fatale v podobě veverčí Xeny. Fena mopse, která hlídá krám s ořechy, by měla být korunovaná na nejotravnější šílenou animovanou postavičku všech dob a její věta „Můžu tě olíznout šéfe?" se zapíše do faux pas scenáristické historie.

Celý film je jedna velká lapálie, a dokud se do toho nevmísí lidé, je to šílená hloupost. Technicky to není zrovna nejhorší animák, ale pokud se podíváme na dnešní konkurenci, tak se tvůrci moc nevytáhli, ba naopak. Ona spolupráce Kanady, USA a Jižní Korey asi nebyla ta nejlepší volba, protože vtipy s korejskou hudbou a angažování (nejen) hudby od PSY někdy lehce připomíná pocit z prvního zhlédnutí videa k populárnímu Gangnam Stylu. Paul Intson, který k filmu dělal hudbu, se tedy nijak nevytáhl, ale co naplat, když se vám za zády dohaduje početná skupina korejských producentů.



Velká oříšková loupež je vlastně Velká oříšková nuda, kde se děti pobaví na roztomilých postavičkách a zlém, otravném ptáčkovi jako vystřiženém z Angry Birds, a rodiče to z lásky ke svým ratolestem nějak přetrpí. Ale pokud nejste dítě, nebo rodič, polovinu času strávíte krabatěním čela a kroucením hlavy. Pokud ovšem seženete něco, co bere PSY pro svou inspiraci, náramně se pobavíte na těch dvou vtipech, na jednom neuvěřitelném tanečku veverky a krysy a nad nechutným vrtěním mopslího ocásku. A jestli patříte do skupinky lidí, kteří si hit Gangnam Style opakovaně užívají, film bude mít i svá světlá místa.

„Nejdivnější animák, který způsobí alergii na ořechy i na zvířata. Pokus o druhé Za plotem mělo raději za plotem zůstat."

Veronika Cholastová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Pompeje, Kanada / Německo, 2014, 102 min

Žánr: akční, dobrodružný, drama, romantický
Režie: Paul W.S. Anderson
Scénář: Janet Scott Batchler, Lee Batchler, Michael Robert Johnson
Kamera: Glen MacPherson
Hudba: Clinton Shorter
Hrají: Emily Browning, Kit Harington, Kiefer Sutherland, Carrie-Anne Moss, Jessica Lucas, Adewale Akinnuoye-Agbaje, Jared Harris, Paz Vega, Currie Graham, Sasha Roiz

PLUSY A MÍNUSY:

\+ v rámci možností snesitelné

\- digitální triky
\- přepálené finále
\-neoriginalita

HODNOTENIE:

45%

Pompeje

ZACHRAŇ SE, KDO MŮŽEŠ

Diskutovat zde o tom, která témata a historické látky se hodí pro epické velkofilmy a která by raději měla zůstat na stránkách učebnic dějepisu, asi nemá smysl. Tak jako tak, nyní do kin vlétl další historický blockbuster, velkolepé Pompeje. Nic nového pod sluncem ovšem nečekejte.

Tvůrce videoherně-filmové série Resident Evil, Paul W.S. Anderson, si od zombie a nepříznivé budoucnosti dal na chvíli pokoj a vydal se, stejně jako před třemi lety se snímkem Tři mušketýři, do historie. Ten, kdo však čeká hodnotný historický velkofilm, který odkrývá jednu z největších katastrof lidské historie, by mohl být v kině docela nepříjemně překvapen. Pompeje totiž patří k těm filmům, které si s nějakým hlubším poselstvím příliš velkou hlavu nedělají.

Jako přes kopírák

Ze všeho nejvíc však snímek postrádá originalitu. Obrovská sopka, která je na pokraji výbuchu, tu totiž působí jen jako potřebný nástroj příběhu, který jej udržuje stále v chodu, i když všechno ostatní okolo skřípe. Hlavní dějová linka je pak jakýmsi derivátem všech známých i neznámých historických látek naroubovaných na dojemný příběhem páru, kterému díky společenskému postavení nebylo přáno. Pokud vám v hlavě vyskakuje něco jako kombinace Gladiátora a Titanicu, nebudete daleko od pravdy. A také proč ne. Beze všeho. Potlačíte-li předešlou filmovou zkušenost a vypnete-li mozek, v tomhle ohledu Pompeje docela fungují. Problémů je zde ale víc než dost.

To, co minimálně mně zanechalo ještě nadlouho po projekci hořkou pachuť, jsou neskutečně mizerné herecké výkony. Výjimkou je Kit Harington (Jon Snow z Hry o trůny), který sice nepředvádí příliš, nicméně bych se jej nebál označit za jediné herecké pozitivum filmu. Naprostým opakem je pak Kiefer Sutherland a zbytek známých tváří. Ti totiž ze svého repertoáru loudí jeden křečovitější přízvuk za druhým, což jen dokresluje až absurdní plochost všech zúčastněných postav. Samotný Sutherland pak svou karikaturou římského senátora občas boduje, nicméně zahánění jeho projevu do extrému a pravidelné šlapání na jazyk působí na ploše téměř dvou hodin docela otravně.

Plameny a popílek

Zpracování navíc také není žádná sláva. Anderson v tomto ohledu není nováček a to, že některé scény vypadají opravdu roztodivně, prostě nemá omluvu. Sice tu svůj obvyklý 3D fetiš v házení předmětů do kamery, které naopak ve 2D působí neskutečně otravně, krotil, ale i tak je zde jeho rukopis znát. Digitální triky jsou dosti podvyživené (což je o to větší zábava ve finále, které na CGI destrukci doslova stojí, tedy v tomto případě padá), dvě třetiny akčních scén postrádají dynamiku a rádoby efektivní momenty v konečném důsledku působí nesmírně hloupě a kýčovitě.

Pompeje nejsou tak ničím jiným než trestuhodně neoriginálním historicko-akčním výplachem, který se snaží zalíbit všem. Nejedná se o kvalitativně tak špatný snímek, jak by se mohlo zdát, ale nic převratného opravdu nečekejte. Nudit se nebudete, nicméně mozek vás z toho bude bolet ještě nějakou dobu.

„Jedna sopka, jedna romance a jeden vysoce průměrný a neoriginální blockbuster se sopečnou erupcí v pozadí."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Arcibiskup Bezák zbohom..., Slovensko, 2014, 90 min.

Žáner: dokumentárny
Réžia: Ol'ga Záblacká
Scenár: Ol'ga Záblacká
Kamera: Boris Lindtner, Luboš Fiala
Obsadenie: Ol'ga Záblacká, Lukáš Latinák, Róbert Jakab

PLUSY A MÍNUSY:

\+ samotný Róbert Bezák a jeho myšlienky

\- kamera
\- hudba
\- gýčovost'
\- otázna ciel'ová skupina divákov

HODNOTENIE:
25%

Arcibiskup Bezák Zbohom...

PLYTKÝ FILM O HLBOKOM ČLOVEKU

Pôsobenie emeritného arcibiskupa Roberta Bezáka je pre Katolícku cirkev mimoriadne háklivá téma. Pre prevažnú väčšinu katolíkov bol Bezák človekom, ktorý posúval cirkev bližšie k l'ud'om. Jeho odvolanie tak predstavuje pre mnohých, nielen veriacich, ale i neveriacich, t'ažko uchopitel'né rozhodnutie. Kde je pravda? Urobil Bezák skutočne chybu?

Nie som si úplne istý či dokument o trnavskom emeritnom biskupovi, bol tak skoro po spomínanom odvolaní št'astný nápad. Téma je to mimoriadne t'ažká, treba opatrne volit' každé slovo, každý záber. Postava kňaza, o to viac biskupa, je pre veriaceho človeka niekým, kto nie tak úplne patrí do tohto sveta. Je to prostredník medzi človekom a Bohom. Tým si prirodzene zaslúži úctu a l'udia od neho očakávajú množstvo pozitívnych charakterových vlastností, ktorými však nie vždy musí disponovat'. Požiadavky na takéhoto človeka sú potom o dost' vyššie ako napríklad na suseda. A preto si myslím, že Bezákovej osobe sa mal venovat' skúsený dokumentarista, ktorý sa vyzná v cirkevných sférach.

Žial', Ol'ga Záblacká skúseným dokumentaristom nie je. Arcibiskup Bezák je jej prvotinou, a je to poriadne vidiet'. Najsmutnejšie na tom všetkom je, že film bol pravdepodobne natočený s dobrým úmyslom pomôct', no stal sa pravý opak. Mám pocit, že dokument Róbertovi Bezákovi môže spôsobit' ešte vel'a nepríjemností.

Je až triviálna chyba, ked' kameraman a ostrič absolútne nezvládajú svoju prácu. Počas väčšiny rozhovorov s Bezákom je on jediný zaostrený, interiér nechutne rozmazaný a podobných situácií je v dokumente ešte omnoho, omnoho viac.. Ale na tom až tak nezáleží. Takisto vel'mi nezáleží na gýčovej hudbe, ktorej vrcholom je titulná pieseň k filmu s tuctovou melódiou a infantilným textom, priamo spod pera Ol'gy Záblackej.

Na čom záleží je celkový obraz, ktorý si o osobe Róberta Bezáka vytvorí divák. Samozrejme, jeho skalným „fanúšikom" sa bude film pravdepodobne páčit' a pretrpia amatérskost', s ktorou je nakrútený. Pre tých, ktorí postavu bývalého arcibiskupa naopak nemajú vel'mi v láske bude film požehnaním. S chut'ou sa môžu pustit' do nešt'astného generalizujúceho výroku Bezákovej sestry o tom, že Cirkev jej pripomína skôr firmu. A diváci s náznakom dobrého vkusu sa zas môžu pohŕdavo pousmiat' nad Bezákom hrajúcim na fujare v Terchovej. S tým by samozrejme ešte nebol žiadny problém, keby sa sčista-jasna v hl'adisku neobjavil zbojník (pravdepodobne Jánošík) uznanlivo hl'adiaci a plieskajúci bičom. Smutne trápna a zbytočná scéna.

Absolútnym vrcholom nepochopenia tematiky sú ale pasáže, v ktorých Lukáš Latinák a Róbert Jakab sedia v úlohe rozprávačov pred rozprávkovou knihou. Divadelne prehrávajúcimi hlasmi z nej čítajú príbeh o Slovíčkove (Slovensko), v ktorom raz žil Bezáčik Priamy a stala sa mu vel'ká krivda. Ak vo vás predchádzajúca veta spôsobuje pocity trápnosti, zrejme nebudete sami. Chápem, že autorka chcela humorným spôsobom poukázat' na vážny problém, ale toto je už prisilná káva. Nejde mi do hlavy, ako mohol tieto pasáže pán Bezák vôbec schválit'. Nedokážem si to vysvetlit' inak než tak, že o nich vôbec netušil.

Našt'astie, vyslovene príšerný dokument o Róbertovi Bezákovi sa natočit' pravdepodobne ani nedá. Jeho príbeh je na to až privel'mi silný. Takisto, pán Bezák má dar reči a divák tak vie pochopit' jeho myšlienky, vžit' sa do situácie či mu dokonca fandit'. V dokumente sa taktiež mihnú aj iné osobnosti, ktoré sa oplatí počúvat'. Toto všetko ako-tak vyt'ahuje film z kategórie t'ažkého podpriemeru, do ktorej inak nepochybne patrí.

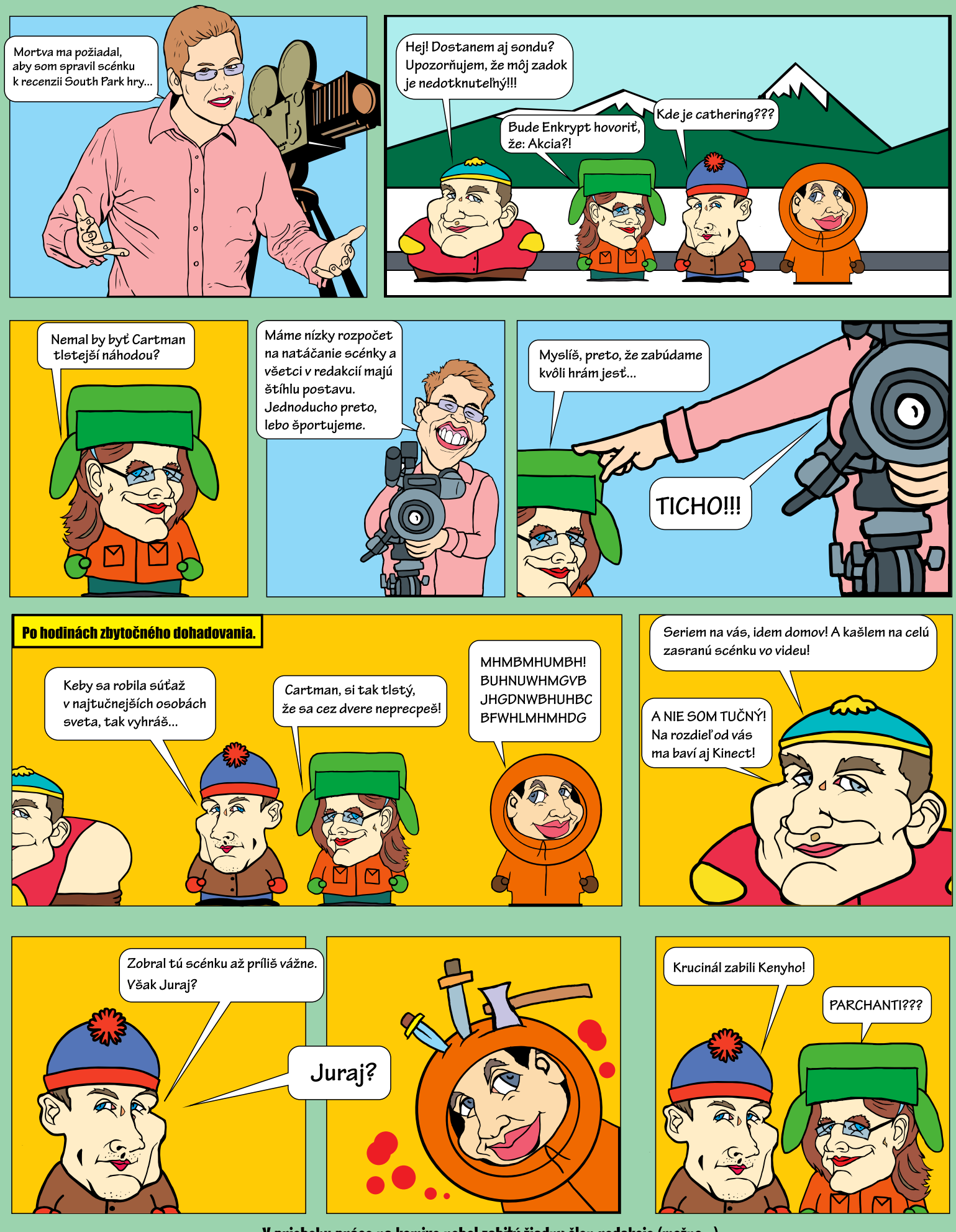
Pre koho bol dokument Arcibiskup Bezák zbohom určený? Aký bol jeho ciel'? Autorka pravdepodobne chcela ukázat' verejnosti, že Bezák je správny chlap. Ale akej verejnosti? Veriacim l'ud'om? Prehnanou zovšeobecňujúcou kritikou cirkvi a neúctou k pápežovi? Alebo bol film určený liberálnemu publiku? Prečo by sa ale toto publikum malo o film zaujímat'? ak, nech si už film pozrie hocikto, pravdepodobne bude dost' sklamaný.

„Nie, nie, nie, nie, a ešte raz nie."

Adam Schwarz

6. GS TALES

Libreto Jakub Pokorný
Grafika Juraj G. Mandel



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