Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 29 / máj 2014 | www.gamesite.sk

GENERATION

TOP HRA
Age Of Wonders III

PREDSTAVUJEME
Razer Blackwidow Ultimate

VIDELI SME
Captain America: Zimný vojak

Štyri súťaže o hodnotné ceny

→ HRY MESIACA:
The Elders Scrolls ONLINE
Diablo 3 Reaper of Souls
Sly Cooper
Metal Gear Solid: Ground Zeroes

→ HARDVÉR MESIACA:
herná myš Trust GXT 166
Creative headset Hitz MA2600
Lenovo Yoga 8
LG G Pad

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Noe
Všetky moje deti
Fair Play
Kráska a zviera

→ TOP TÉMY:
trendy - Sťahovať, alebo nesťahovať?
trendy - Predstavenie filmu Divergencia
trendy - Novinky z hardvéru
trendy - Filmové novinky

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 Age of Wonders 3

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X

Editoriál

Majú hry budúcnosť?

Túto otázku si počas minulého roka pokladali takmer všetci herní vydavatelia. Nástupu "next-gen" konzol neverili. Obávali sa, že hard-core hráči vymierajú a nová generácia chce iba F2P hry na telefóny a tablety. Je to nezmysel, ale vysvetlite to „kravaťákom", ktorí vidia iba čísla a prognózy.

Dnes má PS4 na konte viac ako sedem miliónov predaných kusov. Microsoft vyexpedoval cez päť miliónov Xboxov One a pripravuje sa na druhý launch. V septembri prinesie konzolu oficiálne aj na Slovensko. Už dnes však môžeme povedať, že next-gen konzoly sú úspešné a hry, resp. „klasické hry" majú budúcnosť, aj z pohľadu veľkých vydavateľov. Knižnica titulov sa utešene rozrastá a zvyšok tohto roka bude určite zaujímavý. O necelý mesiac vychádza Watch Dogs. Dlhé čakanie sa blíži ku koncu – len aby ho nahradilo ďalšie tešenie sa na iné hry. E3 je za rohom a my budeme pri tom.

O budúcnosti platených MMORPG chce presvedčiť The Elder Scrolls Online, o ktorom si prečítate na ďalších stranách. Recenzia si zaslúži prívlastok „mega", a to nielen preto, že skonzumovala značnú časť hernej rubriky a zabrala aj priestor, ktorý je určený komixu. Ten v tomto čísle nehľadajte, rovnako ako Hirovu fotku vedľa tohto stĺpčeka. Hiro už ďalší úvodník „o 5 minút 12 nezvládol", a tak iba odkazuje – užite si toto vydanie magazínu Generation. Budúce číslo bude už tridsiate.

Roman „JC" Kadlec

Redakcia hodnotí mesiac apríl...

Juraj Vlha

Keď bol čas, dohrával som staršie tituly na 3DS a pozrel som sa na zúbok aj Mario Golf či novému Kirbymu. Pomimo som si spravil aj menšiu prípravu na nového Wolfensteina, v podobe Return To Castle Wolfenstein.

Roman Kadlec

The Elder Scrolls Online neupútalo a trochu doplatilo na chytľavosť datadisku k tretiemu Diablu. Na cestách som oprášil PS2 klasiku, trilógiu Sly Coopera a za tento port si zaslúži Sony pochvalu. Je technicky bezchybný. Viac píšem v recenzii.

Dominik Farkaš

Apríl patril experimentovaniu s indie titulmi, takže Fez, Awesomnauts a k tomu veľká dávka multiplayeru v Company of Heroes 2. K tomu trochu 2014 RTWC a Trials Fusion.

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

Všetko pod jednou strechou

prva.sk
internetová nákupná zóna

Prestigioonline
www.prestigioonline.sk

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Dominik Farkaš*

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

Rušný apríl v štúdiu NaughtyDog

Neobvykle vysoký počet správ, týkajúcich sa vývojárov zo Santa Monicy, tvorcov titulov ako TheLast of Us, Uncharted, Jak and Daxter či CrashBandicoot, sa začal ešte na konci marca, kedy svoj odchod zo štúdia ohlásil šéf vývoja Uncharted 4, Justin Richmond.

Vo vyhlásení prezradil: *„Milujem toto štúdio a ľudí a viem, že budú pokračovať vo vytváraní výborných hier. No na druhej strane, po opatrnom zvažovaní a prieskume som sa rozhodol pripojiť k štúdiu Riot Games."*

Následne na začiatku apríla prišla správa, že štúdio opustila Amy Hennig, ktorá tak isto dohliadala na Uncharted 4.

>> Štvrtý mesiac v roku sa niesol v znamení nových ohlásení, ktoré mali horko-sladkú príchuť.

Podľa informácií bola vraj nútená opustiť štúdio z iniciatívy dvoch kľúčových ľudí – Neila Druckmanna a Brucea Straleyho. Amy Hennig sa okrem dohliadania nad príbehom série Uncharted podieľala aj na tvorbe série Legacy of Kain. Následne však oznámila, že sa pripája k štúdiu Visceral Games, kde sa bude podieľať na Star Wars hre od tvorcov série Dead Space.

Omnoho lepšou správou bolo ohlásenie remaku jednej z najlepších hier roka 2013, The Last of Us pre PlayStation 4.

Táto vylepšená verzia bude obsahovať všetky DLC, bude mať vylepšené grafické efekty v plnom 1080p rozlíšení pri 60FPS. Vydanie je naplánované na toto leto.

V polovici mesiaca prišla doba na oslavy, nakoľko štúdio Naughty Dog oslávilo tridsiate výročie od svojho založenia. Aby bol mesiac zakončený ďalšími odchodmi, odísť sa rozhodli art director TheLast of Us Nate Wells, ktorý sa pripojil k štúdiu Giant Sparrow a aj hlas, ktorý sa objavil v teaseri na Uncharted 4, Todd Stashwick.

Sony sa chváli predajmi PS4

Už sedem miliónov zákazníkov má next-gen

Spoločnosť Sony zverejnila výsledky predaja svojej novej hernej konzoly PlayStation 4.

Presne 15. novembra minulého roka zahájila spoločnosť predaj svojej hernej konzoly, odvtedy už prekročila neuveriteľný míľnik 7 miliónov predaných kusov. Sony tiež zverejnilo zárobok na predaných konzolách. Zárobok činí 20,5 milióna USD, čo je asi 14,8 milióna eur. Viac ako 135 miliónov zdieľaní bolo uskutočnených cez tlačidlo na ovládači, vyše 4,9 milióna streamov cez služby Twitch a Ustream, pri streamoch bolo dosiahnutých 90 miliónov zahliadnutí.

...a chváli sa aj Microsoft

Tam je však číslo o čosi menšie

Firma Microsoft ohlásila, že do obchodov dodali už 5 miliónov konzol Xbox One, pričom len v marci si nových majiteľov našlo 311 tisíc konzol.

Celkovo sa predalo o 60% viac konzol ako v takom istom časovom období po vydaní Xboxu 360.

Firma tak isto prezradila aj to, že podiel hier na jednu predanú konzolu činí 2,9, že majitelia konzoly strávia pri konzole približne päť hodín denne a počet hodín strávených v aplikáciách a hrách je viac ako jedna miliarda.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...príde na trh nový diel pretekárskej série Grid s podnázvom Autosport.

Hra bola ohlásená pre PC, Xbox360 a PS3 a na poličkách obchodov sa ukáže už 27. júna. Autori hlásia návrat ku kokpitu a realistickejšiemu poňatiu jazdného modelu.

...ukončí svoju činnosť služba Gamespy, ktorá poskytovala prístup k multiplayeru.

Po 31. máji si tak už nebudete môcť zahrať multiplayer v hrách ako Crysis, Crysis 2, Quake 4, Arma 2, FarCry, Stronghold 2,... ...a podobne.

...o chvíľu dostane Titanfall prvé DLC nazvané Expedition.

Bude obsahovať mapy Swampland, Runoff a WarGames. Toto DLC je prvé zo série troch, ktoré sú zahrnuté v SeasonPasse a samostatne sa bude dať kúpiť za 10€. Zahrať si ho budeme môcť už v máji.

Bioshock The Movie?

Sony Pictures si zaregistrovalo práva na domény, ktoré napovedajú, že by sme sa konečne mohli dočkať filmového spracovania série Bioshock.

Just Dance za AC

Ubisoft ohlásil predaje svojich sérií, ktorým kraľuje séria Assassin's Creed s predajmi na hranici 73 miliónov kópií. Druhá je s počtom 48 miliónov séria Just Dance.

Dragon Age Inquisition

Bioware ohlásilo dátum vydania pokračovania série Dragon Age s podnázvom Inquisition. Hra vyjde 7. októbra pre PC, Xbox 360, Xbox One, PS4 a PS3.

Borderlands The Pre-Sequel

Pokračovanie série Borderlands bude prekvapujúce prequelom a iba pre PC a old-gen konzoly. Názov hry bude Borderlands: The Pre-Sequel a hra vyjde počas jesene.

Lytro Illum

Fascinujúci a prevratný fotoaparát sa dočkal po dvoch rokoch druhej generácie. Je ešte vyspelejšia, ešte l'ahšia a ešte kompaktnejšia. Ak ste náhodou o fotoaparáte Lytro nepočuli, ide o špecialitu nielen po dizajnovej, ale aj po technologickej stránke, ktorá uzrela svetlo sveta pred dvoma rokmi. Vtedy ohromila najmä funkciou refocusu, teda možnosť ou zaostrovania fotografie po jej odfotení. V danom čase na to bolo potrebných niekol'ko fotoaparátov, ba čo viac, museli ste využiť vel'mi výkonný počítač.

Dnes predstavila spoločnosť druhú generáciu, ktorá opäť ohromí. Ako hovorí zakladatel' spoločnosti Lytro, umenie fotoaparátu sa skrýva v informáciách, ktoré dokáže zachytiť. A v tom má Illum na vrch. Konštruktéri sa snažili spojiť fyziku so softvérom, čo sa im podarilo. A výsledok? V porovnaní s konkurenčným Canonom EOS-1D, ktorý spolu s objektívom váži niečo cez 3800g, Lytro s hmotnosť ou 679g je ako pierko. Objavitel' zariadenia Lytro to obhajuje najmä konštrukciou – kým Canon využíva 22 sklíčok v objektíve, Lytro iba 13, a vd'aka svojej jedinečnej šošovke dokáže v spojení so softvérom vytvárať snímky porovnatel'nej kvality.

Netradičným dizajnom zaujme fotoaparát asi každého. Dizajn vychádza z klasických fotoaparátov, no ide skôr do minimalistického štýlu bez množstva rušivých prvkov. Výraznú časť tvorí, pochopitel'ne, objektív a telo fotoaparátu je netradične nahnuté dopredu. Povrch je pokrytý gripom príjemným na dotyk a zároveň zabezpečuje stabilitu fotoaparátu. Väčšina nastavení sa realizuje cez dotykový displej, mechanické tlačidlá sú iba tie naozaj základné. Ostatné tlačidlá zase ponúkajú širokú paletu rôznych fotografických úprav a módov, ktoré dodávajú fotografiám hlbší význam.

Displej aj ovládanie sú vel'mi pozitívne prispôsobené ako nováčikom, tak aj pokročilým. Mnoho neprehl'adných tlačidiel u Lytra nahrádza jeden 4-palcový displej a hŕstka tlačidiel okolo. Takisto nie je potrebné si pri fotení prikladať hľadáčik k oku či odsúvať fotoaparát od seba. Tu sa stačí prirodzene pozrieť a ak je potrebná zmena záberu, prípadne priblíženie, všetko sa dá spraviť cez displej.

Fotoaparát ponúka schopnosti, ktoré ocení aj športový fotograf a zároveň ponúka vel'mi kvalitný režim makro. Srdcom celého zariadenia je výkonný procesor Qualcomm 801 so štvoricou jadier, presne taký, ako poznáme zo Samsung Galaxy S5. Okrem toho ponúka bohaté softvérové možnosti, tvorbu fotografických animácií a mnoho iného. Vývojári zariadenie odporúčajú predovšetkým skúsenejším fotografom, avšak prostredie a celkový systém sú priatel'ské aj pre amatérov, ktorí doteraz využívali na fotenie smartphone.

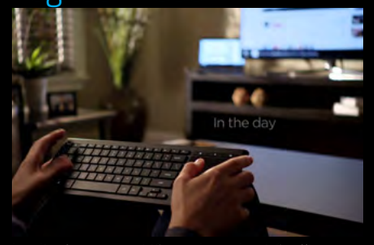
Novinky z Nokie

V poslednom období toho už americká spoločnosť Nokia vydáva naozaj veľa. Pred nedávnom predstavila tri nové zariadenia z rôznych tried. Modely 630, 635 a 930 opäť prichádzajú vo farebnom dizajne, ktorý je pre spoločnosť príznačný. Nokia 630 je vel'mi identická s jeho dvojčaťom, Nokiou 635, avšak s malým rozdielom. Model 635 si bude rozumieť aj s LTE, preto je určený najmä pre americký trh. Model 630 tak ostáva pre Áziu, Európu a iné miesta, kde 4G pripojenie nie je dostupné. V ostatných parametroch sú si podobné. Obe majú 4,5-palcový displej s rozlíšením 854×480 pixlov, operačným systémom Windows 8.1 a štvorjadrovým procesorom Qualcomm s taktom 1,2GHz. Fotoaparát sa zaobišiel aj bez blesku a poskytuje dostačujúcich 5mpx. Za cenu necelých 170€ ide o vel'mi príjemne vybavené zariadenie nižšej strednej triedy, ktoré vie zaujať. Do inej kategórie už spadá model 930, ktorý je hneď trikrát drahší ako model 630. Poskytuje však podstatne lepšie komponenty, konkrétne 5-palcový FULL HD displej, štvorjadrový procesor s taktom 2,2GHz a 2GB pamäte RAM. Rovnako ako model 635 aj model 930 prináša podporu LTE a poskytuje prvotriedny fotoaparát s 20mpx a šošovkou CarlZeiss. Zariadenia sú ohlásené na leto tohto roku, Nokia 930 by mala dorazit' na všetky svetové trhy (zatiaľ však okrem USA) a maloobchodná cena je odporúčaná na $590.

Gigabyte P35W v2

Herný notebook od spoločnosti Gigabyte prináša ohromný výkon za priaznivú cenu, sklame možno iba Full HD displejom. Výkon výrobca zabezpečil výkonným procesorom Intel i7, ktorý spolu s nVidiou GTX 870m tvoria ideálnu kombináciu na nočné LAN párty. Od displeja by sa pri hernom notebooku očakávalo už 2K, možno 3K rozlíšenie, ktoré už je podporované aj hernými vývojármi. Pre túto chvíľu sa musíme uskromniť s Full HD rozlíšením. Spoločnosť Gigabyte už v základe zapracovala do notebooku 128GB SSD disk, ktorému sekunduje ďalšie klasické HDD s veľkosťou 1TB. K dispozícii je ešte jedna 2,5-palcová šachta na ďalší SSD disk. Konštrukcia aj hmotnosť 2,3kg je uspokojivá a rozhodne s prenášaním problém nebude. Cena 1100€ je v tomto prípade vel'mi priaznivá.

Logitech K830



Logitech s novou klávesnicou do obývačky otvára možnosti pohodlného používania klávesnice a myšky v jednom produkte. V štýlovom dizajne zabalená K830 navyše prináša aj automatické podsvietenie, okrem toho prináša dotykovú plochu (touchpad) pre pohodlné ovládanie. Maloobchodná odporúčaná cena je 99,99€.

Sony FMP-X5

Po avizovanom ohlásení Netflixu o vysielaní v 4K spoločnosť Sony predstavila multimediálny prehrávač určený pre staršie modely BRAVIA TV(2012/2013), ktoré umožnia prístup k obsahu s vysokým rozlíšením aj na Youtube či Netflixe samotnom. Bohužiaľ, internú pamäť na zariadení nehľadajte. Prehrávač bude dostupný začiatkom augusta aj v Európe.

ZalmanZVI-WE450

Z trocha iného suda je externý disk od Zalmanu. Ten okrem iného ponúka aj 5200mAh powerbanku pre mobilné zariadenia a navyše obsahuje kvalitné Wi-Fi, vďaka ktorému dokáže 6,5-hodiny streamovať Full HD film, a to až na piatich zariadeniach súčasne. K dispozícii je voliteľná kapacita až do veľkosti 2TB.

HTC ONE

Druhý nástupca minuloročného HTC One akoby ani o sebe nechcel dať vedieť. Vyšiel potichu a navyše svoj názov prevzal po predchodcovi. Ak sa ale bojíte, že zmeny nenastali, mýlite sa. Hneď pri prvom dotyku ucítite rozdiel v konštrukcii, ktorá pôsobí luxusnejším a najmä pevnejším dojmom.

Daň za takmer 90% hliníka pocítite v poctivých 160g. Pri piatich palcoch a hliníka to ale nie je práve najhoršie číslo. Okrem toho sa rozloženie prvkov dočkalo iba veľmi jemných zmien, napríklad pribudol slot pre microsd kartu. HTC, podobne ako v Apple, vsadilo na menšiu nanosim. Na bočnej strane je tlačidlo na ovládanie hlasitosti a odomknutie obrazovky. Na prednej strane tróni 5-palcový displej s rozlíšením Full HD, hustota pixlov dosahuje 441ppi, navyše je displej pokrytý ochranným displejom GorillaGlass. Čo sa hardvéru týka, prítomný je štvorjadrový procesor s taktom 2,3GHz a grafický čip Adreno 330. K tomu sa pridávajú 2GB RAM. Užívateľská pamäť je dostupná v dvoch veľkostiach – 16GB a 32GB, pričom tá väčšia na našom trhu zrejme dostupná nebude. Akumulátor sľubuje dvojdňovú výdrž pri strednej záťaži, jeho kapacita dosahuje 2600mAh. Výrobca pridáva program na zlepšovanie výdrže, papierovo udáva takmer 40%, čo sa aj potvrdilo. Môžeme teda konštatovať, že výrobca odviedol dobrú prácu. Najväčším lákadlom je, pochopiteľne, aj Android 4.4.2 vo verzii KitKat. HTC k nej už tradične pridáva nadstavbu HTC Sense 6, ktorá prináša mnoho vylepšení. Medzi ne patrí aj Blinkfeed. Okrem toho sa prostredie podobá na predošlé verzie, prešlo viacerými grafickými zmenami. HTC pridáva gestá na odomykanie a návrat na domácu plochu. Ďalej je to funkcia video ovládača, ktorý okrem toho ponúka aj aktuálny program (nie však pre Slovensko). K dispozícii sú dva prehliadače – Chrome a natívny prehliadač, ktorý však pomaly upadá. Prehrávač hudby je na veľmi vysokej úrovni, čo sa týka zvukového podania alebo stereo reproduktorov či slúchadiel samotných. Navrch mu pridáva aj FM rádio. Za zmienku stojí aj podpora športových náramkov, prítomnosť krokomera, merača spálených kalórií a celá aplikácia fitnes.

Fotoaparát je v tomto prípade jedinečný, podobne tomu bolo aj pri minulej generácii. Snímač sa skladá z dvoch šošoviek o rozlíšení 4mpx. Nevýhodou je absencia optickej stabilizácie. Nahrávanie videa prebieha vo Full HD. Na prednej strane sa nachádza 5mpx snímač, ktorý kvalitne poslúži na fotenie moderných „selfie". Aplikácia fotoaparátu je už tradične dobrá a ponúka všetky nastavenia, ktoré od takéhoto typu fotoaparátu očakávate.

HTC One(M8) je dostupné za priemernú cenu 650€ a ponúka všetko to, čo by smartphone tejto kategórie ponúkať mal. Svižný chod, kvalitné spracovanie, rozsiahle softvérové funkcie a uspokojujúca výdrž sú hlavnými prednosťami tohto zariadenia.

Creative

Spoločnosť Creative pred niekoľkými dňami predstavila novú dvojicu reproduktorov – MUVO 20 a MUVO 10. Oba sa vyznačujú špecifikami ako bezdrôtové prehrávanie, podpora NFC, výkonný a kvalitný zvuk (vďaka použitým technológiám), kvalitné basy (ktoré zabezpečuje CreativeBasXPort).

Výkonnejší jedinec, teda MUVO 20, podporuje aj technológiu, ktorá umožňuje prehrávanie cez Bluetooth v kvalite identickej s káblovým prenosom. Nabíjanie u oboch prebieha cez USB kábel, reproduktory podporujú aj 3,5mm jack. MUVO 20 poskytuje až 10 hodín bezdrôtového prehrávania, podporuje Bluetooth 4.0, ktorý zabezpečuje kvalitné bezdrôtové prehrávanie. MUVO 10 umožňuje 8 hodín bezdrôtového prehrávania, konštrukčne sa líši rukoväťou, ktorá pridáva na komforte pri prenášaní. Oba modely podporujú rýchle párovanie cez NFC. MUVO 20 prekvapuje aj funkciou nabíjania smartphonu, a to vďaka externej batérii, a poskytuje o niečo lepší zvukový výkon a dlhší čas prehrávania. Oba modely sa vyznačujú kvalitným zvukovým podaním aj v bezdrôtovom prenose. Ceny sú 79,99€ sa MUVO 20 a 59,99€ za lacnejší model.

OnePlus One

Čínsky zabiják high-end triedy smartphonov je na svete. Za cenu pod 300€ prináša doslova úplnú „bombu" svojej triedy. Telo zariadenia má hmotnosť 162g a je tvorené z horčíka. Výrobca deklaruje, že ide o najľahší 5,5-palcový smartphone na svete. Okrem toho pridáva 2,3GHz štvorjadro, 3GB RAM, či 13mpx fotoaparát. Konektivita v podobe Wi-FI, NFC či Bluetooth nesme chýbať. OneplusOne beží na Androide 4.4 s nadstavbou Cyanogenmod, ktorý okrem iného prináša aj šifrovanie SMS správ. Novinka podporuje aj rôzne gestá pri fotoaparáte či hudbe. Na zadnú stranu si môžete vybrať jeden z 32 krytov, v ponuke sú drevené či kevlarové. Táto jedinečná novinka na Slovensko nepríde, no zakúpiť ju bude možné aj v susednom Rakúsku za cenu 269€.

Toshiba UHS-II

Prvenstvo v kategórii si nová pamäťová karta od Toshiby právom zaslúži, 32GB model dosahuje rýchlosti čítanie 260MB/s,resp. 240MB/s pri písaní. 64GB model dosahuje o niečo nižšie hodnoty, teda 140MB/s pri čítaní a 130MB/s pri písaní. Novinka výrazne pomôže najmä smartphonom, od jej predchodcu sa rýchlosť zvýšila 2,7-krát.

TomTomCardioSport Watch

Len necelý polrok po minulej rade predstavuje TomTom novú edíciu štýlových hodiniek pre bežcov, ktoré využívajú akcelometrom, GPS či snímač srdcovej frekvencie. Oproti minulej generácii prinášajú nové športové a bežecké možnosti, napríklad vám prezradia, kedy máte správny tep a navyše sú extrémne ľahké.

Seagate 4TB Uf Portable

Popularita cloudu čiastočne zatemnila prenosné HDD. Seagate svojou novinkou chce ukázať, o koľko toho používaním cloudu prichádzame. Spoločnosť predstavuje HDD o niečo väčšie ako balíček cigariet, no prináša 4TB priestoru a vysoké rýchlosti čítania a zapisovania. Samozrejmosťou je podpora USB 3.0.

Nový rad ochranných puzdier pre iPad

Spoločnosť Logitech oznámila rozšírenie svojho produktového radu príslušenstva pre tablety o tri nové puzdra – Logitech Hinge, Logitech Big Bang a Logitech Turnaround – všetky sú určené pre tablety iPad Air, iPad mini a iPad mini s Retina displejom, dodávajú vášmu iPadu flexibilitu a umožňujú dosiahnuť lepšie uhly pohľadov na displej tabletu, či už pri práci alebo zábave.

Logitech Hinge je flexibilné puzdro s hladko použiteľným kĺbom, takže ak budete robiť čokoľvek - sledovať filmy s rodinou, snažiť sa zvládnuť náročnú pozíciu v joge alebo sa učiť hrať na gitare novú pieseň - váš iPad môžete mať vždy v ideálnej polohe pre dokonalý uhol pohľadu.

Puzdro Logitech Big Bang ponúka ochranu pri nárazoch, ktorú by inak zaistil objemnejší kryt, no má pritom tenkú a ľahkú skladaciu konštrukciu. Model Logitech Turnaround je štýlové všestranné puzdro umožňujúce otáčanie tabletu, aby ste displej mali v optimálnej polohe - na šírku alebo na výšku - a súčasne iPad chráni pred každodennými nárazmi, poškriabaním a obliatím.

„Ľudia očakávajú, že iPad sa prirodzene začlení do ich každodenných činností - od hrania obľúbených hier, cez čítanie e-mailov v lietadle, kde ho máte položený na vyklápacom stolčeku, až po sledovanie filmov na pohovke - ale až doteraz sa príslušenstvo neprispôsobovalo miere a druhu flexibility, akú náš rôznorodý a rýchly životný štýl vyžaduje," povedal Mike Culver, viceprezident a generálny riaditeľ pre mobilné zariadenia v spoločnosti Logitech. *„Naším hlavným cieľom je poskytovať ľuďom príslušenstvo, ktoré bude flexibilnejšie, všestrannejšie a bude lepšie chrániť iPad, no a preto prichádzame s modelmi Logitech Hinge, Logitech Big Bang a Logitech Turnaround."*

Logitech Hinge

Logitech Hinge je flexibilné puzdro pre iPad s unikátnym stojanom, ktorý sa prispôsobí akejkoľvek činnosti alebo miestu, kde iPad používate. Vďaka kĺbu s pevným zovretím môžete svoj iPad posunúť do akéhokoľvek uhla náklonu pre lepšie sledovanie v rozsahu 50 stupňov, pričom tablet bude v danej polohe vďaka unikátnemu kĺbu pevne držať. Puzdro a stojan Logitech

Hinge je precízne skonštruované a využíva materiály, ktoré sú odolné proti obliatiu a možno ich ľahko čistiť a ktoré váš iPad súčasne ochránia pred náhodnými nárazmi, škrabancami a tekutinami. Odporúčané maloobchodné ceny puzdier Logitech Hinge sú 59,99 € pre iPad Air a 54,99 € pre iPad mini a iPad mini s Retina displejom.

Logitech Big Bang

Puzdro Logitech Big Bang prináša to najlepšie z dvoch protikladných svetov: odolnosť na ultra vysokej úrovni, akú majú pevné puzdra, a odľahčenú všestrannosť štíhlych skladacích obalov. Takže ak budete v kancelárii alebo doma, budete pracovať alebo sa hrať, puzdro Logitech Big Bang bude vždy dobre plniť svoju úlohu.

Ochranu zabezpečuje konštrukcia nazvaná Essential Protection System (EPS), čiže Systém zásadnej ochrany, ktorá je spojením špičkových vysoko odolných materiálov a najmodernejších konštrukčných postupov, aby váš iPad bol ochránený pred pádom, nárazmi do displeja, údermi, poškriabaním a obliatím.

Telo a povrch puzdra Logitech Big Bang sú vyrobené z materiálu, ktorý dokáže absorbovať nárazy a ktorý sa tiež používa v letectve, automobilovom priemysle a športoch pre ochranu pred pádmi, nárazmi do displeja a údermi.

Puzdro bolo testované na odolnosť pri pádoch z výšky 1,8 metra, čo je viac, než koľko určujú požiadavky pádovej skúšky

armády Spojených štátov, ktoré stanovujú ako výšku 1,22 metra. Keď je puzdro zatvorené, je displej chránený materiálom absorbujúcim nárazy - takže upustenie šálky s kávou alebo hračky nepredstavujú pre displej iPadu žiadnu hrozbu.

Na ochranu proti poškriabaniu a obliatiu kryjú u puzdra Logitech Big Bang prednú aj zadnú časť iPadu odolné materiály odpudzujúce vodu, ktoré sú ľahko otierateľné, takže sa nemusíte o jeho bezpečnosť obávať kamkoľvek ho so sebou vezmete. A pretože sú u puzdra použité elegantné farby a má štíhly skladací dizajn, budete chcieť svoj iPad v puzdre Logitech Big Bang brať so sebou všade. Puzdro navyše poskytuje väčšie pohodlie, pretože slúži aj ako všestranný stojan, v ktorom je možné iPad hladko posúvať medzi piatimi príhodnými polohami pre vhodný uhol pri čítaní, prehliadaní internetu alebo sledovaní filmov či prezentácii. Odporúčané maloobchodné ceny puzdier Logitech Big Bang sú 99,99 € pre iPad Air a 79,99 € pre iPad mini a iPad s Retina displejom.

Logitech Turnaround

Logitech Turnaround je štýlové všestranné puzdro, ktoré umožňuje natočiť váš iPad na šírku alebo na výšku, aby ste jeho displej mali v optimálnej polohe pre akúkoľvek aplikáciu alebo situáciu.

Slúži tiež ako viacuhlový stojan, ktorý váš iPad podoprie v štyroch rôznych polohách, aby ste našli ten správny uhol pre každú aplikáciu alebo činnosť - práce s tabuľkami, čítanie článkov alebo handsfree video hovory.

Ochranné puzdro Logitech Turnaround tiež poslúži ako elegantný doplnok, takže vy budete vyzerať štýlovo a váš iPad bude zároveň v bezpečí.

Odporúčané maloobchodné ceny puzdier Logitech Turnaround sú 49,99 € pre iPad Air a 49,99 € pre iPad mini a iPad mini s Retina displejom.

Dostupnosť

Puzdra Logitech Hinge a Logitech Turnaround by mali byť na Slovensku k dispozícii od mája 2014 prostredníctvom e-shopu www.logitech.com alebo u vybraných predajcov tabletového príslušenstva. U púzdra Logitech Big Bang sa jeho dostupnosť očakáva koncom mája 2014.

Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese **www.logitech.com**.

NEWS

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

Najlepšia zo všetkých: ASRock M8

Platforma ASRock M8 získala cenu COMPUTEX d&i Award 2014

Po januárovom ocenení iF Product Design Award 2014, je to d'alší medzinárodný úspech tejto barebone platformy spoločnosti ASRock.

Ocenenie d&i získavajú tie nainovatívnejšie produkty, ktoré sa na výstave Computex Taipei predstavia. Víťazný systém M8 má hliníkový kryt, ktorý spájajú v jeden celok skryté magnety. Na prednej strane je ovládacie tlačidlo s All-in-One OLED displejom a názvom A-Command, ktorým si môže hráč hravo upravit' potrebné nastavenia. Použitá základná doska Z87 mini-ITX ponúka pokročilú portabilitu a efektivívne využíva priestor. Funkcionalita tohto herného systému tak nijak nezaostáva za jeho zaujímavým vzhl'adom. Skrinka môže obsahovat' l'ubovol'nú MB štandardu mini-ITX pre budúci upgrade. M8 sa predáva ako barebone systém, ktorý hráčom dáva slobodu zvolit' si vlastné komponenty, ako sú vymenitel'né DDR3 DIMM, štandardné PCIe x16 grafické karty a tiež disponuje šiestimi SATA3 portmi pre disky.

Viac info na: *www.asrock.com*

12.000 DPI, úprava hmotnosti a ťažiska

Myš Logitech G502 Proteus Core predstavuje prvú prispôsobitel'nú hernú myš v rade Logitech G

Logitech G502 Proteus Core Tunable Gaming Mouse ponúka extrémne možnosti vlastného prispôsobenia a kombinuje prvý senzor na svete s rozlíšením 12.000 DPI s vyspelými možnosťami nastavenia podl'a povrchu a s závažiami pre úpravu ťažiska.

Zatial' čo väčšina herných myší má pre tlačidlá monolitický systém, ktorý sa môže prehýbat' a prelamovat', myš Proteus Core má samostatné l'avé a pravé tlačidlo, čo poskytuje pevnú a stabilnú konštrukciu. Výsledkom sú presnejšie, odolnejšie a príjemnejšie kliknutia. Pod každým tlačidlom sú mechanické mikrospínače s extrémnou životnost'ou. Aj exkluzívne Two-Mode hyper rýchle rolovacie koliesko bolo vylepšené tak, aby ponúkalo ešte lepšiu presnost' pri rolovaní krok za krokom i pri bleskurýchlom preletení dlhých webových stránok. Myš G502 Proteus Core Tunable Gaming Mouse je k dispozícii za odporúčanú maloobchodnú cenu 79,99 €.

Viac info na: *gaming.logitech.com*

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

o 3x Transcend JetFlash 380S 32GB

Nový Transcend JetFlash 380 ponúka 2 konektory na jednom USB kľúčiku. Na jednej strane je microUSB ktoré môžete pripojiť do mobilných zariadení podporujúcich OTG (On-The-Go), na druhej strane je klasický USB 2.0, ktorý využijete pri prenášaní dát z notebooku, desktopu, ultrabooku ako pri klasickom USB kľúči. Použitím špeciálnej výrobnej techniky COB (chip on board) je JetFlash 380 oveľa menší a ľahší a zároveň odolný voči vode a prachu.

1. cena - Transcend JetFlash 380S 32GB
2. cena - Transcend JetFlash 380S 32GB
3. cena - Transcend JetFlash 380S 32GB

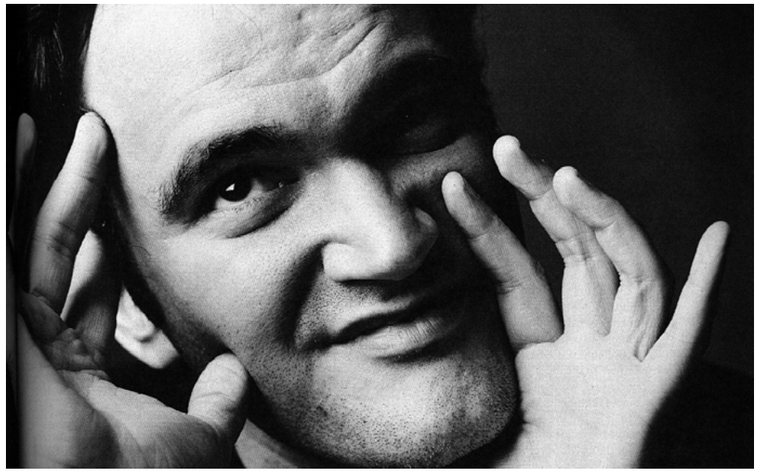
Súťažte na www.gamesite.sk

Transcend® good memories start here
funsite.sk enjoy the fun...
MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál
GENERATION

NEWS

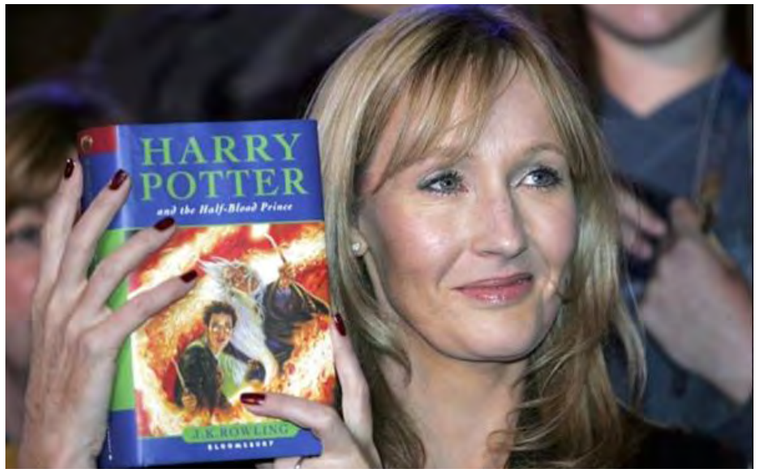
>> NOVINKY ZO SVETA FILMOV
>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



Divoký západ na divadelních prknech

Quentin Tarantino nakonec přeci jen využije nepoužitý scénář The Hateful Eight. Nebude jej však natáčet do podoby celovečerního filmu, nicméně jeho dramatizaci předvede na divadelních prknech v jednom exkluzivním představení, které sám zrežíruje. Toto vystoupení však nebude ani promítáno, ani nahráváno.



Třikrát do světa Harryho Pottera

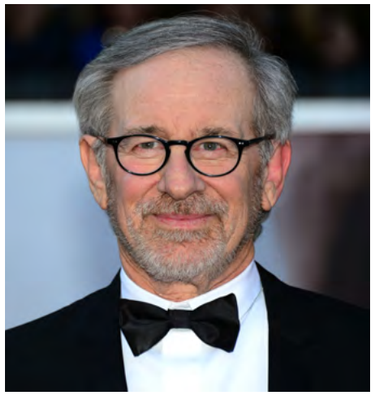
Fantastická zvířata a kde je najít, připravovaný filmový spin-off série o Harry Potterovi založený na příručce od autorky série o brýlatém čaroději J. K. Rowlingové, bude nakonec filmová trilogie. Bližší informace, jako třeba o čem filmy nakonec budou, zatím nejsou známy.

Komiksy táhnou

Marvel Cinematic Universe, neboli filmové universum Marvelu, se stalo nejúspěšnější filmovou sérií v americké historii. Souhrnné výdělky devíti filmů na americkém území dosahují v současnosti impozantní částky 2 miliard 463 milionů amerických dolarů.

S Marvelem na věčné časy?

Minulý rok v létě se hlavní producent Marvelu Kevin Feige novinářům svěřil, že mají svůj filmový vesmír zhruba naplánovaný do roku 2021. Nyní, téměř o rok později, je vidět, že v jednom z největších studií současnosti rozhodně nespí na vavřínech. Aktuální informace totiž hovoří až o roku 2028. Dále Feige v rozhovoru pro Business Week uvedl, že v případě úspěchu Strážců Galaxie a Avengers: Age of Ultron by se mohly nové postavy představené v obou snímcích dočkat vlastních sólovek.



Roboti, nebo dobrodružství?

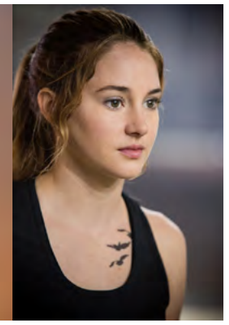
Steven Spielberg si přidává do seznamu rozpracovaných projektů další snímek, historický příběh a adaptaci knihy pod názvem Únos Edgarda Mortary. O tom, jak to ovlivní jeho další, už nějakou dobu připravované filmy, které by měly přijít právě před tímto snímkem, Robopocalypse a Montezuma, zatím mnoho informací nepadlo.

Castingové novinky:

- Leonardo DiCaprio se objeví v novém snímku Alejandra Gonzáleze Iñárritua The Revenant.
- Pokračování hororu Sinister bude režírovat Ciaran Foy (horor Citadel z roku 2012).
- Jaden Smith se objeví v adaptaci knihy o otroctví jménem The Good Lord Bird.
- Will Ferrell a John C. Reilly se objeví znovu spolu v režii Adama McKaye ve snímku Border Guards.
- Tina Fey a Amy Poehler se společně objeví v komedii The Nest.
- Breck Eisner (Podivní, Sahara) se ujímá režie pokračování remaku Karate Kid.
- Ray Winstone se přidává k obsazení remaku Bodu zlomu.
- Drew Goddard (Chata v horách) dostal na starost režii Spider-manovského spin-offu Sinister Six.
- Gwendoline Christie (Brienne z Hry o trůny) se objeví v druhé části Hunger Games: Síla vzdoru. Nahradí herečku Lily Rabe, která produkci opouští kvůli divadelním závazkům.
- Sam Rockwell, Allison Janney a Kristen Wiig se objeví společně ve snímku The Heart.
- Johnny Knoxville a Tony Shalhoub poskytnou hlasy dvěma želvám ninja v připravovaném remaku, který do kin jde již letos v létě.
- Toby Kebbell byl obsazen do role Doctora Dooma v nové Fantastické čtyřce.
- Andy Serkis natočí novou Knihu džunglí pro Warner Bros.
- Doug Liman se ujme videoherní adaptace Splinter Cell.
- Ivan Reitman nenatočí donekonečna odkládané Krotitele duchů 3, kteří by se měli tentokrát začít natáčet na přelomu 2014/2015.

Aktualizované data premiér:

- Magic Mike XXL, pokračování filmu Bez kalhot, se dostane do kin 3. července 2015.
- King Arthur Guye Ritchieho se do kin dostane 22. července 2016.
- 14. července 2017 se do kin podívá reboot Fantastické čtyřky.
- 4. března 2016 do kin půjde pokračování sci-fi snímku Prometheus.
- The Secret Service Matthewa Vaughna uvidíme v kinech již letos, 24. října.
- Frankenstein, ve kterém se objeví James McAvoy a Daniel Radcliffe, byl přesunut z ledna na 2. října 2015.
- Třetí sólové dobrodružství Wolverina se dostane do kin 3. března 2017.



Divergencia: Tvoja odlišnosť je pre nich nebezpečná

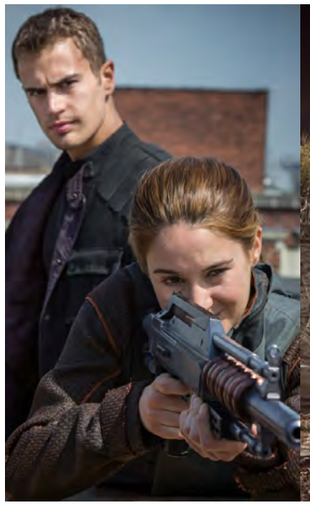
V kinách od 8. mája 2014

Na Slovensko sa blíži nový filmový fenomén – Divergencia. Vo svete budúcnosti sú ľudia rozdelení do piatich frakcií podľa svojich dobrých vlastností. Každá vyznáva iné hodnoty, spoločne však vytvárajú harmonický celok. Ibaže hlavná hrdinka Tris do žiadnej škatuľky nezapadá a test ukáže, že je divergentná – inak povedané, má predpoklady a talent pre viaceré frakcie. Systém okamžite ukáže svoju odvrátenú tvár a z Tris sa stáva štvaná zver. Kto sa líši, znamená hrozbu. A hrozbu treba zlikvidovať.

Dobrodružné akčné fantasy bolo natočené podľa úspešného románu Veroniky Rothovej Divergencia, prvého dielu trilógie Divergencia, Rezistencia, Experiment. Knihy sa predávajú v miliónoch kusov a s úspechom vyšli aj u nás – v slovenskom preklade. Vďaka prevahe akcie, napätia a dobrodružstva nad romantikou býva Divergencia prirovnávaná k inému trháku – k Hunger Games. Hlavnej zápornej úlohy sa prekvapujúco ujala Kate Winslet, matku Tris hraje Ashley Judd. Divergencia zarobila v amerických kinách 100 miliónov dolárov behom 10-tich dní. Za úspechom filmu stojí najmä ústredná dvojica, o ktorej sa hovorí ako o novom najkrajšom páre v Hollywoode. Tris hrá Shailene Woodley, jej mužský protipól a ďalšieho zástupcu skrývajúcich sa divergentných ľudí hrá Theo James. *„Keď sa po prvý raz ocitli v jednej miestnosti, hneď bolo vidno, ako to medzi nimi zaiskrilo. Shailene je dosť silná herečka, ale Theo sa ňou nenechal prevalcovať. Ona ním bola očarená, on ňou bol zaujatý,"* popisuje režisér Neil Burger a dodáva: *„Ľudia sa ma stále pýtajú, či tí dvaja spolu chodia. A ja odpovedám: Viete čo? Mali by."*

Príbeh je nabitý najrozličnejšími desivými skúškami statočnosti - zožranie zaživa kŕdľom vrán, utopenie v sklenenom akváriu, pózovanie ako živý terč pre vrhačov nožov alebo skok z výškovej budovy. Natáčanie bolo plné nebezpečných akčných scén. Jednou z nich je naskakovanie a vyskakovanie z rozbehnutého vlaku, čo je medzi Neohrozenými bežný spôsob cestovania. *„To bola jedna z najnáročnejších scén, pretože som ju chcel točiť so skutočným vlakom, nechcel som, aby herci iba skákali v štúdiu na zelenom pozadí,"* vysvetľuje režisér Neil Burger. *„Takže sme si nechali postaviť vlastný vlak a herci skutočne vyskakovali z rútiacich sa vagónov."*

Producentom Divergencie je Vanessa Taylor, ktorá sa podieľala na vzniku úspešnej TV série Hra o tróny. Titulnú pieseň k filmu zložila Ellie Goulding - čerstvá držiteľka ceny Brit Awards 2014 pre najlepšiu britskú speváčku. K skladbe „Beating Heart" vznikol aj rovnomenný hudobný videoklip s dosiaľ nezverejnenými zábermi z filmu.



Logitech | G
SCIENCE WINS

G502 PROTEUS CORE

UNIKÁTNA AKO VY

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

Zmeňte svoj domov pomocou dekoračného LED svetla

LED ako svetelný zdroj? A prečo nie! LED svetlo je vel'mi ekologické a ekonomické. Svetelné diódy existujú v rôznych farbách s rôznymi vlastnost'ami. Ak sa použije dostatočné množstvo s určitým výkonom, dá sa z malých diód vyrobit' naozaj výkonný svetelný zdroj.

Otestovali sme RF LED pásik

Systém ELKO Lighting je určený pre profesionálne inštalácie a dá sa integrovat' do projektov inteligentnej domácnosti. Balíček pozostával zo štyroch komponentov. Ako svetelný zdroj tu bol použitý metrový LED pás so šest'desiatimi RGB čipmi (diódami), k nemu nevyhnutný napájací zdroj PS-30-12 s výstupným napätím 12V/30W a riadiaca jednotka RFDA-73M/RGB, ktorou možno ovládat' jednotlivé farebné vetvy. Štvrtým bola malá kl'účenka RF Key, ktorá má štyri spínače a v systéme slúžia ako základný dial'kový ovládač.

V ponuke ELKO Lighting nájdete len to najlepšie a preto neváhajte a radšej si priplat'te za skutočnú kvalitu. Nami testovaný pás pozostával z vysoko svietivých RGB čipov, ktorých sme na meter narátali 60. Každá RGB dióda má uhol vyžarovania 120 stupňov a celý metrový pás má pri šírke 1 cm svetelný výkon 1320 lm/m. Diódy sú zaliate v mäkkej priesvitnej živici, ktorá ich chráni pred vonkajšími vplyvmi, takže je možné tento pásik inštalovat' ako v interiéri, tak aj v exteriéri. Pásik má hrúbku len 3 mm a je vel'mi flexibilný. Na spodnej strane je kvalitná samolepiaca páska 3M, ktorá výrazne ul'ahčuje samotnú inštaláciu. Možno ho jednoducho prilepit' na prakticky akýkol'vek povrch (omietka, drevo, sklo, plast alebo plech).

V našich e-shopoch nájdete množstvo lákavých riešení v podobe 5 metrových LED pásikov s dial'kovými ovládačmi a napájacími zdrojmi za extrémne výhodné ceny, no čo sa nikde nedozviete sú obvykle detaily o samotnom svetle. Čína produkuje denne kilometre takýchto LED pásov, ale obvykle sú vybavené staršími LED čipmi (diódami), ktoré majú diametrálne odlišné vlastnosti. Navyše pri týchto lacných riešeniach býva často problémový servis, nehovoriac už o možnosti, resp. nemožnosti ich integrácie do väčších systémov.

Preskúmali sme niekol'ko systémov s LED pásikmi. Otestovali sme aj super lacné riešenia a výsledok je jednoznačný Riešenie ELKO Lightning je "domáci" produkt, za ktorým stojí česká firma s viac ako 20 ročnou tradíciou, skúsenost'ami a zvučným menom doma i v zahraničí. Je to asi akoby sme porovnávali lacný neznačkový tablet z Číny s pofidérnym displejom a postavili proti nemu iPad od firmy Apple. Tieto riešenia sú skrátka neporovnatel'né a tá lákavá nízka cena si vyžiada neskôr daň v podobe nedostatočného riešenia. Pokial' zvažujete inštaláciu podobného svetla, rozhodne sa nepokúšajte šetrit'. Áno, dvadsat' Euro za 5 m RGB pás aj s príslušenstvom znie vel'mi lákavo, ale ide o polovičné riešenia, ktoré sú často vel'mi poruchové a je problematické pri nich riešit' servis a reklamácie. Potvrdilo nám to nezávisle viacero l'udí, ktorí majú s podobnými lacnými pásikmi svoje negatívne skúsenosti.

Inštalácia

U LED sa dá nájst' obrovská škála rôznych farieb svetla a pokial' práve nenájdete to, čo potrebujete, môžete si namiešat'

z trojice základných farieb RGB aj vlastné farebné svetlo. My sme mali k dispozícii meter práve týchto RGB diód a tak prišlo niekol'ko otázok: Bude jeden meter dost'? A kam bude najrozumnejšie pásik nalepit'? Kam ho umiestnit', ako ho nasmerovat' a aký priestor by asi tak mohol osvetlit'? Je to len dekoračné svetlo na dotvorenie priestoru, alebo sa dá použit' aj ako serióznejšie osvetlenie?

Toto je len časť otázok, ktoré mi vírili v hlave. Už pri prvom zapnutí sme však dostali odpovede na množstvo z nich. Pásik má naozaj vel'mi silné svetlo a preto musí byt' umiestnený tak, aby vás v žiadnom prípade neoslňoval. Dívat' sa na intenzívne žiariace svetelné body nie je rozhodne nič príjemné ani pri periférnom vnímaní. Musí byt' doslova skrytý pred akýmkol'vek priamym očným kontaktom, takže budete využívat' len to odrazené svetlo. Ideálne je umiestnit' ho do pohl'adov, alebo do nejakého montážneho profilu, ktorý ho ukryje pred priamym očným kontaktom. Ak ho chcete použit' na osvetlenie miestnosti, môžete ho napelit' zhora na garnížu a večer vám svetlo osvetlí miestnosť smerom od okna, podobne ako denné svetlo.

Pásik žiari pomerne intenzívne, takže sme ním večer dokázali relatívne dobre osvietit' menšiu miestnosť. Meter je ale málo na navodenie takého svetla ako cez deň, no vd'aka možnosti menit' farbu a regulovat' jas (silu svetla – stmievanie) sa ním dali robit' vel'mi zaujímavé efekty a navodit' tá správna atmosféra napr. pri sledovaní televízie, alebo pri nočnej práci, či hraní hier sa na PC. Skúsili sme ho tiež nalepit'

zo zadnej strany televízoru (a neskôr aj PC monitoru). Chceli sme dosiahnut' "Ambilight' efekt (to je to známe bočné svetlo, ktoré používajú televízory Philips). Efekt bol prekvapivo silný. Svetlo, resp. farby sme síce museli manuálne prepínat' podl'a nálady, no v prípade sledovania obrazu sme nepocit'ovali takú únavu očí, ako bez pásiku.

Pri sledovaní TV alebo nočnej práci na PC doma bežne používam malú lampičku v rohu, ktorá trochu „rozptyl'uje' svetlo v miestnosti a znižuje nepríjemný dopad blikotania meniacej sa obrazovky (v podstate pri sledovaní TV/monitoru sa celý čas dívate priamo do svetla – akoby ste sa pozerali rovno do žiarovky). S RGB LED pásikom to bolo o niečom úplne inom. Ako ideálna sa pri sledovaní bežných filmov ukázala najmä žltá alebo zelená farba (ideálna aj pre športové prenosy, no na hokej by som asi volil skôr modrú), ktorá za televízorom . Ak sa dej na obrazovke odohráva väčšinou v tmavých priestoroch, zaujímavé sú najmä červená alebo modrá farba. Pri hororovej hre je ale jednoznačne červená najväčším favoritom, aj ked' miestnosť osvetlená červenou pôsobí trochu ako "vo vykričanom dome" . Farebné svetlo však neuveritel'ne dotvorí vizuálny zážitok a umocní celkový vnem z filmov, či hry. Vhodne zvolené LED pásiky ako dekoračné osvetlenie môžu tiež pomôcť zvýraznit' určité línie v ineriéri a aj bez komplikovanej prestavby môžete s ich pomocou dosiahnut' pomerne lacno a rýchlo vel'mi zaujímavý efekt.

Ovládač

Kl'účenka - dial'kový ovládač - má 4 tlačidlá, ktorými možno zapínat' a vypínat' jednotlivé farby (RGB a bielu). Kombináciou 1+2 (R+G) sa tak dá namiešat' žlté svetlo, 1+3 (R+B) vám potom dá fialové a 2+3 (G+B) vytvorí svetlo-modrú farbu. Tlačidlo číslo 4 slúži na aktiváciu bielej, teda trojkombináciu R+G+B. Podržaním niektorého tlačidla na pár sekúnd aktivujete stmievací režim – svetlo sa začne plynulo stmievat' až do momentu, kedy tlačidlo pustíte, alebo sa nedostanete na najnižšiu možnú intenzitu svietivosti - vtedy celý metrový pás spolu žiari zhruba len tol'ko, čo jediná dióda. Pri opätovnej aktivácii sa naopak svetlo postupne rozsvieti až do požadovanej alebo maximálnej intenzity. Vlastným miešaním je možné z RGB spektra namixovat' takmer l'ubovol'ný odtieň, no nie je to tak komfortné ako pri začlenení do systému inteligentného domu. Tu sa dá miešať farba v aplikácii na tablete alebo smatfóne, čo je pochopitel'ne príjemnejšie, ale tomuto riešeniu sa budeme venovat' viac trochu neskôr, v inej recenzii.

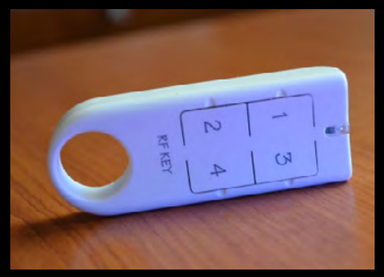
V prípade použitia čistého bieleho svetla samozrejme ovládačom meníte intenzitu jasu, ale všetkých troch farebných zložiek naraz. Je preto možné nastavit' si kedykol'vek napr. 10%, 50% alebo napr. aj 80% biele svetlo.

Svetlo a teplota farieb

Svetlo z LED pásiku je pre oči vel'mi príjemné, aj ked' treba priznat', že biele svetlo v RGB kombinácii skresl'uje niektoré farby predmetov. Zvýrazňuje totiž isté vlnové dĺžky farebného spektra a napr. červené kliešte na stole sú zrazu červenšie, než počas denného svetla, alebo pri použití bežného umelého osvetlenia. Tento jav sa odborne nazýva "metamerizmus" a nie je to len problém LED svetla. Každý svetelný zdroj, či už ide o denné svetlo, klasickú, či úspornú žiarovku alebo neónovú žiarivku, má istú teplotu farieb. Klasická žiarovka svieti podobne ako sviečka trochu do žlta a jej svetlo je ako sa hovorí "

Rovnako tak výraznejšie sú oranžové, či svetlejšie modré predmety (niektoré obaly diskov DVD začali „svietit'' akoby sme na ich dosvietenie použili menšiu UV lampu). Metamerizmus (optický jav, pri ktorom napr. pri použití rôznych svetiel menia predmety svoju prirodzenú farbu) tu proste funguje na jednotku a preto toto osvetlenie nemožno používat' ako primárne „vel'ké denné' svetlo. Ako doplnkové svetlo (na vytvorenie tej správnej atmosféry) je však príjemnejšie, než klasické žiarovky, či žiarivky a navyše aj úspornejšie.

LED má vel'mi nízku spotrebu a tak sa vám vyššie vstupné náklady po pár rokoch bezpečne vrátia. Navyše má LED svetlo aj ovel'a dlhšiu životnosť, takže v priebehu XX rokov prežije aj niekol'ko výmen žiaroviek.



Sťahovať, alebo nesťahovať?

Určite ste za posledných pár dní počuli o rozhodnutí Súdneho dvora EÚ. Mnoho médií tvrdí, že po novom už môžete ísť za stiahnutie hry, filmu či hudby aj do basy. V základe ste tam mohli ísť už pred tým, ale okrem tolerancie štátu (tolerancie v tom zmysle, že sa veľmi ťažko dokazovalo protiprávne konanie páchateľa) ste museli reálne vytvoriť celkom vysokú škodu. To znamená, že ak ste používali nelegálne stiahnuté médium len pre vlastné účely, moc škody ste autorom neurobili.

Avšak časy sa menia a po neúspešnej ACTA-e ostala v právnom systéme diera, ktorú musí Európska Únia nejakým spôsobom vyplniť. Jednou z týchto náplastí je aj spomenuté rozhodnutie, ale môžeme vám povedať, že ich je ovel'a viac. Ak si spomeniete na medializované prípady SOZA, keď sa pokutovali dedinské slávnosti, stužkové a iné menšie podujatia, zistíte, že ide v podstate o ten istý problém. Je ním nárok na odmenu autora či náhrada odmeny autora.

Autorský zákon sa v poslednej dobe stretáva s naozaj zvláštnymi situáciami, ktoré sú spôsobené novými formami informatizácie a komunikácie. Pár rokov dozadu by vám ani nenapadlo, že si budete môcť vypočuť pesničku na YouTube či stiahnuť niekoľko giga na počkanie. Nerátali s tým ani zákonotvorci a v neposlednom rade ani samotní autori.

A práve o autorov samotných tu ide najviac. Či už ide o hudobníkov, hercov, scenáristov, herných vývojárov, maliarov, tanečníkov či stand-up komikov, všetci sa tvorbou umenia živia a chcú si tvorením umenia aj zarobiť.

Tým, že si ich vystúpenie môžete pozrieť či vypočuť zadarmo cez internet, prichádzajú o peniaze a moc ich to neteší. Našťastie (alebo na nešťastie?), existujú rôzne právne združenia, ktoré chránia práva autorov. Medzi ne patrí aj spomínaná SOZA. Tieto združenia ponúkajú licencie obsahu všetkých autorov a vďaka nim si zarobia nielen autori, ale aj právnici, ktorí sa o ich diela starajú.

Aby sme sa ale dostali k podstate, musíme spomenúť smernicu 2001/29/ES, ktorá tvrdí, že je možné vytvoriť rozmnoženinu pre osobnú potrebu, avšak s podmienkou „fair compensation", čo u nás zastrešuje inštitút náhrady odmeny (náhrada odmeny za to, že si niekto vytvoril rozmnoženinu bez súhlasu autora). V praxi to znamená, že autor dostane odmenu za to, že si môžeme vytvoriť rozmnoženinu. Odmena pozostáva z percentuálneho podielu „holého" nosiča. Takže ak kúpite nový hardisk, počítač, USB kľúč či CD, dáke to percento ide priamo autorom. Ide o takzvanú „Kňažkovu daň".

Určite si teraz hovoríte, že je to potom v poriadku. Veď autori dostávajú odmeny, tak my môžeme sťahovať ich diela zadarmo. Máte v podstate pravdu, výška náhrady odmeny je podľa viacerých odborníkov neprimeraná a práve výklad smernice 2001/29/ES by mohol na Slovensku niečo zmeniť. Náhrada odmeny vo svojej podstate kompenzovala stratený zisk nelegálneho sťahovania, pretože v smernici nebolo popísané, z akého zdroja musí byť rozmnoženina vytvorená. Tým pádom boli chránení všetci tí, ktorí sťahovali obsah z nelegálnych zdrojov. A tu sa kruh konečne uzatvára.

Súdny dvor EÚ dňa 10. 4. 2014 rozhodol, že táto smernica sa bude vykladať tak, že sa bude rozlišovať medzi legálnym a nelegálnym zdrojom. Ak si teda vytvoríte rozmnoženinu z nelegálneho zdroja, ide o protiprávny čin.

V praxi to v podstate mení len to, že autori budú mať o jednu páku viac ako pred tým. Stále je tu však bremeno v podobe dôkazu, odkiaľ máte daný obsah stiahnutý/odkopírovaný. Nehovoriac o tom, že výklad je účinný až od 10. 4. 2014, takže za sťahovanie pred týmto dátumom „legálne" bolo. Každopádne, celý humbuk okolo tohto rozhodnutia môže mať väčší negatívny dopad na samotných autorov, keďže sa už otvorene diskutuje o znížení či zrušení náhrad odmien, keďže poctiví „platiči" platia tiež a pre nich to nie je fér.

Tomáš Kleinmann

RETRO

Platforma:
Windows, OS X, Linux

Žáner:
FPS, Survival horor, RPF

Rok vydania:
1999

Výrobca:
Irrational Games, Looking Glass Studios

OVEĽA VIAC AKO LEN HALF LIFE VO VESMÍRE...

Človek je bytosť omylná, zábudlivá a často sa stane, že aj na tie najpamätihodnejšie veci, ktoré by sme si mali fixovať v našich hlavách čo najdlhšie, jednoducho zabudneme. V tom prípade vám rubrika retro poslúži ako prachovka a v druhom prípade ako užitočný „dopĺňač" informácií. Záleží už len na vás, či ste s danou hrou už mali tú česť, alebo sa okolo vás nenápadne prešmykla. Takže schválne: druhý System Shock – hovorí vám to niečo? Oprašujete alebo krčíte ramenami?

Či už patríte do kruhu nezasvätených, alebo ste len majitel'om prachom zapadnutých spomienok, nič to nemení na hre, ktorá je mnohými považovaná za jednu z najhororovejších v hernej histórii.

Rok 1999, autori nám zo štúdií Irrational Games a Looking Glass priniesli pokračovanie vtedy už päť rokov starého System Shocku. Dvojka si z predchodcu berie, samozrejme, to najlepšie a vyzdvihuje hratel'nosť na vyššiu, lepšiu a prepracovanejšiu úroveň.

Tá v rámci zmienených hratel'nostných mantinelov pracuje prevažne s prvkami RPG a FPS, kráčajúc ruka v ruke s kvapkou stealthu, vd'aka čomu je len na vašich pleciach, aký štýl hrania si zvolíte. Volit' si môžete počas celej doby hrania, no svoje „vlohy", resp. vlastnosti si vyberiete ešte pred samotným začatím plynutia príbehovej osi. Rozhodovanie následne zahŕňa tri možnosti: mariňák, hacker a psionic, ktorého pomocou terminológie RPG môžeme nazvať aj novodobým mágom. Ten bude vynikať „duševnými" schopnosťami a rôznymi kúzlami od výmyslu sveta. Je dobré si však uvedomiť, že nie je efektívne si vyšliapavať len jednu cestičku rozvoju, ale snažiť sa pre l'ahší postup aspoň minimálnej kombinácie v zmysle: „Z každého trošku."

Po predefinovaní základnej črty vašej postavy nás hra už konečne zoznamuje s príbehom, ktorý sa odohráva v roku 2114, t. j. 42 rokov po skončení prvého dielu. Za poznaním inteligentného života v hviezdnom systéme Tau Ceti sa spoločnosť Trioptimum rozhodla zorganizovať expedíciu, prekračujúcu vlastný tieň. Vysoké ambície však pre potreby deja rýchlo strieda zvrat, ktorý vo vašich očiach, očiach bezmenného vojaka s kódovým označeným G65434-2, predstavuje odrazový bod na palube Von Braun. Tá je po neznámom incidente zaplavená mŕtvymi členmi posádky, rôznymi záznamami a potenciálnymi dôkazmi, ktoré budete dôkladne preskúmavať, prenikať do počítačových systémov, opravovať a hackovať. Postupom času sa v daných činnostiach budete, samozrejme, zlepšovať a prirodzene ich vytláčať na vyššiu a vyššiu úroveň.

Kapitolou samou o sebe je atmosféra – jej hororový nádych z prostredia cyberpunku je asi to najhlavnejšie, čo robí hru jedinečnou a evolučnou zároveň. Tajomné chodby vesmírnej stanice vás nútia pri každom kroku dôkladne zvážiť váš ďalší postup, v ktorom vám bránia najrôznejšie nástrahy. V nich predstavuje hlavnú zložku strach, strach dotovaný a vznikajúci z kombinácie zúfalých výkrikov, znejúcich spoza rohu, zvukov blížiacich sa nepriateľov a finálne z nich samotných. Od bežných mutantov cez robotov, končiac zmutovanými opicami. Pokrytie beštiára je skutočne pestré...

Grafické prevedenie hry je postavené na upravenom engine prvého Thiefa – Dark Engine. Ten si v dnešnej dobe môžete ľahko modifikovať, respektíve doplniť o nadstavbu v podobe rôznych balíčkov, zvyšujúcich rozlíšenie textúr zbraní a prostredia.

Titul síce nepreženú žiadnym čarovným filtrom, ktorý z hry urobí grafickú pastvu pre oči, no urobia ju aspoň o trochu prístupnejšou dnešnému publiku. Prístupnosť ako taká je v prípade System Shocku 2 možno až prekvapivo dobrá – hru si môžete zaobstarať ako na Steame, tak aj na serveri Good Old Games.

Máte radi mix FPS a RPG? Túžite po chytľavej hratel'nosti a gradujúcej hororovej atmosfére? Tak sa vyhneme otrepaným frázam typu: „ide o povinnosť a herný klenot" a prejdeme k tomu, že toto si, k*rva, musíte zahrať!

Miňo Holík

Age of Wonders III

HYBRID CIVILIZATION A HEROES PO DVANÁSTICH ROKOCH

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Fantasy Turn-based strategy
Výrobca: Triumph Studios
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ mix Civilization a Heroes
+ nekonečne vel'a možností s náhodnými mapami
+ nespočetné množstvo jednotiek
+ mix geo a taktickej hry

- slabšia grafika
- menší počet jednotiek s hrdinom
- miestami AI v bitkách

HODNOTENIE:
75%

Age of Empires a Age of Mythology sú dve série vel'mi dobre známe hernému svetu. Jedna zo staroveku, d'alšia zo stredoveku. Nie až takou známou sériou je aj Age of Wonders. Aký je teda medzi týmito tromi hrami "Age of..." rozdiel? Len jeden. Fantasy, kúzla, komplexnost'. A to hlavné, t'ahy.

V Age of Wonders III si môžete vybrat' medzi dvoma kampaňami. Jedna je za elfov a tá druhá je zasa za l'udí, ktorí sa snažia ovládnut' posvätný kontinent. Ked' si zvolíte hru za l'udí, postavíte sa do vedenia obchodno-technologickej rasy, ktorá sa nesnaží o nič iné, ako ovládnut' a zmenit' spôsob života "starých" rás. Za elfov sa im postavíte ako Sundern, vnučka král'a Iniocha, ktorý bol zabitý ešte pred udalost'ami pôvodnej hry. Po tom, čo dokončíte svoje snaženie, si môžete odskúšat' Scenario na vopred vymodelovaných mapách, skúsit' online hru alebo náhodne vygenerovanú mapu.

Hra sa začína výberom zo šiestich rás – l'udia, elfovia, trpaslíci, draconians, orkovia a goblini. Základné rasy udávajú set jednotiek a stavieb, ako sme to mohli vidiet' v mnohých iných hrách. Avšak váš repertoár obohatí nielen rasa, ktorú ste si vybrali, ale aj povolanie hlavnej postavy. Povolania sú pre každú jednu rasu rovnaké a je ich na výber šest', rovnako ako rás. Po tom, čo si všetko nastavíte – od výzoru, cez meno, atribúty, povolania a rasy hrdinu, môžete začat' s hrou. Možno znie ako klišé, avšak ide o t'ahovú stratégiu, v ktorej ešte stále nie sú customizácie postáv samozrejmost'ou.

Hned' po spustení hry sa prvý dojem začne stotožňovat' s tým, ktorý poznáme zo série Heroes. Mesto, hrdina a obmedzený počet polí, ktoré je možné za jedno kolo prejst'. Rozdiel nastane až pri prvej návšteve mesta. Interface mesta pripomína ten, na ktorý sme zvyknutí, naopak, zo série Civilization. Aj tu sa totižto jednotky budujú za pomoci istých "Production points".

Tie sa zvyšujú súbežne s populáciou vášho mesta. Každá jednotka stojí istý počet týchto stavebných bodov, a tak udávajú, kol'ko jednotiek ste vd'aka nim schopní za jeden t'ah postavit'. V hre sa vyskytne aj istý druh výskumu, ktorý bude postupne odomykat' nové kúzla a technológie. Nie vo vel'a hrách je výskum vybalansovaný, avšak v AoW III platí, že sa skoro v každom momente dá stratégia adaptovat'. A tento strom je naozaj

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

košatý, takže vždy je možnost' dynamicky reagovat' na zmenu stratégie nepriatel'a.

Okrem produkcie generovanej v mestách sa na mape objavia aj bane na zlato a manu. Podobne ako v Heroes budú tieto stavby chránené istou tlupou neutrálnych jednotiek. Pri stretnutí na mape sveta s nepriatel'om sa naskytne možnost' viest' boj manuálne alebo automaticky. Po vol'be, nech už je hocaká, prichádza na rad klasický pohl'ad na dvojstranné bojisko. Na jednom konci je vaša a na opačnom nepriatel'ova armáda. Boj sa vedie na t'ahy, pričom sa týchto bojov priamo zúčastňuje aj samostatný hrdina. Konkrétne, hrdina je smrtel'nou súčast'ou armády. Jednotky, ktorým bude váš hrdina velit', budú mat' základné typy útoku a poväčšine aj špeciálne podporné či útočné schopnosti. To otvára nové cesty a možnosti taktizovania. Každý hrdina môže so sebou nosit' maximálne päť jednotiek, ktoré sa, koniec koncov, ani nezoskupujú ako v sérii Heroes. Každý t'ah, ktorý vykonáte správne, dokáže spravit' nepriatel'ovi vel'ké problémy. Na opačnej strane platí aj to, že každý nepremyslený t'ah môže znamenat' stratu celej bitky. Jednoducho sú boje rýchlejšie a z časti dynamickejšie. Neplatí totižto systém prepichnutie päť'desiatich kerberov za pomoci päť'sto vidiel, ktoré nosia vypasení "sedláci". Okrem "hrdinských" armád je skvelá aj možnost' poskladat' si armádu len z jednotiek (bez hrdinu). Výhodou je využit' ich buď ako predvoj hlavného vojska či doplnenie padlých radov hlavnej armády. Variácií je naozaj vel'ké množstvo a všetko to závisí len od vašej kreativity.

V čom však Age of Wonders III nevyniká, je grafika. Art štýlom hra prešl'apuje niekde medzi rozprávkovým Heroes V a graficky reálnejším Heroes VI. Skvele spracované sú ale bojiská, ktoré sa vždy odvíjajú od lokality, na ktorej bojujete. A teda pokiaľ sa váš boj musí odohrávať pri bani, môžete očakávať bojisko plné štôlní. Ak to bude predmestie, naokolo budú malebné domčeky, a keď budete nútení bojovať v močarisku... Tak vám prajeme vel'a šťastia pri obmedzenom taktizovaní a pri pomalšom presúvaní jednotiek. Krajina je celá animovaná a je na nej možné vidieť poletujúce motýle, vlniace sa stromy vo vánku či poletujúce kamene v okolí studní na manu. Avšak žiadny next gen nečakajte. Podobne je na tom aj zvuková stránka hry. Soundtrack nevadí, avšak ani nechytí za srdce ako napríklad pri Skyrime.

Pokiaľ ste milovníkom ťahových stratégií aj s trocha taktickým rozmerom Age of Wonders III pre vás určite bude to pravé orechové. Dostatočne veľká herná doba kampane, náhodne generované scenéria, šesť rás a šesť rôznych povolaní, z čoho vyplýva množstvo a množstvo rôznych jednotiek.

Matej Minárik

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

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

The Sly Trilogy

ZLODEJSKÝ MÝVAL JE SPÄŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA
Žáner: platform
Výrobca: Sucker Punch/Sanzaru Games
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ technické spracovanie
+ tri hry v jednom
+ Sly Cooper a ostatné postavičky
+ príjemný príbeh vo všetkých hrách
+ Cross-buy s PS3 verziou
- na dnešné pomery zastar. hratel'nost'
- Sly 3 potrebuje aspoň 4GB kartu
- obmedzený pohyb kamery v Sly 1

HODNOTENIE:

80%

Mladší hráči o medvedíkovi čistotnom menom Sly možno ani nepočuli. Svoju slávu si užil v období druhého PlayStation-u a hráčom sa pripomenul nedávnym dobrodružstvom Thieves in Time. Hra vyšla na PS3 aj na Vitu a momentálne si ju môžete zadarmo stiahnut', ak ste predplatitel'om služby PlayStation Plus. Sony chválime za výborné načasovanie, pretože zároveň vydáva kolekciu pôvodných troch hier.

Titul The Sly Trilogy sa objavil koncom roku 2010 na platforme PS3. Teraz sa tento obsah recykluje a v mierne upravenej podobe prichádza na Vitu. Zmeny sú kozmetické, hratel'nost' ostáva nezmenená.

Ak ste si pôvodnú kolekciu kúpili digitálne, na Vitu si ju stiahnete bezplatne. Hoci si PS3 a Vitu neprepojíte pomocou služby Cross-save, Sony chválime aspoň za to, že v niektorých prípadoch ušetríte.

Spät' k samotnej hre. The Sly Trilogy je prvou z bohatej nádielky, ktorú si Sony prichystalo pre majitel'ov Vity. Počas posledných mesiacov sme hrali predovšetkým porty hier, ktoré už vyšli na PC – z nezávislej tvorby sa objavilo na Vite to najlepšie. Takýto herný obsah však uspokojí iba časť hráčov. Faktom je, že handheldu od Sony chýbajú exkluzivity, resp. klasické konzolové hry. Odpoved'ou je The Sly Trilogy, kolekcia prvých dvoch hier God of War,

Borderlands 2 aj s množstvom DLC a Dead Nation. Všetky tieto hry vychádzajú pod hlavičkou SCEE v rozmedzí od polovice apríla od polovice mája vo verzii pre PS Vitu.

Ak konzolu vlastníte, určite sa najbližšie týždne nebudete nudit'. Samozrejme, stále to nie je ideálny scenár, ale na handheld mieria aj tri skutočné exkluzivity od vývojárov z JAPAN Studio alebo roztomilé virtuálne zvieratká Pets. O nich v júni.

Na hru The Sly Trilogy sa môžete pozerat' z dvoch uhlov pohl'adu. Jeden tvrdí, že ide o remake starých hier, ktoré sú dnes nezaujímavé. A že táto kolekcia už vyšla vo verzii pre PS3. Druhý pohl'ad argumentuje tým, že Vita je ideálna platforma, na ktorej si hráči môžu vymazat' resty v hernom vzdelaní – ak ide o hru, ktorá žánrovo a hratel'nost'ou vyhovuje handheldu. To v prípade The Sly Trilogy platí. Táto mierne detská plošinovka patrí k najlepším exkluzívnym skákačkám, ktoré vyšli pre druhý PlayStation. PS1 mal Crasha Bandicoota, PS2 mala Sly Coopera. Hru má, mimochodom, na svedomí Sucker Punch, vývojári série Infamous.

U nás v redakcii prevláda názor, že The Sly Trilogy je prínosom pre hernú knižnicu PS Vity. Remake sme si v dobe jeho vydania na PS3 nezahrali kvôli iným povinnostiam. Na Vite si ho však užívame a momentálne nás počas cestovania zabáva.

Herná náplň je nenáročná a spracovanie portu je špičkové. Túto informáciu treba zvýraznit' a opätovne zopakovat' – hra the Sly Trilogy je technicky výborne zvládnutý port. Kto sa stretol s inými hrami na Vite, ten vie, že prechod z vel'kej na prenosnú konzolu často nedopadne ideálne. Mnohé

porty pre Vitu zvyknú trpiet' nestabilným FPS a inými problémami, ktoré negatívne ovplyvňujú zážitok. V prípade hry The Sly Trilogy sme nenatrafili na žiadny problém. To je však dané aj tým, že vývojári upravovali hru, ktorá bola vyrobená pre PS2.

Pri hraní si však zastaranost' originálu nevšimnete. Výnimkou sú krátke filmy, ktoré majú nezamenitel'ný nostalgický nádych vd'aka pomeru strán 4:3. Ich kvalita je nižšia. Počas hrania však Sly svoje šediny vel'mi dobre skrýva. Netvrdíme, že ide o grafickú špičku, avšak vizuálna prezentácia je príjemná a neurazí.

Ak si hru kúpite v škatuli, prvé dva diely nájdete uložené na hernej karte. Tretí diel si stiahnete z obchodu PlayStation Store pomocou priloženého kódu. Trojica hier ponúka zábavu odhadom na 30 – 40 hodín. Záleží na tom, ako moc budete zbierat' predmety v hernom svete. Kolekcia zároveň výborne zachytáva vývoj série ako takej.

Prvý diel hratel'nost'ou odkazuje na starého Crasha. Lineárne úrovne, checkpointy, niekedy otravní nepriatelia a krutoprísny systém – jeden úder sa rovná okamžitej mŕtvici. Ak teda nemáte umbakarnu, teda podkovičku pre šť astie. K tomu si pripočítajte súboje s bossmi a ak ste kedysi hrali Crasha, určitú podobnosť si určite všimnete. Mladší hráči budú nadávat', pretože herný dizajn dnešným pomerom nevyhovuje. Za dvanást' rokov od vydania sa kopu veci zmenilo. My sme si však hranie prvého Slya užili.

Druhý diel koncept mení. Prináša niekol'ko zmien, mierne otvorený svet, iný spôsob vylepšovania schopností a nižšiu náročnost'. Zároveň je hra dlhšia. Evolúciu završuje tretí diel, ktorý d'alej rozvíja koncept dvojky. Aby sme to teda zhrnuli. Prvý diel najviac poteší milovníkov pôvodného Crasha. Druhý a tretí diel má trochu inú hratel'nost' a možno badat' integráciu modernejších herných prvkov.

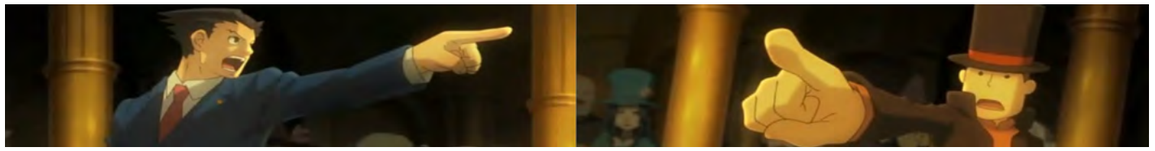
Hra The Sly Trilogy je výborný port, ktorý ponúka tri klasické hry za príjemnú cenu a hlavne vo výbornom spracovaní. Ide o jeden z najlepších portov, ktoré sa na Vite objavili. Je to dané aj menším výpočtovým výkonom PS2-ky – vývojári mali zjednodušenú prácu. Vita verzia však aktívne využíva aj prednú a zadnú dotykovú časť konzoly, ktorej sú priradené ovládacie prvky.

Hratel'nost' je rovnako dobrá ako kedysi, aj ked' dnešných hráčov nemusí až tak zaujat'. Ak však máte radi skákačky, a tie sa na Vite hrajú výborne, potom je hra The Sly Trilogy dobrá vol'ba. Aj napriek tomu, že je to iba remake.

Roman Kadlec

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

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney



DVOJITÁ PORCIA SKVELEJ ZÁBAVY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: logická
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh a humor
+ audiovizuálne spracovanie
+ chytľavosť
- nevyvážená náročnosť
- drobnosti

HODNOTENIE:
84%

Rovnako, ako sa séria Phoenix Wright: Ace Attorney teší veľkej popularite, sú na tom aj hry s majstrom hádaniek, Professorom Laytonom. Obe série sú zamerané na trpezlivého hráča, ktorý sa nebojí do hrania zapájať mozgové bunky a potrápiť sa s množstvom hádaniek, pričom každá séria na to išla svojou cestou. Na vyriešenie záhady mesta Labyrinthia a tajomných čarodejníc však budú musieť obaja experti spojiť sily a dočkáme sa ich prvej kooperácie.

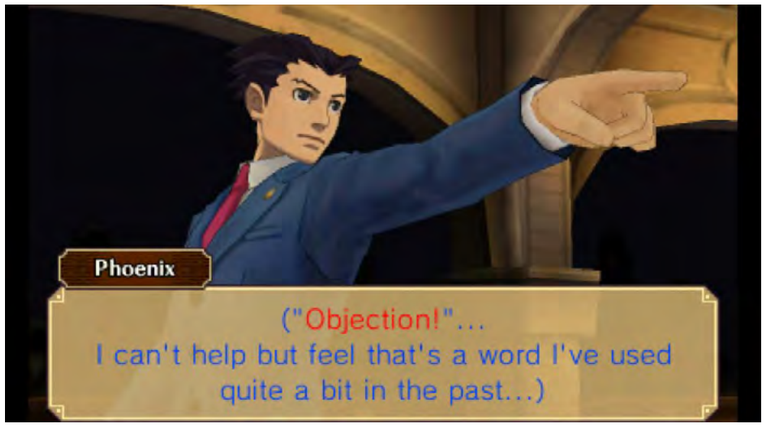
Čítať, riešiť, lúštiť a rozmýšľať

Po prológu, ktorý slúži zároveň ako tutorial, vás hra zavedie do sveta Labyrinthie, kde sa spoločne s Espellou pokúsite odhaliť strašidelné čarodejnice, a zároveň očistiť Espellu od jej obvinení. V Labyrinthii navyše platia odlišné pravidlá než v našom svete. Tým pádom sa budete musieť prispôsobovať a hľadať odlišnejšie cesty, než na aké sme zvyknutí z predchádzajúcich dielov.

Samozrejme, aj v Labyrinthii sú ľudia posadnutí hlavolamami a rôznymi hádankami, takže základné herné mechaniky ostávajú nepozmenené.

Celú hru je možné jednoducho rozdeliť na dve časti, ktoré sa neustále striedajú. Raz ovládate Laytona a snažíte sa pohnúť ďalej v príbehu. Neskôr ovládate Wrighta v súdnej miestnosti, kde bojujete za spravodlivosť. Neskôr si, samozrejme, obaja budú navzájom pomáhať a jeden bez druhého by na niektoré detaily určite neprišli.

Pri riešení rébusov za Laytona sa budete cítiť ako doma. Opäť sa pohybujete po jednotlivých častiach mesta, kde komunikujete s obyvateľmi mesta a hľadáte skryté mince alebo hlavolamy. Pripravte sa na veľké množstvo textu, ktoré sa na vás vyrúti z každej strany, a príbeh na hodiny a hodiny čítania. Nad množstvom hádaniek, ktoré sa objavili v Professor Layton sérii, zostáva až rozum stáť, keďže sa vôbec neopakujú a vývojári sú stále schopní prísť s niečím novým.



Bohužiaľ, mal som občas pocit, že sa v náročnosti puzzlov a hádaniek mierne poľavilo a niektoré vyriešite o pár sekúnd.

Taktiež sa zvýšil počet tých, ktoré vyžadujú prejsť do cieľa a za nevydarený pokus vás hra netrestá, takže máte neobmedzený počet pokusov.

V súdnej miestnosti je niekoľko noviniek, z ktorých bol aj sám Pheonix Wright v šoku. Výpovede svedkov neprebiehajú postupne, naopak, všetci svedkovia vypovedajú naraz a ktoréhokoľvek z nich môžete vypočuť detailnejšie. Svedkovia navyše navzájom reagujú na svoje výpovede, a tak musíte dobre hľadať nezhody alebo nezrovnalosti v ich tvrdeniach.

Pokiaľ si neviete poradiť, pomôcť vám môžu práve spomínané mince, ktoré Professor Layton nachádza skryté po meste. Tie môžete využiť pri riešení hlavolamov či v súdnej miestnosti.

Práve víťazný postoj Wrighta a výkrik „Objection!" vám dopraje najväčší pocit satisfakcie a zábavy, takže frustrácia alebo stereotyp nehrozí. Od neho hru zachraňuje aj všadeprítomný humor v klasickom japonskom kabáte.

Perfektné spojenie dvoch audiovizuálnych štýlov

Po grafickej stránke hra mixuje vizuálny štýl oboch hier, ktoré, našťastie, od seba nemajú až tak ďaleko a tým pádom navzájom nekolidujú. Napriek tomu, že hra nevyniká rôznymi grafickými vychytávkami alebo detailnými textúrami, je jej spracovanie jednoducho perfektné.

Každé prostredie, každá miestnosť alebo kúsok mesta je spracovaný na výbornú a krátke animované cut-scény sú čerešničkou na torte.

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

Pri pomerne malom počte hier mám tú možnosť povedať, že 3D efekt je naozaj skvelý. S potešením k ním pridám aj Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney, kde jednotlivé scény v 3D vyzerajú parádne a dokonca sú cut-scény v 3D. Vývojári posledného Sonica na 3DS by si mali brať príklad.

Rovnako je vynikajúca aj hudobná stránka. Hlavne predchádzajúce tituly série Professor Layton vynikali veľmi kvalitným audio spracovaním a každý diel obsahoval niekoľko ikonických skladieb. Podobné motívy započujete aj tu a soundtrack má dokopy 93 skladieb na troch diskoch.

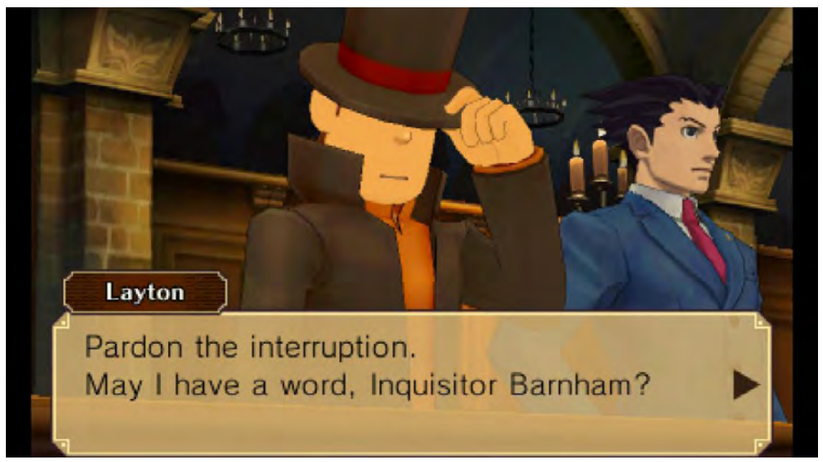
Trošku zamrzí neúplne nadabovanie postáv. Pri hrách na Nintendo 3DS vo väčšine prípadov platí, že nadabovaná je napríklad len štvrtina konverzácií a zvyšok prebieha klasicky v okne, systémom titulkov, sprevádzaných klasickým ťukaním pri pridávaní jednotlivých písmen.

Keď už sa na každú postavu vyberie dabér a ich hlasy sú dostatočne ikonické, prečo by vás nemohli sprevádzať celou hrou? Nejde o žiadny veľký mínus, skôr o túžbu do budúcnosti.

Vynikajúce pokračovanie oboch sérií

Tituly s Profesorom Laytonom a Pheonixom Wrightom patria k mojim najobľúbenejším na Nintendo DS a rovnako sa zaradia aj na 3DS. Množstvo zábavy, ktoré si pri hraní užijete, je obrovské, príbeh zaujímavý a nechýba mu množstvo humoru či dejových zvratov. Audiovizuálna stránka je excelentná. Upozorňujem však, že pokiaľ trpíte nedostatkom trpezlivosti a rýchlo sa vzdávate. Poprípade ak patríte ku hráčom, čo radšej striel'ajú, než čítajú, pri Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney sa veľmi baviť nebudete. Inak mi nič iné nebráni hru odporučiť nováčikom a aj hráčom, ktorí za sebou už majú všetky predchádzajúce diely.

Juraj Vlha



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

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

3v1 zázračná novinka pri holení

S NOVINKOU YS534 OD PHILIPSU SA MÔŽETE DOSLOVA VYHRAŤ.

Odteraz si vystačíte s jediným nástrojom, ktorý vďaka svojim trom nástavcom urobí dokonalé nielen vaše strnisko, ale aj ktorúkoľvek časť vášho tela. Chceli by ste vyskúšať rôzne dĺžky a strihy? Alebo preferujete oholenie do hladka? Tretí nástavec ponúka až 5 nastavení dĺžky. Odteraz sa o vaše fúzy, bradu a telo postará iba jeden holiaci strojček Philips Click&Style YS534.

HLAVNÉ PRVKY:
- Tri osobitné nástavce: holenie dohladka, zastrihávanie brady a strihanie chĺpkov tela
- Nástavec na úpravu brady s 5 nastaveniami dĺžky od 1 mm do 5 mm
- Protišmyková rukoväť, jednoduché uchytenie
- 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:

Koľko nástavcov má strojček YS534 od Philipsu?
a) 1, b) 3, c) 5
(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

The Elder Scrolls Online

STRÁVILI SME PRVÝCH 24 HODÍN V THE ELDER SCROLLS ONLINE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: MMORPG
Výrobca: ZeniMax Online Studios
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ optimalizácia
+ nízke HW nároky
+ stabilnosť serverov
+ megaservery
+ kustomizácia postáv
+ grafika
+ dabing
+ množstvo úloh
+ systém „skillov"
+ gildy
+ spojenie MMO s univerzom TES
+ možnosť pridávania nového obsahu
+ vhodné aj pre sólo hráčov
+ upíry a vlkolaci

- bugy pri plnení úloh
- nízky počet inštancií
- mesačné poplatky
- neoriginálny príbeh
- jednotvárnosť „mountov"
- odstávky serverov

HODNOTENIE:
73%

Väzenské „handry" sme vymenili za solídne brnenie a na to si navliekli „prevlek". Za sebou máme prvý dungeon, desiatky menších či väčších úloh, stovky mŕtvych nepriateľov a rozkošnú opičku. Sledujeme, ako more obmýva brehy Auridonu, druhého najväčšieho člena súostrovia Sumerset. V tom nám cez kameru prebehne zástup ďalších hráčov – skákajúcich alebo bojujúcich s imaginárnym nepriateľom – a my si uvedomíme, že toto nie je The Elder Scrolls VI. Popchneme bieleho žrebca do slabín a lúčime sa s týmto miestom. Čaká nás schôdzka s kráľovnou.

„The Elder Scrolls Online je hybridom, ktorý celkom neuspokojí ani fanúšikov univerza TES, ani priaznivcov žánru MMO. Napriek tomu nás však hra dokázala pohltiť, je však otázne, či si hráčov dokáže v tomto smere udržať počas dlhšej časovej periódy. Mesačné poplatky sú pre hráčov skokom viery: nateraz je TES Online preceneným titulom pre priaznivcov Prastarých zvitkov, a absurdnosťou pre zarytých hráčov MMO hier."

Táto recenzia ešte nie je úplná. Áno, obsahuje množstvo informácií, ale TESO je skrátka privel'mi rozsiahlym titulom na to, aby sme z neho nevedeli „vytiahnuť" ešte viac. Ak si odmyslíme neviazané chvíľky strávené v hre počas jej beta testovania, ani v najmenšom sme nemali dostatočný priestor na dôkladnú analýzu najnovšieho prírastku do série Prastarých zvitkov. Naša recenzentská verzia síce zahŕňala aj 5-dňový skorší prístup, ale trojitá odstávka oboch herných mega serverov urobila svoje. S pokorou a odhodlaním vám chceme kvalitne sprostredkovať naše dojmy, postrehy a zážitky v čo najkratšej možnej dobe. Preto sme sa rozhodli pre niečo odvážne a mierne exotické – tvorenie recenzie za pochodu. Článok budeme aktualizovať minimálne raz a v každom dodatku sa pokúsime čo najlepšie popísať najčerstvejšie kroky v našom dobrodružstve naprieč Tamrielom.

TES Online volí politiku Blizzardu, úspechu WoW však tak skoro, ak vôbec, nedosiahne

Tridsaťdňové predplatné nie je v žánri MMO hier novinkou, veď najúspešnejší a azda najznámejší zástupca tejto početnej rodiny, The World of Warcraft, od tohto nepríjemného zvyku neupúšťa ani dnes, hoci ho čoraz populárnejší free-to-play model donútil ku kompromisu. Najprv bola hra spoplatnená úplne, neskôr ponúkala obsah zadarmo až do 10. úrovne a aktuálne je táto hranica zdvojnásobená. Hra vyšla ku koncu roku 2004, ak rátame (od 2005), koľko Blizzardu zaplatil najskalnejší fanúšik, ktorý „wow-kuje" od vydania Warcraftu až do konca roku 2013, vyjde nám úctyhodná suma 1404 eur – vychádzajúc z 13-eurového poplatku za každý mesiac hrania (zľavy na hromadné predplatné sme nebrali do úvahy, príklad je viac-menej orientačný). Za to si už viete kúpiť slušnú hernú zostavu, a ak sa vyznáte do hardvéru, za túto čiastku si zložíte naozajstné „delo".

TESO je nastavené rovnako, tzn. že každý mesiac musíte mať pripravených 13 eur. Ak ste náhodou pri peniazoch, cenovo sa vám viac oplatí predplatné na 90 či 180 dní. To však nič nemení na fakte, že hra je spoplatnená a mnohí neprajní veštci jej predpovedajú blízku FTP budúcnosť. Akoby toho už tak nebolo dosť, Zenimax Online Studios, autor hry, pobúril fanúšikov politikou v duchu „zaplať, aj keď si už zaplatil, inak za to zaplatíš". Ide totiž o to, že predajná cena titulu, ktorá sa pohybuje okolo 40 eur, v sebe už zahŕňa prvých 30 dní hrania. Optimisti by mohli povedať, že to „máme grátis". Chytákom je to, že aby sme si mohli tento mesiac „zdarma" užiť v plnom rozsahu, musíme si určiť predplatný plán. Teda či chceme platiť raz za 30 dní, raz za 90 dní alebo raz za 180 dní. Samozrejme, musíme zvolenú čiastku, odvíjajúcu sa od dĺžky predplateného obdobia, hneď zaplatiť – v opačnom prípade nám nebude k dispozícii ani tých 30 dní, ktoré sú zahrnuté v predajnej cene. Táto čiastka sa nám pri zaplatení hneď vrátila naspäť, to však nič nemení na tom, že sme danú sumu museli mať pripravenú. Niektorým to možno neprekáža, my sme sa nad tým pozastavili s nepríjemnou pachuťou v ústach. Čo ak by sme tie peniaze jednoducho nemali?

Rasy, aliancie, povolania a schopnosti

„Silnou stránkou gameplay je skutočnosť, že hra nechá vývoj postavy vo vašich rukách. Čarodejník v ťažkom brnení, ktorý sa oháňa obojručným mečom, nie je v TES Online len niečím vytúženým, aj keď

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

kombinácia zbrane a mágie, akú poznáme zo Skyrimu, v hre absentuje – nahradil ju MMO štýl hlavnej fyzickej zbrane a používanie skillov."

Či už na lodi, voze alebo v cisárskom väzení: séria The Elder Scrolls je povestná tým, že hráč začína „za mrežami", pričom dôvod uväznenia nechávajú autori v rukách jeho predstavivosti. Ani TESO nie je výnimkou, no tentoraz sme na tom predsa len horšie ako v predošlých dieloch. Naša cela sa nachádzala mimo Nirnu, priamo v srdci ríše daedrického princa Molaga Bala, ktorý je povestný zotročovaním smrtel'níkov. Okrem slobody nás ukrátili aj o to najcennejšie – našu dušu. Treba uznať, že také zlé to s protagonistom ešte nikdy nebolo. Podarilo sa nám však utiecť, pretože prastaré proroctvo hovorí o hrdinovi bez duše, ktorý prekazí plány Molaga Bala a zabráni zničeniu celého Tamrielu. Nebyť štvrtého dielu TES s podtitulom Oblivion, bola by to originálna zápletka. Až na tú dušu, ktorú sa hráč snaží získať späť, nič nové.

Aby sme však nepredbiehali udalosti, vrátime sa ešte o krôčik späť. Pri vytváraní postavy nás čakali tri dôležité kroky, a to výber rasy, výber triedy (povolania) a výber hernej frakcie. Aj keď nás jednotlivé národy v TES vždy fascinovali, počnúc jašterími Argoniánmi, cez Vysokých elfov a ich náprotivok, Temných elfov, až po mačací ľud Khajiitov, zamrzela nás absencia niečoho nového. Niežeby bol výber malý, veď celkovo desať kultúr je viac než bohatá ponuka, ale „čerstvá krv" by bola vítaným oživením. Pravdou však zostáva, že univerzum ságy Prastarých zvitkov bolo presne a obsiahlo definované už počas udalostí, odohrávajúcich sa v treťom, štvrtom a piatom diely (Morrowind, Oblivion, Skyrim). Pridávať „nasilu" niečo nové by nemusel byť najlepší nápad.

Úplnou novinkou sú frakcie a do veľkej miery i povolania. Okrem toho, že Tamriel ohrozuje princ deštrukcie Molag Bal, na celom kontinente zúri vojna troch práporov, troch už zmienených frakcií – Aldmeri

Dominion, Daggerfall Covenant a Ebonheart Pact. Každá z nich vznikla spojením troch národov a pokiaľ ste si hru vopred objednali, práve výber frakcie okliešťuje vaše možnosti čo do výberu rasy. Ak ste pevne rozhodnutí hrať za Severana (v angličtine „Nord"), nemáte inú možnosť, než pridať sa k Ebonheart paktu. Imperiálna rasa je za normálnych okolností nehratel'ná, prístup k nej majú len majitelia špeciálnej „Imperial edície" hry, ktorú si v digitálnej podobe môžete stále zadovážiť.

Prekvapujúco nízkym je počet hrateľných tried, ktorý sa napokon ustálil na štyroch: Dragonknight, Sorcerer (čarodej), Nightblade a Templár. Každá trieda má k dispozícii tzv. „Skill Tree", súbor špeciálnych schopností. Každý „strom" pozostáva z troch líniových vetiev a tie sa zasa skladajú priamo z jednotlivých „skillov", ktoré sú špecifické pre každú triedu, čím do veľkej miery okliešťujú gameplay. Každá vetva má, okrem rádových „skillov", aj jeden ultimátny, ktorý je jedinečný a podstatne silnejší než tie bežné. Kvôli vyváženiu nie je možné túto schopnosť používať stále, ale je nutné najprv získať potrebný počet bodov zručností, tzv. „Finesse". Tie hráč získava za efektívne používanie bojových schopností. Tento systém považujeme za výborný najmä preto, že hráč do veľkej miery ovplyvňuje „cooldown" jednotlivých ultimátnych schopností, čím sa narúša klasický systém časomiery a čakania, kým daný „skill" takpovediac vychladne a je opätovne použiteľný.

„Výber triedy je dôležitý najmä z hľadiska používania špeciálnych schopností, skillov. Preštudujte si, čo ktorá trieda ponúka, zamyslite sa nad tým, aký typ hráča ste, a až potom vyberajte. Levelovanie v hre je pomalé, za každou dosiahnutou úrovňou sa

skrýva značné množstvo času, a preto je prípadná zmena charakteru stratou, rátajúcou sa na desiatky hodín gameplay."

Prvé zmienené povolanie je, v reči MMO maniakov, kombináciou DD a tanku, je to damage-dealer s defenzívnymi vlastnosťami. Ide o pomerne multifunkčnú triedu, ktorá vyniká v miere poškodzovania protivníkov a ich omračovania. Vďaka niekoľkým špeciálnym schopnostiam dokáže DK zvýšiť úroveň svojej zbroje na úctyhodnú úroveň, a preto sa skvelo hodí do prvej línie, napríklad pri dungeonoch.

Čarodejník je nebezpečný oponent na vzdialenosť dlhšiu, než dosiahne váš meč. Klasické vrhanie ohnivých, bleskových či mrznúcich gúľ zabezpečia rôzne variácie bojových palíc, priamo mágia sa stará o väčšinu spôsobeného poškodenia. Mágovia vynikajú v umení kúzlenia bleskov, privolávania nebezpečných beštií a temnej mágie. Sila triedy spočíva v tom, že svojho protivníka zamestná privolaným bojovým „petom", zatiaľ čo hráč využíva všetku dostupnú manu na ničenie a omračovanie.

Nightblade je variáciou známej triedy s anglickým názvom „Assassin", vrah, asasín. Podobne ako pri čarodejovi, ani tu nie sú potrebné bližšie opisy. Zameriava sa na moment prekvapenia a radšej než tri slabšie údery zasadí jeden silný. Je slušný damage-dealer, neznesie však veľa poškodenia (damage). Protivníkov pred útokom buď oslabí špeciálnymi schopnosťami, pričom sám seba posilní inými, alebo útočí znenazdajky a prudko.

Poslednou dostupnou triedou je templár, ktorého ekvivalent nájdeme v iných hrách pod názvom paladin. Templári sú, podobne ako dračí rytieri, zdatní v spôsobovaní poškodenia, ide však o triedu určenú aj na uzdravovanie spoluhráčov, čo je nesmierne podstatným faktorom najmä pri dungeonoch. Štvorčlenná skupina hráčov, v ktorej DK „tankuje", templár uzdravuje, pomedzi to útočí a čarodej s asasínom zasadzujú ničivé rany. Ideálna zostava pre splnenie aj tej najnáročnejšej úlohy.

Späť v Tamrieli: Chudobní, ale na koni

„Nižší počet inštancií prispieva k plynulejšiemu zážitku z hry, na druhej strane sa tento zážitok kazí neželanou interakciou medzi jednotlivými hráčmi."

Po vytvorení postavy a zhliadnutí úvodnej video sekvencie, ktorá nám objasnila aspoň to, prečo sme začali na pomerne netradičnom mieste, sme sa prebudili do neprívetivej reality. Naša predchádzajúca výbava – ak sme vôbec nejakú mali – bola preč, sloboda taktiež a o duši ani nehovoriac. Tej sa zmocnil Molag Bal, keď nás jeho temný služobník Mannimarco obetoval svojmu ešte temnejšiemu bohu. Ocitli sme sa v ríši Coldharbour, v Oblivione a spolu s nami aj ostatní hráči. Od niečoho takého nadpozemského, ako je Coldharbour, vzletne popisovanom ako jedna z najneprívetivejších ríš, kde by sa mal nachádzať cisársky palác plný krvi a mŕtvol, sme čakali viac. Po chvíli sme našli prvú zbraň, v našom prípade kúzelnú palicu, a hor sa na prvého nemŕtveho nepriateľa – obyčajnú kostru. Žiadna sláva, ale na začiatok stačí. Získali sme prvú úroveň a mohli si dovoliť útratu prvého bodu zručnosti (skill point). Jeden zo základných problémov hry sa prejavil už v tomto tutoriáli – všetci prítomní hráči robili presne to isté čo my, preto sme sa len ťažko zžili s rolou, ktorú nám hra určila – hrdina vyvolený proroctvom Prastarého zvitku, ktorý zachráni Tamriel. Ku koncu celého prológu sme sa síce dočkali vytúženej inštancie, v ktorej sme boli my, my a ešte raz len my, naštrbený pocit z nedomyslenej koncepcie však zostal. Pri klasickej MMO by to neprekážalo, The Elder Scrolls Online je však v prevažnej miere postavený na príbehu a úlohách, ktoré je nutné počas strastiplnej púte Tamrielom plniť. Často sme sa počas hry dostali do špeciálnych

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

lokácií, kam by sa normálny, bežný človek nedostal, a predsa sme tam stretli množstvo postáv, zabíjajúcich nepriatel'a, ktorému sme sa mali postavit' osamotene.

Náš hrdina, mladý Dunmer a čarodejník, sa po úteku z Coldharbouru takmer utopil, ked'že portál, vedúci z Oblivionu, zjavne končil uprostred mora. Nič to, vylovili nás a pokračovali sme na ostrove Khenarthi's Roost, ktorý je štartovným miestom pre všetkých zástupcov frakcie Aldmeri Dominion.

Ešte v Coldharboure sme si nakradli zopár vecí, v pomyselnom batohu sme našli aj zopár bonusov, plynúcich z našej imperiálnej edície hry. Z trojice v podstate zbytočných „petov" sme si ako svoj živý tieň vybrali opičku, ktorú sme dostali za participáciu v beta testovaní, baby-dinosaura a kraba sme pre tú chvíl'u radšej nechali v neviditel'nom úložnom priestore.

Imperiálna edícia nám garantovala aj bieleho žrebca, a to takmer zadarmo, zamierili sme preto do najbližších stajní a vybrali si svoju odmenu. Tohto špeciálneho koňa sme získali za jedinú zlatú mincu, ostatné tátoše, dostupné širokej verejnosti, boli však už podstatne drahšie – ich hodnota sa rátala na tisíce. Síce chudobní, ale zato na koni sme sa hnali za našou prvou úlohou. Tie sa, podobne ako vo všetkých RPG, delia na hlavné, resp. na hlavnú dejovú líniu, a vedl'ajšie. Tieto by sme ešte mohli rozdelit' na „questy" so signifikantným dopadom na svet okolo vás a na „fillery", drobné skutky, ktorými hráč ovplyvní maximálne toho či onoho jednotlivca. Väčšie vedl'ajšie úlohy, aspoň vo všetkých našich prípadoch, pozostávali z ret'aze menších úloh či skôr krokov. Zavŕšené boli zväčša súbojom „s bossom" alebo iným silnejším nepriatel'om.

Okrem toho, že sme si pri každom postupe o úroveň mohli vybrat' jeden „skill", resp. schopnost', sme mohli si aj navýšit' aktuálny počet bodov many, zdravia a výdrže. Zaujímavejší je však systém vylepšovania už existujúcich, vybraných schopností. Ten je v podstate automatický, za získavané skúseností, boj s nepriatel'mi a plnenie úloh sa hráčove „skilly" posúvajú na vyššiu úroveň. Po dosiahnutí maxima (úroveň IV) je možné schopnost' pretransformovat' na silnejší variant s d'alšími bonusmi. Nevýhodou je, že takéto morfovanie nie je zadarmo (nutný je aspoň jeden vol'ný „skill point"): hráč musí

zvážit', či chce zainvestovat' do vylepšenia niečoho, čo už má, alebo či chce rozšírit' repertoár svojich schopností. Z nášho pohl'adu sa viac oplatí prvá možnost', nakol'ko je hráčsky „hotbar", ktorý umožňuje rýchle používanie jednotlivých schopností, priestorovo obmedzený. Časom tak zistíte, že čím viac schopností si budete odomykat', tým viac sa vám ich nezmestí do rýchlej ponuky. Schopnosti, ktoré nemajú miesto vo vašom hotbare, ani nebudete používat' a bez toho nebude možné ich vylepšenie. Výhoda mechaniky spočíva v rozšírení bojovej gameplay a zvýšení hráčskej odlíšitel'nosti – systém, ktorý ponúka viacero kombinácií, je jednoducho bohatší, a preto je každý hráč aspoň do istej miery unikát.

„Systém špeciálnych schopností je mixom klasickej MMO mechaniky s tým, čo poznáme z The Elder Scrolls: používané skilly sa vylepšujú na základe toho, ako často po nich siahate, prídavkom je možnost' transformovat' danú schopnost' na silnejší variant – ak dosiahnete jej maximálnu úroveň IV."

Aj ked' naviazanie dostupných „skillov" na jednotlivé triedy (Dragonknight, Sorcerer, Templar a Nightblade) gameplay okliešt'uje, v konečnom dôsledku je len na hráčovi, akým smerom sa bude jeho postava uberat'. Aj ked' sme si vybrali postavu čarodeja, bez problémov sme mohli používat' vel'ké sekery a obojručné meče, striel'at' z luku či útočit' dýkami. Pri tom sme mali oblečené t'ažké brnenie, čím sme dokonale rozbili ideu mobilného a l'ahkého vrhača kúziel, nám to však vyhovovalo. Každá trieda si môže vylepšovat' l'ubovol'ný typ brnenia aj zbrane, čo nás príjemne prekvapilo, ked'že v mnohých MMO hrách sme takúto vol'nost' nemali. Hra nám nechala našu postavu takmer stopercentne v rukách, a to sa ráta.

Dostupné úlohy nás čakali na každom druhom kroku, čoskoro sme sa pridali do cechu bojovníkov (Fighters Guild), mágov (Mages Guild) a úplnou novinkou v univerze TES pre nás boli Neohrození (Undaunted), ktorí v TESO predstavujú hratel'nú mini frakciu, podobne ako gildy dôverne známe z predchádzajúcich dielov. Ďalším príjemným prekvapením pre nás bolo zistenie, že po pridaní sa k príslušnej gilde sme získali novú vetvu „skillov", ku ktorým sa hráč nedostane inak ako členstvom v danej skupine. Ked'že každý hráč môže byt' naraz vo všetkých cechoch, našu základnú ponuku dostupných schopností čoskoro obohatili nové, vysoko špecifické a v mnohých prípadoch vel'mi užitočné. Dostupné „skilly" sa neodvíjajú len od toho, aké si hráč zvolí povolanie a ku ktorým frakciám sa pridá, ale aj každá rasa má vlastnú ponuku charakteristických výhod. Napríklad temní elfovia si môžu pomocou „skillov" navýšit' svoju rezistenciu voči ohni a taktiež zvýšit' efektívnost' ohnivých kúziel. Stručne zhrnuté, hráč má na výber zo schopností, plynúcich z jeho rasy, triedy a cechovej príslušnosti. Taktiež upíry a vlkolaci majú vlastné, špecifické výhody a nevýhody, ktorými je možné svoju postavu obohatit'. Čaro týchto „podtried" spočíva v tom, že nie je možné získat' ich na začiatku hry – ak má hráč o ne záujem, sám musí prísť na to, ako a kde sa k nim dopracuje.

Na svoje si prídu najmä sólo hráči, pri PvE je praktická nutnost' tvorenia skupín obmedzená len na dungeony

Levelovanie je v TES Online vel'mi pomalým procesom, na ktorý si st'ažuje množstvo hráčov. Úroveň 6 sme počas intenzívneho hrania dosiahli za približne 2-4 hodiny, úroveň 10 za 11-14 hodín. Od desiatky nám skúsenostné body pribúdajú len vel'mi pomaly, preto treba rátat' s tým, že k dosiahnutiu maximálnej úrovne 50 budete potrebovat' desiatky, ba možno až stovky hodín.

Zd'aleka najefektívnejším spôsobom, ako čo najrýchlejšie postupovat' vyššie a

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

vyššie, je plnenie úloh. To vám zaručí nielen skúsenosti, ale aj slušné peňažné a materiálne odmeny. Nepoteší, žial', fakt, že tieto odmeny sú zrejme naskriptované, a preto sme v ôsmich z desiatich prípadov museli našu výplatu predat' – jednoducho nezapadala do našej charakterovej idey. Ceny v obchodoch sú nastavené pomerne vysoko, preto sa, aspoň spočiatku, neoplatí predmety kupovat', ale radšej zabíjat' nepriatel'ov a zbierat' to, čo z nich vypadne. Takéto „expenie" je síce klasickou črtou každej MMO, v TESO ide však prevažne o stratu času.

Pokial' nebojujete s nepriatel'om, ktorý má výrazne vyššiu úroveň ako vy, získate pri prípadnej výhre nízky počet skúseností. V tomto bode je však vel'mi jednoduché využit' nedokonalú hernú mechaniku vo svoj prospech (my sme napríklad ešte nemali ani level 10, ked' sme sa rozhodli okúsit' nebezpečenstvá oblastí, kde sa úrovne nepriatel'ov pohybovali v rozmedzí 13-15).

Pokial' by sme uprednostnili sólo cestu, d'aleko by sme nezašli, a preto sme sa vždy pričlenili k skupinke hráčov s vyššími úrovňami, ktorí odviedli väčšinu práce za nás. Osoh v podobe „lootu" a skúseností sme mali aj my. Táto črta TES Online je ako dvojsečná zbraň – na jednej strane ul'ahčuje gameplay hráčom-samotárom, na strane druhej kazí celkové ponorenia sa do deja.

Táto téma je na oficiálnych fórach hry pomerne často prepieraným nedostatkom a my súhlasíme s názormi hráčov, ktorí tvrdia, že nepríjemná, resp. v mnohých prípadoch neželaná interakcia medzi používatel'mi by sa dala odstránit' pridaním tzv. inštancií, oblastí, v ktorých hráč funguje ako samostatná jednotka. Pokial' nie je daná osoba v skupine s ostatnými hráčmi, figuruje v danej inštancii úplne sama. Takéto prestupy do „iných dimenzií" sa, prirodzene, nachádzajú aj v TES Online, nie však v dostatočnej miere.

Pri bežnom „farmení" to nie je žiadny problém, práve naopak, avšak pri inak zaujímavých príbehových úlohách ide o úplne niečo iné.

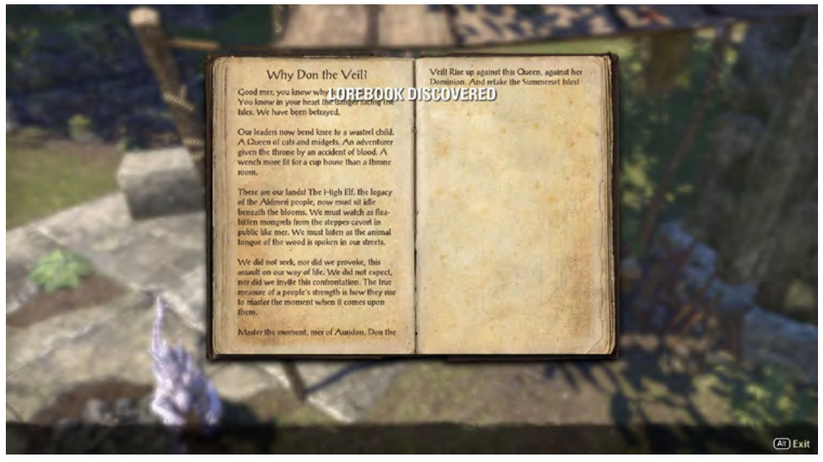
Vyhovuje nám však aj to, že týmto spôsobom sa znižuje počet „loadingových obrazoviek", čo môže mat' pre hráčov s menej výkonnými počítačmi fatálny dopad na celkový zážitok.

Možnost' sólo postupu v kombinácii s absenciou inštancií vám dovolia hru predbehnút'

„TES Online je viac zvitkom ako MMO. Nečakanou mechanikou je naviazanie postupu do d'alších oblastí mapy na plnenie úloh, nejde teda o sandbox v pravom slova zmysle. Mnohé časti mapy sú navyše prázdne a zaplnia sa zrejme až s pribúdajúcim obsahom."

Podl'a toho, čo sme zatial' v hre videli a zažili, súdime, že Zenimax Online sa snažil využit' zbrane najmä z arzenálu univerza The Elder Scrolls, pričom MMO prvky postavil na druhú kol'aj. Hra je vizuálne prít'ažlivá, charakterové modely sú pekné a dabing výborný, so sériou Prastarých zvitkov hru spájajú najmä vel'ký, otvorený svet a množstvo zaujímavých aj menej zaujímavých úloh. O tom, ako vel'mi je hráčom mapa otvorená, by sa však dalo, najmä na prvých úrovniach, polemizovat': postup z jednej vel'kej oblasti bol v našej gameplay úzko spojený s plnením úloh, čím nám hra nepriamo nanucovala príbehovú časť.

Jednotlivé segmenty mapy, ktoré sa nám postupne odokrývali, sú však dostatočne vel'ké na to, aby sme Zenimaxu nemuseli v tomto smere niečo vytýkat'. Páči sa nám, že takmer všetko v The Elder Scrolls Online má svoje miesto, príbeh a postupnost'. Tú však l'ahko môžete nabúrat', ak sa skôr než cestou hlavnej dejovej línie vydáte pátračským smerom: kvôli absencii inštancií zdoláte aj úlohy a nepriatel'ov, ktorí sú určení hráčom na vyšších úrovniach, a vy tak hru v podstate predbehnete. Takýto postup vám pomerne rýchlo vynesie skúsenosti, na druhej strane budete mat' obmedzený inventár čoskoro zaplnený predmetmi, ktoré pre používanie vyžadujú vyšší level.



To, že si hráči budú navzájom kazit' zážitok z hry, sa zrejme nezmení, nakol'ko by výrobca musel vytiahnut' aj také korene hry, ktoré sú zapustené vel'mi hlboko. Iritujúci je najmä systém t'ažby železa, dreva či otvárania truhiel, ktoré z času na čas nájdete. Platí jednoduché pravidlo: prvý berie všetko, a preto sme sa vždy museli pretekat' s ostatnými hráčmi, aby sme dobehli k drevenej truhle ako prví a odhalili zamknutý poklad pomocou relatívne jednoduchej minihry, spočívajúcej v zatláčaní malých piestov, systému vel'mi podobnom tomu z TES IV: Oblivion. Túto mechaniku sme preklínali najmä počas pobytu v dungeone, keďže práve tam má hráč vyššiu šancu, že nájde niečo cenné. Chvalabohu, tento systém neplatí pri oberaní mŕtvol a padlých nepriatel'ov, takže z jedného nemŕtveho sa nabalí celá skupina.

Za zmienku určite stojí aj technická stránka hry, ktorá je pri MMO a iných online hrách nesmierne dôležitá. Už v úvode recenzie sme letmo spomenuli trojitú odstávku serverov počas skorého prístupu do hry, ktorý bol zahrnutý v predobjednávkových edíciách ako bonus. Je pravdou, že s odstávkami kvôli údržbe Zenimax ešte neskončil, na druhej strane sme počas hrania nespozorovali žiadne väčšie technické nedostatky, čo je vzhl'adom na to, že hra beží na dvoch mega serveroch, skvelým výsledkom. Práve nízka segmentácia serverov je najväčším kladom TES Online, čo sa týka jeho technickej stránky, pretože hráči nemusia zbytočne riešit' to, na akom serveri majú začat'. Vzhl'adom na nutnost' mesačných poplatkov Zenimax zredukoval počet aktívnych hráčov, preto je nepravdepodobné, že by tieto servery nezvládli nápory používatel'ov.

„Žolíkom technického aspektu TES Online je postavenie hry na báze európskeho a severoamerického mega serveru, čím sa zhutňuje počet hráčov v jednom univerze."

Hoci je stabilita herných serverov dobrá, hru stále, aj po opakovaných beta testoch, sprevádzajú bugy. Počas hrania sme v chate často pozorovali otázky zmätených používatel'ov o tom, či je ten či onen „quest" zabugovaný. S týmto problémom sme sa stretli aj my, a to počas plnenia úloh pre gildu mágov.

Našou úlohou bolo zatvorit' portál, z ktorého vychádzali nepriatelia – a zhodou okolností sme túto istú úlohu plnili už počas jedného z beta testov, čuduj sa svete, vtedy to išlo –, problém bol však ten, že hra nám neponúkala žiadnu interaktívnu možnost', ako danú akciu vykonat'. Ďalší seriózny bug si nás našiel pri formovaní partie do dungeonu s názvom Banished Cells. Pomocou jednoduchého nástroja, ktorý dnes nechýba v žiadnej MMO, nám hra mala jednoducho a rýchlo vytvorit' skupinu. Háčik spočíval v tom, že nám táto pomôcka vyhl'adala len jedného spolubojovníka a d'alších ani za svet. Ked' sme chceli nástroj vypnút' a preorientovat' sa na automatické pozvánky do skupiny, zistili sme, že to nie je možné. Pravdupovediac sme strávili dlhší čas pri budovaní skupiny než pri samotnom plnení dungeonu. Najviac nás však nahneval bug, ktorý nás uprostred dungeonu úplne vyradil z partie, pričom okolitý svet sa zasekol a my sme nemali žiadnu možnost' interakcie. Jediným možným východiskom bolo odpojenie sa z hry a následný návrat, to sme už však z úlohy, ktorá nás v Banished Cells sprevádzala, vypadli a museli sme celý dungeon opakovat' znova.

Ked'že zdolanie náročnej úlohy bolo jednou z našich posledných skúseností, viac informácií vám prinesieme v nasledujúcom update recenzie. V ňom vám, okrem d'alších stránok hry, popíšeme systém PvP (hráč vs. hráč), ktorý je prístupný až od úrovne 10. Zenimax medzičasom vydal opravný patch, ktorý by mal odstránit' prevládajúce technické nedostatky. Ohlásené bolo aj prvé rozšírenie s názvom Craglorn, o ktorom si môžete prečítat' v jednom z našich článkov. Aktualizovanú a doplnenú recenziu nájdete na **www.gamesite.sk**.

Mário Lorenc

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

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst

NARUTO, SASUKE, SAKURA... POZNATE ICH? VÝBORNE! TAK TO STE NA TOM LEPŠIE AKO JA

Jednou z najzaujímavejších vlastností recenzentského života je nepochybne fakt, že sa okrem známych titulov, ktoré očakávate so železnou pravdepodobnosťou, stretávate aj s titulmi, po ktorých by ste inak nesiahli. Výsledok takýchto momentov býva buď taký, že sa vám s trochou šťastia podarí objaviť klenot, alebo niečo, pri čom budete sedieť a nechápavo pozerať na obrazovku. Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst nie je hrou, ktorú by som netrpezlivo očakával niekoľko mesiacov pred jej vydaním. To, že existuje celá séria hier zasadených do anime ninja sveta (anime som tiež nikdy nevidel), som vôbec netušil.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: bojová mlátička
Výrobca: : Namco Bandai Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafické spracovanie
+ súboje s bossmi
- nejde o hru, ale o fan service
- obrovské množstvo cut scén
- málo prepracovaný súbojový systém

HODNOTENIE:

50%

Pre tých, ktorí sa s hrami z tejto série rovnako ako ja nestretli, je potrebné si ujasniť hneď jeden fakt. Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst nie je RPG, hoci sa tak hra tvári. Áno, je tu masívny príbeh, vedľajšie questy, pendlovanie medzi lokáciami, občas nejaký dungeon, levelovanie a dokonca z času na čas možnosť aspoň sa naoko rozhodnúť o ďalšom ďianí na obrazovke. Avšak RPG to naozaj nie je. V skutočnosti ide totiž o bojovú „mlátičku", ktorá klame telom, a to tak presvedčivo, že hráč, ktorý si tento fakt nezistí online, presedí pri hre prvé tri hodiny v presvedčení, že všetko to, čo videl doposiaľ, je len úvod a hra sa čochvíľa otvorí. Veď predsa túto šialenú kombináciu 5-minútového súboja a nasledovanými 15-20-minútovými cutscénami by si v dnešnej dobe nikto nedovolil vydať. Bohužiaľ, je tomu naozaj tak a výsledný produkt v story móde je defacto jedna obrovská anime epizóda, ktorá vám z času na čas dovolí zapojiť sa do diania na obrazovke.

Toto zistenie by možno nebolo také smutné, keby vám cutscény rozprávali zaujímavý príbeh. Avšak tomu tak, bohužiaľ, v tomto prípade nie je. Kým úvodných pár minút má obrovské grády, hra neustále osciluje medzi interaktívnymi súbojmi a epickými cutscénami (vy natešene hltáte každú sekundu), po prvej polhodine už len smutne sledujete, ako na vás hra chrlí jednu nudnú cutscénu za druhou. Aby toho nebolo málo, v každej cutscéne sa zvyčajne objavia 2-3 nové postavy, a tak po prvej hodine už vôbec nebudete tušiť, čo sa to vlastne deje, prečo sa to deje a prečo sú všetci takí nafetovaní, že prednášajú také otrasné repliky s vážnym hlasom (rapujúci hip hop ninja suverénne vedie). Pri ich sledovaní sa nezbavíte pocitu, že tu niekto rátal s tým, že máte napozeraných všetkých 220 epizód anime, a teda vám nič vysvetľovať nemusí. Niekto by mohol namietnuť, že v „bojovke" o príbeh predsa nejde, ale fakt, že hra obsahuje skoro cez 5 hodín cutscén a prechádzaním story módu si odomykáte vybavenie i postavy pre ostatné módy (free battle a online súboje), dáva jasne najavo, že autori venovali tejto zložke dosť veľa času.

Všetko toto by sa možno dalo prepáčiť, pokiaľ by hra ponúkala nejaký prepracovaný súbojový systém, ktorý by človek od bojovej „mlátičky" s 84 hrateľnými postavami čakal. Tu však NSUNS3FB nepodáva najpresvedčivejší výkon. Každá postava síce má svoje vlastné animácie, útoky a hra vám ponúka tiež možnosť používať pri súbojoch špeciálne ninja hračky, ale v praxi pri každom súboji stačí len spamovať tlačidlo pre útok a úspech je zaručený. Hra sa s vami vôbec nedelí o tajomstvá súbojového systému, a tak sa vám môže poľahky stať, že polovicu hry odohráte bez toho, aby ste vedeli, že sa s postavou dá teleportovať a podobne. Na druhej strane treba hre priznať, že súboje vyzerajú veľmi efektne a v prípade tých zopár stretnutí s bossmi neuveriteľne epicky.

Za tento fakt môže hlavne nádherné anime spracovanie grafickej stránky hry, ktoré zvlášť v kombinácii s quicktime eventami funguje na jednotku vďaka skvelému strihu. Čo si taktiež zaslúži pochvalu je soundtrack a možnosť prepínať za chodu anglickú a japonskú zvukovú stopu.

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst nie je hrou v pravom slova zmysle, čo aj jasne vyplýva z pomeru interaktívnej časti titulu a množstvom cutscén, ktoré obsahuje. Osobne by som ho nazval skôr ako fan service fanúšikom Naruto anime, ktorí budú podľa môjho skromného názoru z tohto titulu nadšení. Z pohľadu človeka, ktorý sa však s týmto anime nikdy nestretol, ide o nepochopiteľný zmätok, ktorý viac nudí, ako zabáva.

Branislav Brna

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

TowerFall Ascension

TOWERFALL, ČIPSY A ŠTYRI OVLÁDAČE K TOMU

Spomínate si na kickstarterový zázrak, konzolu OUYA? Nakoniec z nej bol „prepadák", ale svetu dala jednu výbornú exkluzivitu. Volá sa TowerFall a je mementom starých čias, ked' sa stretli štyria hráči pri jednej konzole a navzájom virtuálne súperili. Lokálny multiplayer sa počas ostatných rokov výrazne zmenil – niekto by mohol povedať, že umrel, avšak TowerFall Ascension dokazuje, že multiplayer je zábavný aj bez nutnosti nadávať cudzím det'om cez internet. Zábavnejšie je nadávať l'ud'om okolo vás.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná
Výrobca: Matt Thorson
Vydavateľ: PS Store
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná hrateľnosť
+ dobrý koncept
+ rozšírenie PS4 verzie
- ak máte kamarátov, ale nemáte ovládače, potom vyššia cena (musíte ich dokúpiť)
- ak nemáte kamarátov, potom nuda

HODNOTENIE:

70%

TowerFall bol v pôvodnej verzii titulom, ktorý neponúka žiadnu kampaň pre jedného hráča. Inak povedané, ak ste mali OUYU, ale nemali ste kamarátov-spoluhráčov, hra nemala čo ponúknut'. Ascension v tomto smere prináša rozšírenie. Kampaň si zahráte sami alebo v dvojici s kamarátom. Nečakajte však zložitú hrateľnosť alebo nejaký príbeh. Kampaň je v princípe jednoduchá a niekto by povedal, že narýchlo uvarená. Svoj účel však plní a hru TowerFall si konečne zahráte aj bez kamarátov.

Bez ohľadu na to, v akom režime hráte, základ hrateľnosti sa nemení. TowerFall prezentuje súboje, ktoré sa odohrávajú v malých arénach. Bojiská nie sú uzavreté a ak prepadnete cez spodný otvor, v padaní budete pokračovať z vrchu obrazovky. To dáva celej hre taktický nádych a je to tiež dôvod, prečo sú súboje zábavné a prekvapujúce. Kampaň ľudských spoluhráčov-protihráčov nahradí umelou inteligenciou a generovaním počtu príšer. Ak prežijete niekoľko vĺn, vyhrali ste. A pokračujete ďalšou misiou, ktorá je opäť o niečo náročnejšia.

V tejto súvislosti môžeme spomenúť, že TowerFall Ascension je pomerne náročná hra. Už v režime „Normal" sa potrápite, nehovoriac o náročnosti Hardcore. Okrem toho Ascension ponúka aj tzv. výzvy „Trials", kde sa zameriate na plnenie zadaných úloh. Zahráte si ich aj s kamarátmi, takže frustrovaných protihráčov môžeme namiesto bratovražedných súbojov porážať aj v tomto režime. Hra TowerFall si aj v PS4 verzii zachováva svoju štvorčekovú grafiku a nepoteší hráčov, ktorí chcú na novom PlayStatione hrať next-gen hry. Tento nezávislý počin ocenia najmä jedinci s množstvom kamarátov v blízkom okolí a takisto aj s množstvom ovládačov. Aby mala hra poriadne grády a prezentovala svoj potenciál, budete potrebovať štvoricu gamepadov.

Vtedy naplno vynikne zábavnosť herného systému, ktorý je v základoch jednoduchý. Každý z hráčov má trojicu šípov. Ak ich vystrieľa, nepriateľov môže likvidovať aj štýlom á la Mário a skákať im na hlavu. Samozrejme, je možné použitú muníciu zbierať zo zeme a recyklovať. K tomu si pripočítajte tlačidlo na krátkodobé zrýchlenie s možnosťou chytiť nepriateľov projektil, otvorené arény a z času na čas aj rôznorodý povrch, ktorý vás najmä počas kampane dokáže viackrát nepríjemne prekvapiť.

Zrazu zistíte, že za jednoduchou hrateľnosťou sa skrýva hra, ktorá vyžaduje taktiku a základy fyziky – vystrelené šípy totiž neletia priamočiaro, ale prirodzene padajú.

Gravitácia sa s nikým nemazná, avšak postupným hraním ju dokážete porazit'. S vaším hrdinom budete robiť akrobatické manévre, vrátane skákania a odrážania sa od stien. Skoro ako v Matrixe. Ale na šípy si dávajte pozor. Tie sú neúprosné a najväčší záchvat smiechu vždy vyvolá náhodná samovražda v zápale boja.

Hru TowerFall Ascension môžeme odporučiť len veľmi špecifickej skupine hráčov. Je potrebné, aby ste mali viacero ovládačov a zároveň kamarátov, ktorí si k vám prídu TowerFall zahrať.

Alternatívne je potrebné mať kamarátov, ktorí už DualShock 4 majú. V tom prípade nemusí platiť prvá podmienka, ale iba druhá. Ak nespĺňate ani jednu, potom TowerFall Ascension nie je hra pre vás. A to aj napriek tomu, že PS4 verzia ponúka kampaň pre jedného hráča.

Tú však považujeme za predohru, tréning pred seansami s kamarátmi. Vďaka tejto hre možno vaša popularita v kolektíve porastie smerom hore.

Roman Kadlec

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

BioShock Infinite: Burial at Sea – Epizóda 2

VRÁTILI SME SA TAM, KDE TO VŠETKO ZAČALO

Ten pocit, ked' sa dvere kabíny otvorili a my sme po prvýkrát uvideli Kolumbiu v celej jej kráse! Socha proroka Comstocka sa týčila k nebesám, ktoré boli na dosah. V tom momente sa začal príbeh, ktorý sa hlboko vryl do našej mysle a takmer spôsobil, že sme v kníhkupectvách zúfalo hl'adalo Princípy kvantovej mechaniky od Rosalindy Lutece. Burial at Sea – Epizóda 1 a Epizóda 2, dve bodky za úžasnou sériou BioShock. Dve bodky, to je privel'a na to, aby bol koniec, a primálo, aby bolo pokračovanie.

Upozornenie: ***Pre hráčov, ktorí nedohrali pôvodnú hru BioShock Infinite či rozšírenie Burial at Sea – Epizóda 1, môžu niektoré informácie obsiahnuté v recenzii figurovat' ako spojlery.***

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 byt' problémom
- hlúpe výzvy naviazané na získavanie zbraní
- niektoré módy na niektorých mapách nie sú ideálne

HODNOTENIE:

80%

V čase, ked' sme vám priniesli recenziu na prvú z dvoch epizód príbehového rozšírenia pre BioShock Infinite, Burial at Sea, ešte nebolo jasné, kam až bude návrat do podmorského mesta Rapture viest'. Dnes vieme, že štúdio Irrational Games končí a že BaS je rozlúčkou a uzatvorením kultovej série BioShock. Druhá epizóda bezprostredne nadväzuje na prvú. Výraznou zmenou oproti „jednotke" je výmena pozícií, a my sme sa tak vôbec po prvýkrát v histórii BioShocku ujali ženskej postavy. Áno, hráč sa stáva krásnou Elizabeth, je tu však jedno vel'ké „ale"...

Splinter Cell v sukni

So zmenou protagonistu úzko súvisí aj gameplay, ktorá je taktiež, čo sa týka univerza BioShock, revolučná. Zatial' čo v koži Jacka či Bookera sme nepriatel'om čelili neochvejne a žiadny z nich pre nás nepredstavoval väčší problém – a to dokonca ani v skupinách –, Elizabeth predsa len nie je z takého tvrdého cesta ako jej otec, a tým pádom musí postupovat' sofistikovanejšie.

Pre hrdinu z prvého BioShocku bol ikonický Big Daddy len kusom železa, ktorý Jack s prehl'adom poslal do večných šrotovísk, a Booker DeWitt si dokázal poradit' so všetkými ozbrojenými zložkami Kolumbie – o rebeloch ani nehovoriac. Ako Elizabeth sme však museli rýchlo zabudnút' na first-person akciu v pravom slova zmysle. Big Daddy bol pre nás prekážkou, ktorej bolo potrebné sa vyhnút', a smrtel'ná pre nás bola už druhá rana od akéhokol'vek protivníka.

Takzvané „stealth" prvky sú prítomné vo všetkom. Arzenál zbraní sa nám obohatil o mini kušu striel'ajúcu uspávacie či omračujúce šípky, pribudla možnost' zakrádania sa, využívat' sme mohli aj nový plazmid ponúkajúci neviditel'nost' a videnie cez steny či iné prekážky, k dispozícii nám boli už aj vetracie šachty a nenásilný štýl gameplay uzatvára síce tvrdý, ale nie smrtel'ný „knockout" v podobe úderu do záhlavia.

Pomocou už zmieneného plazmidu „Peeping Tom", vo vol'nom preklade „Špehujúci Tom", sme presne vedeli nielen to, kde sa nachádzajú nepriatelia, ale farebná indikácia nám pomohla orientovat' sa aj v tom, či o nás protivníci vedeli alebo nie. Úplnou novinkou je aj možnost' nájst' vylepšenie pre niektoré z vašich plazmidov, čo do istej miery kompenzuje absenciu vyššieho počtu nových schopností či takýchto špeciálnych prvkov všeobecne. Celkovo sme mali možnost' počas hry využívat' štyri plazmidy: „Old Man Winter", teda „Starcovu zimu", „Possession", teda „Ovládnutie", už zmieneného „Špehujúceho Toma" a kvarteto uzatvára d'alšia defenzívna novinka s názvom „Ironsides", vol'ne preložené ako „Železné boky". Aj ked' ide o historicky najnižší počet dostupných sér umožňujúcich genetické modifikácie a mutácie (plazmidy a vigory), tento fakt sme si počas hrania len málokedy uvedomovali.

Väčšinu hry sme strávili v podrepe, snažiac sa o nepozorované priblíženie sa k protivníkovi a jeho následné omráčenie, prípadne o úplné vyhnutie sa kontaktu.

Počas približne 4,5-hodinovej hry sme takmer výlučne používali neviditel'nost', ktorá nám, po nájdení príslušného vylepšenia, takmer vôbec neznižovala hodnotu našej EVE, teda substancie potrebnej na používanie plazmidov. V podobnom duchu „centralizácie" sa nieslo aj používanie zbraní. Najväčšou oporou nám bola kuša, ktorá okrem svojej tichosti ponúka aj výhodu opätovného používania šípok, hoci nie vždy bola táto možnost' k dispozícii.

Slabšie ako Epizóda 1

Aj ked' atmosféram Kolumbie či Rapture v kombinácii s používaním nadl'udských schopností sa vyrovná máločo, sila BioShocku vždy tkvela v rozprávaní príbehu, v jeho zápletke a konečnom rozuzlení. Ken Levine nám hlavu zamotal už v samotnom úvode Epizódy 2, čo by ani v najmenšom nevadilo, ak by sme sa v neskorších fázach hry dočkali uspokojivého vysvetlenia. Ak by nešlo práve o BioShock, uspokojili by sme sa s predloženou úrovňou narácie a motivácie Elizabeth pokračovat' vpred, v rámci takéhoto vel'kého formátu, teda labutej piesne Kena Levina v univerze neobmedzených možností, zvratov a dych berúcich odhalení, sme však pri záverečných titulkoch zostali sklamaní.

V konečnom dôsledku do seba síce jednotlivé časti skladačky zapadli a my sme získali ucelený obraz o celej sérii BioShock – a ak bolo práve toto ciel'om, potom opät' klobúk dole –, ale pocit z prejdenia druhej epizódy Burial at Sea nebol ani zd'aleka taký jedinečný a úžasný, ako tomu bolo pri Epizóde 1 či pôvodnej hre BioShock Infinite.

Miestami sme sa v rozprávaní príbehu strácali, konanie Elizabeth nám prišlo umelé, nepresvedčivé a bez pointy, a niektoré drobnosti zostali neobjasnené. Príbehovo sme Epizódou 2 skôr chvatne preplachtili a na „silný moment" sme čakali márne. V niektorých pasážach hry nás zdržoval stereotypný „stealth" systém, ktorý by sme uvítali s náručou dokorán, ak by bol okorenený napríklad vyššou interakciou s prostredím.

Jediným takýmto prvkom bolo rozoznávanie povrchu, po ktorom sme sa pohybovali: pri kráčaní vo vode či po črepinách nás bolo počut' už z dial'ky, zatial' čo koberec tlmil hlučnost' našich krokov.

Titul BioShock Infinite: Burial at Sea – Epizóda 2 mohol, a možno aj mal, byt' vel'kolepým zavŕšením vel'kolepého videoherného príbehu, v konečnom dôsledku sa nám však do rúk dostalo niekol'ko posledných kúskov rozsiahlej mozaiky BioShocku.

Spletitost' príbehu z dielne Irrational Games je v mnohých ohl'adoch neprekonatel'ná, a práve toto nás pri dohraní Epizódy 2 oslovilo najviac.

Nie epizóda samotná, ale celok, z ktorého budeme aj po dlhých rokoch radi oprašovat' prach.

Dominik Farkaš

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

Diablo 3: Reaper of Souls

KOĽKOKRÁT DOKÁŽETE KLIKNÚŤ MYŠOU PRED TÝM, NEŽ VÁS TO PRESTANE BAVIŤ?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Blizzard ent.
Zapožičal: Kon tiki
Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

+ Crusader
+ Adventure mód

- cena
- dĺžka nového aktu
- stále chýba PvP
- oproti základnej hre neprináša pre normálneho hráča prakticky nič nového

HODNOTENIE:

80%

Klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, kl....

Počkať, toto sme tu už predsa mali...

Už pár mesiacov po vydaní pôvodnej hry začali hráči zistovať, že opakovať tridsať krát ten istý príbehový quest a nedostať pritom vytúžený epický drop, akosi nie je zábava. Poďme sa skúsiť pozrieť, či Reaper of Souls dokáže do Diabla 3 vdýchnuť potrebnú dušu.

Patch

Mnoho hráčov bolo dezorientovaných, pretože si mysleli, že patch, ktorý vydal Blizzard, je vlastne už datadisk samotný, čo však nie je pravda. Najskôr však zhrňme tie najdôležitejšie zmeny, ktoré priniesol už zmieňovaný patch.

Loot 2.0 – kompletné prerobenie loot systému, ktoré súvisí so zrušením ingame aukcií. Vďaka tomu vašej postave padajú predmety určené pre jej class a legendárne itemy sú viazané priamo na account.

Náročnosť – kompletne prerobený systém, ktorý ponúka päť stupňov náročnosti dynamickým menením levelu príšer na základe levelu postavy.

Skilly – takmer všetky postavy obdržali rôzne úpravy svojich skillov a rún.

Paragon 2.0 – kompletné prerobenie Paragon

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

systému, vd'aka, ktorému už neexistuje maximálny paragon level (levely, ktoré postava získava po dosiahnutý max levela) a jeho staty, ktoré si hráč dynamicky rozdel'uje do štyroch kategórií sa vzt'ahujú na všetky postavy v jeho accounte.

Klany a komunity – do hry bola pridaná možnost' vytvárat' klany a rôzne komunity hráčov.

Náhodné eventy – lokácie obsahujú takzvané cursed chest, pre ktorých otvorenie je potrebné splnit' event.

Toto všetko dostanete zdarma, pokial' vlastníte základnú verziu Diablo 3. Je však nutné podotknút', že Blizzard sa rozhodol prezentovat' všetky tieto zmeny marketingovo tak, že sa tvária ako súčast' datadisku (vid'. Launch trailer), vd'aka čomu vznikla zmienená dezorientácia, kedy má vel'a hráčov pocit, že tu niekto od nich chce d'alšie peniaze za to, aby opravil pôvodnú hru.

Datadisk

Čo však v skutočnosti za svoje peniaze dostanete? V prvom rade nový akt, ktorý sa odohráva prakticky ihned' po udalostiach v závere Diabla 3. Snaží sa na dané udalosti nadviazat', čo sa mu darí len do istej miery (čítaj Diablo je porazený, takže teraz je potrebné porazit' ešte aj smrt' samotnú, ktorá je v podobne padnutého anjela Malthaela) a výsledný dojem z príbehu, ktorý sa snaží vyrozprávat', je rovnako rozpačitý ako v prípade základnej hry. Hnacím motorom datadisku je však opät' likvidovanie príšer, ktorých rady tentokrát primárne zastupujú kostlivci a iní oživení nepriatelia zo záhrobia. Presekanie sa týmto úvodným aktom, ktorý je na rozdiel od tých doterajších ovel'a viac ponurý, zaberie v závislosti od zvoleného stupňa náročnosti okolo troch až piatich hodín, čo na prvý pohl'ad naozaj nie je vel'a.

RoS prináša aj Adventure mód, ktorý je prakticky niečo ako sandbox Diablo 3 sveta. Tento mód sa odohráva v rovnakých lokáciách ako akty z príbehovej časti hry. Avšak na miesto questov ponúka rôzne úlohy, za ktoré dostávate nielen štedré XP bonusy, ale taktiež zaujímavé predmety. Medzi týmito predmetmi sa nachádzajú aj takzvané rift keystones, vd'aka ktorým, po nazbieraní určitého množstva, môžete otvorit' trhlinu do náhodne generovaného dungeonu. Tu najskôr musíte vyvraždit' určený počet nepriatel'ov a následne získate možnost' zmerat' si svoje sily s jedným z nových náhodných bossov. Toto všetko, v kombinácii s možnost'ou sa vol'ne teleportovat' priamo do vybraných dungeonov, kde je potrebné dané úlohy plnit', robí z tohto módu pomerne návykovú záležitost' a prináša konečne poriadny end game pre hardcore hráčov.

Ďalšou vel'kou novinkou je pridanie nového classu, ktorým sa stal Crusader. Na prvý pohl'ad sa môže zdat', že ide o nudnú postavu, od ktorej by ste vd'aka tomu, že disponuje štítom, čakali, že bude primárne slúžit' ako tank. Vd'aka ovládajúcim skillom je však Crusader asi najuniverzálnejšia postava, ktorá dokáže zastávat' prakticky akúkol'vek úlohu a vy si ju viete prispôsobit' za chodu tak, ako vám práve vyhovuje.

Zaujímavého prírastku sa dočkal taktiež crafting v podobe mystika, ktorý dokáže nielen menit' vzhl'ad vašej výzbroje, ale taktiež aj náhodne zmenit' vybraný stat predmetu na iný, čo sa vd'aka Loot 2.0 dopĺňa.

Poslednou zmenou sú pridané nové rozhovory objasňujúce minulost' vedl'ajších postáv, ako aj vedl'ajšie questy vašich followerov. Pokial' ste čakali ešte pred vydaním Diabla 3 sl'ubované PvP, máte opät' smolu.

Zhrnuté a spočítané, pre Repear of Souls, s cenovkou okolo 35 euro, to momentálne vychádza pomerne rozpačito. Obsah, ktorý prináša, nie je v ničom prevratný. Pre normálneho hráča je to prakticky opät' len klikanie. To si môže naplno užívat' v základnej hre, ktorá je vd'aka zmienenému patchu prakticky od základu prerobená, a teda sama o sebe zaujímavá. Hlavným dôvodom, prečo sa do datadisku oplatí zainvestovat', je end game v podobe Advanture módu, ktorý však dokáže zaujat' primárne hlavne hardcore hráčov. Pre nich je totižto tento mód spolu s patchom presne to, čo od pôvodného Diabla 3 očakávali. Nekonečný klik-fest.

Branislav Brna

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

o tablet Lenovo Yoga Tablet 8

Lenovo Yoga Tablet 8 je štíhly, ľahký a komfortný tablet, vyrobený z kombinácie hliníka a horčíkovej zliatiny. Výkonný štvorjadrový procesor dodáva výkon, ktorý budete potrebovať, aby ste si mohli užiť najnovšie aplikácie a hry v systéme Android 4.2 Jelly Bean. Vynikajúce mobilné riešenie pre každého, kto si chce užiť zábavu na cestách. Tablet sa vyznačuje veľkou výdržou na batérie a nevšedným dizajnom. Na zadnej strane tabletu je umiestnený výstupok valcového tvaru v ktorom sa nachádza batéria a špeciálny stojan. Vďaka tomuto výstupku máte možnosť pohodlnejšie prenášať alebo držať tablet, ďalej je v ňom tiež integrovaná špeciálna polohovacia nožička.

Viac o tablete sa dočítate v recenzii v magazíne.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Metal Gear Solid: Ground Zeroes

SNAKE JE PO DLHEJ DOBE SPÄŤ !

Metal Gear Solid: Ground Zeroes síce nie je plnohodnotná hra, pri ktorej by ste strávili hodiny a hodiny hracieho času, ale zasa tomu nie je ani tak, ako sa šíri internetom, že hru za 30 eur prebehnete za dve hodiny a potom už nemáte čo hrať. Aj keď Ground Zeroes nie je nič iné ako prológ, Kojima nesklamal a dokonca aj prológ dokázal spraviť pre každého fanúšika MGS série zábavným.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: stealth akcia
Výrobca: Kojima Productions
Zapožičal: KON TIKI

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra/level dizajn
+ krásna grafika
+ skvelá hrateľnosť
+ znovu hrateľnosť
- príbeh vyvolal viac otázok ako odpovedí
- cena

HODNOTENIE:

90%

Od posledného vydania pokračovania legendárnej stealth špionážnej série ubehli už štyri roky. Posledným dielom série sa tak stal Peace Walker a práve to bude aj diel, na ktorý v pokračovaní nadviažeme. Síce sa nedočkáme obľúbeného Solid Snaka, ale ešte viac „badass" Big Bossa. Samozrejme, ako v každom diele MGS série nebudú chýbať konšpiračné teórie, zrady a intrigy. Všetko bude však v novom kabáte nextgen konzol a prístupu, ktorý sa Kojima rozhodol do novej generácie svojich hier pridať.

Máme tu novú dobu a trh a tieto skutočnosti Kojima nemôže ignorovať. Neostal pri svojich starých overených postupoch, nový Metal Gear bude naozaj next gen hrou, akú sme ešte v sérii nevideli. Ako majster svojho remesla, Kojima nejde do prelomových zmien, ale skôr sa zameriava na viaceromenších, ktoré v konečnom dôsledku prinášajú z celej hry úžasný pocit.

Snake je skvelo ovládateľný a „živý", ako nikdy pred tým, aj keď už má svoje roky. Skúsení hráči série,ako prvú zmenu zbadajú úplne novú dynamickosť a živosť hry. Celé hranie pôsobí oveľa responzívnejšie, plynulejšie a rýchlejšie, čomu sa budete musieť prispôsobiť, a tak svoje taktiky a stratégie budete musieť vymýšľať a upravovať o to rýchlejšie.

Tieto zmeny,pochopiteľne, ovplyvňujú aj vašich nepriateľov – AI. Tých sa neoplatí brať na ľahkú váhu. Pri dennom svetle zahliadnu aj tie najmenšie pohyby tieňov, tiež započujú podozrivé zvuky, ktoré prilákajú ich pozornosť,a tak sa danú situáciu vyberú hneď skúmať.

Celý Ground Zeroes sa odohráva vo vojenskej základni Camp Omega, ktorá je „black site" organizácie Cipher, ktorú sa, pravdepodobne, budete v plnej hre snažiť skompromitovať. Omega je vlastne uzavretý sand box, kde sa budete pohybovať v rámci prvej, hlavnej príbehovej misie a po jej prejdení v piatich bočných side ops, ale za denného svetla, čo dodáva hrateľnosti úplne nový level náročnosti, ktorý si ešte pri každej misii môžete sťažiť hard.

Mohli by ste si mysliť že šesť misií v rovnakej oblasti bude dookola to isté, ale opak je pravdou. Kojima dokázal dokonca aj v rovnakej oblasti, po dobu šiestich misií, udržať prvok znovu hrateľnosti na veľmi vysokej úrovni, a tak sa čoskoro pristihnete,že hráte rovnakú misiu už piatykrát a je to stále zábava. Prispieva tomu aj fakt, že ste za každú misiu odmeňovaní zbraňami, kazetovými páskami a inými odmenami, na základe nazbieraných bodov. A aj keď vám hra umožňuje štýl hry „guns blazing" a v jednej z bočných misií je to podmienka, MGS je predsa stealth špionážna hra, a preto najviac bodov dostanete práve za hranie sa na ducha.

Čo vás ale ohromí hneď na prvý pohľad, je grafika. Celkové grafické spracovanie a pocit z prostredia je naozaj úžasný. Potešenie pre každé hráčske oko. Či je vonku noc, deň alebo prší, každou zmenou prostredia vás hra ohromuje stále viac a viac.

MGS: Ground Zeroes? ÁNO !

Aj keď pre neznalcov série zakúpenie hry bude, pravdepodobne, zbytočne vyhodených 30 eur,tak každý fanúšik série, ktorý sa už nevie dočkať plnej hry Metal Gear Solid V: Phantom Pain, by si mal Ground Zeroes určite zaobstarať, pričom určite neoľutuje. Snáď jediným mínusom, ktorý sa dá celej hre vytknúť je, že ju nemáme doma kompletnú verziu.

Richard Mako

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

Nikon COOLPIX AW120

Fotoaparát, ktorý znesie všetko

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nikon
Dostupná cena : 329 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ Wifi a GPS
+ vodotesný do 18m
+ predĺžená životnosť batérie

- šum a obrazové chyby malého kompaktu

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 110×66 ×26 mm

Hmotnosť: 213g

Rozlíšenie snímača: 16 mil. pixelov

Objektív: 24mm, f/2,8 - 4,9

Stabilizátor: áno

Optický zoom: 5x

Digitálny zoom: 4x

Makro režim: od 1 cm

Rýchlosť uzávierky: 4 - 1/4000 sek.

Displej: OLED 3"/7,5 cm

Videosekvencie: Full HD

USB: 2.0

Video výstup: nemá

Audio výstup: nemá

WiFi: áno

GPS: áno

Konektor na externý blesk: nie

Typ pamäťovej karty: SDHC

Zvýšená odolnosť: áno

Batéria: lítium-iónová

HODNOTENIE:

80%

Potápate sa v mori, leziete po skalách, lyžujete, splavujete rieku, bicyklujete, surfujete. Ste športový či akčný typ ale záznamy z akcie nemáte - telefón aj fotoaparát odložíte radšej vždy do bezpečia. Riešením môže byť outdoorový fotoaparát, ktorý „prežije všetko".

Nový kompakt COOLPIX AW120 je konštruovaný tak aby sa stal doplnkom aktívneho životného štýlu. Stručne, ide o 16-megapixelový fotoaparát s objektívom s 5-násobným optickým priblížením, je vodotesný, odolný voči pádom a mrazu do –10°C.

Kompaktný dizajn

Fotoaparát má kompaktný dizajn a ploché telo, žiadne pretŕčajúce prvky, ktoré by mohli prekážať pri nosení či vyťahovaní z vrecka. Objektív je zapúzdrený a chráni ho sklo, ktoré znesie nešetrné zaobchádzanie a je odolné voči poškriabaniu.

Plášť z tvrdého plastu má aparát ochrániť pri páde z výšky 2m a spolu s tesnením odolávať tlaku vody do hĺbky 18m, čo je hĺbka základného stupňa rekreačného potápania. K zvýšeniu ochrany výrobca ponúka silikónové obaly podobne ako poznáme u mobilných telefónov. Zranitelné miesto displeja môže ochrániť priesvitná fólia.

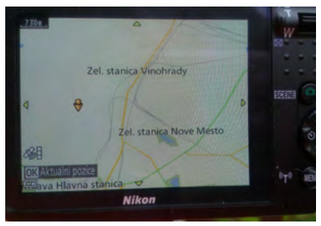
S rozmermi 110x66x26 mm nejde o úplnú miniatúru, dá sa držať a ovládať jednou rukou. Ak by malé tlačidlá ovládať nešlo, možno kurzor pre režimy snímania a prehliadania fotografií presúvať potrasením aparátu. Na spustenie tohto módu je však treba druhú ruku, pretože jeho spínač je na ľavom boku tela.

Lokalizácia

AW120 je spoločník na cesty, na ktorých vás vie presne lokalizovať využitím systémov GPS a GLONASS. S kompasom a s mapou sveta trasuje pohyb majiteľa a zaznamená 30 miest, na ktorých boli zhotovené snímky.

Trasu je možné prehliadať na displeji alebo stiahnuť do počítača. Mapa obsahuje body záujmu (POI).

Na priblíženie slúži ovládač zoomu, mierku mení v krokoch a najväčšie priblíženie, ktoré 7 milimetrový dielik mierky zobrazí je 40m. Pohyb v mape je vďaka 8-smerovému voliču možný aj šikmo a v akčnom režime ho možno nahradiť nakláňaním



fotoaparátu do strán. Okrem polohy možno na displeji sledovať, a do snímok zaznamenať, údaje o atmosférickom tlaku, hĺbke a nadmorskej výške a získať profil túry či ponoru. Barometrický výškomer je však predtým potrebné kalibrovať na mieste, kde poznáme nadmorskú výšku. Stupnica výškomera je delená po 2m. S výzbrojou GPS a barometra by takýto aparát mohol pokojne vypočítavať i rýchlosť klesania a stúpania a mohol by sa využívať ako záznamník letu a variometer. Paraglidisti by zaplesali.

Prepojenie Wi-Fi

Tak ako mnoho súčasných foto-noviniek, okrem satelitov dokáže komunikovať aj prostredníctvom wifi pripojenia s chytrými telefónmi a tabletmi. Pre vzájomnú komunikáciu je potrebné inštalovať voľnú aplikáciu Wireless Mobile Utility. Prostredníctvom nej sa telefón alebo tablet môže stať nielen bezdrôtovo pripojeným úložiskom fotografií ale môže prevziať kontrolu nad fotoaparátom, sledovať objekt, zoomovať, "stlačiť" spúšť a následne snímok automaticky uložiť do pamäte mobilu. Veľkosť ukladaných fotografií možno predvoliť.

Snímanie obrazu

Malý kompakt je vybavený možnosťami základných nastavení expozície, vyváženia bielej, citlivosti ISO a podobne. Optiku tvorí širokouhlý objektív 24 mm f/2,8 s 5-násobným optickým priblížením, ktoré sa dá pomocou novej funkcie Dynamic Fine Zoom rozšíriť až na 10-násobné priblíženie detailov bez straty rozlíšenia. Táto funkcia dvakrát predlžuje ohniskovú vzdialenosť pri použití najdlhšej optickej ohniskovej vzdialenosti objektívu.

Snímač CMOS je typu Back-illuminated, aby znížil úroveň šumu, ktorý je sprievodným znakom malých snímačov. Veľký 7,5-centimetrový (3") displej OLED má dostatočný jas aby prehrávanie bolo možné na priamom slnečnom svetle i pod vodou. Ostrosť obrazu a plynulosť videa podporuje hybridný opticko-elektronický stabilizátor. Videosekvencie sníma s rozlíšením Full HD s optickým priblížením a automatickým zaostrovaním. Bádatelia môžu snímať spomalený alebo zrýchlený záznam frekvenciou 15 až 240 snímok za sekundu, aby mohli znova prežiť každý okamih svojho veľkého dobrodružstva. Akciu možno zdieľať aj v reálnom čase, cez modul Wi-Fi.

Pre snímanie fotografií je k výberu mnoho scénických režimov, vrátane podvodného a panorámy. Podvodný režim automaticky odpája pripojenie na satelit a aktivuje hĺbkomer, ktorý si vypýta kalibráciu 0m na hladinu vody. Aj pod vodou je možné akčné ovládanie potrasením aparátu. Režim panorámy rozlišuje dva typy – do 180° a 360°. Na post-proces sú k dispozícii efekty a filtre.

Záver

Nikon Coolpix AW120 je dobrým spoločníkom pre akčných. Malý rozmer limituje obrazovú kvalitu kompaktu ale dobrodruh ocení iné plusy. Zmestí sa ľahko do vrecka, rýchlo sa zapne a pripraví na záber či video. Využitie nájde v horách, pri vode i pod hladinou, pomáha s orientáciou, využíva wi-fi, trasuje. Umožní zdieľať zážitky a oživiť spomienky z miest, kde by ste zrkadlovku iste nevzali.

Želmíra Habalová

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

CREATIVE HITZ MA2600

Kvalitné slúchadlá za priemernú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 49€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita zvuku
+ kvalita kábla
+ váha
+ ergonómia
+ dizajn

- citlivost' ovládania
- krátky kábel
- konštrukcia

ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: 40mm, neodymový magnet
Frekvenčný rozsah: 10-20 000Hz
Impedancia: 32 ohmov
Typ: všesmerový
Impedancia: <2200 ohmov
Plochý kábel, dial'kové ovládanie na kábli
Dĺžka kábla: 1,2m
Konektor: 3,5mm, štvorpólový, pozlátený, lomený
Farba: čierna/biela
Konštrukcia: uzavretá
Uloženie: supraaurálne (na uši)
Hmotnost': 225g

HODNOTENIE:
85%

Kvalitných slúchadiel nie je nikdy dost'. Potrebujete slúchadlá, ktoré nielen dlho vydržia, ale ponúknu aj kvalitný zážitok z ich používania. Potrebujete čisto a jasne počut' výšky, ked' gitarové rify zahajujú koncert, hlboké basy okolo vás dopadajúcich obrovských robotov zo zemského orbitu či vyrovnané stredy, ked' práve rokujete na konferenčnom hovore. Ako to už však býva, človek nemôže mat' všetko. Creative sa však o to snaží so svojím modelom Creative HITZ MA2600.

HITZ MA2600 sú slúchadlá, ktoré sa na prvý pohl'ad tvária ako prémiový produkt za vel'ké peniaze. Nanešt'astie, to je len "pozlátko". Pri bližšom preskúmaní zistíte, že aj časti produktu, ktoré sa tvária ako brúsený hliník, sú iba vel'mi šikovne vyhotovené komponenty z plastu. Napriek tomuto faktu slúchadlá vyzerajú dobre a nosia sa dobre. Hlavne vd'aka vrchnej časti, ktorá je obalená príjemným materiálom a potiahnutá umelou kožou. Vd'aka tomu odpadáva pocit z extenzívneho nosenia slúchadiel a udržia vaše spánky v pohodlí niečo málo cez tri hodiny, kým ich začnete ako-tak cítit'. Tieto slúchadlá sa predávajú v dvoch farbách, bielej a čiernej, kde biela nie je úplne čistou bielou a vizuálne ulahodí skôr ženskému obecenstvu. Týmto však produkt nestráca na svojej kvalite, skôr je to len poznámka bokom.

Spomenuli sme, že sa nosia dobre, čo podporujú aj ušnice, ktoré sú nastavitel'né ako vo svojej dĺžke, tak v možnosti rotácie okolo vlastnej osi, čo zaručuje pohodlnejšie pril'nutie k ušiam a taktiež l'ahšiemu pokladaniu na stôl. Ušnice sú dostatočne vel'ké a aj ked' nie sú uzavreté, poskytujú pohodlné počúvanie počas dlhej doby a netlačia. Celá konštrukcia slúchadiel zaručuje pevné držanie na hlave a ani pri pohybe vám nehrozí, že spadnú.

Z l'avej ušnice vychádza plochý kábel o dĺžke 1,2m, čo nie je úplne ideálne, uvítali by sme o kúsok viac metráže, no svoju úlohu plní postačujúco. V jeho prvej tretine, bližšie k slúchadlám, sa nachádza ovládanie hlasitosti s mikrofónom a multifunkčným tlačidlom. Môžete ho použit' na prijímanie či skladanie hovorov, na iPhone zase pre zmenu vyvolá vášho pomocníka Siri a podobne.

Mikrofón je všesmerový, kvalita zachyteného zvuku, ktorú poskytuje, nie je žiaden zázrak, no bohato postačí na akýkol'vek rozhovor po internete. Kábel sa nezamotáva, neláme a zabezpečuje kvalitný prenos zvuku vd'aka pozlátenému konektoru na jeho konci, ktorý je ešte k tomu zalomený, čiže sa nemusíte bát' polámanej koncovky po dlhšom používaní.

Ergonomicky sú tieto slúchadlá na úrovni, majú čo povedat' aj v oddelení kvality hudby. Vo vnútri ušníc sa nachádzajú 40mm neodýmové magnety, zaručujúce kvalitný pôžitok z hudby či rozhovoru. Napriek svojej vel'kosti nie sú uzavreté a prepúšt'ajú malé dávky hluku, čo môže byt' problém v istých situáciách, no ani zd'aleka by nám to nepokazilo chut' z tohto produktu. Všetko vyvažuje kvalita zvuku, ktorú tento produkt poskytuje.

Creative HITZ MA 2600 sú primárne zacielené na používatel'ov notebookov a mobilných zariadení. Pozeranie filmov, počúvanie hudby či rozhovory po internete, to všetko tieto slúchadlá zvládajú, osvedčili sa nám aj v hrách, kde vynikli najmä basy. Priestorový zvuk od týchto slúchadiel nečakajte, no zážitok z hry či filmu by mal byt' určite k spokojnosti väčšiny užívatel'ov.

Na druhú stranu ovládanie hlasitosti, ktoré sa nachádza na kábli týchto slúchadiel, by uvítalo väčšiu senzitivitu v rozsahu. Medzi najnižším a najvyšším stupňom hlasitosti je dostatočná vzdialenost', no reálne to je celkom drastický skok v decibeloch, preto odporúčame zachádzat' s ním opatrne a obmedzit' tým vyskakovanie na stoličke vždy, ked' zapnete nový film pri vysokej hlasitosti či podobne.

VERDIKT

Slúchadiel je na trhu nepreberné množstvo a vybrat' si tie správne nemusí byt' vôbec l'ahké. Keby ste sa nás opýtali, či vám vyššie spomínané slúchadlá odporúčame, povedali by sme, že určite áno. Ide o slúchadlá strednej triedy, poskytujúce jemne nadpriemerný zvukový výkon za adekvátnu cenu. Či už na filmy, hudbu, rozhovory alebo hry, tieto slúchadlá vás podržia v každej situácii.

Martin Húbek

HITZ™ MA2600

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

LG G Pad 8.3

Mechanická čierna vdova chytí každého hráča

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: LG
Dostupná cena : 215€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ displej
+ výkon
+ cena

- fotoaparát
- reproduktory
- batéria

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 216.8×126.5×8.3mm
Hmotnosť: 338g
Displej: IPS LCD, 1920×1200, 8,3'
Procesor: Qualcomm APQ8064 Pro Snapdragon 600 (4-jadrový, 1,7GHz)
Pamäť: 2GB RAM, 16GB flash, podpora microSD (max 64GB)
Fotoaparát: 5Mpix predný (1080p video), 1,3Mpix zadný (720p video)
Batéria: 4600 mAh

HODNOTENIE:
85%

Spoločnosť LG, známa (čo sa týka Android zariadení) predovšetkým svojimi smartphonmi, sa snaží presadiť aj na poli tabletov. V ponuke má však v súčasnosti jediný model a tým je dnes recenzovaný LG G Pad 8.3.

VZHĽAD A KONŠTRUKCIA

V ničím netradičnom balení sa okrem tabletu nachádza USB nabíjačka a microUSB kábel vo farbe zariadenia. My sme na recenzovanie dostali biely variant, v predaji je tablet dostupný aj v čiernom farebnom prevedení. Tablet zaujme svojím dizajnom, ktorý je už na prvý pohľad jednoduchý a pritom vcelku elegantný. Podstatnú väčšinu prednej časti tabletu tvorí displej s uhlopriečkou 8,3 palca. Nad displejom je umiestnený senzor okolitého osvetlenia pre automatickú reguláciu jasu displeja a X fotoaparát pre videohovory. Žiadne ovládacie prvky na prednej strane nenájdeme, základné tlačidlá systému sú totiž softvérové, zobrazujú sa na displeji. Zadnú stranu pokrýva z veľkej časti kovový neodnímateľný kryt, v ktorom sa nachádzajú výrezy pre dvojicu reproduktorov. Keďže sa pri držaní tabletu na výšku nachádzajú vo zvislej rovine, je šanca, že jeden z reproduktorov ostane zakrytý rukou. Požadovaný stereo efekt sa tak dá dosiahnuť len pri držaní na šírku. Okrem reproduktorov na zadnej strane nájdeme aj 5Mpix fotoaparát, ako to už u tabletov býva zvykom, bez prisvetľovacej diódy. Jediné hardvérové ovládače sa nachádzajú na pravej strane zariadenia, ide o vypínač, plniaci aj funkciu zámku obrazovky a dvojité tlačidlo ovládania hlasitosti. Umiestnenie tlačidla zámku displeja je v tomto prípade dosť nepraktické, no pri používaní to vôbec nevadí. Tablet disponuje funkciou zo smartphonu G2, kde sa jednoduchým poklepaním po zariadení displej rozsvieti.

Na spodnej strane je štandardne umiestnený microUSB port pre nabíjanie a prenos dát. Chýba mu, žiaľ, funkcia MHL na pripojenie k televízoru alebo monitoru prostredníctvom USB<->HDMI kábla. Čo sa týka ergonómie pri používaní, tablet sa drží vďaka zaobleným hranám celkom pohodlne aj v jednej ruke. Hmotnosť 338 gramov nie je veľmi cítiť ani po dlhšom používaní.

HARDVÉR

Pri hardvéri začneme displejom, ktorý pri veľkosti uhlopriečky 8,3 palca disponuje rozlíšením 1920×1200 bodov. Použiteľné rozlíšenie je vzhľadom na vždy prítomnú lištu so softvérovými tlačidlami o niečo nižšie. V závislosti od orientácie tabletu si spomínaná lišta z vertikálneho rozlíšenia vezme približne 86 bodov. Displej používa technológiu IPS, zaujme sýtymi farbami a jas je na celkom dobrej úrovni. Vďaka tomu je tablet použiteľný aj vonku, pri slnečnom počasí však nepoteší lesklý povrch displeja. Pozorovacie uhly sú viac než dostatočné a jedinou výraznou slabinou, tak ako to už u LCD displejov býva, je zobrazenie čiernej.

O prísun výkonu sa stará štvorjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 600 s maximálnou frekvenciou 1,7GHz spolu s grafickým čipom Adreno 320. Aj keď nejde o najvýkonnejší procesor od Qualcommu, aký je dnes dostupný, určite ešte nepatrí do starého železa. Operačná pamäť s kapacitou 2GB sa dnes už pomaly stáva štandardom a vnútorná pamäť má veľkosť 16GB. Užívateľsky dostupných je z jej celkovej veľkosti približne 11GB, pamäť je našťastie rozšíriteľná microSD kartami do veľkosti 64GB. S LG G Pad sa na internet pripojíte len prostredníctvom WiFi s podporou 2,4 aj 5GHz pásma, verzia tabletu s podporou mobilných sietí nie je v predaji. Čo sa týka podpory ostatných bezdrôtových technológií, k dispozícii je Bluetooth, NFC a GPS spolu s podporou systému Glonass.

SOFTVÉR

V zariadení sa nachádza operačný systém Android vo verzii 4.2.2, ktorá je zatiaľ posledná dostupná pre tento tablet. O tom, kedy sa G Pad dočká aj poslednej verzie, ktorou je v súčasnosti Android 4.4, nemáme, žiaľ, žiadne informácie. Systém, našťastie, nie je nijako zásadne upravený, všetky zmeny, ktoré LG uskutočnilo, sa snažia zlepšiť jeho používanie. K dispozícii je klasicky niekoľko domovských obrazoviek, na ktoré je možné umiestňovať miniaplikácie a odkazy na aplikácie, nechýba ani štandardné menu s ikonami všetkých aplikácií. Do výsuvnej notifikačnej lišty pribudli prepínače často používaných funkcií spolu s "posuvníkmi" na nastavenie intenzity podsvietenia displeja a hlasitosti notifikačných upozornení, resp. prehrávaných multimédií.

Medzi pridané funkcie patrí aj QSlide, ktorá umožňuje mať otvorenú aplikáciu v menšom presúvateľnom okne spolu s ďalšou aplikáciou na pozadí. Prepínanie spustených aplikácií sa neuskutočňuje vyvolaním ponuky posledných spustených aplikácií, ako je u Androidu zvykom, ale posúvaním troma prstami od kraja displeja, podobne ako na tabletoch s iOs. Aj keď tabletu chýba stylus, je možné vytvárať rýchle poznámky písaním po displeji kdekoľvek v menu, či v ktorejkoľvek aplikácii vďaka funkcii Quick Memo. Okrem pridaných funkcií sa v zariadení nachádza niekoľko predinštalovaných aplikácií, napríklad klient pre cloudové úložisko Box alebo Polaris Office 5 na prehliadanie a úpravu dokumentov.

VÝKON, VÝDRŽ A MULTIMÉDIA

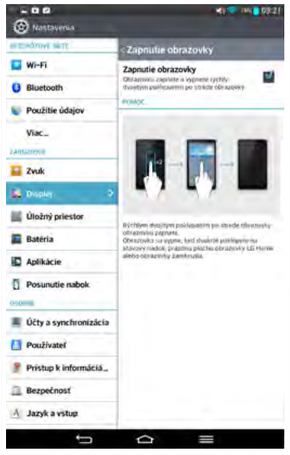
Štvorjadrový procesor a 2GB operačnej pamäte stále zaručujú plynulý chod systému aj pri viacerých spustených aplikáciách naraz. Pri používaní sa napriek tomu dá občas pozorovať mierne spomalenie či krátke zaseknutie. Pri testovaní aplikáciou Antutu Benchmark bol výkon tabletu ohodnotený 25692 bodmi, čo ho pre porovnanie výkonnostne umiestňuje medzi HTC One a Samsung Galaxy S4. Batéria s kapacitou 4600 mAh sa pri surfovaní po internete vybije za približne päť hodín, čo nie je v porovnaní s konkurenciou práve najlepší výsledok. Pri sledovaní filmov sa dá očakávať podobná doba výdrže na jedno nabitie.

Dvojica reproduktorov na zadnej strane sľubuje stereo efekt, napríklad pri sledovaní filmov, avšak pri nižších hlasitostiach pôsobí zvuk, vychádzajúci z reproduktorov, skreslene. Hlavný fotoaparát s rozlíšením 5Mpix je umiestnený v hornej časti tabletu, pri používaní na šírku sa tak dá jeho objektív ľahko zakryť rukou. Kvalita fotografií je skôr priemerná, už pri mierne horšom osvetlení sú fotky viditeľne zašumené a naopak, pri silnejšom svetle obsahujú fotografie presvetlené miesta.

VERDIKT

LG G Pad zaujme najmä svojím dizajnom a dobrým spracovaním. Displej ponúkne okrem mierne vyššieho rozlíšenia, ako je FullHD, aj široké pozorovacie uhly a živé farby. Nechýba dostatok výkonu pre spustenie najnočnejších aplikácií a hier dostupných v súčasnosti, na druhej strane nepoteší vstavaný fotoaparát a ani reproduktory. Recenzované farebné prevedenie sa dá na internete zohnať od 215€, v prípade čiernej je to ešte o 8€ menej. Priamym konkurentom tabletu je tak Nexus 7 druhej generácie, ktorý sa predáva za rovnaký cenu.

Tomáš Ďuriga



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

Trust GXT166

Nováčik na poli MMO

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena :
MYŠ: 66,99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ prevedenie
+ cena
+ prispôsobovanie hmotnosti
+ opletovaný kábel
+ feritové jadro

- grafika softvéru
- koliesko myši posunuté na stranu

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 114×74×40mm.
Hmotnosť: 95g (bez kábla)
Hmotnosť nastaviteľných závaží: 22g
Tlačidlá: 18 programovateľných tlačidiel vrátane kolieska
Senzor: laserový
Rozlíšenie: 50-16400DPI
Pokročilý softvér na programovanie tlačidiel a makier
Pamäť pre 5 herných profilov
Nastaviteľné LED podsvietenie
Opletený kábel

HODNOTENIE MYŠ: **95%**

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Ak chcete byť v hraní MMO hier najlepší, nezaobídete sa bez dobrej myšky určenej na hranie MMO hier. Spoločnosť Trust síce nepatrí medzi výrobcov, ktorí by sa na herný priemysel vyslovene špecializovali, rozhodla sa urobiť odvážny krok a svojimi hernými myškami vstúpiť do jamy levovej.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Balenie myšky pôsobí naozaj luxusne. Po otvorení škatule vás prekvapí červená priehradka s povrchovou úpravou, pripomínajúcou semiš. Ďalším, o niečo menším prekvapením, je krátky manuál a hlavne inštalačné CD so softvérom, ktoré sa nachádzajú pod spomínanou priehradkou. Pribalený softvér je len drobnosť, ale vzhľadom na to, že nie všetky herné myšky ho majú v balení, jeho prítomnosť možno hodnotiť kladne.

GXT166 je dodávaná v čierno-sivej farebnej kombinácii, ktorá je obohatená o červené prvky v podobe oflexovaného kábla a trojice tlačidiel v hornej časti myšky. Z hľadiska tvaru a rozloženia tlačidiel pripomína Logitech G600, no GXT166 má ostrejšie tvary. Dizajn na jednej strane možno pochváliť, no na strane druhej je miernym sklamaním, že spoločnosť Trust nevenovala viac úsilia pri vymyslení vlastného, originálneho dizajnu. Myš obsahuje celkovo 18 programovateľných tlačidiel, z ktorých až 12 sa nachádza na paneli pre palec. Tie sú označené ako G7-G18.

Zvyšné sa nachádzajú na hornej strane, klasicky ľavé a pravé tlačidlo myši, tlačidlo kolieska, dvojica červených tlačidiel na zvyšovanie a znižovanie hodnoty DPI, ktoré sa nachádzajú za kolieskom a posledné, ktoré sa nachádza po ľavej strane od ľavého tlačidla myši. Posledné menované tlačidlo neplní nejakú špeciálnu funkciu, ale (ako všetky ostatné) je možné mu navoliť funkciu, akú uznáte za vhodnú.

Pri modeli GXT166 je z hľadiska využitia zaujímavá aj jeho spodná časť, kde okrem laserového snímača nájdete "zásobník" až pre 8 závaží, ktoré máte v balení. Vďaka tomu si prispôsobíte hmotnosť myšky presne podľa vašich predstáv a zo základnej hmotnosti 95 gramov (bez kábla) sa dostanete až na hodnotu 117 gramov (taktiež bez kábla). Menšou zvláštnosťou je umiestnenie tlačidla na spodnej časti, ktoré plní funkciu zmeny zvoleného profilu.

Z hľadiska materiálov dominuje plast, ktorý je ladený do matných odtieňov. Povrch je akoby pogumovaný, takže myška v ruke nekĺže a pracuje sa s ňou dobre.

Ako myš "sadne" do ruky? GXT166 na prvý pohľad pôsobí, že je malá, no do stredne veľkej ruky padne ako uliata, aj keď by nezaškodilo o pár milimetrov dĺžky navyše pre ukazovák. Vďaka tomu sa nestratí ani v trochu menšej ruke, hráči s veľkými rukami by už pri hraní/práci mohli mať istú dávku nepohodlia. Preto je vhodné si každú myšku pred kúpou "ohmatať" a ak dá, tak aj vyskúšať. Pre informáciu, rozmery myšky sú 114×74×40mm.

SOFTVÉR

Softvér k myške nájdete v balení, takže sa nemusíte zdržovať jeho hľadaním na stránke výrobcu. Prvým sklamaním pre väčšinu majiteľov po jeho inštalácii bude zrejme jeho grafické prostredie a možnosti nastavenia. Darmo, za ostriľanou konkurenciou je Trust z hľadiska softvéru ešte ďaleko. Ďalším mínusom a sklamaním je jazyk. Program komunikuje len v angličtine.

GXT166 ponúkne celkovo 5 profilov. Tie si buď nastavíte sami, prípadne, ak hráte niektorú z týchto hier: League of Legends, Diablo 3, The Elder Scrolls Online, StarCraft II, Mass Effect 3, je možné si stiahnuť už vytvorený profil zo stránky výrobcu. Prostredie softvéru obsahuje 4 záložky: General, DPI, Light a Info.

Záložka General je určená na nastavenie a programovanie jednotlivých tlačidiel. Tým môžete prideliť jednu z predvolených funkcií, prípadne si naprogramovať nejaké macro. Okrem toho si tu môžete nastaviť akceleráciu myšky, rýchlosť kurzora, kolieska a dvojkliku.

Záložka DPI vám umožní nastaviť si každý z piatich profilov DPI podľa toho, ako vám to najviac vyhovuje. Pod každou stupnicou je hodnota DPI vyjadrená číselne, pričom si pre každý profil môžete zvoliť rozmedzie 50-16400DPI. Okrem toho si môžete voliť hodnotu DPI pre os x a y samostatne. Plusom je aj možnosť vypínania jednotlivých DPI profilov, vďaka čomu si môžete nechať aktívnych toľko profilov, koľko práve potrebujete.

Posledná záložka, v ktorej môžete niečo meniť, má názov Light. Ako už z názvu vyplýva, v nej si nastavíte podsvietenie myšky, konkrétne tlačidlá bočného panela a podsvietenie nápisu GXT na chrbte myšky. Farbu si môžete vybrať od výmyslu sveta, navyše je možné meniť aj intenzitu podsvietenia a jeho pulzovanie.

Záložka Info obsahuje len informácie o modeli a internetové odkazy na manuál a web výrobcu.

AŽ 164000 DPI

GXT166 od Trust podporuje rozlíšenie až do hodnoty 16400DPI, avšak o presnejších špecifikáciách o senzore je len veľmi málo informácií. Myš by mala disponovať laserovým senzorom Avago ADNS-9800, ktorý však podporuje rozlíšenie len do 8200DPI. Zvyšnými 8200DPI by mala myš disponovať vďaka špeciálnemu algoritmu, ktorý jej umožní rozlíšenie zdvojnásobiť. Pravda je taká, že tento algoritmus funguje.

Tak či tak, aj 8200DPI je už na hranie MMO hier vysoká hodnota, všetko navyše je len bonus, ktorý vám môže pomôcť k lepším výkonom.

HERNÉ PREKVAPENIE

Vzhľadom na menšie skúsenosti spoločnosti Trust v oblasti herného priemyslu sme nemali priveľké očakávania na GXT166. Myška nás však pri hraní príjemne prekvapila. Hodnotiť DPI veľmi nemá zmysel, každému vyhovuje iný štýl hrania. 16400DPI funguje a bodka. Pre toho, kto s podobnou myškou ešte nehral, bude zo začiatku problém si zvyknúť na tlačidlá G7-G18 na paneli pre palec. Hlavne s "triafaním" správnych tlačidiel. Treba pochváliť nutnosť vyvinúť vyšší tlak na stlačenie niektorého z týchto tlačidiel, vďaka čomu sa minimalizuje možnosť nechceného stlačenia tlačidla. Ergonomicky sedí myška v ruke príjemne, vďaka pribaleným závažiam docielite presne takú hmotnosť myšky, aká vám najviac sedí. Azda jediným tmavým momentom pri hraní bolo koliesko myši, ktoré nemalo plynulý chod, malo tendenciu trochu drhnúť. Zrejme kvôli tomu, že na recenzovanom kuse nebolo umiestnené presne v strede, ale bolo posunuté smerom doľava ku stene. Ťažko však povedať, či takouto chybou trpia všetky kusy alebo len ten náš.

GXT207 XXL

K hernej myške neodmysliteľne patrí aj herná podložka. Preto v rovnakom období ako s modelom GXT166 prichádza Trust aj s hernou podložkou označenou ako GXT207. Jej rozmery sú luxusných 395×315mm, pričom jej tvar je trochu atypický. Je dosť ťažké ho popísať, preto vám najviac napovie asi obrázok.

Z toho je okrem dizajnu a tvaru možné vidieť aj zosilnené okraje, čo je veľkým plusom, pretože okraje väčšiny podložiek sa po čase rozstrapkajú (nevyzerá to najlepšie, ale okrem toho to človeka aj nahnevá, pretože herné podložky nie sú najlacnejšia záležitosť).

Priľnavosť podložky k stolu je perfektná. Pocitovo je podložka o niečo tenšia, ale ani to jej nebráni v tom, aby po nej myška "lietala" ako drak. Čo viac dodať? GXT207 XXL sa Trustu podarila.

VERDIKT: MYŠ

Zbytočné predsudky vystriedalo príjemné prekvapenie. Asi tak by sa dalo definovať bližšie zoznámenie s novou hernou myškou od Trustu, ktorá je primárne určená na hranie MMO hier, GXT166. Výborné prevedenie pokazilo len mierne posunuté koliesko a trochu odkopírovaný dizajn od konkurencie. Dobrý dojem dopĺňa dômyselnosť holandského výrobcu pri drobnostiach ako feritové jadro na kábli, opletený kábel, pozlátená koncovka USB či väčšia tuhosť tlačidiel na bočnom paneli pre palec. Nie funkčnou, ale skôr estetickou chybou môže byť graficky nezaujímavý softvér. Potenciálnych záujemcov by mohla odradiť cena, ktorá je oficiálne stanovená na 66,99€, no myška sa dá kúpiť výrazne lacnejšie.

VERDIKT: PODLOŽKA

V recenzii už bolo spomenuté asi všetko. Nadštandardné rozmery, perfektná priľnavosť podložky k stolu, zosilnené okraje, kvalitný povrch, rozumne nastavená cena. Jasné dôvody na kúpu. Podložke naozaj niet čo vyčítať.

Miroslav Konkoľ

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena :
PODLOŽKA: 18,99€

PLUSY A MÍNUSY PODLOŽKA:

+ rozmery
+ zosilnené okraje
+ povrch
+ priľnavosť
+ cena

- nič

HODNOTENIE PODLOŽKA: **100%**

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

Urban Revolt Rimix

Štýl a primeraná kvalita za dobrú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: www.urbanrevolt.com
Dostupná cena : 30€

PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie
+ mikrofón
+ cena

- zvuk

ŠPECIFIKÁCIE:

Dostupné farby: sivá/červená, čierna/modrá

Konektivita: 1 ×3,5mm jack

HODNOTENIE: 50%

Značka Urban Revolt v audio technike patrí medzi tie známejšie, avšak nie až tak po zvukovej stránke, ako po stránke štýlu. Práve nevyváženosti pomeru kvality a štýlu sme sa obávali aj pri prírastku menom Rimix. Aj o nich sa, bohužiaľ, dá povedať, že vyzerajú lepšie, ako hrajú. Keď však mrkneme očkom aj na cenu, ktorá sa pohybuje okolo 30€, tak sa z Urban Revolt Rimix stáva skutočne zaujímavý produkt.

PRVÉ DOJMY

Výrobca sa rozhodol zabaliť produkt do priesvitnej plastovej škatule, aby dizajn maximálne vynikol. Na jednorazové použitie dobré, no na prenášanie a uskladňovanie dosť nepraktické balenie. Po otvorení škatule sa nám do rúk dostali slúchadlá. Už pri prvom kontakte nám udrela do očí celkom slušná kvalita spracovania hodná dvojnásobnej cenovky. Prvé dojmy zo slúchadiel boli veľmi dobré.

NO A ČO ZVUK ?

Nadšenie trochu pominulo v momente, keď sme ich zapojili do počítača a nasadili na uši. Nadišlo precitnutie, že predsa ide o produkt nižšej cenovej kategórie a nemáme na hlave žiadne prvotriedne štúdiové slúchadlá, ale len nejakú štýlovú hračku za pár eur.

Zvuk je zameraný hlavne na nižšie tóny. Stred a výšky sú mierne v úzadí a nie sú také výrazné. Zvuk sa síce pohybuje v nižšej hladine, no ani tie najnižšie tóny nie sú spracované nijak famózne a od kvalitných basov to má ďaleko. Viac-menej záleží na tom, aký štýl hudby preferujete. Ak holdujete metalu či podobnému typu hudby, kde je bohato zastúpené celé spektrum tónov, tak týmito slúchadlami nebudete nijak nadšení. Ak ide o tanečnú či komerčnejšiu hudbu s výskytom syntetizátorov a nižším zastúpením vyšších tónov, tak vám slúchadlá možno celkom sadnú.

Vo zvuku je počuť skreslenie, hlavne čo sa týka tónov, ktoré sú na hranici spektra, ktoré dokážu slúchadlá zahrať, teda vysoké a nízke. Na cieľovú cenovú skupinu je to však celkom v poriadku.

ZABUDOVANÝ MIKROFÓN

Ak plánujete slúchadlá používať s mobilným telefónom či notebookom, možno vás celkom poteší nenápadný zabudovaný mikrofón ukrytý na kábli. Spolu s ním je tam ukryté i tlačidlo, ktoré slúži na prijímanie hovorov a ovládanie hudby. Nie každé zariadenie si rozumie s mikrofónom a slúchadlami na jednom jacku rozdelenom na štyri časti. Práve preto výrobca pribalil i redukciu, ktorá má zaručiť podporu aj u starších telefónov.

ŠTÝL

U audio nadšencov tento faktor nehrá veľkú úlohu, no nájdu sa i takí, ktorí slúchadlá nosia viac na krku ako na ušiach, práve na tých sa orientuje Urban Revolt s týmto produktom. Zároveň je štýl s kvalitou spracovania asi najlepšou vecou na týchto slúchadlách. Vystužený hlavový most či veľké slúchadlá lemované mäkkou penou prispievajú k dosť vysokej úrovni pohodlia pri ich nosení. K prenosnosti sa pripája i robustná konštrukcia, ktorá umožňuje slúchadlá zložiť asi na polovičnú veľkosť.

VERDIKT

Slúchadlá Urban Revolt Rimix spĺňajú účel, na ktorý boli vytvorené – byť štýlovým doplnkom s kvalitnou a pohodlnou konštrukciou, ktorý dokáže v prípade núdze prehrávať zvuk. Ak používateľ nie je náročný na zvuk a len hľadá nejaké štýlové slúchadlá za dobrú cenu, tak mu to úplne stačí. Ak ste "audiofil" a nejakou náhodou ste zablúdili do tejto cenovej hladiny, tak rýchlo ruky preč !

Eduard Čuba

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

Philips Click&Style

Precízny výkon bez zbytočných rečí

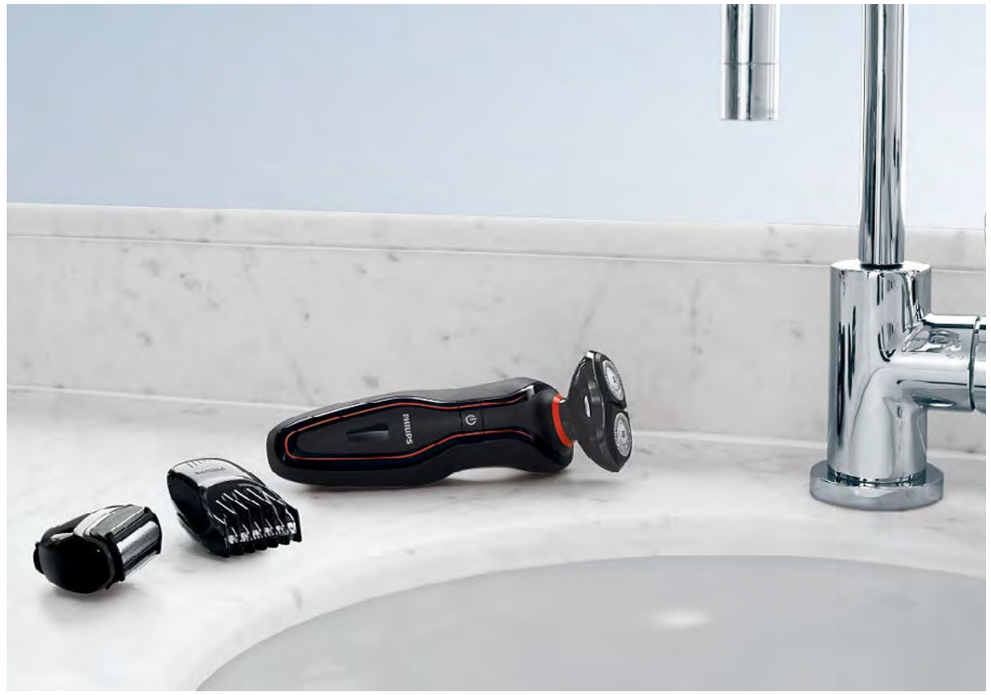
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Philips
Dostupná cena :

PLUSY A MÍNUSY:

+ obsluha
+ montáž
+ výdrž batérie
+ dĺžka nabíjania
+ indikátor stavu
+ všestranost'
+ vodotesnost'

- nepraktická taštička



Porast tváre zohráva v mužskom živote dôležitú úlohu. V niektorých kultúrach figurujú fúzy a ochlpenie ako symbol sily, dominancie a mužnosti, v iných zasa indikujú múdrost', rozvahu a poznanie. Tak či onak, ani v 21. storočí nemožno význam tejto mužskej výsady zanedbat'. Či už preferujete štýl "nahladko" alebo si svoju briadku pestujete, potrebujete šikovný, precízny a spol'ahlivý nástroj, a to za každých podmienok. My sme tentoraz siahli po novinke od Philipsu a s jej hodnotením sme išli naozaj až na kožu.

Recenzovat' holiaci strojček je úžasnou zmenou oproti zvyčajne testovaným produktom, akými sú videohry. Od tých očakávame dobrý príbeh, dobrú grafiku, dobrý soundtrack, dobré ovládanie, dobrý dabing s dobrou optimalizáciou – ide teda o komplexný súhrn viacerých kritérií. Od dobrého holiaceho strojčeka však väčšina z nás očakáva len jednu vec. Tou je kvalitné oholenie našej "pýchy", ktorá sa občas mení na nepríjemnost'. Náročnejší muži, samozrejme, požadujú aj výhodnú cenu a napríklad aj jednoduché ovládanie, dlhú výdrž, nízku hlučnost' či nenáročnú údržbu. Philips Click&Style je kompaktným a multifunkčným zariadením, ktoré naplnilo naše predstavy o jednoduchosti, všestrannosti a efektívnosti.

Aj ked' sa nepochybne nájdu muži, ktorí si holenie užívajú, pre väčšinu z nás je údržba telesného ochlpenia niečím potrebným, nie však záživným. Ani najlepší strojček nedokáže holenie zmenit' na zážitok dňa, s modelom Click&Style sme však stáli pred zrkadlom upravení už behom niekol'kých minút. Ovládanie strojčeka a jeho "montáž" – ak sa to tak dá vôbec nazvat' – boli jednoduchou záležitost'ou, ktorú sme zvládli behom chvíl'ky bez nutnosti študovania priloženého manuálu. Philips tentoraz vsadil na prirodzenú intuitívnost' a takú jednoduchú obsluhu, že po Click&Style môže bez obáv stiahnut' absolútne každý.

Práve kombinácia jednoduchosti a efektívnosti je dôvodom, prečo sme ani po opakovanom holení nezostali sklamaní. K strojčeku sme zaujali takpovediac mužský postoj: očakávali sme precízny výkon bez "zbytočných rečí". Ten sa aj dostavil. Manuál sme nechali ležat' na dne balenia, všetko bolo pripravené k prvému použitiu behom niekol'kých minút, a to aj napriek všestrannosti tohto zariadenia. Prvý test bol naozaj zát'ažový: špeciálne kvôli recenzii sme si nechali tvár poriadne zarást', prirodzene nás teda zaujímalo, ako si Click&Style poradí s niekol'kotýždňovou húštinou. Vd'aka kombinácii dvojice hlavíc – strihacej a holiacej – však nebola ani takáto prekážka väčším problémom, aj bez použitia akéhokol'vek holiaceho prípravku zostala naša pokožka nepodráždená a, čo pre nás bolo najpodstatnejšie, hladko oholená. Click&Style si poradil aj s problematickými miestami, akými sú napríklad krk a hrany čel'uste. Následné čistenie prebehlo aj opakovane bez problémov, štetinka, priložená v balení, odviedla svoju prácu dostatočne. Kde si už nevedela poradit', pomohla voda: vd'aka vodotesnej a protišmykovej konštrukcii tak Click&Style vyhovie aj mužom, ktorí preferujú holenie počas sprchovania alebo kúpania.

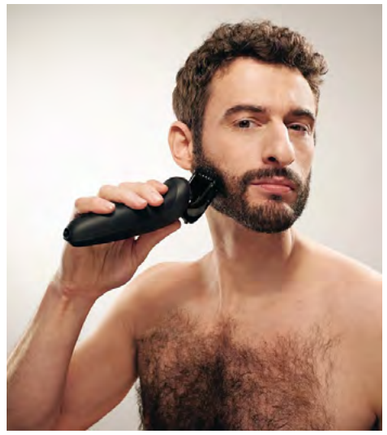
Balenie strojčeka obsahuje (okrem príslušenstva, do ktorého patrí praktická taštička) nástavce na zastrihávanie, štetinka či nabíjačka, celkovo tri holiace hlavy – na holenie, strihanie a zastrihávanie. Systém "všetko v jednom" uvíta azda každý prakticky zmýšl'ajúci človek, l'ahká výmena hlavíc a ich údržba nás len utvrdili v tom, že Click&Style je výbornou vol'bou pre každého muža, ktorý sa rozhodol prejst' zo žiletiek na holiaci strojček. Dizajn tohto modelu je jednoduchý, tvar rukoväte je však pohodlný a ergonomický, protišmykový povrch bráni proti neželanej nehode. Pri plnom nabití, ktoré sme dosiahli približne za hodinu, nám strojček vydržal vyše 40 minút, kým bolo potrebné ho opätovne zapojit' do elektrickej siete. Za ten čas sme si s prehl'adom stihli oholit' nielen tvár, ale aj akékol'vek iné neželané telesné ochlpenie.

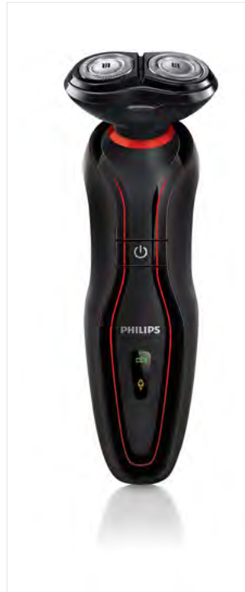
VERDIKT

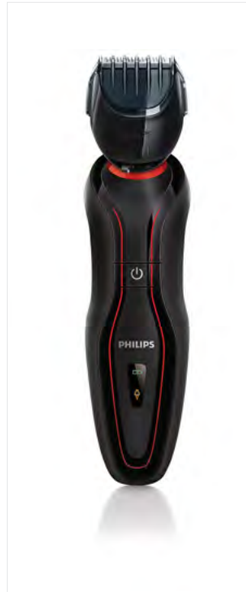
Výrobca strojčeka, ktorým je Philips, popisuje model Click&Style mottom: "Jeden nástroj, akýkol'vek vzhl'ad." Toto tvrdenie používa oprávnene. C&S sme opakovane používali ako na jednoduché holenie, tak aj na komplikované zastrihávanie či skracovanie, a to aj na citlivých miestach. Výsledok nás potešil v každom jednom prípade. Výmena hlavíc a ich údržba sú jednoduché, obsluha strojčeka je celkovo až prekvapivo praktická. Nepoteší azda len odbitý dizajn a konštrukcia prenosnej taštičky, ktorá je súčast'ou balenia – toto je však mínus, ktoré má však pre väčšinu mužov nulový význam.

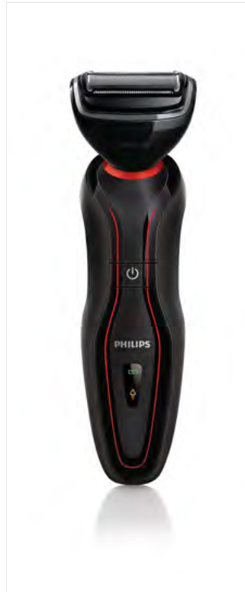
Mário Lorenc

HODNOTENIE:
95%









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

Lenovo Yoga 8

Vel'ká výdrž za dobrú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena : 239€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ batéria
+ reproduktory

- fotoaparát
- miestami tuhost' konštrukcie

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 4.2 Jelly Bean
Displej: IPS, 8 " (20,32 cm)
Rozlíšenie: 1280 × 800
Pamäť: 16Gb, slot pre SDHC
RAM: 1Gb
CPU: MediaTek MT8125, quadcore 1,2GHz
Fotoaparát: 5Mpx
Rozmery: 21 x 0,7 x 14cm (ŠxVxH)
Hmotnosť: 401g
Rozhranie: USB Micro 2.0, Výstup pre slúchadlá
Funkcie: Wi-Fi, BlueTooth, 3G modem, GPS, USB Host

HODNOTENIE:
75%

V modelovom rade Yoga od Lenova nájdeme okrem notebookov aj tablety s netypickou konštrukciou. V dnešnej recenzii sa bližšie pozrieme na cenovo dostupný 8-palcový tablet s androidom – Lenovo Yoga 8.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Po dizajnovej stránke je na prvý pohl'ad zrejmé, že tablet Yoga 8 od Lenova vyzerá úplné inak ako konkurencia. Výrazný nepomer v hrúbke zariadenia medzi okrajmi zariadenia je prvá vec, ktorá vám padne do oka. Atypický tvar má však svoje výhody i nevýhody. Pri držaní tabletu na výšku padne tablet do ruky ovel'a lepšie, čo sa hodí napríklad pri čítaní elektronických kníh. Na druhej strane je však vel'ká väčšina z celkovej hmotnosti 401 gramov sústredená v tejto časti, na čo si musí človek zvyknút'. Pri používaní na šírku je ergonómia celkom dobrá, avšak len pri držaní tabletu oboma rukami. Podl'a orientácie loga značky sa dá uhádnut', že je yoga prispôsobená použitiu na šírku.

Na rozšírenom okraji sa okrem batérie nachádza výklopný kovový stojan, vd'aka ktorému je možné tablet pohodlne používat' aj bez držania, musí byt' však položený na pevnom povrchu. Sklon stojana je po položení na stôl možné l'ubovol'ne menit', vo všetkých zvolených polohách drží pevne aj bez dodatočného istenia vd'aka silným pružinám, ktoré pomáhajú pri vyklápaní aj sklápaní.

Na prednej strane nájdeme displej s HD rozlíšením a uhlopriečkou 8 palcov. Pri orientácii na šírku je webkamera umiestnená na l'avej strane. Pod displejom sa zasa nachádzajú stereo reproduktory. MicroUSB port pre nabíjanie a prenos dát je na l'avej strane spolu s vel'kým tlačidlom vypínača, v ktorom je integrovaná dióda, indikujúca stav nabíjania a pri zhasnutom displeji upozorní aj na nové notifikácie. Na pravej strane tabletu sa nachádza 3,5mm výstup pre slúchadlá spolu s dvojtlačidlom na ovládanie hlasitosti.

HARDVÉR

Jednou z najdôležitejších častí tabletu je IPS displej s uhlopriečkou 8' a rozlíšením 1280×800 bodov. Rozlíšenie displeja by mohlo byt' v dnešnej dobe o niečo vyššie, konkurencia bežne ponúka displeje s minimálne FullHD rozlíšením. Displej je však po obrazovej stránke kvalitný, pozorovacie uhly sú dostatočné, k výrazným zmenám vo farbách neprichádza ani pri sledovaní displeja pod väčším uhlom. Rovnako dobre je na tom pri zobrazení farieb, vysoký jas zasa poteší pri používaní tabletu v exteriéri. Najväčšou slabinou je zobrazenie čiernej, ktoré je v tomto prípade aj na pomery LCD displejov slabé. Vzhl'adom na nízku hrúbku tabletu v mieste s displejom sa aj po miernejšom prehnutí či pritlačení na zadnú stenu tabletu zobrazujú nežiaduce zmeny farieb.

Konštrukcia zariadenia nie je zlá, no tuhost' v najtenších miestach by mohla byt' vyššia. Použitý procesor je štvorjadrový Mediatek MT8125 taktovaný na frekvencii 1,2GHz, na beh programov je k dispozícii 1GB operačnej pamäte. Vnútorná pamäť s kapacitou 16GB (v predaji aj verzia s 32GB pamäť'ou) je rozšíritel'ná kartami MicroSD s kapacitou najviac 64GB. Slot pre pamäť'ovú kartu sa sprístupní po vyklopení stojanu. Vo výbave nechýba ani štandard v podobe WiFi b/g/n, Bluetooth 4.0 a GPS. V obchodoch je možné nájst' aj verziu tabletu s podporou mobilnej 3G siete.

SOFTVÉR A VÝKON

V tablete sa nachádza operačný systém Android v staršej verzii 4.2.2 s mierne upraveným rozhraním. Zmeny nie sú výrazné, no sú viditel'né už po chvíli používania. Hlavným ciel'om úprav bolo zjednodušenie používania systému. K dispozícii je niekol'ko domovských obrazoviek, na ktoré je možné umiestňovat' miniaplikácie. Klasické menu s ikonami aplikácií chýba, všetky aplikácie sa nachádzajú na domovských obrazovkách, podobne ako je tomu u zariadení so systémom iOS.

Nechýba spodná lišta s tradičnou trojicou softvérových tlačidiel pre návrat o krok späť, návrat na domovskú obrazovku a zobrazenie zoznamu otvorených aplikácií. Vysúvacia lišta ostala takmer nezmenená, po potiahnutí na l'avej strane obrazovky sa zobrazia notifikácie, po potiahnutí z pravej strany obrazovky zasa rýchle prepínače základných funkcií tabletu. Pohyb v systéme je napriek menej výkonnému hardvéru svižný a pri používaní sa môže objavit' spomalenie až pri vyššom zat'ažení viacerými aplikáciami. Bezproblémové je nielen prehrávanie HD videa, ale aj prehliadanie web stránok. Čo sa týka benchmarkov, v Antutu bol výkon tabletu ohodnotený necelými 13500 bodmi v teste Quadrant Benchmark dostal tablet zasa 4850 bodov. Výkon je dostatočný na bežné používanie i na hranie niektorých menej náročných hier. So žiadnou 2D hrou nebude mat' tablet problém, plynulo zvláda aj 3D hry, napríklad populárny Dead Trigger alebo GTA: Vice City. V prípade graficky náročnejších hier však už treba počítat' s viditel'ným poklesom FPS.

VÝDRŽ, MULTIMÉDIÁ

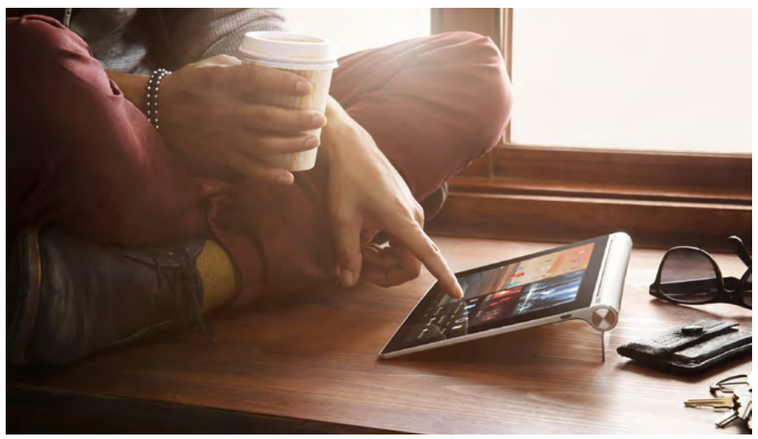
Tablet obsahuje batériu s kapacitou 6000mAh a vd'aka menej náročnému hardvéru ponúka nadštandardnú výdrž na jedno nabitie. Aj pri neustálom sledovaní online videa či surfovaní na internete nie je problémom prekročit' hranicu 10 hodín výdrže. Bez internetu, napríklad pri čítaní elektronických kníh s nastavenou nižšou úrovňou podsvietenia displeja, sa dá dosiahnut' aj výrobcom deklarovaná výdrž 16 hodín.

Fotoaparát s rozlíšením 5Mpix je umiestnený, trochu netradične, v pravom dolnom rohu. Pri držaní tabletu na šírku ho tak nie je problém zakryt' prstami. Prisvetl'ovacia dióda v tomto prípade chýba, to však nevadí. Kvalita fotografií je pri dobrých svetelných podmienkach nanajvýš priemerná. Video v HD rozlíšení ja na tom kvalitou obrazu o niečo lepšie. Tablet určite prekvapí dvojicou reproduktorov na prednej strane. Basový prejav, vzhl'adom na ich vel'kosť, nemožno očakávat', no stredy a výšky sú čisté, zvuk nie je skreslený ani na najvyššej hlasitosti. Určite ide o jedny z najlepších reproduktorov, aké je možné v tablete nájst', v kombinácii s výklopným stojanom je tak Yoga 8 vel'mi dobrým spoločníkom na sledovanie filmov.

VERDIKT

Lenovo uviedlo na trh tablet, ktorý po dlhej dobe prináša, čo sa dizajnu týka, príjemnú zmenu. Vd'aka netradičnému tvaru sa Yoga 8 vel'mi dobre drží a aj ked' svojou výbavou nepatrí medzi elitu na poli tabletov, výdržou batérie prekonáva aj tie najlepšie modely konkurencie. Menej výkonný hardvér sa na plynulosti systému nijak výrazne neprejavuje, stráca dych len pri najnovších a graficky náročných 3D hrách. Plusom sú vel'mi kvalitné stereo reproduktory a zabudovaný stojan. Recenzovaný model Lenovo Yoga 8 so 16GB pamäť'ou sa predáva za cenu 239€.

Tomáš Ďuriga



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

Razer Blackwidow Ultimate

Mechanická čierna vdova chytí každého hráča

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena : 110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kvalitné spínače
+ osvedčený softvér

- samostatné multimediálne tlačidlá

ŠPECIFIKÁCIE:

Špeciálne vlastnosti:
- USB, audio výstup a vstup pre mikrofón
- Optimalizovaná matice pre minimálnu ghosting
- Jednotlivo podsvietené klávesy
- 10 nastaviteľných profilov
- Plne programovateľné klávesy so záznamom makier za behu
- 5 programovateľných kláves na makrá
- Multimediálne klávesy
- Nastaviteľný herný režim (vypne klávesy Windows)
- Splietaný optický kábel Razer Synapse 2.0

Rýchlosť odozvy: 1000 Hz (1 ms)
Ovládacia sila: 45 g
Systémové požiadavky: PC s USB portom Windows 8/7/Vista/XP (32-bit) Mac OS X 10.6 - 10.7 a vyšší Internetové pripojenie (na inštaláciu ovládačov) Minimálne 200 MB miesta na disku

HODNOTENIE:
93%

Je takmer nepísaným pravidlom, že každý rok sa dočkáme novej generácie v produktovej línii známych výrobcov herného príslušenstva. Razer taktiež neotál'al a svoju ultimátnu hráčsku klávesnicu omladil.

BALENIE

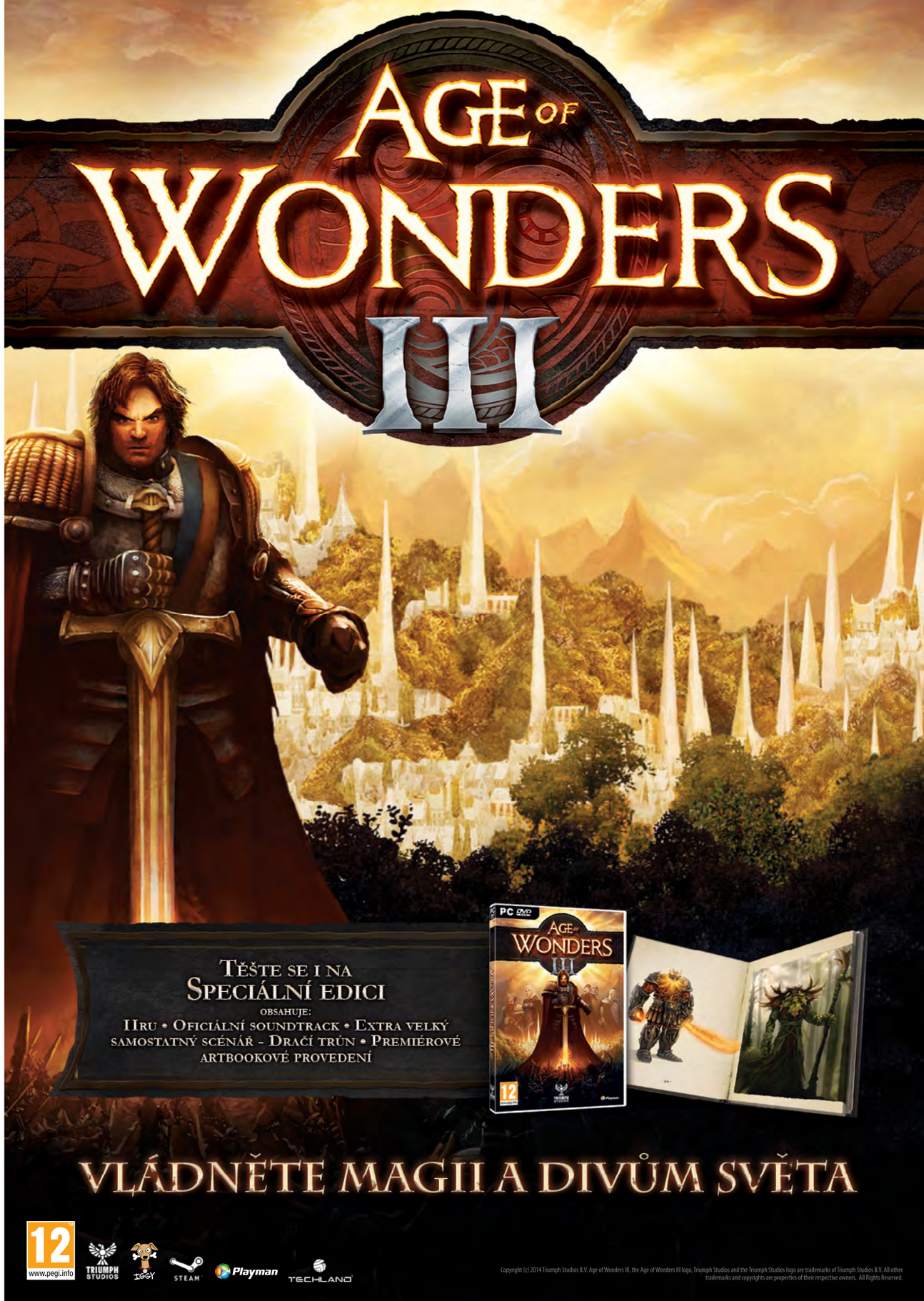
Blackwidow Ultimate 2014 dostanete v elegantnom čiernom balení s vyobrazením samotnej klávesnice. Zaujímavým dodatkom je možnost' vyskúšat' si pocit z tlačidiel vd'aka oknu nad smerovými šípkami. Takže žiadna mačka vo vreci. Na zadnej strane nájdeme bližšie informácie o funkciách a technické špecifikácie. Vo vnútri ostalo miesto už len pre manuál a pár nálepiek s logom. Zamrzí absencia podpierky pod zápästia, najmä pri dlhšom hraní, na ktoré je klávesnica určená.

DIZAJN A FUNKCIE

Vzhl'adom sa verzia 2014 v ničom nelíši od predchodcu. Má rovnaké rozmery: 475mm×171mm×20mm a váhu 1,5kg. Nezmenilo sa ani rozloženie tlačidiel, plná QWERTY s 10-tlačidlovým numpadom, 5 macro a horný rad funkčných tlačidiel, ktoré obsluhujú aj funkcie nahrávania makier a prepínania herného módu. Každé tlačidlo je podsvietené samostatne jasnou jedovatou zelenou farbou príznačnou pre produkty Razer, aj ked' verzia 2013 bola podsvietená namodro. Použitý font je hranatý a trocha pripomína Matrix kód. Ich povrchová úprava odpudzuje nečistoty a odtlačky, no na telo bola, pravdepodobne, použitá presne opačná. Vidno každú šmuhu, ktorých pri hraní bude až-až. Na pripojenie slúži opletený USB kábel, ktorý okrem dvoch USB konektorov (jeden slúži na prepojenie USB portu na klávesnici) obsahuje aj samostatné konektory audia.

Zásadným rozdielom, ktorý si pri prvom pohl'ade nevšimneme,

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



je typ použitých mechanických spínačov. Zatial' čo väčšina herných klávesníc využíva spínače Cherry MX, BlackWidow Ultimate 2014 sa vydala vlastnou cestou a využíva vlastné s jednoduchým označením Razer Mechanical Switches. Tie by podl'a informácií mali byt' vyvinuté výlučne pre hráčov. Vzdialenost' stlačenia (vzdialenost' nutná pre zaregistrovanie stlačenia) a vzdialenost' vynulovania (vzdialenost' smerom nahor na umožnenie zaregistrovania d'alšieho stlačenia) boli skrátené. Aj ked' ide len o desatiny milimetrov, v rozhodujúcich hráčskych zápoleniach môžu znamenat' rozdiel medzi vít'azstvom a prehrou.

Náročným podmienkam je prispôsobená aj výdrž, ktorá sa zvýšila z 50 na 60 miliónov stlačení. Tieto čísla možno znejú astronomicky, ale ked' si uvedomíme fakt, že niektoré tlačidlá použijeme v jednej hre radovo aj v stovkách stlačení, oceníme každé stlačenie navyše. V praxi spínače nepôsobia až tak rozdielne. Nech už Razer k tomuto kroku motivovalo čokol'vek, nie je to vel'ký krok vpred, no, našt'astie, ani vzad.

VÝKON

Klávesnicu sme testovali ako pri hraní, tak pri písaní. Pochopitel'ne tieto funkcie zvláda každá klávesnica, ale Razer tento model prezentuje ako prvú, ktorá určuje herné zameranie ako prioritu. Aj ked' nová Blackwidow, pravdepodobne, nespraví z bežného hráča profesionála, poskytuje lepšie možnosti a posúva limity práve pre elektronické športy, kde sa rozdiely rátajú v milimetroch a stotinách. Vd'aka kvalitnému softvéru Razer Synapse 2.0 sú možnosti programovania tlačidiel takmer nekonečné a aj náročný hráč si celú klávesnicu vie premenit' podl'a svojich predstáv a požiadaviek.

VERDIKT

Už samotný názov napovedá niečo o charakteristike klávesnice. Ide o ultimátne herné náčinie, ktoré sa snaží lepších urobit' ešte lepšími, pomocou čo i len najmenších úprav. Vd'aka uhladenému dizajnu si svoje miesto však nájde na ktoromkol'vek stole. Jej nedostatky sú do vel'kej miery ovplyvnené osobnými preferenciami, kde môže zamrziet' absencia podpory pre zápästia, len jednej farby podsvietenia či nižšieho počtu dedikovaných macro tlačidiel.

Robert Babej-Kmec

RAZER™

Darčekové poukazy!
Darčekový poukaz
cineMAX
Platí na:
všetky 3D predstavenia
7,30 €
Darčekový poukaz
cineMAX
Platí na:
všetky 2D predstavenia
5,30 €
Najväčší trapas je nechcený dar.
S darčekovým poukazom
cineMAX
potešíš každého!
Viac informácií vo vašom kine CINEMAX

Creative SB Omni Surround 5.1

Profi zvukovka na stole

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ špičkový zvuk
+ výstup až 600Ω
+ prevedenie
+ dialkové ovládanie

- nepodporuje 7.1

ŠPECIFIKÁCIE:

USB 2.0: Stereo /

Surround: 24-bit / 96kHz

USB 1.1: Stereo:

24-bit / 96kHz

Surround: 16-bit / 48kHz

Impedancia

slúchadiel: do 600Ω

Podporované systémy:

Mac OS 10.6 & vyššie

Windows® 8

Windows® 7

Windows Vista®

SP1 a vyššie

HODNOTENIE:
85%

Príchodom herných notebookov a matičných dosiek s integrovanou zvukovou kartou sa tie externé dostali do úzadia. Stále však prežívajú v kruhoch profesionálnych hráčov a zvukárov. Pre tých, ktorí v skrinke či v notebooku nemajú miesto pre d'alšiu PCIe kartu, prišla firma Creative s externou zvukovou kartou napájanou cez USB, ktorá spája funkcie bežnej zvukovej karty s rozbočovačom a ovládačom hlasitosti.

PRVÉ DOJMY

Ked' sme sa dopočuli, že k nám poputuje externá zvuková karta, očakávali sme nejakú vel'kú škatul'u s množstvom portov a tlačidiel. Po otvorení obalu sme našli len drobné zariadenie s ovládaním, ktoré je ovládané len cez USB. Síce 5 voltov a 500 miliampérov nie je nejako vel'a, zvuková karta však dokáže popri podsvietení zvládat' aj slúchadlá s odporom až do 600Ω, čo postačí i na kvalitné štúdiové slúchadlá. Treba však dávat' pozor, ak na zvukovú kartu pripájame zariadenia stavané na slabší zdroj.

VSTUPY A VÝSTUPY

Do relatívne malého šasi sa zmestili všetky potrebné porty pre zapojenie konfigurácie 5.1. Na prednej strane nájdeme tri 3,5 milimetrové zdierky, jedna pre vstup, druhá pre mikrofón a tretia pre slúchadlá. Na zadnej je to o niečo rozmanitejšie, z l'avej strany je prvé napájanie cez microUSB, za ním nasleduje optický výstup a štvorica výstupov na jednotlivé reproduktory. Pravý a l'avý reproduktor sú riešené cez cinche, ku ktorým je pribalená redukcia na 3,5mm jack. Zadný a stredný so subwooferom majú výstupy riešené cez bežný jack.

NENÁPADNÝ, NO STYLOVÝ

Zariadenie, umiestené na stole, vyzerá len ako nejaký externý ovládač hlasitosti. Jediným ovládacím prvkom je koliesko na upravovanie hlasitosti, ktoré sa dá otáčat' dookola, čiže je jeho úroveň kontrolovaná iba softvérovo. Jeho stlačenie dovnútra slúži na zapínanie a vypínanie zvuku (funkcia mute). Podsvietenie sa nesie v červenej a v stíšenom režime sa svietenie zmení na blikanie. Na prednej strane je ukrytý aj infračervený prijímač, ktorý slúži na ovládanie pomocou dial'kového ovládača. Ten sa hodí pri pozeraní filmov, počúvaní hudby. Nájdeme na ňom rad základných funkcií ako ovládanie hlasitosti či ovládanie hudby. S malými rozmermi sa z neho stáva šikovný pomocník.

SB OVLÁDACÍ PANEL

Ako je už pri produktoch Sound Blaster zvykom, ku všetkým sa pridáva jednotný ovládací panel. Prichádza s celým radom zvukových funkcií, napríklad Crystalizer, dynamicky zvyšujúci rozsah zvuku, alebo Surround, ktorý tvorí virtuálny priestorový zvuk. Okrem takýchto vylepšení sa softvér venuje i úpravám zvuku pri hovore a hrách.

VERDIKT

Zvuková karta Sound Blaster Omni je skvelá náhrada hernej zvukovej karty, ktorá si rozumie i s notebookmi. Ak vám na vašom stroji chýba profesionálna zvukovka a nechcete sa špárat' v jeho útrobách, Omni je skvelé riešenie, ktoré so sebou prináša aj prístupné zvukové porty, ovládanie hlasitosti a dial'kový ovládač.

Eduard Čuba

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Fair Play, 2014, Česko, Slovenko, Nemecko, 100 min.

Žáner: Drama
Réžia: Andrea Sedláčková
Scenár: Andrea Sedláčková
Kamera: Jan Baset Střítežský
Hudba: David Solář, Miroslav Žbirka
Hrajú: Judit Bárdos, Eva Josefíková, Aňa Geislerová, Roman Luknár, Roman Zach, Tat'jana Medveckà, Igor Bareš, Ondřej Novák, Ondřej Malý, Slávek Bílský, Jiří Wohanka, Zuzana Mistríková, Michaela Pavlátová, Pavel Lagner

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
+ scenár
+ realistickost'

- žiadne

HODNOTENIE:
80%

Fair Play

SOCIALISTICKÉ DUSNO – TENTORAZ DOPING

Česko-slovenko-nemecká koprodukcia prináša nový film z čias silnej totality v Československu. V poslednom období prichádza mnoho filmov zobrazujúcich túto dobu, ale stále nemôžeme povedať, že táto téma je už vyčerpaná. Tentoraz je ústredným notívom problém dopingu u vrcholových športovcov. Režisérku Andreu Sedláčkovú zaujala táto pomerne tabuizovaná problematika a po preskúmaní archívov objavila zarážajúce fakty. V rozhovore pre Českú televíziu sa vyjadrila: „Archivy odkryly příšerné praktiky, kterými stát vědomě ničil zdraví špičkových sportovců za účelem vítězství za každou cenu. Ti, kteří se odmítli zapojit, se odsoudili k faktickému zániku sportovní kariéry."

Socialistické dusno – nie a nie vyvetrať

Vraciame sa v čase do obdobia totality osemdesiatych rokov, kde si každý musí dávať pozor na jazyk. Mladá šprintérka Anna (Judit Bártos) sa stáva členkou Střediska vrcholového sportu a od kvalifikácie na Olympiádu do USA ju delí iba malý kúsok. Musí dosiahnuť rýchlostnú hranicu potrebnú na postup. Keďže súdruhovia nechcú nechať nič na náhodu, okamžite jej naordinujú pomocné látky na rast svalov. Vraj to berú všetci vrcholoví športovci, no samozrejme o tom nesmie nikomu povedať. Annin výkon sa zlepší, avšak zdravotný stav sa začne zhoršovať a dozvedá sa, že ide o závažné anabolické stereoidy, ktoré sú zakázané. Mladá športovkyňa sa tak stáva pokusným králikom režimu, ktorého jedinou úlohou je vyhrať a ukázať, že socialistickí športovci sú tí najlepší.

Anna žije s matkou (Aňa Geislerová), ktorá dúfa, že sa jej dcére počas Olympiády podarí emigrovať. Brilatného prísneho trénera stvárnil Roman Luknár a Anninu kamarátku športovú rivalku Eva Josefíková. Obe herečky v rolách vrcholových športovkýň si vo filme poriadne zamakali a zabehli mnoho kilometrov, čo osobne obdivujem.

Realistické ako facka

Fair play je film podľa skutočnej udalosti a zobrazuje politickú situáciu, ktorá tu panovala ešte pred pár rokmi, mnoho ľudí si teda na toto obdobie ešte dobre pamätá. To sa silne prejavilo na scenári, ktorý veľmi výrazne a realisticky túto dobu zobrazuje.

Strhujúci dej dostáva hlavných hrdinov do patových situácií, ktoré mnohokrát pôsobia až klaustrofobicky. Ak sa rozhodnete urobiť čokoľvek, ublížite svojím blízkym. Porovnal by som ho s filmom Hořící Keř, ktorý podobne silne zasiahne človeka a donúti ho zamyslieť sa nad krutosťou totality. Najzarážajúcejším faktorom je však to, ako predstavitelia režimu tvrdo vymáhajú poslušnosť ľudí a za účelom vlastného prospechu donútia človeka urobiť čokoľvek.

Judit Bártos od prvého výstrelu, až po cieľovú rovinku.

Hlavná predstaviteľka je jedným z dôvodov, prečo sa oplatí vidieť tento film. Je to práve ona, kto vás vtiahne do deja a na 100 minút sa jej problémy stanú aj vašimi. Budete s ňou trpnúť zakaždým, keď jej budú pichať pomocné látky, keď bude nútená šprintovať v extrémnych podmienkach až na doraz a aj keď bude vydieraná Verejnou Bezbečnosťou. Aňa Geislerová v roli starostivej a zároveň utrápenej matky samozrejme tiež nesklamala a stáva sa tak ďalším dôvodom, prečo sa oplatí vidieť Fair Play.

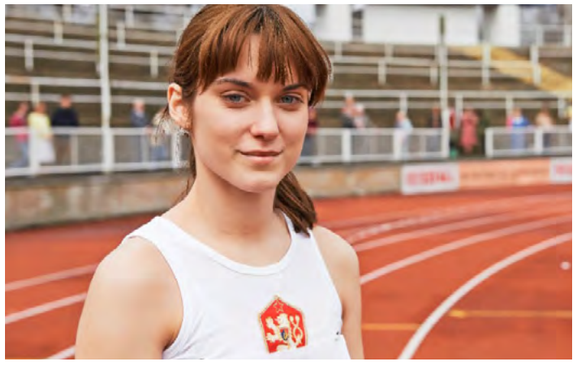
Čo sa týka technickej stránky, nie je sa na čo sťažovať. Kamera, strih, aj zvuk sú na profesionálnej úrovni a filmárske skúsenosti sú viditeľné aj na réžii Andrey Sedláčkovej. Téma filmu sa zapáčila aj spevákovi Mekymu Žbirkovi, ktorý k nemu naspieval titulnú pieseň

Hlboký film zo silnou myšlienkou.

Ja osobne nie som veľký fanúšik športu. Keď som počul prvýkrát, že ide o film o dopingu v športe, povedal som si, že veď mňa nezaujímajú nejakí športovci a nechce sa mi pozerať film o dosahovaní športvých úspechov. Avšak, pri odchode z kina som prišiel na niečo iné. Došlo mi, že ústrednou ideou nie je iba športovať férovo, ale aj žiť férovo. Práve o tejto neférovosti medzi ľudmi je tento príbeh, o snahe žiť aspoň trochu podľa svojho svedomia. Fair Play mnohých ľudí zachmúri a pamätníkov socializmu vráti v spomienkach do ešte nedávnej doby, ale stojí za to pozrieť si ho.

„ Nie je to iba o dopingu."

Ján Mikolaj



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Všetky moje deti, 2014, 90 min.

Žáner: Dokumentárny/ dráma
Réžia: Ladislav Kaboš
Scenár: Ladislav Kaboš, Svatava Marie Kabošová
Kamera: Michael Kaboš
Hudba: Martin Dohnal
Účinkujú: Marián Kuffa

PLUSY A MÍNUSY:
+ autentickosť
+ citlivý, režijný prístup

- nevýrazná forma

HODNOTENIE:
75%

Všetky moje deti

MONTÉRKY, NÁDEJ A VIERA

Ladislav Kaboš sa po filmoch Krvavé piesky Líbye a Ľudia na hranici vracia opäť so silnou aktuálnou tematikou a kladie otázky, na ktoré sa ťažko odpovedá. Tentokrát ide o rómsky problém, ktorého korene siahajú veľmi hlboko a rastú už nejaký ten rok.

Film Všetky moje deti jasne dokazuje, že rómska problematika nie je slovenským filmárom ľahostajná a stále majú potrebu na ňu upozorňovať. Po nedávnych filmoch o Rómoch ako Cigáni idú do volieb Jaroslava Vojteka či Zvonky šťastia Mareka Šulíka a Jany Bučkovej, ktoré by sme mohli označiť okrem dokumentu aj za komédie, prišiel tentokrát odlišný pohľad so silnou výpovednou hodnotou.

Hlavnú postavu filmu, katolíckeho kňaza Mariána Kuffu, sledujeme v osadách na východe Slovenska, kde sa snaží pomôcť tým, čo to potrebujú. Musí si však dávať pozor na to, aby pri podávaní prstu neprišiel o celú ruku. Kuffu prevažnú časť filmu vidíme, ako pomáha Rómom s výstavbou a rekonštrukciou chatrčí, so zlepšením životných podmienok a aj morálky, ktorej tam príliš nie je. Keď pracuje, tak v montérkach a tričku a popritom rozpráva o viere a nádeji. Slová, ktoré možno na prvý pohľad znejú príliš naivne a pre niekoho možno smiešne, však rozhodne stoja za vypočutie. Jeho odvaha, snaha a odhodlanie pomáhať aj napriek tomu, že niekedy doslova riskuje svoj život, si bez pochyby zaslúži obrovský obdiv.

Marián Kuffa má s pomáhaním ľudom z okraja spoločnosti nemalé skúsenosti, a tak určite vie, o čom hovorí. Pomoc prostitútkam, alkoholikom či narkomanom, ktorým sa tiež venuje, však vo filme neuvidíte. To, čo uvidíte, bude všadeprítomná špina, komplikovaná a ťažko uchopiteľná masa ľudí a extrémne ťažké podmienky, v ktorých musia každý deň fungovať, ukázané bez akéhokoľvek prikrášlenia. Autenticita filmu je znásobená tým, že bol natočený časozberne, a tak vidíme život jeho hrdinov vo väčšom časovom úseku.

Ladislav Kaboš si popri Kuffovi vybral zopár jedincov, ktorých sleduje a podáva nám ich výpoveď o neľahkom živote v osade, či problémoch s nezamestnanosťou. Popri sledovaní týchto menších príbehov je krásne vidno naozaj citlivý režijný prístup, dôraz na postavy a dávku empatie. Napriek tomu, že sa občas Rómovia pred kamerou správajú až príliš dobre a divák cíti istú pretvárku, prídu momenty, keď im uverí a súcitý s nimi. Sú však prezentovaní presne takí, akí naozaj sú. Na povrch tak, samozrejme, vyjde aj ich

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

agresivita, klamanie, závisť a nenásytnosť, ale aj pracovitosť, ľútosť a priznanie si vlastných chýb. Takisto je zobrazená aj ich typická náruživosť do hudby, tanca a temperament, ktorý majú už od narodenia v krvi.

I keď film pracuje s tematikou, ktorá nie je práve každému po chuti a niektoré zábery pôsobia naozaj ťažko a depresívne, prídu aj tie, ktoré vyčaria úsmev na tvári a všetko na chvíľu odľahčia. Zaujímavým prvkom je aj hudba Martina Dohnala, ktorá nepôsobí vtieravo a nie je z nej cítiť žiadnu vynútenú sentimentálnosť. Všetko je tak správne vyvážené.

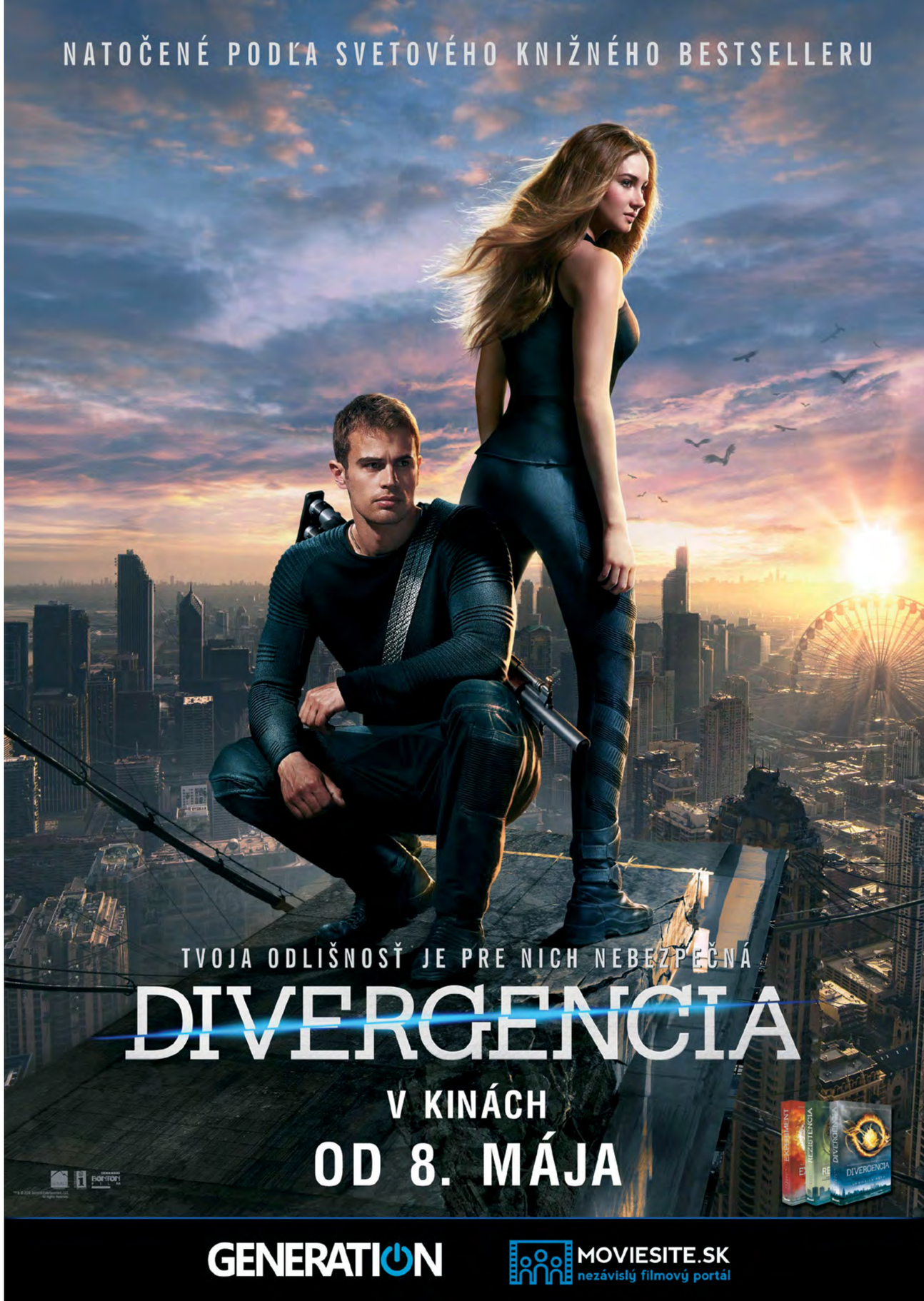
Všetky moje deti je dokumentom, ktorý neponúkne až tak veľa po formálnej stránke, ale jeho sila je práve v obsahu a výpovednej hodnote. Je to dokument, ktorý je potrebný, prínosný a dôležitý. A to práve tým, že ukazuje iný pohľad ako ten, ktorý dostanete v televíznych novinách v krátkej reportáži z rómskej osady, po ktorej zostanú len samé nadávky a nenávistné reči.

Film je pútavou a zaujímavou sondou do života Rómskeho etnika a siaha až na ich úplne dno spôsobom, ktorý tu, dovolím si tvrdiť, v rámci dokumentárnych filmov, ešte nebol. Napriek tomu, že pomoc tejto komunite a vyriešenie jej problému je „na dlhé lakte", tento dokument aspoň ukazuje cestu. Malo by ho vidieť čo najviac ľudí a najmä Slovákov, pretože môže zmeniť ich názor a prístup k Rómom.

Naviac si možno človek aj uvedomí, ako sa má v tom svojom príbytku a v teple vlastne dobre.

„Malý, ale zároveň veľký a silný, na nič nehrajúci sa slovenský dokument."

Martin Adam Pavlík



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Noah, USA, 2014, 138 min

Žáner: dobrodružný, drama
Režie: Darren Aronofsky
Scénár: Darren Aronofsky, Ari Handel
Kamera: Matthew Libatique
Hudba: Clint Mansell
Hrajú: Russell Crowe, Jennifer Connelly, Logan Lerman, Douglas Booth, Emma Watson, Ray Winstone, Anthony Hopkins, Dakota Goyo, Mark Margolis, Leo McHugh Carroll, Kevin Durand, Finn Wittrock, Don Harvey, Jóhannes Haukur Jóhannesson, Madison Davenport, Gavin Casalegno
,

PLUSY A MÍNUSY:

+ některé herecké výkony

- metráž
- digitální triky
- scénár

HODNOTENIE:

40%

Noe

PO NÁS POTOPA

Filmové léto už pomalu klepe na dveře a do kin se nezadržitelně blíží ty největší blockbustery letošního roku. Ještě než se však tak stane, česká a slovenská kina obsadí dlouho očekávaný biblický epos Noe. Jak se tahle velkolepá návštěva bible povedla?

Na starosti si ji vzal Darren Aronofsky, který také společně s Ari Handelem napsal scénář a zpracoval i komiksovou podobu snímku, která mu předcházela. Pokud ale předpokládáte, že si u filmu vzpomenete na jiná mistrovská díla tohoto tvůrce, jakými jsou bezesporu snímky Requiem za sen, Černá labut' nebo Wrestler, čeká vás v kině hodně nepříjemné překvapení. I když je totiž Aronofského autorský rukopis místy cítit, podobná do detailu propracovaná audiovizuální a obsahová stránka se tentokrát nekoná.

Co uděláme s opilým námořníkem?

Ne, že bych touto cestou chtěl nějak atakovat něčí víru či náboženství. Bible je něco, k čemu má každý svůj přístup. Když ovšem adaptujeme nějaký příběh, nemůžeme se odvolávat k tomu, že ho každý zná. Tedy snímek s názvem Noe, který má adaptovat příběh o Noemově arše, by měl fungovat sám o sobě bez ohledu na spojitost s předlohou. A to je právě jeden ze zásadních problémů této velkolepé výpravné podívané. Vezmeme-li ji totiž ve střízlivém pohledu jako samostatný filmový počin bez vnějších vlivů, není to ve výsledku nic jiného, než jen mizerně odvedená práce hned v několika ohledech, která navíc zkrátka prostě nefunguje tak, jak by film podobného měřítka měl.

Film sleduje životní úděl Noeho (Russell Crowe) hned v několika jeho fázích. Zejména akcentuje dopad tak zásadního počinu nejen na rodinu vyvoleného, ale také na zbytek obyvatel země. Samozřejmě nesmí chybět hlavní záporák Tubal-cain (Ray Winstone), který to celé chce zkrátka překazit. Nicméně mimo to se vlastně zase až tak moc nestane. A to není na dvě a půl hodin dlouhý film příliš oslnivá vizitka.

Milujte se a množte se

Noe totiž především neví, čím vlastně chce být. Darren Aronofsky totiž předvádí divákům něco na způsob výpravného fantasy, nicméně ona velkolepost v tom zkrátka není. To vše navíc míchá s poněkud usedlou adaptací biblických postupů, které jsou poněkud odlišné, a tak ve výsledku film přeskakuje z bodu A do bodu B a zpět, nicméně ani v jedné poloze to není stoprocentní. Když se navíc pak do toho všeho pustí digitální kamenní elementálové a obrovská vlna CGI, začne to skřípat nejenom na plátně, ale i v publiku.

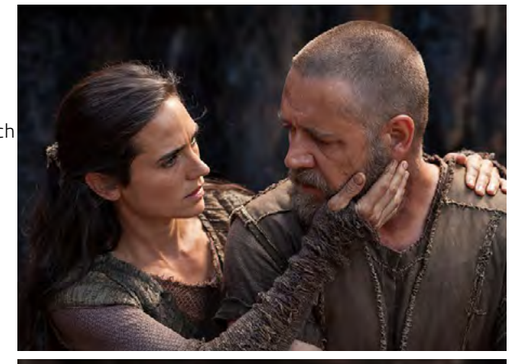
Mizerné triky zkrátka nic moc nenapraví, nemluvě o docela odfláknuté kameře, především v závěru snímku. Navíc tentokrát zklamal i hudební skladatel Clint Mansell, který dostal na starosti hudební doprovod. Během celého roztodivného filmu totiž nevytahuje z rukávu ani jeden přinejmenším vzdáleně originální motiv a většinu času naprosto bezmyšlenkovitě vykrádá svůj doposud nejlepší kousek Fontána. Jeho těžce neoriginální a nudná hudební kompozice tak více než dokonale podtrhuje výsledný výrazně negativní dojem z celého filmu.

Biblická podívaná Noe v režii Darrena Aronofského dopadla zkrátka tragicky. To, co se do kin dostalo, je sice docela střízlivá a surová podívaná, avšak bez náboje, myšlenky a logiky. Mezi hereckými výkony jednotlivých představitelů je docela zásadní propast, kterou ještě prohlubují nepříliš fungující dialogy a mrzký scénář.

Předpokládám, že silně věřící část obyvatel si své ve snímku jistě najde, nicméně vy ostatní raději znovu zvažte návštěvu kina. Tady se dějiny kinematografie rozhodně nepíšou a fanoušky adorovaný režisér si připisuje první velmi výraznou kaňku ve své filmografii.

„Z očekávaného snímku se vyklubala nezáživná a hloupá slátanina biblických rozměrů."

Lukáš Plaček



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Captain America: The Winter Soldier, USA, 2014, 136 min

Žáner: akční, dobrodružný, Sci-Fi
Režie: Anthony Russo, Joe Russo
Předloha: Joe Simon (kniha), Jack Kirby (kniha)
Scénář: Christopher Markus, Stephen McFeely
Kamera: Trent Opaloch
Hudba: Henry Jackman
Hrají: Chris Evans, Scarlett Johansson, Samuel L. Jackson, Dominic Cooper, Sebastian Stan, Anthony Mackie, Cobie Smulders, Emily VanCamp, Robert Redford, Hayley Atwell, Toby Jones, Frank Grillo, *Callan Mulvey, Brett R.*

PLUSY A MÍNUSY:

+ akce
+ choreografie
+ nejlepší režie v rámci MCU
+ velký záběr se zásadní dopadem na MCU

- nevyrovnaný scénář
- spoléhání na klišé

HODNOTENIE:

80%

Captain America: Návrat prvního Avengera

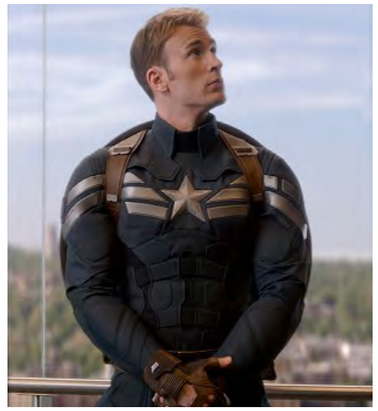
MARVEL SE OTŘÁSÁ V ZÁKLADECH

První Marvelovka letošní roku je konečně tady. Není moc s podivem, jak důležité postavení si Marvel vypracoval během pouhých několika let. Druhé dobrodružství kapitána je tak celkem logicky jedním z nejočekávanějších filmů letošního roku. Ve fázi dvě už jsme řešili osobní problémy po událostech z fáze 1 a také víceméně soukromé dobrodružství boha hromu, nicméně až ted' se dostáváme k zásadním následkům v rámci širšího kontextu celé země. A těm bude čelit kapitán jen s vybranou hrstkou nejvěrnějších. Jak se tedy vyvedla druhá sólovka vůdce Avengers?

Captain America (Chris Evans) byl pro Marvel ve fázi 1 jejich filmového univerza (dále jen MCU) možná ještě těžším oříškem, než severský bůh hromu Thor. Prodat skoro fantasy se superschopnostmi je jedna věc, ale prodat širší veřejnosti Mirka Dušína, jako patriota zabaleného do americké vlajky, je ovšem věc diametrálně odlišná. A i když to dobrodružnou kličkou přes druhou světovou Joe Johnston nakonec celkem zvládl, je nyní kapitán v současnosti a tenhle trik by podruhé už jednoduše nefungoval. A tady Marvel jednoznačně zaválel. Na režijní sesli totiž sehnal Anthonyho a Joea Russovi (kteří dohlédnou i na třetí díl), tedy režiséry, kteří se z velké části podíleli na seriálech Arrested Development a Community (Zpátky do školy). Co to znamená pro běžného diváka? To, že se může druhé dobrodružství kapitána honosit tou nejnápaditější a nejvypilovanější režií z celého MCU.

S železnou pěstí proti americké vlajce

Sám jsem byl zvědav, jak si oba tvůrci dokážou poradit s několikanásobně větším rozpočtem, než jaký dostali k vytvoření legendárních epizod v rámci televize. Pokud totiž něco tihle dva umí, je to tempo a akce, což se také ve Winter Soldierovi potvrzuje. I na svou více jak dvouhodinovou stopáž totiž film nabízí dostatek akce, aby vás ani na moment nezačal nudit. Ta se navíc spoléhá na parádní kameru a choreografii, a tvoří tak neskutečně našlapaný akční koktejl, který ctí nejen pravidla akčního filmu bez kompromisů, nicméně dodává i trochu toho komiksového feelingu, který Marvel musí začít prodávat filmovým diváků, chce-li si své tempo udržet.



Tohle ostatně funguje i v ohledu solidní představovačky další důležité postavy MCU, Falcona (Anthony Mackie). Ten si svoji roli nováčka užívá do sytosti, a ve filmu tak udržuje onu potřebnou dynamiku a nadhled, díky které jinak docela vážný a hlavně zásadní snímek funguje v celé své metráži. Na druhou stranu se tentokrát reklamní kampaň postarala hned o několik překvapení v kině, když se některé proslovy z trailerů nakonec přetvořily v něco poněkud odlišného, ale o to důležitějšího. Captain America: Návrat prvního Avengera je totiž také dost možná spolu s prvním Iron Manem nejdůležitější Marvelovkou pro MCU vůbec. Na palčivé a kontroverzní otázky se tu totiž jde pěkně od lesa. Když se ovšem kácí les, létají třísky.

Důvěřuj, ale prověřuj

To platí bohužel i v případě tohoto filmu. Ačkoliv je totiž scénář až překvapivě bohatý na kontroverzní témata a má nejzásadnější dopad na celé MCU, je to jeho důkladnost, která zanechá hořkou pachut'. Kapitán totiž spoléhá možná až příliš na klasická klišé a stereotypy podobných příběhů, které sráží docela výrazně výsledný dojem ze snímku. I když je tak Captain America: Návrat prvního Avengera příjemně nápaditý, nemluvě o tom, že šlape jako hodinky, jsou to právě ony malé detaily, které narušují onu auru špičkové komiksové adaptace, která místy hraničí až s úrovní precizně natočené rutiny. Těch momentů není mnoho, ale i tak jsou rušivé. Na druhou stranu je zde také pár detailů, které potěší, jako třeba jen letmé zmínění postavy Stephena Strangea a dalších současných či budoucích zástupců MCU.

Jaká je tedy výsledná vizitka nové Marvelovky? Filmový Captain America docela rychle vyrostl z onoho povinného člena, který působil spíše do počtu, v hodně zajímavou postavu, skrze kterou Marvel prvotřídně zaútočil na základy celého svého filmového univerza. Zároveň si připravil půdu jak pro velký návrat až v druhých Avengers (Strážci galaxie si půjdou prozatím po svém), tak pro daleko divočejší látky a superhrdiny, se kterými musí dobýt kina, jinak MCU skončí stejně rychle, jako začalo. Film je navíc předzvěstí, že se Marvel nebojí docela zásadně zasáhnout do kontinuity svých filmů, a tak bychom se v budoucnu mohli dočkat i těch divočejších dějových linií, jakou je třeba Civil War. Na to ovšem Marvel bude muset zabrat ještě mnohem více.

Captain America: Návrat prvního Avengera je špičkový komiksový snímek, který patří k tomu nejlepšímu, co Marvel doposud předvedl, a byla by hrozná škoda, kdyby vám v kinech utekl. I přes své chyby je totiž opravdu výtečně natočený, s parádními akčními sekvencemi a perfektním obsazením. Pokud jste komiksovým filmům nakloněni, či jen chcete akčně laděný snímek s přesahem, neváhejte ani minutu.

„Druhý Kapitán není dokonalá, nicméně špičkově natočená, překvapivě akční a dost možná nejzásadnější Marvelovka pro příští roky."

Matúš Slamka

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

La Belle el la Bête, 2014, 112 min.

Réžia: Christophe Gans
Scenár: Christophe Gans
Kamera: Christophe Beaucarne
Hudba: Piere Adenot
Obsadenie: Léa Seydoux, Vincent Cassel, Eduardo Noriega, André Dusollier, Audrey Lamy, Sara Giraudeau, Mickey Hardt, Myriam Charleins, Marie Gruber, Richard Sammel

PLUSY A MÍNUSY:

+ originalita
+ herecký výkon Léy Seydoux

- dabing
- herecký výkon Vincenta Cassela

HODNOTENIE:
60%

Kráska a zviera

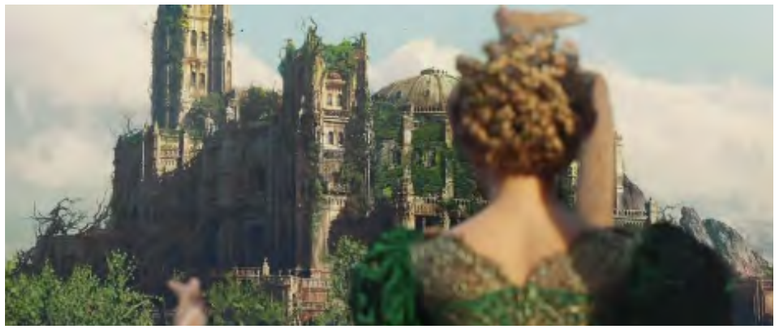
ORIGINÁLNE STVÁRNENIE KLASICKÉHO PRÍBEHU

Bohatý mešťan je nútený vzdať sa svojho bohatstva a odísť so svojimi det'mi na vidiek, ned'aleko ktorého žije obludný tvor. Najmladšia z jeho dcér sa do netvora zamiluje a budú žiť šťastne, kým nezomrú. Túto klasickú rozprávku pozná snáď každý, no tentokrát ju môžete sledovať v čiastočne obmenenej forme s hviezdnym hereckým obsadením.

Film je adaptáciou klasickej francúzskej rozprávky Kráska a zviera, ktorej pôvodnú verziu napísala Gabrielle-Suzanne Barbotová a vyšla v roku 1740. Viacero režisérov už dalo tomuto príbehu filmovú podobu, pričom každý z nich vychádzal zo skrátenej verzie, ktorá vznikla dvadsať rokov po origináli. Pravdepodobne kvôli pochmúrnejšiemu charakteru, obšírnemu a nahustenému obsahu pôvodnej rozprávky sa francúzski filmári rozhodli práve pre prvotný, temnejší a zložitejší variant tohto príbehu. Nechýba v ňom obohatenie dejovej línie o lode, súrodencov, banditov, obrov, lesné víly či iné čarovné bytosti.

Hlavnú dejovú líniu tvorí už notoricky známy príbeh, charakteristický tým, že je starý, no napriek tomu nadčasový. Starý zámožný kupec (André Dussollier) príde o všetok svoj majetok. Preto sa musí prest'ahovat' z mesta na vidiek, čo je vel'kým utrpením pre jeho dve staršie dcéry. Najmladšia Belle (Léa Seydoux – Mission: Impossible - Ghost Protocol, Život Adéle) si uvedomuje, že život na vidieku ju napĺňa viac, než jej dovtedajší malomeštiacky život. Pri jednej zo svojich ciest kupec objaví magické král'ovstvo Zvierat'a (Vincent Cassel – Purpurové rieky, Čierna labut'), ktoré kupca odsúdi na smrt' za krádež ruže pre jeho najmladšiu dcéru. Belle, cítiac sa zodpovedná za toto nešt'astie, sa rozhodne vziať otcov osud na svoje plecia a odíst' na zámok Zvierat'a namiesto neho. To, čo tam nachádza však nie je smrt', ale život plný kúziel a napokon aj lásky.

Réžie sa ujal francúzsky režisér Christophe Gans, známy snímkami ako Bratstvo vlkov či Silent Hill. Od jeho prepracovaného scenára sa cez magickú ponurú atmosféru zámku, presúvame k výbornej výprave. Kostýmy pôsobia autenticky a rozprávkovo. Svojou pestrofarebnost'ou, viackrát využívanou vel'mi symbolicky (Belline červené šaty – osudovost' či zelené šaty – nádej), sú značnou doménou vizuálnej stránky filmu. Kamera využíva najrôznejšie uhly pohl'adov v správnom čase a na vhodných miestach. Skvele skomponovaná hudba s romantickými, dokonca až impresionistickými motívmi len podčiarkuje celkovú atmosféru audiovizuálneho diela.



Cez tieto podarené a dobre využité prostriedky filmovej reči sa ale presúvame k povrchnej práci s hercami. Zatial' čo herecký výkon zo strany Léy Seydoux je pôvabný a presvedčivý, to isté nemôžeme povedat' o stvárnení postavy Vincenta Cassela. Napriek tomu, že úlohu zvládol asi najlepšie ako vedel, svojím vekom a takisto aj charizmou nenaplnil predstavu Zvierat'a odvrhnutého na smutný život osamelého netvora.

Belle sa vracia do minulosti v podobe snových flashbackov. To nám predkladá d'alšiu dejovú líniu, a síce odhalenie tajomstva Zvierat'a žijúceho na zámku. Poskytujú vysvetlenie, ako sa dostal do tejto podoby. Rozšírením deja o mytologické zápletky tvorcovia obohatili príbeh a zaručili filmu jeho originalitu a odlišnost' od ostatných verzií tejto tradičnej rozprávky, no urobili tak na úkor nedostatočne rozvinutej a prepracovanej hlavnej dejovej línie. Príbeh sa začína pomalým vysvetl'ovaním a rozvíjaním viacerých dejových línií, čím sa hlavný dej stretnutia Belle a zakliateho Zvierat'a začína relatívne neskoro.

Príbeh stojí niekde na rozhraní medzi gotickým stvárnením Krásky a zviera Jeana Cocteauho a nevinnou disneyovkou. Je otázne, pre aké publikum je teda určený. Pre dospelé publikum je príliš infantilný, no pre deti zase ťažko pochopitel'ný. Pri tejto snímke Christopha Gansa sa musíme spoliehat' na vlastné pochopenie rozprávky aj kvôli nedostatočne rozvinutým postavám. V diele zároveň chýba Cocteauho umelecká krása a rodinná atmosféra Disneyho animovanej verzie.

„V niečom originálne, v niečom gýčovo spracovaná klasická rozprávka s niekol'kými pridanými zápletkami, ktoré sú príjemným osviežením tohto už notoricky známeho príbehu."

Mária Demečková

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Amazing Spiderman 2, USA, 2014, 142 min

Žáner: akční, dobrodružný, fantasy
Režie: Marc Webb
Scénář: Alex Kurtzman, Roberto Orci, Jeff Pinkner
Kamera: Daniel Mindel
Hudba: Hans Zimmer, Pharrell Williams
Hrají: Andrew Garfield, Emma Stone, Felicity Jones, Jamie Foxx, Sarah Gadon, Paul Giamatti, Dane DeHaan, Sally Field, Martin Sheen, Chris Zylka, Marton Csokas, Denis Leary, Chris Cooper, B. J. Novak, Colm Feore, Stan Lee

PLUSY A MÍNUSY:
+ akce
+ hudební složka

- digitální triky
- zbytečně protahované

HODNOTENIE:
75%

Amazing Spider-Man 2

PAVOUK V NOVÉM PODRUHÉ

Příběhy Spider-Mana patří k těm nejoblíbenějším, které se na filmovém plátně objevují. První díl zrestartované série byl před dvěma lety tak trochu ve stínu komiksových událostí roku 2012, nicméně pro fanoušky nabídl rozhodně zajímavou podívanou. Na tu se režisér Marc Webb pokouší navázat letos s dalším pavoučím dobrodružstvím, které má předznamenat budoucnost této filmové značky na několik dalších let. Dokáže nový Spider-Man konkurovat aktuálním komiksovkám, nebo stále nevystoupil z jejich stínu?

Materiál Spider-Mana patří k tomu nejpopulárnějšímu, co komiksy mohou nabídnout. Když se před dvanácti lety Sam Raimi rozhodl přivést pavoučího muže na velké plátno, vyvolala tato myšlenka docela poprask, ale v konečném důsledku se z toho stala jedna z prvních opravdu velkých komiksových událostí. Od té doby už však uplynula spousta času a konkurence je veliká. Dva roky starý Amazing Spider-Man předvedl hrdinu v novém, komiksu a animovaným seriálům bližším, světle. To sice některým, v přímém srovnání s Raimiho trilogií, úplně nesedlo, nicméně Sony má se značkou velké plány, a tak se Spider-Mana jen tak nezbavíme. Tyto plány závisí z velké části na otevřenější mytologii jeho světa, kterou se nám právě v druhém díle snaží Marc Webb představit.

Pavouk sem, pavouk tam

A ono mu to docela jde. Oproti prvnímu dílu si totiž za kamerou připadá jistější a už od prvních momentů drží otěže akcí napěchované komiksárny pevně v rukou. Když se navíc rozezní až oldschoolové orchestrální tóny v režii až nečekaně nápaditého Hanse Zimmera, všechno jako by bylo na svém místě. Ovšem chvíli na to dvojka Amazing Spider-Mana podřazuje na nižší rychlostní stupeň, ze kterého se už do konce filmu nedostane. A to je u snímku, který trvá téměř dvě a půl hodiny, docela problém.

I přes to je Spider-Man 2 v detailu velmi příjemnou podívanou, která ctí pravidla sequelů. Je větší, hlasitější, výbušnější, ale také temnější, vážnější, akčnější, a to s docela drastickými důsledky pro hrdiny v kostýmu. Jenže v momentě, kdy se nad vším zamyslíte v trochu širších souvislostech, začíná film trochu skřípat, což podporují i slabší digitální triky, které opět ukazují, že více jak dvou set milionový rozpočet není zárukou prvotřídní digitální podívané.

Energie na sto procentech, zábava na padesáti

V momenty, kdy se začnete pídit po tom, jak to vše dohromady vlastně funguje, zjistíte, že celá příběhová stránka snímku je docela přímočará, bez výraznějších a nepředvídatelných twistů, a věci se často vyvrbí určitým způsobem jen proto, že to tak příběh potřebuje, i když to někdy odporuje logice. Solidní akční sekvence to trochu zachraňují, nicméně plně digitální souboje především v závěru, působí docela rušivě, zvláště v případě Electra Jamieho Foxxe.

Amazing Spider-Man 2 je tak solidním a akcí nabitým komiksovým filmem, který má své mouchy. Nabízí mnoho pozitiv i negativ, které jsou zamíchány do docela zbytečně protahované digitálně nepříliš pěkné pavoučí nálože. Ten, komu sedl hlavně první díl této zrestartované série, se zkrátka ani tentokrát nudit nebude. Pokud ovšem čekáte něco víc než jen klasický velký komiksový film, něco jako na nás letos vytáhl Captain America, doporučuji si návštěvu kina rozmyslet. Klasičtější a v globálu méně nápaditý přístup k pokračování zavedené série byste v kinech hledali jen marně.

„Napodruhé pavoučí muž přináší poměrně klasické pokračování, které nabízí docela solidní akci, ale také zabere trochu více času, než by muselo."

Lukáš Plaček

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

AGE OF WONDERS III

Hra ponúka unikátny mix budovania ríše, hru na hrdinov a bojovanie. Túto dokonalú ťahovú fantasy stratégiu si užijú ostrieľaní stratégovia i noví hráči! Hra vám ukáže bohatý fantasy svet, ktorý je detailnejší a živší, než kedykoľvek predtým a ponúka viac než 50 typov lokalít prekypujúcich pokladmi. Budete môcť rozširovať svoje panstvá stavbou nových osád, uzatváraním paktov so spojencami a ťažbou cenných surovín. Ovládnite mágiu zemského povrchu a pretvoríte si terén k obrazu svojmu a vybudujete ríši podľa svojho gusta.

- Preskúmajte bohatý fantasy svet, ktorý je detailnejší a živší, než kedykoľvek predtým a ponúka viac než 50 typov lokalít prekypujúcich pokladmi.
- Rozširujte svoje panstvá stavbou nových osád, uzatváraním paktov so spojencami a ťažbou cenných surovín.
- Ovládnite mágiu zemského povrchu a pretvorte si terén k obrazu svojmu.
- Vládnite v koži jedného zo 6 druhov vodcov v štýle RPG hier. Vyberte si medzi čarodejníkom, teokratom, zlodejom, bojovníkom, arcidruidom, alebo technologickým dreadnoughtom.
- Vynájdite unikátne schopnosti svojej triedy, ktoré využite pre rozvoj ríše a arzenálu.
- Vyberte svojich spojencov medzi šiestimi hlavnými rasami (ľudia, vznešení elfovia, trpaslíci, orkovia, škrati a draconani) a fantastickými monštrami.
- Najmite legendárnych hrdinov, vybavte ich magickými zbraňami a postavte ich do čela svojich vojsk.
- Rozdrvte svojich nepriateľov v detailnom trojrozmernom taktickom bojovom systéme.
- Staňte sa majstrami taktiky. Ničte mestské hradby. Naučte sa nepriateľov obkľučovať a ovládnite stovky schopností svojej armády.
- Ponorte sa do bohatej príbehovej kampane pre jedného hráča, ktorú môžete hrať za obidve strany epického konfliktu.
- Vytvárajte nekonečné scenáre za využitia generátoru náhodných máp.
- Súťažte v hre pre viacerých hráčov s až 8 ďalšími ľuďmi online.

Špeciálna edícia hry obsahuje:

- Špeciálny obal ako kniha s 24 stránkovým artbookom
- Hru Age of Wonders III
- Soundtrack k stiahnutiu
- DLC Scénár so špeciálnou edíciou - Dračí trůn

1. cena Špeciálna edícia Age of Wonders III
2. cena Špeciálna edícia Age of Wonders III
3. cena Špeciálna edícia Age of Wonders III
4. cena Špeciálna edícia Age of Wonders III
5. cena Špeciálna edícia Age of Wonders III

Súťažte na www.gamesite.sk

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Rio 2, 2014, 96 min.

Žáner: rozprávka
Réžia: Carlos Saldanha
Scenár: Carlos Saldanha, Don Rhymer, Yoni Brenner
Kamera: Renato Falcão
Hudba: John Powell
Obsadenie: Jesse Eisenberg, Anne Hathaway, Jemaine Clement, Jamie Foxx

PLUSY A MÍNUSY:

+ inteligentný humor
+ eko-príbeh
+ dobrá hudba
+ animácia

- málo napätia
- slabý príbeh

HODNOTENIE:

60%

Rio 2

VÄČŠIE, KRAJŠIE A LEPŠIE

Po troch rokoch sme sa konečne dočkali pokračovania animovanej rozprávky o modrom, trocha nemotornom papagájovi Blueovi. Už tento týždeň prichádza do slovenských a českých kín film Rio 2, ktorý prináša tropickú brazílsku vlnu plnú hudby, tanca a pestrofarebných vtáčich pierok.

V prvej časti sme videli, ako sa Blu dostal do hlavného mesta Brazílie Rio de Janeiro, aby sa v tomto meste nikdy nekončiacej zábavy stretol so svojou láskou Perlou, ktorá bola jedinou svojho druhu. Po mnohých dobrodružstvách sa všetko šťastne skončilo. Z vyliahnutých vajíčok sa im narodili tri malé vtáčatá, a tak zostali žiť v rezervácii neďaleko Ria. O existencii ďalších vtákov s podobným sfarbením sa však nevedelo, a preto ich celý svet považoval za posledný pár modrých papagájov.

V pokračovaní príbehu Perla odrazu precitne a uvedomí si, že život v blízkosti mesta nie je pre ňu stvorený a nikdy sa tam nebude cítiť ako doma. Pri pohľade na svoje deti, ktoré netušia o živote vo voľnej prírode, lebo žijú mestským životom, sa pevne rozhodne, že chce odísť. Nakoniec presvedčí aj svojho životného partnera Blu, ktorý nie je týmto nápadom veľmi nadšený. Keďže je to rozprávka a v rozprávke je všetko možné, tak aj tu by sme mohli pripustiť, že mladá papagájica počúva malý iPod, že jej sestra číta miniknižku a samotný Blu má na tele pripnutú ľadvinku s miniatúrnou GPS navigáciou. Vtip s navigáciou a robotickým hlasom je vlastne celkom vydarený a pôsobí osviežujúco.

Rodinka sa vyberá na dobrodružný let do pralesa v Amazónii. Po ceste však párkrát zablúdia, preto sa tvorcom naskytla krásna príležitosť spropagovať turistické destinácie Brazílie na veľkom filmovom plátne. Do úzadia nám tvorcovia pomaly podsúvajú ekologický problém. A tým je výrub pralesov a záhuba zveri, ktorá v nej žije. Zlý mafián riadi démonické stroje a robotníkov, ktorí pília strom za stromom. Neznáša priaznivcov ekológie a snaží sa ich odstrániť. Popri svojej hrôzovláde cmúľa červenú lízanku. Eko-problém bol však pre režiséra primálo a teda recykluje prvú časť Rio (2011), pretože stavia na scénu ďalšieho protivníka, strašného papagája Nigela. Ten je divákovi už dostatočne známy a ako inak, prahne po pomste.

Film je poprepletaný dávkou dospeláckeho humoru a prvoplánových detských gagov. Takýto koncept vidíme v poslednej dobe pri animovaných filmoch dosť často. Rodič sprevádzajúci svoje dieťa tak nezaspí pri prvom škodoradostnom vtipe, ktorý mu film ponúkne už v úvodnej scéne. Rio 2 je rozprávka pre deti aj dospelých. A tak v scénach, kde prestáva fungovať príbeh, badáme väčšie množstvo gagov a inteligentných sarkastických poznámok.

Film padal hlavne na slabom príbehu, ktorý už v polovičke prestáva dávať zmysel. Zachraňujú ho jedine nádherné farebné masové scény, kde zvieratká muzikálovo spievajú a dokonca synchronizovane tancujú. Každý si pritom spomenie na scénu z Happy Feet, kde tisícky tučniakov poskakujú v rytme a čiernobiele hlavy vytvárajú na snehu obrazce. Rio 2 servíruje dvakrát viac spevavých a muzikálových scén ako jeho predchodca. Všetko sa vrtí, lieta, spieva a tancuje v rytme latinskoamerických pesničiek. Grafici nešetrili farbami a tvarmi. Dojem však kazia ťažkopádne verše od Shakespearea, ktorými nás častuje tragický papagáj Nigel.

Dvojka či pokračovanie je ťažkým orieškom pre všetkých filmárov. Dokáže tromfnúť originál, prilákajú naň ešte dostatok ľudí? Ak je to pokračovanie, musí to byť predsa väčšie, krajšie a lepšie. V Rio 2 bolo viac vtipu, bolo tam viac farieb, viac príbehov, viac spevu a tanca. Avšak v snahe za dobrým výsledkom toho bolo už priveľa. Film sa odrazu stal len veľkou cirkusovou senzáciou. A nijaká senzácia netrvá dlho.

„Hyperaktívna cirkusová senzácia, ktorá vám okrem zážitku neponúkne naozaj nič iné. "

Marek Suchitra

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Transcendence, 2014, 120 min.

Režia: Wally Pfister
Scenár: Jack Paglen
Kamera: Jess Hall
Hudba: Mychael Danna
Obsadenie: Johnny Depp, Morgan Freeman, Kate Mara, Rebecca Hall, Cillian Murphy, Paul Bettany, Cole Hauser

PLUSY A MÍNUSY:

+ námet
+ kamera

- nevýrazní herci
- neexistujúca dynamika príbehu
- soundtrack
- režisér
- scenár

HODNOTENIE:
45%

Transcendencia

NEUVERITEĽNE NUDNÝ JOHNNY DEPP V ROLE UMELEJ INTELIGENCIE

Kameraman Wally Pfister si zasadol na režisérsku stoličku s cieľom vytvoriť epický sci-fi thriller, ktorý sa bude zaoberať ťažkými témami ľudskej transcendencie transformovanú do umelej inteligencie, a o pokorenie samotného Boha smrteľníkom. To všetko sa snaží Wally Pfister povedať a zobraziť v snímke Transcendencia. Či sa to tomuto debutujúcemu režisérovi aj podarilo, je ťažké vysvetliť.

Ako názov filmu naznačuje, ide o prenesenie mysle mimo telesnej schránky do niečoho iného v prípade Transcendencie je to akýsi upload celkového obsahu ľudskej mysle do superpočítača, aby mohol byť mozog v konečnom dôsledku oslobodený od nadbytočnej organickej hmoty. Will Caster (Johnny Depp) je génius, ktorý pracuje na ďalšom pokroku umelej inteligencie. Robí všetko preto, aby posunul vedu ďalej, zatiaľ čo jeho žena Evelyn (Rebecca Hall) chce využiť túto technológiu ekologickejšie na "vyliečenie planéty". Ich známy Max Waters (Paul Bettany) vidí v technológii skôr pokrok v liečbe chorôb, no na druhej strane varuje pred hrozbou straty kontroly nad strojom.

Počas prednášky o evolúcii ľudskej mysle sa predstavuje teroristická organizácia RIFT, ktorá sa postupne snaží zastaviť vývoj umelej inteligencie, ktorú Will Caster nazval "Transcendencia". Slovo zastaviť však pre RIFT znamená zničiť a zabiť každého, kto sa im postaví do cesty. Po vyvraždení takmer všetkých vedcov sa presúvajú spáchať atentát aj na Willa Castera. Ten, postrelený antitechnologickou teroristickou organizáciou má iba jedno východisko – nahrať do počítača svoj vlastný mozog. Od tohto momentu sa vo filme začnú objavovať otázky. Čo sa stane až sa Casterova mysľ uploaduje? Použije ju tento génius k tomu, aby ľudstvo benefitovalo z jeho činov alebo nie? A tá najdôležitejšia otázka: je to vôbec Will Caster alebo sú to len uložené myšlienky na hardisku, ktoré čakajú, že ich niekto pripojí na internet a ovládnu celý svet?

Problém nastáva, keď ich má film vysvetliť a odpovedať na ne. Bez akejkoľvek funkčnej logickosti sa dej hrnie dopredu, nevšímajúc si, že za sebou zanecháva chaotickú zmes príbehových náhod a iracionálnych rozhodnutí. Postavy sú nerozhodné a správajú sa skôr ako hlupáci než ako géniovia. Jedným z dôvodom je zle napísaný scenár, tým druhým sú chabé a nudné herecké výkony. Johnny Depp ako mysliaci počítač sa dištancuje od akéhokoľvek náznaku emócie, a jeho nevýraznosť v úlohe ešte organického Willa Castera, nepomáha filmu ani náhodou.

Na druhej strane Rebecca Hall odvádza svojím výkonom tú lepšiu a uveriteľnejšiu prácu. Hrá manželku milujúcu svojho muža natoľko, že je schopná prejsť až za pomyslenú hranicu medzi človekom a Bohom. Okrem ústrednej trojice si vo filme zahrali aj Cillian Murphy a Morgan Freeman, ktorých postavy sa rýchlo objavia a následne zmiznú, aby sa znova mohli zjaviť, ale len preto, aby sa scéna mohla opäť posunúť ďalej. Scenár funguje asi

len na papieri v rukách režiséra sa stráca krása myšlienky príbehu.

Z hľadiska kamery je film úchvatný, čo vôbec nie je prekvapením. Kameraman Jess Hall vedený Wallym Pfisterom odvádza skvelú prácu a krásnymi panoramatickými zábermi striedanými spomalenými detailami na padajúce kvapky vody dokazuje, že má zmysel pre detail. Scény s vizuálnymi efektmi sú taktiež pekné, no nič prevratné sa nedeje a tak sú len spestrením. Zvuková stránka je kvalitne spracovaná a implementovaná do výsledného diela, čo sa ale nedá povedať o hudbe. Mychael Danna, známy svojím soundtrackom Malá Miss Sunshine, sa tentokrát nesnažil, a jeho hudba ostala vo filme nevýrazná a nudná.

Wally Pfister sa už ako diet'a začal zaujímať o film a jeho cesta za snom ho priviedla na rôzne miesta, no najväčším zlomom v jeho živote bolo stretnutie s Christopherom Nolanom. Ich prvým spoločným filmom bol neonoirový thriller Memento (2000). Po obrovskom úspechu sa Pfister stal Nolanovým dvorným kameramanom a natočil všetky jeho doterajšie filmy ako napríklad Insomnia (2002), Temný rytier (2008) alebo Počiatok (2010), za ktorý dostal Oscara.

Je veľmi ťažké poprieť Pfisterovu dokonalú prácu s kamerou, no je až príliš ľahké poukázať na jeho chabé režisérske schopnosti. Transcendencia je dôkazom toho, že nie každý môže byť režisérom to však neznamená, že by si Pfister už nikdy nemal sadnúť na režisérsku stoličku. Skôr to znamená, že ešte nie je pripravený. Film sa zaoberá veľmi ťažkými témami, ktoré si vyžadujú veľa vysvetľovania a logiky, nehovoriac o zdĺhavej príprave hercov a chýbajúcom cite pre dynamiku príbehu. Tieto aspekty bohužiaľ snímka neobsahuje a potápa ju to až na dno nevydarených ambicióznych filmov. Film Transcendencia mohol byť epickým filozofickým dielom, ktoré by na vás neprestalo útočiť svojou inteligenciou a mohol to byť film, v ktorom Johnny Depp nebude hrať svoju už dosť zaužívanú postavu Jacka Sparrowa a ukáže nám, ako vie byť flexibilný a uveriteľný.

Transcendencia nie je zlý film no je sporné hovoriť o ňom, ako o dobrom. Nuda vás bude sprevádzať počas celých 120-tich minút, čo je dosť. Nedokážem prísť na to, ako by sa dalo filmu pomôcť. Vymeniť režiséra? Skrátiť film o 30 minút a vyhodiť tak zbytočný balast? Alebo jednoducho prekopať celý scenár? Neviem, no jedno je isté, Transcendencia je nudný, nevýrazný a ukecaný film. Od ambiciózneho a zaujímavého scenára až k chaotickému nepodarku s nevýraznými hereckými výkonmi. Tak skončil Transcendencia a nepomohol mu ani Christopher Nolan vo funkcii produkčného.

„Wally Pfister kladie s Transcendenciou otázky, na ktoré nie je dostatočne múdry, aby na ne aj odpovedal."

Ľuboš Oravec

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

10 pravidel jak sbalit holku, 2014, Česko, 100 min.

Réžia: Karel Janák
Scenár: Karel Janák
Pôvodný scenár: Fausto Brizzi, Cristiano Bortone
Produkcia: Monika Kristlová
Kamera: Alexander Šurkala
Hudba: Miroslav Chyška
Obsadenie: Matouš Ruml, Kristína Svarinská, Miroslav Donutil, Jakub Prachař, Jan Dolanský, Tereza Nvotová, Petr Buchta, Jaroslav Županič, Anna Šišková, Alena Mudrová, Radim Uzel, Gérard Robert Gratadour, Veronika Kubařová

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý soundtrack
+ oddychové, príjemné, zábavné
+ vydarené obsadenie

- až okato konvenčný film
- scenár zakotvený v spomínaných konvenciách

HODNOTENIE:
65%

10 pravidel jak sbalit holku

10 PRAVIDIEL AKO NATOČIŤ BEŽNÝ FILM

Český režisér Karel Janák nám už v minulosti naservíroval viacero l'ahkých, na mládež zameraných komédií rôznej kvality. Pracoval aj ako režisér televíznych filmov a tento raz do kín uviedol d'alšiu komédiu – 10 pravidel jak sbalit holku – česká verzia rovnomenného dvojročného talianskeho filmu. Dá sa to pochopit', námet je slušný. Ale samotná realizácia? Nie je ničím, čo by ste už predtým nevideli, ale nie je to problémom. Ako sa o chvíl'u totiž dočítate, 10 pravidel jak sbalit holku je jednoducho oddychový a zábavný film, ktorý vás určite pobaví, ak mu dáte šancu.

Marek (Matouš Ruml) je beznádejne zamilovaný do Stephanie (Kristína Svarinská). Popri nadšenom štúdiu astrofyziky a prílišnej poverčivosti v astrológiu však akosi za svoj život nikdy nezistil, ako sa má k dievčat'u správat'. Jeho pokusy končia vždy katastrofami a zanechávajú ho v depresiách. Priatelia sa preto rozhodnú zavolat' jeho otcovi (Miroslav Donutil), ktorý vydal sériu kníh na tému ako balit' dievčatá. Napriek kostrbatému vzt'ahu, ktorý medzi Marekom a jeho otcom panuje, sa nakoniec Marek rozhodne skúsit' otcove rady.

Okrem t'ažkostí spôsobených vlastnou bojazlivost'ou sa však musí zaoberat' aj Filipom (Jakub Prachař), ktorý sa tiež usiluje o Stephaniinu priazeň.

Janák to vychytal. V súčasnosti je v Česku aj Slovensku výraz „príjemný, dobrý, vydarený' film väčšinou spájaný s dokumentmi, pretože hrané filmy zväčša skončia potopené scenárom plným stupídnych viet, čo sa podpíše aj na výkonoch hercov. 10 pravidel jak sbalit holku je síce relatívne obyčajný film, no predsa len je minimálne o dve triedy vyššie ako bežné filmy zo súčasnej českej a slovenskej produkcie. Na rozdiel od nich by totiž po formálnej a obsahovej stránke úplne zapadol do bežného Hollywoodskeho filmu dneška – od scenára až po sympatické a presné herecké výkony totiž ponúka čistú istotu – krátku a oddychovú zábavu, hoci po dopozeraní rýchlo vypláva z mysle.

Jediným hriechom je tým pádom vlastne len prílišná zakotvenost' v žánrových konvenciách. Priebeh filmu aj ako sa to skončí, viete už hodinu pred koncom. Hoci sa diváci dočkajú zopár na prvý pohl'ad drastických zvratov, nikdy sa skutočný odklon od očakávaní nedostaví a režisér sa tak drží istoty rutinnej dramatizácie bez skutočných prekvapení. Ocenit' však treba nápaditost' v réžii, priam perfektný soundtrack a skutočne vydarené vtipy, ktorých je neúrekom až do samotného konca. Starajú sa spolu s príjemnými postavami o zábavu bez jedinej sekundy nudy

Herecké obsadenie sa viac než vydarilo a hoci u niektorých hercov kvalita občas balansuje na hrane, film to nikdy nepotopí. Miroslav Donutil, hrajúci Marekovho otca, je jednoducho skvelý. Od fyzického až po hlasový prejav je v podstate hviezdou celého filmu, pričom ani Matouš Ruml v hlavnej úlohe sa nemá za čo hanbit'. Osobitne je ešte fenomenálny Jan Dolanský v malej vedl'ajšej role nadšeného fajčiara trávy.

10 pravidel jak sbalit holku je pozitívnym prekvapením z českej filmovej scény. Nielen, že ide o film, ktorý je po obsahovej, formálnej aj hereckej stránke vydarený, ale najmä je zábavný, a ako vol'ba pre návštevu kina, trebárs s vašou druhou polovičkou, ho môžeme len a len odporučit'. Napriek klišé prvkom stále totiž predstavuje nesmierne vtipnú záležitost', pri ktorej sa dá zrelaxovat' a zasmiat'.

„10 pravidel jak sbalit holky je úsmevný, výborne obsadený a formálne vel'mi vyvážený film, ktorý by k dokonalosti potreboval len nekonvenčnejší scenár."

Jozef Andraščík

HUGH JACKMAN

X-MEN

BUDÚCA MINULOSŤ

V KINÁCH OD 22. MÁJA
V 3D

X-MENMOVIES.COM

funradio
Telkáč.sk
GOLDMAN
refresher
BARRACUDA MOVIE
CinemArt
KOMPLETNÁ KOLEKCIA X-MEN
V LIMITOVANEJ EDÍCII TERAZ V PREDAJI!