

GENERATION



TOP HRA
Trials Fusion

PREDSTAVUJEME
Samsung Galaxy S5

VIDELI SME
X-Men: Budúca minulosť

Sút'aže
o hodnotné ceny



→ **HRY MESIACA:**

Bound by Flame
Wargame: Red Dragon
Child of Light
Kirby Triple Deluxe

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Gigabyte GeForce GTX 780 Ti
Creative T30
Logitech G502
Logitech MX800

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Godzilla
Liečiteľ
Divergencia
Zakázaná zóna

→ **TOP TÉMY:**

Rozhovor s Mátyášom Priklárom
trendy - Hrajte v pohybe s PS VITA
trendy - Hrajte v pohybe s 3DS
trendy - Filmové novinky

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 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 Šindelárová

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, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babek-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 Trials Fusion

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

Generation Magazin 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 tlačene 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 vydavateľ'a. Dostupný je aj ako voľne prezerateľ'ná flash verzia na adrese <http://issuu.com/gamesite.sk> a Publere.com, čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľ'om.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

Vydavateľ' nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcií treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukována úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/ vydavateľ'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opísaných 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

Sme tu s vami päť rokov.

Nie, magazín ešte nie je taký starý. Piate výročie od založenia oslavuje portál Gamesite.sk. Päť rokov snahy prinášať vám novinky z herného sveta sa prejavuje aj opätovnou indispozíciou Hirovho editoriálu, ktorý zaplňam zasa ja. A dôvodom nie sú bujaré oslavy, ktoré sa tiahli do skorého rána. Hiro bol šofér.

Piatemu výročiu Gamesitu sa budeme bližšie venovať v ďalšom vydaní, ktoré bude špeciálne a bude sa odlišovať od väčšiny ostatných čísel. Veľký priestor dostane reportáž z najväčšej hernej výstavy E3 a my si začiarokneme jednu z veľkých položiek našej imaginárnej päťročnice. Je výborné, keď sa napredovanie magazínu a portálu prejaví z času na čas aj takýmto spôsobom. A verte, že bez vašej podpory, pripomienok, ale aj konštruktívnej kritiky by to naozaj nešlo. Keď som už spomenul indispozíciu – do tohto čísla sa nám nepodarilo zakomponovať ďalšiu časť obľúbeného komiksu, ale nabudúce vám to snád' vynahrádime.

Dovtedy si užite aktuálne číslo, ktoré okrem iného prináša zamyslenie sa na tému mobilného hrania, ale aj recenziu naozaj vydareného návratu značky Wolfenstein. Mimoriadne silná je hardvérová rubrika s poznatkami z testovania vlnkových lodí Samsung Galaxy S5 a HTC ONE M8.

Prajeme príjemné čítanie.

Roman „JC“ Kadlec

Redakcia hodnotí mesiac apríl...



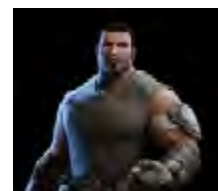
Juraj Vlha

Okrem sledovania MS v hokeji som sa naplno venoval sledovaniu kvalifikácie do International 2014 v DOTE 2 a aj zlepšovaniu svojho Compendia. A, samozrejme, čakaniu na nového Wolfensteina.



Roman Kadlec

Zamyslel som sa nad mobilným hraním. Prvá časť je venovaná PS Vite a spoločne s druhým článkom o Nintende 3DS ju nájdete aj v tomto vydaní magazínu. V ďalšom čísle vás potom bude čakať posledná časť, zameraná na tablety a mobily.



Dominik Farkaš

Wolfenstein a TitanFall, to bolo gro tohto mesiaca. Okrem toho som sa trochu venoval starším hrám ako Rage či Halo Reach a zvyšok patrilo multiplayeru Company of Heroes 2 a Battlefield 4.



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

Všetko pod jednou strechou



internetová nákupná zóna

Prestigioonline

www.prestigioonline.sk



Microsoft reaguje znížením ceny

Napriek tomu, že novému Xboxu sa darí dobre v porovnaní s úvodnými predajmi predchodcu, o úspechu rozhoduje najmä to, koľko konzol predá vaša priama konkurencia.

V tejto oblasti momentálne konzola od Microsoftu zjavne zaostáva. Playstation 4 je totiž lacnejšia a aj výkonnejšia, a preto sa Microsoft rozhodol pre zopár razantných krokov.

V prvom rade vypúšťa Kinect z povinnej výbavy balenia Xbox One a verziu bez tohto pohybového senzoru bude predávať za rovnakú cenu, za akú sa oficiálne predáva Playstation 4 – 399€. Predaj tejto verzie balenia

>> Potenciálnym záujemcom Xbox One Microsoft oznamuje:

Xbox One si budete môcť zakúpiť bez Kinectu!

konzoly začne 9. júna v čase konania konferencií na výstave E3.

Rovnako sa Microsoft rozhodol vypustiť povinnosť Gold konta pre využívané aplikácie ako Youtube, Netflix a podobne, ktoré doteraz vyžadovali, aby bol aspoň jeden účet na konzole vedený pod Gold statusom.

V ten istý deň ohlásil Microsoft aj príchod programu Games with Gold na konzolu Xbox One, kde sa uvedie prostredníctvom hier Halo: Spartan Assault

a Max: The Curse of Brotherhood. V rámci oslavy prvého výročia tejto služby na Xbox360 Microsoft prinesie v júni tri hry, konkrétne Dark Souls, Charlie Murder a Super Street Fighter IV: Arcade Edition.

Zástupcovia Microsoftu tvrdia, že aj napriek vypusteniu Kinectu ako povinnej výbavy stále tomuto zariadeniu veria a považujú ho za súčasť vízie konzoly Xbox One, no fanúšikom chcú dať možnosť výberu.

Hidetaka Miyazaki

Novým prezidentom From Software (Demon Souls a Dark Souls) sa stal Hidetaka Miyazaki, otec týchto dvoch herných sérií.



Hra za 500 mega USD

Destiny od Bungie sa asi zapíše do historických análov ako najdrahšia hra v histórii. Jej vývoj aj s marketingom údajne stál Activision 500 miliónov dolárov.





Nové Halo bude Guardians

Vyjde až na jeseň 2015

■ Spoločnosť Sony zverejnila výsledky predaja svojej novej hernej konzoly PlayStation 4. Spoločnosť 343 Industries, ktorá má po odchode Bungie na starosti sériu Halo, ohlásila, že ich prvý veľký Halo projekt na Xbox One sa bude volať Halo 5: Guardians. V novom diely budeme pokračovať v príbehu Master Chiefa. Vzhľadom na novú platformu by sme sa mali dočkať 1080p a 60FPS, vrátane podpory dedikovaných serverov pre multiplayer. Zároveň vypustili aj návrh boxartu, kde je okrem známej postavy aj ďalší vojak v MJOLNIR obleku, čo spustilo veľkú vlnu špekulácií zo strany komunity, nakoľko sa nevie o koho ide.



Call of Duty ovládne Kevin Spacey

S podtitulom Advanced Warfare

■ Štúdio Sledgehammer Games predstavilo svoj prvý samostatný Call of Duty projekt, ktorý otvorí novú dejovú linku tejto napredávanej hernej série.

Príbeh hry sa bude točiť okolo súkromných vojenských korporácií a ich šéfom je práve postava, ktorej prepožičal vizáž a hlas herec Kevin Spacey. Autori sa pochválili, že na prípravu hry použili celkom nový engine a že ide o prvú hru, ktorá je pripravovaná primárne pre next-gen konzoly v trojročnom vývojovom cykle. Hra príde k hráčom 4. novembra na PC, PS4, Xbox One, Xbox 360 a PS3.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...na nás dýchne štipka nostalgie.

V auguste vyjde pokračovanie legendárnej RPG Wasteland 2, ktorá uzrela svetlo sveta pomocou crowdfundingu.

Na hre pracuje štúdio inXile, v ktorom pracujú aj tvorcovia prvého Wasteland.

■ ...sa opäť vydáme do sveta Far Cry, nakoľko bol ohlásený Far Cry 4.

Hra sa bude odohrávať vo fiktívnom svete, ktorý je inšpirovaný prostredím Himalájí.

Hra vyjde 20. novembra na PC, Xbox One, PS4, PS3 a Xbox360.

■ ...si na PC budeme môcť pripojiť gamepad z Xbox One.

Major Nelson povedal, že ovládače, ktoré zaistia kompatibilitu tohto ovládača s Windows PC, prídu už onedlho. Čo znamená „onedlho,“ bohužiaľ, nekonkretizoval.

Bude to RDR 2?

Spoločnosť Rockstar oznámila, že aj v roku 2014 sa chystá vydať novú hru. Hneď sa začalo špekulovať, že pripravujú pokračovanie hry Red Dead Redemption.



Konverzia Metro

4A Games ohlásili konverziu dvoch Metro hier pre PC, Xbox One a PS4 pod názvom Metro Redux. Obe hry budú vylepšené a budú obsahovať všetky vydané DLC.



Microsoft SurfacePro 3



Firma Microsoft sa rozhodla zmeniť spoločenskú mienku o tabletoch. Už to nemá byť iba konzumácia obsahu, nový SurfacePro 3 má byť doslova „zabíjačkom“ notebookov, a to či už svojou výbavou, komfortom alebo dizajnom a spracovaním. Chystá sa konkurovať nielen iPadu, ale aj čerstvej kórejskej novinke Samsungu Galaxy NotePRO 12.2.

Dizajnovovo jasne vychádza zo svojich predchodcov. Zadnú časť zariadenia obalil hliník, inak sa nič výrazne nemenilo. SurfacePro 3 riadne narástol, poskytuje 12-palcový displej s vysokým rozlíšením 2160×1440 pixlov. Hmotnosťou 800g sa radí k pomerne ťažkému tabletu. Microsoft hovorí o lepšom notebooku, teda o niečom, čo je medzi tabletom a ultrabookom. K Surface už tradične patrí ochranný obal so zabudovanou klávesnicou, celková hrúbka zariadenia je 9,1mm.

K tzv. lepším notebookom radí tento produkt hardvérová a softvérová vybavenosť. Je dostupný v niekoľkých konfiguráciách, pričom ponúka procesory Intel i3-i7. Vnúterná pamäť sa pohybuje na hodnotách 64GB až 512GB. Výrobca ponúka aj slušnú pamäť RAM, teda 4GB alebo 8GB podľa konfigurácie. Batéria slúbuje výdrž 9 hodín pri prezeraní webu. SurfacePro 3 ponúka aj dvojicu kamier na zadnej i prednej strane, obe s rozlíšením 5mpx. Prítomnosť portov je pomerne bohatá, nájdeme tu plnohodnotný USB 3.0, čítačku micro-sd kariet,

Mini DisplayPort, jack na slúchadlá a port na pripojenie obalu. Tablet ponúka aj stereo reproduktory s podporou zvuku Dolby.

Aj softvérová výbava je pomerne bohatá, zariadenie beží na systéme Windows 8.1 PRO. Zaistená je podpora programov pre klasický desktop. Podporuje sadu programov od Adobe, CreativeCloud, ba dokonca i iTunes. Nesmie chýbať plnohodnotný Microsoft Office. K produktivite pridáva aj klávesnica či pero, ktoré uľahčuje prácu s prezentáciami alebo umeleckými aplikáciami. Netreba však zabúdať na množstvo aplikácií na konzumáciu obsahu, ktoré sú dostupné v obchode.

Podľa niekoľkých zahraničných novinárov, ktorí mali možnosť pracovať so Surface Pro3, ide o lepší notebook, ktorý bude dýchať na krk tradičným notebookom. Svojimi možnosťami a výkonom predstavuje aj schopného konkurenta pre kultový MacBookAir. Prináša množstvo príslušenstva, ako už spomínané pero, obal so zabudovanou klávesnicou a zaujímavý myš.

Svojimi schopnosťami prevyšuje schopnosti obvyčajného tabletu, SurfacePro 3 je určený viac na prácu ako na zábavu a ponúka inovatívne riešenia. Stále však Microsoft iba dobieha konkurenciu a myslíme, že veľa mu ťažko bude prekonávať populárny iPad. Jeho cena začína pomerne vysoko, \$799.



NEWS FEED

LG G Pads



Kórejský gigant LG predstavuje rodinu nových tabletov hneď v troch veľkostiach.

Spoločnosť predstavuje G Pad 7.0, G Pad 8.0, G Pad 10.1. Dôvody, prečo výrobca predstavuje hneď niekoľko veľkostí, prezident spoločnosti vysvetľuje veľmi jednoducho. Tablety sú ako smartphony, každému používateľovi vyhovuje iná veľkosť.

Všetky zariadenia budú primárne určené pre ľudí, ktorí očakávajú maximálny multimediálny zážitok, teda zaiste budú obsahovať kvalitné a výkonné komponenty. Celá trojica bude obsahovať niekoľko unikátnych novinek,

jednou z nich je KnockCode, ktorá umožňuje odomknúť zariadenie niekoľkými gestami a tým ešte urýchli plynulosť používania.

Následne to je QPair, pričom ide o párovanie s ostatným Android telefónom. Na tablete sa následne zobrazia notifikácie z telefónu. Obe funkcie výrazne zefektívnia prácu s mobilnými zariadeniami.

Dizajnovu idú všetky tri v jednej línii, ktorá sa u LG vyznačuje jednoduchosťou a minimalistickým dizajnom.

Viac o novinkách sa dozvieme na výstave v Monaku, ktorá sa uskutoční v priebehu júna.

Quitbit – Smart Lighter

Kickstarter zase raz prináša celkom zaujímavý projekt. Partia abstinujúcich fajčiarov sa rozhodla pomôcť fajčiarom, ktorí chcú prestať s týmto zlovykom. Vymyslela zapalovač. Ide však o veľmi inteligentný zapalovač s množstvom monitorovacích funkcií.



Informuje vás o počte vyfajčených cigariet, o peniazoch, ktoré ste za ne utratili a o množstve iných údajov. Tvorcovia projektu veria, že ak človek uvidí reálne čísla, teda napríklad peniaze, ktoré za cigarety minul, má to na neho mnohonásobne väčší vplyv ako povedzme formálny nápis na cigaretových škatulkách. Dizajnovu vychádza novinka z populárneho zapalovača Zippo, avšak na tele obsahuje malý displej. Momentálne máte možnosť projekt podporiť na stránke Kickstarter.

Minipočítač IFC6410



Tento miniatúrny počítač sa svojím hardvérom nápadne podobá na najvýkonnejšie smartphony. Ponúka výkonný Snapdragon 600, grafiku Adreno 320 či 2GB RAM. Disponuje aj výbornou konektivitou ako Bluetooth či Wifi. Za cenu \$149 môžete získať ideálny základ multimediálneho centra.

JabraSolemate Max



Tento pomerne veľký a drahý reproduktor zaujme predovšetkým svojou jednoduchosťou. Prenos prebieha prostredníctvom Bluetooth alebo USB portu. Oproti konkurencii je pomerne drahý, naopak zaujme dlhou výdržou až 14 hodín na jedno nabitie.

Lenovo N20p

Chromebooky sa tešia čoraz väčšej popularite, preto sa aj spoločnosť Lenovo rozhodla odpovedať. Výsledkom je 11,6-palcový chromebook, ktorý dokáže klávesnicu zohnúť až v rozsahu 300 stupňov. Základom je procesor Intel Atom. Navyše, používateľ pri kúpe dostane aj 100GB priestoru na Google Disku zadarmo.

EE Kestrel



Čínske mobily pomaly zahlcujú svetový trh. Neznámy výrobca EE predstavuje smartphone strednej triedy s označením Kestrel. S výrobou pomohol gigant Huawei, ktorý len pred niekoľkými dňami predstavil novinky z vlastnej dielne. Kestrel mieri do nižšej strednej triedy, kde zaujme svojím pomerom ceny a výkonu. Na prvý pohľad zaujme nezvyčajným dizajnom, vyznačuje sa zaoblením na spodnej strane, kde sa nachádza aj jack.

Dizajn je pomerne jednoduchý. Zariadenie prichádza v grafitovej farbe, výrobca využil väčšinou matný plast. Celkové spracovanie je pomerne jednoduché, avšak dizajn nie je to, čím sa snaží výrobca primárne zaujať. Celková hmotnosť tohto 4,5-palcového mobilu je 145g, takisto je príjemne tenký – 7,85mm je veľmi príjemná hodnota.

Displej je teda pomerne jednoduchý, ide o IPS panel s rozlíšením qHD, teda 950x540, čo znamená 246ppi. Aj keď to v dnešnej dobe nie je veľká, stále ide o jeden z lepších mobilných displejov. Jeho najväčší konkurent – Motorola Moto G je na tom o niečo lepšie a ponúka 720p displej. Vnútri sa nachádza štvorjadrový čip Snapdragon 400 s 1,2Ghz, ktorému sekunduje 1GB pamäte RAM. Užívateľ má k dispozícii 5,5GB, ale prítomný je aj slot pre pamäťovú kartu micro-sd. Zaujímavosťou je podpora 4G siete,

mobil tak dosahuje rýchlosti 150Mb/s pri st'ahovaní. Batéria poskytuje veľkosť 2000mAh, teda zabezpečí 6 hodín a 50 minút videa.

Prítomný je, samozrejme, Android vo verzii JellyBean, teda 4.3. Zariadenie nemá s Huaweiom spoločnú iba fabriku, ale aj nadstavbu Emotion 2.0, ktorá je pomerne jednoduchá. Výrobca EE pridáva niekoľko aplikácií, ako napríklad EE movie či vlastné EE konto, s ktorým budete mať pod kontrolou svoju spotrebu a iné informácie o používaní. Predinštalovaná je i hudobná služba Deezer, kde dostanú používatelia niekoľko výhod.

Od kamery v tomto prípade nečakajte veľkú. Kestrel ponúka dvojicu kamier, ktoré ničím neprekvapia. Zadná s rozlíšením 5mpx dokáže urobiť pekné fotky iba pri dobrých svetelných podmienkach, čo sa týka zhoršených podmienok, tam úplne zlyhá. Prítomná je aj LED dióda. Aplikácia fotoaparát dokáže vytvárať HDR snímky, video natáča v rozlíšení 720p. Predná kamera slúži iba na videohovory, ponúka rozlíšenie 1mpx.

Tento čínsky smartphone nechce nikoho prekvapovať, avšak ponúka zaujímavé riešenie pre tých, ktorí nechcú siahať hlboko do vrecka. Na druhej strane ponúka veľký displej, dobrý výkon a rýchlosť 4G. Momentálne je dostupný v zahraničných štátoch za cenu 149£.



NEWS FEED

Samsung NX3000



Pre milovníkov „selfie“ fotografií prináša Samsung fotoaparát, s ktorým vytvoríte niekoľko osobných kvalitnejších snímok ako s hocijakým mobilným fotoaparátom.

Šalamúnske riešenie sa skrýva v displeji, ktorý sa dá otáčať o celých 180 stupňov. Fotoaparát využíva 20mpx snímač použitý aj u NX mini, na rozdiel od neho je tento väčší, čo pridáva na celkovej kvalite fotografie.

Úctyhodná je aj rýchlosť – 6 snímok za sekundu. ISO hodnoty sú nastaviteľné v rozmedzí 100 až 25 600. Výhodou je

aj využívanie micro-sd kariet namiesto klasických, a tak rýchlo môžeme tieto karty vložiť do mobilu, kde môžeme fotografie ihneď editovať. Takisto je prítomný aj micro HDMI port, ktorý umožňuje prezeranie fotografií na väčšom displeji. Batéria je veľmi podobná tej, akú výrobca používa v smartphonoch, nabíjanie prebieha cez micro-usb port.

Tento šikovný a navyše veľmi dobre vybavený fotoaparát bude dostupný začiatkom júna za cenu približne 500€. Výrobca sľubuje najlepšie „selfie“, aké ste kedy urobili.

The body dryer

Nahradí technika aj takú bežnú vec, akou je uterák?

Partia nadšencov už zhotovila zariadenie, ktoré bude jednoducho slúžiť ako bežný uterák na telo. Zodpovední sa odvolávajú najmä na vysoký počet baktérií, ktoré sa vo všeobecnosti nachádzajú všade okolo nás v hojnom počte. Takto chcú predísť šíreniu baktérií, či už na verejných priestranstvách ako na kúpaliskách, tak i v bežných kúpeľniach. Proces „sušenia“ je pomerne jednoduchý. „Sušič“ má tvar bežnej váhy, na ktorú sa postavíte. O pol minúty vás prístroj dokonale vysuší. Momentálne výrobcovia zatiaľ zbierajú peniaze na ďalší rozvoj, no predpokladajú maloobchodnú cenu na úrovni \$250.



Changhong 105Q1C



Čína opäť prekvapuje. Čínsky výrobca televízorov Changhong predstavil na veľtrhu novú televíziu s rozlíšením 5K s uhlopriečkou takmer 2,7-metra. Televízia navyše ponúka funkcie smart a ide tak o najväčšiu zakrivenú TV na svete. S rozlíšením 5120x2160 sa radí medzi špičku na trhu.

Urban Revolt Fiesta Wireless



Urban Revolt uvádza na trh odolný reproduktor, ktorý disponuje výkonom 60W a vďaka integrovanej batérii vydrží prehrávať až 60 hodín bez pripojenia do siete. Umožňuje pripojiť ľubovoľné zariadenie, ako je smartphone, tablet alebo počítač, a to bezdrôtovo pomocou Bluetooth alebo prostredníctvom klasického kábla.

Huawei Ascend P7

Nedávno predstavená lajková loď spoločnosti sa vyznačuje predovšetkým kvalitou spracovania a výkonom. Ide o najtenší telefón s podporou 4G na svete, pričom veľkosť displeja je 5-palcov. Telefón využíva jedinečnú ochranu proti poškriabaniu a takisto nesmie chýbať ani silný hardvér.

Prémiový doplnok pre prémiový tablet Samsung

Obal s klávesnicou prináša pohodlné písanie a zároveň ochranu tabletu spredu aj zozadu



Logitech Ultrathin Keyboard Folio pre nový Samsung Galaxy Tab 4 10.1 je precízne navrhnutý produkt s využitím najmodernejších materiálov, ktorý ponúka vstavanú Bluetooth klávesnicu s klávesovými skratkami pre systém Android.

Má štíhlu klávesnicu s priestrannými klávesmi pre pohodlné písanie a rad skratiek pre systém Android, takže prináša väčšie pohodlie. Aby ste ešte lepšie využili všetky možnosti svojho Galaxy Tab 4 10.1, posluží nové puzdro tiež ako dvojstupňový stojan s dvoma ideálnymi pozíciami: horná pre písanie a spodná, pri ktorej tablet zakrýva klávesnicu, pre pohodlné prezeranie akéhokoľvek obsahu. Systém SecureLock pridržiava tablet pevne uchytý. Ochranné puzdro s klávesnicou je vytvorené z odolných materiálov odpudzujúcich vodu, čím chráni prednú aj zadnú stranu vášho tabletu pred náhodnými pádmi, škrabancami, či obliatím. K dispozícii bude prostredníctvom e-shopu Logitech neskôr aj u vybraných predajcov za odporúčanú cenu 99.99 €.

Viac info získate aj na: www.facebook.com/logitechczsk

ASRock Ultra M.2 s najvyššou rýchlosťou na svete

Vďaka dvojnásobnej šírke oproti konkurencii prekračuje ASRock Ultra M.2 rýchlostný limit SATA3



Ultra M.2 je ďalšou z radu kreatívnych inovácií ASRock. V porovnaní s normálnou M.2 s pásmom PCIe Gen2 x2, ASRock ako prvý na svete zdvojnásobuje šírku pásma M.2 na PCIe Gen3 x4!

Bežne na doskách prechádza signál z M.2 cez chipset a potom pokračuje k CPU. ASRock prepája rozhranie M.2 priamo s procesorom, vďaka čomu má Ultra M.2 nižšiu latenciu a posúva rýchlosť komunikácie na úplne nový úroveň. Teoretická priepustnosť Ultra M.2 je až 32Gb/s, čo je 6x viac ako u PCIe x1 M.2 a 3x vyššia rýchlosť ako u PCIe x2 M.2. Dnes môžeme zodpovedne prehlásiť, že ASRock Ultra M.2 je kľúčovým prvkom k zvýšeniu výkonu I/O bariéry terajších desktopov. S rozšírením Ultra M.2 a M.2 na trhu nás čaká nová éra rýchlosti. Ak ste unavený z príškrteného výkonu HDD a hľadáte ultimátne riešenie pre svoj desktop, ASRock Z97 Extreme6 je zatiaľ jediná doska. Je to rozhodne tá najlepšia doska pre technických fajnšmekrov.

Viac info na: www.asrock.com/microsite/intel9/

NEHROZÍ NÁM VOJNA
HROZÍ NÁM ZÁNIK



A MICHAEL BAY FILM

TRANSFORMERS

ZÁNIK

PARAMOUNT PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH HASBRO A & BONAVENTURA PICTURES PRODUCTION A TOM DESANTO/DON MURPHY PRODUCTION
AN IAN BRYCE PRODUCTION A MICHAEL BAY FILM MARK WAHLBERG "TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION" STANLEY TUCCI VISUAL EFFECTS BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MUSIC BY STEVE JABLONSKY
EDITED BY WILLIAM GOLDENBERG A.C.E. ROGER BARTON PAUL RUBELL A.C.E. PRODUCTION DESIGNER JEFFREY BEECROFT DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY AMIR MOKRI EXECUTIVE PRODUCERS STEVEN SPIELBERG MICHAEL BAY BRIAN GOLDNER MARK VAHRADIAN
PRODUCED BY DON MURPHY & TOM DESANTO LORENZO & BONAVENTURA IAN BRYCE BASED ON HASBRO'S TRANSFORMERS ACTION FIGURES WRITTEN BY EHREN KRUGER DIRECTED BY MICHAEL BAY

© 2014 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
HASBRO, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro. © 2014 Hasbro. All Rights Reserved.
BAY™ is a registered trademark of B&W Corporation.

V KINÁCH OD 26. 6.
V 2D A 3D

TRANSFORMERSMOVIE.COM [f](#)/TRANSFORMERSMOVIE #TRANSFORMERS

GOLDMAN

BARRACUDA MOVIE

CinemArt

Synology DiskStation DS414slim Kompaktný a ekologický NAS server



Spoločnosť Synology predstavila 4-šachtový NAS server navrhnutý špeciálne pre domácnosti a malé kancelárie, ktoré chcú využiť kompaktnosť 2,5" pevných diskov - DiskStation DS414slim.

Vďaka oceňovanému operačnému systému Synology DiskStation Manager, s radom vysoko pokročilých funkcií, ponúka nová NAS DS414slim používateľom maximálnu jednoduchosť v používaní a zároveň aj vysokú bezpečnosť, spoľahlivosť a funkčnosť v kompaktnom prevedení.

DS414slim je v podstate malý server, ktorý má vlastný operačný systém veľmi podobný moderným Windows. Systém poháňa výkonný procesor s 512 MB RAM, čo zaručuje optimálne nasadenie aj v náročnejších aplikáciách, čo umožňuje prevádzkovať priamo na NAS nielen vlastné služby Cloud, ale aj vlastný mail server, webový server so systémom Wordpress, či Joomla, inštalovať aplikácie tretích strán, využívať NAS na záznam DVB-T vysielania, streamovanie hudby a videí do siete, využívať ukladanie videa z IP kamier, sťahovanie torrentov, ...atď...atď'.

DS414slim dosahuje v prostredí Windows priemernú rýchlosť čítania 110,91 MB/s a rýchlosť zápisu 54,53 MB/s, čo postačuje pre bežné aplikácie.

Navyše je DS414slim vybavená aj dvoma portami USB 3.0 pre ďalšie rozširovanie, rýchle zálohovanie z externých médií, či výmeny dát pri použití externého disku. Jeden sa nachádza vzadu a druhý je umiestnený na čelnom paneli, aby bol v prípade potreby ľahšie dostupný. Vysokú dostupnosť vždy a za každých podmienok garantuje aj možnosť výmeny diskov počas prevádzky (tzv. hot-swap) a aj dvojica gigabitových LAN portov.

Vďaka použitiu menších „notebookových“ diskov je tento systém Synology oveľa tichší a energeticky menej náročný, než veľké riešenia postavené na výkonných veľkých 3,5" diskoch. Taktiež je chladnejší a preto nepotrebuje výkonné hlučné vetráky na ochladzovanie komponentov (chladenie tu zabezpečuje dvojica 60mm coolerov na nízkych otáčkach), vďaka čomu ho môžete pohodlne umiestniť aj do tichej obývačky. Systém je ale napriek malým rozmerom postavený tak, aby zvládol prevádzku 24 hodín denne a 7 dní v týždni počas celého roka (samozrejme ak použijete vhodné HDD). Spotrebúva necelých 15,48 W za chodu a jeho spotreba môže byť ešte minimalizovaná aj pomocou funkcií „Wake on LAN/WAN“, či pomocou plánovaného zapnutia/vypnutia napr. v nočných hodinách, kedy NAS nevyužívate.

Pre viac informácií navštívte stránky:

www.synology.com/cs-cz/products/overview/DS414slim

Aký je rozdiel medzi nocou a dňom?

Žiadny!

Môžem mať skvelý farebný obraz aj v tme.

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

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



Logitech X300 Mobile Wireless Stereo Speaker



Bezdrôtový mobilný stereo reproduktor Logitech X300 Mobile Wireless Stereo Speaker je skonštruovaný tak, aby ponúkol plný zvuk v celom priestore a má preto špeciálne naklonené drivers, ktoré vám poskytnú expanzívne zvukové spektrum s precíznou odozvou basov a detailne prekreslenými stredmi i výškami.

K tomuto reproduktoru sa môžete pripojiť zo zariadení s rozhraním Bluetooth až zo vzdialenosti 10 metrov. Pripojenie a ovládanie reproduktoru sú ľahké. Môžete nastavovať hlasitosť a vybavovať telefónne hovory bez toho, aby vám unikol jediný tón (má vstavaný mikrofón a funguje podobne ako menší model X100 alebo reproduktory série UE aj ako hands-free pre mobilné telefóny).

Reproduktor má vstavanú Li-Ion batériu, vďaka čomu sa môžete baviť až päť hodín prehrávaním hudby, či sledovaním obľúbených filmov alebo hraním hier. Samozrejme batériu možno kedykoľvek veľmi ľahko dobiť pomocou priloženého micro USB káblu a cez bežné USB nabíjačky (napr. pre mobily).

Mobilný bezdrôtový stereo reproduktor Logitech X300 Mobile Wireless Stereo Speaker bude v USA a niektorých ázijských krajinách k dispozícii už v júni, ale v Európe bude k dispozícii v auguste za odporúčanú maloobchodnú cenu 69 €.

Viac info získate aj na: www.facebook.com/logitechczsk





Embedded Data Station

EDS14

Kompaktní a přenosný

Síťové úložiště s portem USB 3.0, dvěma LAN porty a s podporou rychlého čtení SD karet (UHS-1). Bez disků a bez větráků pro maximální mobilitu.

Univerzální nasazení

Průmyslová tepelná odolnost, dynamický DC vstup a DC výstup, podpora 3G/LTE či možnost PoE napájení zaručuje nasazení v široké škále síťových podmínek.

Monitoring v pohybu

Spolu se špičkovou aplikací Synology Surveillance Station máte přístup k živému zobrazení či záznamům z vašich kamer kdykoli a kdekoli bez ohledu na dostupnost internetu.



Od -20°C do 50°C



DC vstup 7-24V DC výstup



USB 3.0 a SD karta

Jak jsem nepoznala vašeho otce

Seriálu *How I Met Your Dad*, spinoffu populárního seriálu *Jak jsem poznal vaši matku*, který letos skončil svojí devátou sérií, se nakonec na stanici CBS nedočkáme. Producenti mohou projekt prodat jinam, nicméně domovská stanice se po nepříliš kladně přijatém pilotu odmítla na spinoffu podílet.



Smutný měsíc pro film

V rámci minulého měsíce se filmový svět rozloučil hned se třemi osobnostmi. Ve věku 71 let zemřel 29. dubna britský herec Bob Hoskins (*Nepřítel před branami*, *Nixon*, *Falešná hra s králikem Rogerem* nebo *Cotton Club*). 12. května podlehl zraněním utrpeným při pádu čtyřiasmdesátiletý švýcarský malíř, sochař a návrhář H. R. Giger, který stvořil pro filmové plátno titulní postavu *Vetřelce* Ridleyho Scotta z roku 1979 a jeho pokračování. O den později spáchal sebevraždu švédský tvůrce Malik Bendjelloul, který si udělal jméno dokumentárním snímkem *Pátrání po Sugar Manovi* z roku 2012.

Justice League of America

Warner Bros. a DC Comics nakonec doopravdy vytáhnou do boje proti Marvelu s týmovkou *Justice League*, která do kin přijde po připravovaném *Batman vs. Superman*. Snímek, který by do kin měl dorazit už v roce 2017, bude režírovat opět Zack Snyder zodpovědný právě za *Muže z oceli* a jeho pokračování.





Midnight Runner jako vzorový příklad?

William Hurt opustil produkci biografického snímku *Midnight Runner*. Snímek se zařadil mezi nejproblémovější produkce v historii, když díky nedodržování bezpečnosti při natáčení zemřel člen štábu a dalších šest bylo zraněno. Film se následně stal terčem bojkotu ze strany odborářů, kteří na příkladu tohoto snímku chtějí poukázat na to, že producenti často tlačí štáb do nebezpečných podmínek a úmyslně porušují pravidla bezpečnosti, aby srazili cenu produkce na minimum.

Žádný rozšířený vesmír pro predalekou galaxii

Producenti *Star Wars* univerza oficiálně vyřadili tzv. Expanded Universe neboli rozšířený vesmír, který navazoval na původní snímky. To, že se připravovaný sedmý díl nebude inspirovat v žádné z napsaných knih, proběhlo médii už před nějakou dobou, nyní však byly tyto materiály oficiálně vyškrtuty z kánonu, a tak budou pro příběhovou linii světa *Star Wars* validní pouze události filmů a seriálů. Ti, kteří se těšili například na adaptaci knih Timothyho Zahna, mají tak už oficiálně smůlu.

Pán času mezi roboty

Terminator: Genesis, který se začal natáčet začátkem května, ohlásil další velmi povědomou posilu. Ze seriálového Pána času (*Doctora Who*) a připravovaného režijního debutu Ryana Goslinga *Lost River* se do války s roboty pustí Matt Smith. Bližší informace o tom, jakou postavu si zahraje, nebyly zveřejněny, nicméně by se mělo jednat o jednu z důležitých rolí. Jako mladší verze T-800 se ve filmu objeví také bodybuilder Aaron Williamson.



Castingové novinky:

- Scenárista prvních dvou dílů série *Insidious* Leigh Whannell se ujme režie třetího dílu.
- Lena Headey bude hrát v adaptaci knihy Clivea Barkera *Jacqueline Ess*.
- Sam Rockwell a Anna Kendrick se objeví společně ve snímku *Mr. Right*.
- John Goodman a Ken Watanabe se přidávají k obsazení *Transformers: Zánik*. Poskytnou hlasy dvěma Autobotům.
- Ben Kingsley, James Badge Dale a Charlotte Le Bon se přidávají k obsazení *To Reach the Clouds* Roberta Zemeckise
- LeBron James a Method Man se přidávají k obsazení nového snímku Judda Apatowa *Trainwreck*.
- Liam Neeson si zahraje monstrum ve filmu *A Monster Calls*.
- Reese Witherspoon a Sofia Vergara si spolu zahrají v zatím nepojmenované buddy komedii která přijde do kin v létě 2015.
- Justin Kurzel by měl být nakonec tím, kdo natočí filmovou verzi *Assassin's Creed*.
- Reboot *Mumie* nenatočí Andy Muschietti, který z projektu odstoupil.
- Tomas Alfredson (Lovci hlav, Jeden musí z kola ven) natočí snímek *The Snowman*, se kterým byl delší dobu spojován Martin Scorsese.
- J. Phoenix se objeví v novince W. Allana.
- Tom Hooper (Králova řeč, Bídníci) bude režirovat snímek *The Danish Girl*, ve kterém si jednu z hlavních rolí zahraje Eddie Redmayne.
- Michael Fassbender se objeví v novém snímku Dereka Cianfrance (Za borovicovým hájem) *The Light Between Oceans*.
- Chiwetel Ejiofor si zahraje v remaku Oscarem oceněného snímku z roku 2009 *Tajemství jejich očí*.
- Frank Marshall (Arachnofobie, Osm statečných, Přežití) natočí film *The Longest Night* o záchranné operaci pro ztroskotanou loď.
- Roberto Orci převzal režii u *Star Treku 3*.
- Amanda Seyfried se také objeví ve snímku *Pan Joe Wrighta*.
- Len Wiseman natočí po odchodu



z režijního postu remaku *Mumie* sci-fi *Black Chapter*.

- Scarlett Johansson a Lupita Nyong'o se přidávají k obsazení *Knihy džunglí* Jona Favreaux.
- Anthony Mackie se přidává k obsazení zatím nepojmenované vánoční komedie se Sethem Rogenem a Josephem Gordon-Levitem.
- Noomi Rapace se objeví po boku Willa Smitha ve snímku *Brilliance*.
- Will Ferrell a Zach Galifianakis se znovu objeví spolu na plátně ve filmu Richarda Linklatera *Larry's Kidney*.
- Harrison Ford dostal oficiálně nabídku na roli v pokračování *Blade Runnera*.
- Tom Hardy se objeví v novém snímku Kathryn Bigelow *The True American*.
- Katey Sagal se objeví v pokračování komedie *Ladíme!*
- Édgar Ramírez nahradí Gerarda Butlera v remaku *Bodu zlomu*.
- Jeremy Irons a Sienna Miller se přidávají k obsazení připravovaného snímku Bena Wheatleyho *High Rise*, ve kterém se objeví také Tom Hiddleston.

Aktualizované data premiér:

- Další režijní počín Bena Afflecka, *Live By Night*, se do kin dostane až v průběhu roku 2016.
- Nový snímek *Midnight Special* režiséra Jeffa Nicholse (*Take Shelter*, *Mud*) se do kin dostane 25. listopadu 2015.
- *To Reach the Clouds* Roberta Zemeckise se do kin podívá 2. října 2015.
- 25. března 2016 se do kin konečně podívá *Policajt z Beverly Hills 4*.
- *London Has Fallen*, pokračování loňského *Pádu Bílého domu*, se do kin dostane 2. října 2015.
- Snímek *Pixels* se do kin dostane 15. května 2015.
- *Foxcatcher* Bennetta Millera, ve kterém hrají Mark Ruffalo, Steve Carell a Channing Tatum, se do kin dostane 14. listopadu.
- *The Nest* s Tinou Fey a Amy Pohler se do kin dostane 18. prosince 2015, tedy ve stejný den jako *Star Wars VII*.



V posledných dňoch slovenské média zaplavili správy o novom slovenskom filmárskom projekte Slovensko 2.0. Stojí za ním desať režisérov, mnoho kameramanov, zvukárov, strihačov a veľký filmový štáb. Producentmi a tvorcami celého konceptu je však Mátyás Prikler a Zora Jaurová. My sme sa pána Priklera opýtali na pár zásadných otázok ohľadom tohto zaujímavého projektu.





Ako ste sa dostali od réžie filmov k produkcii filmu Slovensko 2.0?

Režiroval a zároveň som produkoval film Ďakujem, dobre. Založil som produkčnú spoločnosť a neskôr som začal produkčne zastrešovať aj filmy iných režisérov – kamarátov ako napríklad film Deti Jara Vojteka, ktorý sa práve dokončuje. Film Slovensko 2.0 mi prišiel ako zaujímavý nápad a produkoval som ho spolu so Zorou Jaurovou.

Kedy a hlavne ako vznikla myšlienka vytvoriť toto poviedkové dielo?

Prvýkrát sme sa so Zorou kvôli tomu stretli koncom septembra 2011. Čiže za asi dva a pol roka sme film vyprodukovali čo považujem za polozázrak. Tá myšlienka vznikla jednoducho. Prišlo nám to dôležité robiť reflexiu dvadsiatich rokov Slovenska a chceli sme ten film vidieť.

Film je celkom úspešný, aké však boli prvotné reakcie oslovených režisérov?

Dobré. Všetci sa asi potešili našej ponuke.

Zasiahli ste niekedy do procesu nakrúcania alebo ste im nechávali voľnú ruku pri ich tvorbe?

Mali voľnú ruku, to bolo súčasťou konceptu od začiatku. S každým to bol dialóg a s každým iný, keďže sú to rozličné osobnosti.

Film sprevádzala výborná teasingová kampaň, ktorá sa odhalila iba pár dní pred premiérou. Bol to účinný spôsob, ako zaujať diváka?

Nemáme ešte všetko spracované a vyhodnotené úplne, ale podľa mňa to bol dobrý koncept. Minimálne je dobré, že sa o nekompromisnom autorskom filme toľko hovorí. Niektorí ten film má rád, niektorí na to nadáva, ale hlavne sa o ňom ľudia bavia, čo je najdôležitejšie, aby tu nastal nejaký dialóg.

Ako to bolo s financovaním jednotlivých krátkych filmov?

Financovalo sa to ako jeden projekt. Získali sme grant z Audiovizuálneho fondu a vstúpili do toho koproducenti RTVS a spoločnosť Filmpark production.

Film bol najprv uverejnený v kinách, potom ho odvysielala RTVS, následne sa začal predávať na DVD-čkách a pre predplatiteľov Piana je dostupný na webe. Prečo ste sa rozhodli film sprístupniť na všetkých týchto médiách naraz a nedržali ste sa obvyklého zdĺhavejšieho postupu distribúcie filmu?

V prvom rade je to iný typ filmu, lebo je to niečo medzi filmom a akýmsi projektom, keďže je to netradičný formát. Paralelná distribúcia je zabehanejšia prax vo svete ako u nás. Chceli sme to skúsiť. Výsledok je taký, že kinodivákov je približne toľko ako na podobných artových filmoch. V televízii však ten film mal asi 49 000 divákov, čo by sa určite nestalo, keby ten film vysielali polroka po kinopremiére mimo kampane. Výsledky z predaju DVD a z Piana ešte nemáme.

Ako by ste cudzincovi vysvetlili film Slovensko 2.0?

Je to film desiatich slovenských filmových režisérov ktorí odpovedajú na otázku ako by vysvetlili cudzincovi, čo je to Slovensko.

Aké sú vaše plány do budúcnosti? Zostanete pri produkcii alebo sa vrátite k režirovaniu filmov?

Tieto dve veci striedam. Podľa mňa každý máme viacero identít. Ako producent dokončujem film Deti Jara Vojteka a koprodukujem film Mirage maďarského režiséra Szabolcsa Hajduho. Toto musíme dokončiť čo najskôr. Mám samozrejme niekoľko plánov priebežne, ale v tejto chvíli je asi zbytočné o tom hovoriť, lebo to nie je ešte úplne konkrétne.

text: Marek Suchitra / foto: @MPhilms

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



Hrajte v pohybe – časť prvá: PlayStation Vita

O mobilnom hraní sa príliš často nepíše. Ak sa náhodou spomína, tak maximálne v podobe recenzií aktuálnych titulov. Konzoly PS Vita a Nintendo 3DS majú na našich stránkach svoju vlastnú kategóriu, ktorú pravidelne krmíme.



V tomto článku sa však chceme pozrieť na mobilné hranie z iného uhla pohľadu. Posledná generácia prenosných herných konzol je na trhu už nejakú dobu a mnoho čitateľov sa nás pýta, či má vôbec zmysel o jej kúpe uvažovať. Pochybnosti sú spôsobené najmä inteligentnými telefónmi, ktoré majú čoraz väčšie displeje a výkonnejšie procesory. V sérii tematických článkov s názvom „Hrajte v pohybe“ sa preto pozrieme na jednotlivé zariadenia podrobne. Aktuálna časť bude venovaná PS Vite,

pokračovať budeme rozborom 3DS-ka a trilógiu uzavrieť mobilné zariadenia.

Dva roky s Vitou

PlayStation Vitu vlastníme od jej uvedenia na náš trh. Za viac ako dva roky sme s ňou precestovali takmer 40 tisíc kilometrov a vyskúšali sme (nezamieňať s dokončili sme) minimálne 30 dostupných titulov. Hernú konzolu dôkladne poznáme, a to platí aj o softvérovej výbave. Vitu považujeme z hľadiska dizajnu a hardvéru za najlepšiu hernú prenosnú



konzolu, akú si môžete momentálne kúpiť. Zároveň však tvrdíme, a nie sme sami, že Vita nedokázala naplniť svoj potenciál. Nie je to jej chyba. Problémom sú telefóny, tablety a hry za euro.

Je to pomerne logické. Kto potrebuje prenosné herné zariadenie, keď sa môže zahrať na telefóne. Smartphone nosíme so sebou neustále a nahrádza niekoľko viacerých zariadení. Okrem iného kompaktný fotiák, mp3 prehrávač a hernú konzolu. Hoci 80% hier nestojí za nič, absolútnym vrcholom je Flappy Bird, smartphone je ideálny na niekoľko minútové hranie. Ani my nehrávame v MHD počas krátkych ciest na Vite. Vystačíme si s telefónom.



Komu je teda v dnešnej mobilnej dobe Vita určená? Predovšetkým hráčom.

Nie je hranie ako hranie

Špecifiká a výhody telefónov a tabletov vo funkcii herného zariadenia budeme bližšie rozoberať v tretej časti tohto miniseriálu. Základnému porovnaniu sa však nevyhneme už teraz. PS Vita chce zaujať hráčov tým, že prináša plnohodnotnú hernú výbavu v kompaktnom tele. V praxi to znamená dve analógové páčky, smerový kríž a šesticu akčných tlačidiel. Dotykový displej a zadný touchpad sú bonusom a v niektorých prípadoch dokážu vhodne nahradiť chýbajúce zadné bočné tlačidlá a stláčateľnosť

analógových páčok. Vita je s touto výbavou pripravená na akýkoľvek herný žáner.

Na druhej strane, tablety a smartphony majú iba dotykovú obrazovku. Na ňu vývojári vtesnajú zopár tlačidiel a s rastúcim počtom ovládacích prvkov klesá pohodlie hráča. Aj preto mnohé špičkové tituly, akým je napr. séria Infinity Blade, obmedzujú ovládanie iba na pohybové gestá a ťukanie na displej. Ak ste hrali GTA pomocou dotykového ovládania, asi nám dáte za pravdu, že výsledok nie je ideálny. Avšak milovníkom stratégií dotykový displej značne vyhovuje.

V tejto súvislosti je dobré spomenúť rôzne príslušenstvá, ktoré premenia telefón na gamepad. Takéto zariadenia sme skúšali a nepresvedčili nás. Ich cena sa obvykle nedostane pod 80 EUR a hoci je hranie niektorých titulov o poznanie pohodlnejšie, telefón na plnohodnotnú hernú konzolu nepremenia. Problémom je ponuka dostupných hier, resp. kompatibilita s príslušenstvom. Samozrejme, telefóny a tablety majú viacero výhod a nevýhod, ale o nich v samostatnom článku.



Predsudok číslo 1 – málo AAA titulov

Keď sme písali o tom, že Vita nenaplnila potenciál, mali sme na mysli najmä portfólio hernej knižnice. Tá nie je zlá, avšak problémom je nedostatok AAA a exkluzívnych titulov. V praxi to znamená,

že mnoho hráčov, ktorí Vitu nikdy nedržali v ruke, vám bude tvrdiť, že na konzole nie je čo hrať. Faktom je, že Nintendo 3DS ponúka viacero exkluzív. Ak si však pozriete porovnanie dostupných hier na portáli Metacritic.com, zistíte, že kvalita portfólia – aspoň podľa hodnotenia – je na oboch konzolách veľmi podobná. V prospech 3DS hrá viac exkluzívnych titulov a značky Super Mario, Zelda alebo Pokemon.

Zlaté jadro dostupných hier pre Vitu tvoria remaky, nezávislé hry a porty. Najlepšie hodnoteným titulom je Persona 4 Golden – remake niekoľko rokov starej PS2 verzie. Na druhom mieste je nezávislý titul Fez, ktorý si zahráte aj na PC. Nasleduje LIMBO, Spelunky, Rayman Origins, Machinarium, LittleBigPlanet PS Vita, Guacamelee!, Tearaway, Velocity Ultra, Final Fantasy X / X-2 HD Remaster, Tales from Space, Hotline Miami, Sine Mora, Mortal Kombat a Terraria.

Pozrite si ešte raz zoznam vypísaných hier. Toto sú tituly, ktoré majú podľa portálu Metacritic hodnotenie rovné alebo väčšie ako 85%. Jediným „novým“ exkluzívnym titulom je Tearaway. Zvyšok tvoria nezávislé hry, dostupné aj na iných platformách alebo remaky už vydaných exkluzív. K Tearaway môžeme pridať aj LittleBigPlanet, keďže to nie je čistý port PS3 verzie. Ak si chcete pozrieť zvyšok portfólia, pokračujte na tomto odkaze a spravte si vlastný názor.

www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/vita?sort=desc

Pravdepodobne sa zhodneme na tom, že PlayStation Vita nemá tzv. killer titul. Neexistuje hra, kvôli ktorej by ste si museli konzolu kúpiť. Uncharted a Killzone: Mercenary na Vite sú zábavné a výborné, avšak konzolu vám nepredajú. Assassin's Creed Liberation je nadpriemerný a tento titul si už zahráte aj na počítači a veľkých konzolách. Resistance za zmienku nestojí a Call of Duty: Black Ops Declassified je absolútny prepadák.

Veľkých AAA titulov tretích strán je minimum a situácia sa v budúcnosti pravdepodobne nebude výrazne zlepšovať. Don Mesa sa v príspevku na americkom PlayStation blogu vyjadril, že na Vite jednoducho tradičná ekonomika AAA hier nefunguje. Inak povedané, vývojárom sa náklady spojené s vývojom titulu nevrátia. Situáciu sa snaží zachraňovať samotné Sony, ktoré platformu podporuje.



Sony vydalo niekoľko remakov – len za posledné dva mesiace God of War 1,2, Sly 1,2,3 a Borderlands 2. Okrem toho na nás tento rok chystá niekoľko veľkých exkluzívnych hier. Nedá sa teda povedať, že by na Vite nebolo čo hrať. Záleží však od vášho vkusu.



Predsudok číslo 2 – drahé hry

Samozrejme, v porovnaní s eurovými hrami na telefóne sú hry pre PS Vita drahšie. Tento predsudok však vznikol v dobe, kedy sa konzola dostávala na trh a novinky stáli 40 – 50 EUR. Netvrdíme, že dnes sú hry lacné. Avšak napr. Tearaway sa pri uvedení predával za cca 25 EUR digitálne a za 30 EUR v obchodoch. Okrem toho nechýbajú pravidelné výpredaje a väčšinu hier tak môžete kúpiť za zlomok ceny. TOP tituly sú pritom distribuované aj digitálne a ich cena sa pri bežnej cene



pohybuje na úrovni 10 – 20 EUR. Zlavy a výpredajové akcie sa nevyhýbajú ani im. Pre porovnanie dodajme, že XCOM: Enemy Unknown, ktorý má kvalitu konzolových hier, sa na iPade bežne predáva za cenu 18 EUR (aj keď je teraz v zľave).

Prečo PS Vita stojí za zváženie a prečo na nej hrať my?

Zhráme si to. Áno, na Vite je oveľa menej AAA titulov ako na veľkých konzolách. Väčšina z nich je remakom alebo portom. Exkluzívnych hier je minimum. Čakať však od prenosnej konzoly podobné portfólio ako od PlayStationu 3 alebo 4 je nereálne. Mobilná herná konzola má totiž iný účel. Nepredpokladá sa, že bude súčasťou



každej modernej obývačky. Je to hračka na cesty a hráči sú v tomto ohľade viac priberčiví. Bežný majiteľ Vity na nej nehra každý deň. Ak pri nej strávi každý týždeň hodinu, dve, je to v dnešnej dobe úspech. Netreba opäť pripomínať telefóny a tablety. Hráči preto menej kupujú, vývojári menej zarábajú, a preto je menej veľkých projektov. Je to logické. Na druhej strane sa nedá povedať, že Vita neponúka dostatok hier. Nezávislá tvorba je kvalitná a často skrýva množstvo herných klenotov. A práve preto hráme na cestách na Vite (aspoň teda ja, pozn. autora). Odstraňujeme resty, ktoré si nestihneme zahrať na počítači alebo veľkých konzolách. PS Vita z tohto pohľadu plní svoj účel bezchybne a baví nás počas cestovania už viac ako dva roky. Samozrejme, ak uvažujete, že PS Vita bude vaša jediná a primárna herná konzola, potom budete asi sklamaní. Ako sme už spomenuli, herné portfólio sa nevyrovná veľkým konzolám.

Vitu však považujeme za výbornú sekundárnu konzolu. Ideálne ak máte doma PS3 alebo PS4 (ešte lepšie ak obe) a platíte si službu PlayStation Plus. V takomto prípade dostanete každý mesiac dve hry pre Vitu zadarmo a razom zistíte, že máte stále čo hrať alebo skúšať. A to aj bez toho, aby ste si hry kupovali. Netvrdíme, že PS+ nádielka vždy ponúka z portfólia to najlepšie. Z času na čas však zadarmo získate aj niektorý z najlepšie hodnotených titulov.

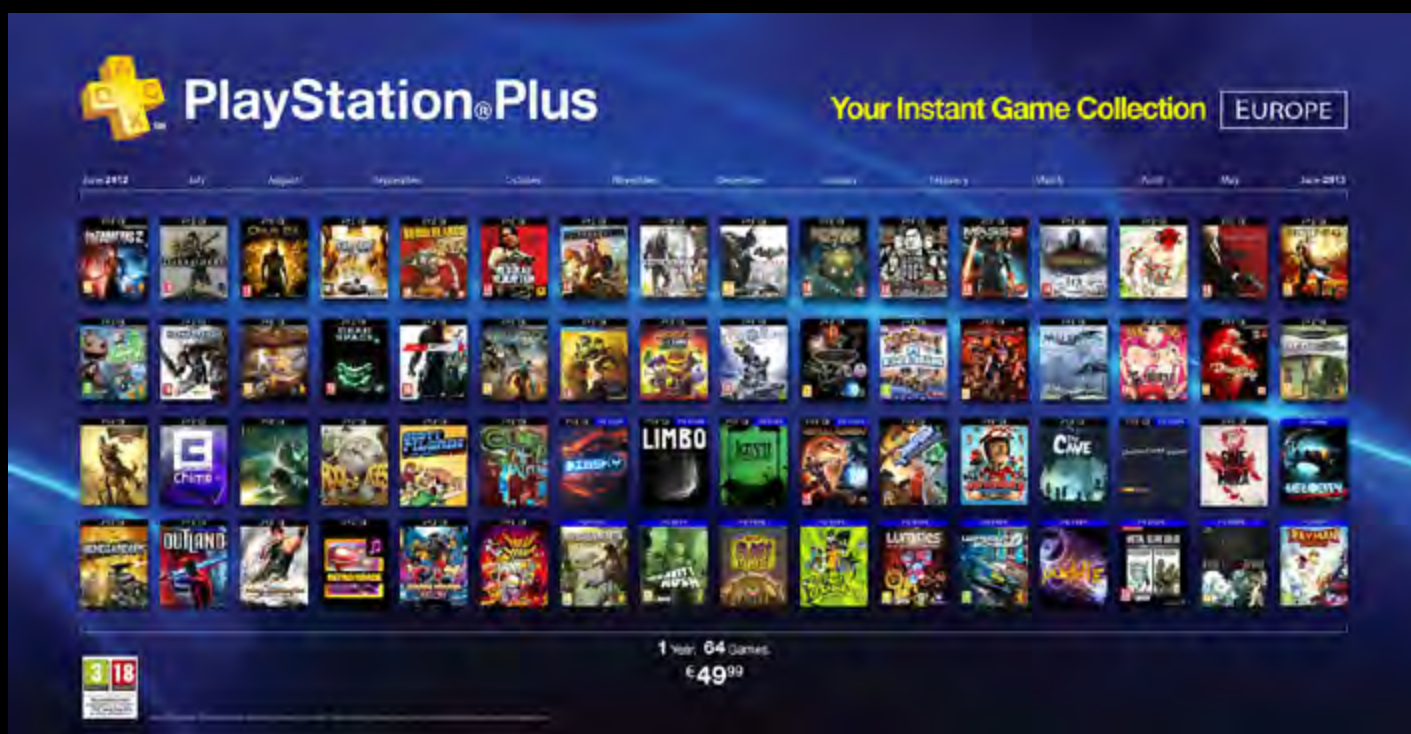
Nadštandardné funkcie potešia Kúpiť, či nekúpiť?

Úlohu sekundárnej konzoly výborne dopĺňajú funkcie cross-buy a cross-save, ktoré ponúkajú niektoré hry. V praxi to znamená, že si kúpite hru na PS3/PS4 a zadarmo ju dostanete aj na PS Vitu. Alebo naopak. Cross-save umožňuje prenášať uložené pozície medzi prenosnou a veľkou konzolou.

V redakcii sme si obľúbili aj funkciu Remote Play. Pomocou nej sa z PS Vity cez internet alebo lokálne pripojíte na vašu PS4 a môžete hrať „next-gen“ AAA tituly na malej obrazovke. Niektorí považujú túto funkciu za hlúposť – je pravda, že atmosféra a grafické detaily na displeji Vity až tak nevyknú, avšak v niektorých prípadoch ide o vynikajúcu a praktickú funkciu. A to aj napriek tomu, že ovládanie nie je na Vite vždy ideálne. PS4 verzia FIFY 14 sa napr. hrá nepohodlne, ale inFAMOUS: Second Son je výborne prispôbený. My funkciu Remote Play pri recenzovaní používame často a funguje bezchybne. Práve funkcia Remote Play a čoskoro aj služba PlayStation Now (streamovanie PS3 hier priamo z dátových centier Sony) predstavujú spôsob, akým chce Sony priniesť kvalitný obsah do PS Vity. Treba však dodať, že v oboch prípadoch potrebujete internetové pripojenie a napr. počas cestovania vlakom po Slovensku tieto služby nevyužijete. Je však fajn, že ich Vita zvláda.

Odpovedať si musíte sami. V prvom rade je otázne, či chcete zariadenie, ktoré prináša kvalitnejší herný zážitok ako smartphone. Ak áno, potom sa treba rozhodnúť medzi PS Vitou a Nintendom 3DS. Niektorým redaktorom nášho portálu viac vyhovuje konzola od Sony, iní preferujú Nintendo. Pozrite si zoznam dostupných hier a ich priemerného hodnotenia, na ktoré odkazujeme v texte. Takisto, ak máte PS3/PS4 a platíte si PS+, Vita je logickou voľbou. Môžete využívať bonusy služby PS+ a v prípade PS4 aj funkciu Remote Play. PlayStation Vitu si v našom partnerskom obchode GameExpres kúpite za výbornú cenu 135 EUR. Pre porovnanie, cena kvalitnejšieho gamepadu alebo obalu s funkciou ovládača pre iOS a Android zariadenia je v rozmedzí 80 – 100 EUR. V takomto prípade už naozaj stojí za to zvážiť kúpu dedikovanej prenosnej hernej konzoly.

Roman Kadlec





Hrajte v pohybe – časť druhá: Nintendo 3DS

Keď Satoru Iwata na hernom veľtrhu E3 v roku 2010 počas Nintendo konferencie predstavil ich novú prenosnú konzolu Nintendo 3DS, všetko sa točilo najmä okolo jednej funkcie.

Použitá 3D technológia mala byť hlavným ťahúňom tejto konzoly.



Konzola obsahovala 3D v názve, spočiatku aj každá hra obsahovala za názvom označenie 3D a napokon 3DS bolo jedno z prvých zariadení, ktoré umožňovalo sledovať 3D obraz bez potreby okuliarov. Samozrejme, na tom všetkom bol spočiatku vystavaný celý marketing spoločnosti.

Ak sa bližšie pozrieme na funkciu 3D, zistíme, že je to „cool“ doplnok, ale nie je to hlavný dôvod, prečo sa oplatí vlastniť túto konzolu. Kvalita 3D

záležala vždy aj od konkrétnej hry, v niektorých hrách je spracované lepšie a oplatí sa zapínať častejšie, v iných hrách pomaly ani nevidíte rozdiel medzi zapnutým a vypnutým 3D. Zapnuté 3D prináša aj niekoľko negatív, napríklad rýchlejšie vyštvá batériu a mnoho ľudí sa zvyklo sťažovať na bolesti hlavy a nevoľnosť, v prípade že hrali príliš dlho so zapnutým 3D. Dnes je už situácia iná, Nintendo nasilu 3D nepropaguje, niektoré novšie hry už ani túto funkciu nevyužívajú a spoločnosť vypustila



na trh tiež lacnejší variant Nintenda 3DS, ktorý touto funkciou vôbec nedisponuje (Nintendo 2DS). V súčasnosti sa Nintendo viac ako na 3D sústreďí na hry samotné.

Práve hry by mali byť hlavným dôvodom na kúpu konzoly. Našťastie, herný obsah je na Nintende 3DS bohatý a už dnes konzola ponúka veľa množstvo exkluzív, ktoré si zaslúžia pozornosť. Silnými titulmi, kvôli ktorým sa oplatí rozmyšľať nad kúpou, sú hry zo série Super Mario, Legend of Zelda a Pokemon. Super Mario 3D Land, Mario Kart 7 či New Super Mario Bros. 2 sú už overené značky, ktoré dokážu zabaviť na množstvo hodín. Pokemon X/Y zase priniesol nový grafický kabát, ale výborná hratelnosť ostala zachovaná. Nintendo taktiež oživuje aj staré značky, napríklad s titulom Kid Icarus: Uprising takisto nespravíte krok vedľa. Žánrovo sú hry na 3DS veľmi pestré, na svoje si prídu aj fanúšikovia JRPG hier, ktorých je na 3DS neúrekom. Pozornosť si určite zaslúži Fire Emblem: Awakening alebo Bravely Default. Tieto tituly vás prekvapia svojou rozsiahlosťou a vystačia na desiatky, prípadne až na stovky hodín. Väčšina hráčov tiež ocení prítomnosť dvoch displejov. Horný displej je ten hlavný a zobrazuje priebeh hry. Spodný displej môžu využívať autori ľubovoľne. Väčšinou sa na ňom zobrazuje mapa alebo inventár a vďaka dotykovému displeju je ich používanie skutočne intuitívne.

Kvôli dvom displejom sa Nintendo rozhodlo zvoliť vyklápací dizajn a konzola tak nie je zbytočne veľká a zmestí sa aj do vrecka. To však platí len pre klasické 3DS, jeho dve verzie 3DS XL a 2DS sú už o poznanie väčšie. Ovládacie prvky sa nachádzajú iba na spodnej časti, vrátane

dotykového displeja. Vrchný displej už dotykový nie je. Väčšinu hier ovládnete klasicky – tlačidlami, dotykový displej zvyčajne využívate iba v niektorých pasážach. Avšak, existujú aj hry, ktoré sa ovládajú primárne dotykovým displejom.

Okrem hier Nintendo 3DS ponúka aj iné funkcie vrátane doplnkového softvéru. Konzola obsahuje fotoaparát, prehrávač hudby, webový prehliadač či krokomer. Tieto funkcie nemá Nintendo až tak dobre zvládnuté a prepracované. Na druhej strane by som to ale nehodnotil ako výrazný mínus, keďže tieto funkcie dnes zvláda mnoho lepšie akýkoľvek smartphone, ktorý je dnes už bežnou súčasťou každého človeka. Handheld je ale primárne určený na hranie a

smartphony sa naň hrami nechytajú. Mobilné hry ponúkajú väčšinou zábavu na pár minút a tie prepracovanejšie zvyčajne stroskotajú na zložitom ovládaní. Hry pre Nintendo 3DS vám dokážu sprostredkovať v niektorých prípadoch rovnaký zážitok ako pri hrách pre veľké konzoly. Ich jedinou nevýhodou je cena, keďže novinky stoja zvyčajne okolo 40 eur.

V súčasnosti má Nintendo 3DS na trhu prenosných herných konzol iba jedného konkurenta, ktorým je PS Vita od spoločnosti Sony. Každá z konzol má svoje plusy aj mínusy. Sony sa rozhodlo ísť cestou výkonu a Vita ponúka jednoznačne krajšiu grafiku a hry na 5-palcovom OLED displeji vyzerajú veľmi dobre. Problémom Vity sú ale exkluzívne tituly. Tých obsahuje oproti 3DS-ku žiaľom málo. Plusom Vity zase je, že si ju môžete pripojiť s konzolou PS3 alebo PS4 a používať ju ako ďalší ovládač alebo vzdialenú obrazovku. Ceny oboch konzol sú približne rovnaké.

Ak máte radi hry, kúpa prenosnej hernej konzoly má určite zmysel, keďže smartphony vám hry na takej úrovni určite neponúknu. Či už 3DS alebo PS Vita, ani s jednou konzolou neurobíte chybu. Ak si potrpíte na kvalitnú grafiku, zrejme bude pre vás vhodnejšia konzola od Sony. Ak sa ale nechcete obmedzovať počtom dostupných hier, máte radi klasické hry od Nintendo, alebo rozsiahle RPG tituly, kúpu Nintendo 3DS nebudete ľutovať.

Maerin Sabol



PLEASE PRESS 'S'. PLEASE PRESS 'P'.
 PLEASE PRESS 'T'. PLEASE PRESS 'A'.
 PLEASE PRESS 'A'. PLEASE PRESS 'R'.
 PLEASE PRESS 'N'. PLEASE PRESS 'A'.
 PLEASE PRESS 'L'. PLEASE PRESS 'B'.
 PLEASE PRESS 'E'. PLEASE PRESS 'L'.
 PLEASE PRESS 'Y'. PLEASE PRESS 'E'.

Netradičné hry: Čo prinášajú a ako ich vnímame?

Prívlasky škatul'kujú! Zvýrazňujú, ba priam až vytýčujú zreteľnú hranicu medzi tou či onou vecou a vďaka nim je triedenie oveľa jednoduchšie. Vysvetlenie: nie je tomu tak dávno, čo sa paleta mainstreamu diametrálne oddelovala od hier nízkorozpočtových, v našom prípade teda tých netradičných a vymykajúcich sa v určitom smere. Čo sa ale stane, keď sa daná hranica začne strácať? Keď začne blednúť a rozpoznávanie už nebude tak ľahké? Nezmení sa nič – akurát opíšete aktuálny stav herného priemyslu.



Témou sú teda netradičné hry. Úvod naznačil, teraz už len rozvinúť myšlienku. Pri nej sme si hovorili, že je dobré si uvedomiť, čo zapríčinilo ich hlučný rozkvet v posledných rokoch.

Primárne to všetko zapadá pod strechu hier nezávislých, hráčom nezasväteným bude možno bližší termín B-čkových, ktorým vydláždil cestu crowdfunding, síla Kickstarteru, Indiegogo a iných zbierkových kampaní. Svoju pomocnú ruku podalo aj Valve so svojim zeleným svetlom – Greenlightom – kde najväčšiu váhu preberajú sympatie v podobe palcov

hore. Vďaka nim a masovým almužnám sa takto na svet rodia tituly, ktoré by vydavatelia, keďkoľvek, odsúdili k záhube ešte pred samotným zrealizovaným myšlienkou aspoň do statusu prototyp. Na jednu stranu ich prísne selektovaniu rozumieme, na druhú kričme „CHYBA!“, vid' Warhorse a ich Kingdom Come.

Ako príklad netradičnej hry síce spomínaný titul z Iona Warhorse poslužiť môže (prístup k realizmu a zachovania historických faktov), no v tomto článku sa chceme zamerať hlavne na tie, ktoré sa z Gaussovej krivky, znázorňujúcej

spracovanie bežných hier, odchýľujú najviac. A či už je to atypické spracovanie, zaujímavosť v mechanikách alebo samotná idea, hier z tohto súdka stále pribúda, pričom už vieme, že nepotrebujete x-miliardový marketing na to, aby ste urobili diery do herného sveta. Je jasné, že v rámci nezávislých titulov ich takto z voleja nevymenujeme všetky naraz, takže je viac než pravdepodobné rozdelenie tejto témy do viacerých častí. Prvou zaboríme do hier pomerne nedávnych, ktorých mená vo vás určite budú s niečím rezonovať, t. j. The Stanley Parable, Goat Simulator alebo Gone Home.



AUTOROVA VÍZIA A HRACOVA INTERPRETÁCIA

Estetické vnímanie máme všetci. Všetci ho máme nejako rozvinuté a všetci s ním pracujeme na určitej úrovni. Zatiaľ čo niekto spracováva herný zážitok len na čisto povrchovej časti, inému sa uspokojenia nedostane a za všetkým hľadá niečo viac, i keď to sa tam už ani nemusí nachádzať. Autori zo štúdia Fullbright sa rozhodli hrať na notu práve tejto skupine hráčov a so svojím opusom *Gone Home* malo ich vyhrávanie skutočne široký záber. Príbeh mladej Katie, ktorá sa po výletníckom tripe vracia konečne domov, kde z neznámych dôvodov nie je ani noha, akurát množstvo interaktívnych predmetov, dokázal ako kritiku, tak aj väčšinu hráčov vytrhnúť z vlny bežných herno-emočných zážitkov. Tu si dejovú mozaiku z útržkov listov, odkazov, spomienok a rôznych zápiskov utvárate sami – je len na vás, ako si jednotlivé časti usporiadate a v akej časovej postupnosti. Vo finále je potom čisto len na vašich pleciah, aká tá hra vlastne je a čo si z nej zoberiete.

Autori takto dokázali vykúzliti jedinečný zážitok, ktorý vám na podnose prichystá rovno niekoľko zmyslových podnetov, pričom ten základ, tú analýzu získanej emócie necháva čisto len na vašom chápaní. Kladiete otázky a sami si na ne odpovedáte. Zatiaľ čo v iných hrách máte pomerne jasne danú cestu a jasne daný cieľ, v *Gone Home* je to jedno. Tu je cieľ samotná cesta.

Niečo podobné pred nás stavia aj atmosférická *Dear Esther*, ktorej odohratie sa často skloňuje až s katarziou. Kulisy opusteného domu tu nahrádza rovno celý

ostrov, bežiaci na teraz už archaickom engine Source. To ale titulu vôbec nebráni vykresľovať dychberúce scenérie, práve na ktorých je vystavaná väčšia časť atmosféry a umenia pixelového zážitku. Koketovanie s rôznymi úvahami a metaforami života idú ruka v ruku s ďalším objavovaním ostrova neprebádaného, a i keď je postup v tejto hre vcelku lineárny, každý hráč si z neho zoberie to svoje. S nástupom takýchto hier sa ale rovnako objavila aj dilema. Spadajú taketo tituly stále pod definíciu hry? Množstvo recenzentov v svojich hodnoteniach používalo radšej termín interaktívny zážitok, ktorý miesto mechanizmov pracuje s hráčovou predstavivosťou a dotváraním vecí vývojármi načatými.

VIAC AKO LEN HRA...

"Toto je príbeh muža menom Stanley. Stanley pracuje pre veľkú spoločnosť vo veľkej budove, kde je označený ako Zamestnanec 427. Jeho práca je jednoduchá: sedí za svojím stolom v

miestnosti 427 a stláča tlačidlá na jeho klávesnici. Pokyny sa k nemu dostávajú skrz monitor na jeho stole, hovoria mu, aké tlačidlo má stlačiť, ako dlho a v akom poradí. Toto je to, čo robíte každý deň v mesiaci, každý mesiac v roku...." zoznamuje vás rozprávač na začiatku púte menom *The Stanley Parable*. Jej štartovacia píšťalka sa ozve v momente, keď vás zo stereotypu vytrhne prerušenie dodávky rozkazov. Tento úkaz je pre vás, vzorného zamestnanca, neakceptovateľným faktom, a preto sa postavíte, prekrvíte dolné končatiny a idete hľadať odpoveď na otázku: "Čo sa vlastne stalo?!"

Kde *Gone Home* a *Dear Esther* fabulujú na hrane predstavivosti a akéhosi hlbšieho prežitku, tam *The Stanley Parable* spochybňuje takmer všetky neduhy dnešnej hernej obce a sarkasticky si strieľa ako z vás, tak hlavne zo samého seba. So širokým úškrnom ukazuje na banalitu hráčových rozhodnutí, pri ktorých si často naivne myslíme, že nimi vlastne niečo zmeníme. Automaticky sa, tým pádom, naskytuje úvaha nad tým: znamená voľba vôbec niečo? "V tú ranu sa Stanley zamyslel..."

"S nutnou dávkou zvedavosti a očakávania sa Stanley pustil do čítania ďalšieho odseku, pričom odpoveď na poslednú otázku už tak nejakou tušil. Tušenie ho, našťastie, neuspokojilo a hľadanie pravdy pokračuje. Je skrytá v týchto slovách? Stanley pomaly zisťuje, že s ním rozprávač akosi nehrá čistú hru a s tlmeným rehotom si vlastne uvedomuje zaseknutie sa v začarovanom kruhu. Niet cesty, ako sa z neho vymotať, a tak Stanley učinil rázne rozhodnutie," ktoré ste vy, ako čitateľ, mohli urobiť už na začiatku tohto článku. Je na vašej





slobodnej vôle, či si vyberiete čítať tento text ďalej alebo nie. Hry vám častokrát dávajú na výber z niekoľkých možností v domnení, že je vašou "povinnosťou" si jednu z nich vybrať. To ale vôbec nie je pravda! Nemáme teraz na mysli vašu hernú postavu, ale vás ako hráča. Príklad: ocitli ste sa pred dvoma dvermi a hra vám napíše, že si teraz MUSÍTE jedny z nich vybrať. Musíte?! Nemusíte! Čo vám v tú chvíľu bráni postaviť sa, obut' a ísť poprechádzať? A aj práve na tomto titule stavia svoje humorné narážky... mimo iné.

The Stanley Parable je vtipná, inteligentná a hlavne zaujímavá záležitosť, o ktorej

čím menej pred zapnutím viete, tým lepšie. Takže tu máme možnosti! Dočítať tento článok do konca, alebo si hru okamžite zaobstaráť. No, a samozrejme, ešte tretia! Ísť sa poprechádzať.

KEĎ TO NIKTO NEBERIE VÁŽNE

Na začiatku bol vtip. Ten chlapci z Coffee Stain Studios spracovali do krátkého videa a vypustili do éteru začiatkom tohto februára s tým, že ide o ich novo-pripravovaný titul, ktorý pojednáva o tom, aké je to byť kozou. A viete čo? Je to zábavné! Vieme to s odstupom času a vedeli sme to už pri prvej zmienke

názvu Goat Simulator. Krátka ukážka sa okamžite začala šíriť celým internetom ako masová hystéria a i keď bolo viac než jasné, že ide len o vtip, reakcie ľudí sa všetky stretli v jednom bode: "Chceme plnú hru!" No, a takto vznikali prvé nesmelé, no stále humorné krôčiky tohto titulu. Trailer parodujúci prvý Dead Island nás len presvedčil o tom, že ak už máme niečo od kozieho simulátora čakať, tak je to práve tá paródia. Zo samej seba, z iných hier, z vás... Už len preto, že to hráte :).

Od vyššie spomínaných hier sa Goat Simulator tiež diametrálne líši v hrateľnosti. Jasné, hrá sa tu za kozu, ale teraz máme na mysli tú podstatu, zmysel hrateľnosti. Gone Home, Dear Esther alebo príbeh Stanleyho, všetky vo vás vzbudzovali otázky, viac či menej filozofické – vždy dokázali aspoň na chvíľu zaujať vašu šedú kôru mozgovú. Tu? Žiadne intelektuálne rozjímanie sa nekoná! Tu proste vypnete a všetky svoje starosti na krátky čas zahodíte za svoju briadku.

Vždy ste chceli vidieť kozu s jetpackom? Zahrajte si Goat Simulator. Vždy ste chceli vidieť besniacu kozu, ktorá bez pozvania vtrhne na záhradnú párty? Kúpte si Goat Simulator. Vždy ste chceli vidieť, čo vlastne celé dni robí koza? Kúpte si kozu.

Miňo Holík



PODĽA POSTÁV Z ROMÁNU
TOMA CLANCYHO

JACK RYAN: V UTAJENÍ

★★★★★
"JACK RYAN URČITE STOJÍ ZA TO!"
APOLLO COMPUTERS



NA BLU-RAY™ A DVD OD 4. 6.



Ziskúpte nás na www.facebook.com/magicbox.cz

SKYDANCE
PRODUCTIONS

TM, ® & Copyright © 2014 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.
© 2014 Paramount Pictures. All Rights Reserved.



MAGICBOX

www.magicbox.sk

Wolfenstein: The New Order

LEGENDA FPS ŽÁNRU JE SPÄŤ!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: FPS

Výrobca: Machine Games

Zapožičal: Cengage

PLUSY A MÍNUSY:

- + akcia, akcia, akcia
- + príbeh a postavy
- + vynikajúca hudba a dabing
- + herné mechaniky
- technické problémy
- až na drobné nedostatky v AI nič vážne

HODNOTENIE:

85%



■ William "B.J." Blazkowicz. Hlavný hrdina legendárnej a zároveň aj jednej z prvých FPS Wolfenstein 3D. Už je to dvadsaťdva rokov od jeho premiéry v hernom svete a päť rokov, odkedy sme sa mohli zhodiť jeho roly v hre Wolfenstein od Raven Software. Tentokrát sa úlohy vývojárov d'alsieho titulu s Blazkowiczom ujali veteráni štúdia Starbreeze, ktoré stálo za výbornými hrami The Chronicles of Riddick a The Darkness. A odviedli kus skvelej práce!

Ako by to vyzeralo, keby nacisti vyhrali druhú svetovú vojnu?

Dej hry vás zavedie do šesťdesiatych rokov, no svet je úplne iný. Keď sa Blazkowicz po štrnástich rokoch preberie z kómy, svetu vládnu nacisti. Vlajka s hákovým krížom v strede je viditeľná v každom kúte sveta a árijská rasa sa stala tou dominantnou. Každý, kto sa postavil systému, bol buď uväznený, alebo zastrelený. Už neexistuje žiadny odboj, ku ktorému by sa William pridala po tom, ako s Annou, ktorá sa o neho starala v sanatóriu, utečú pred nacistami. Aspoň tak to na začiatku vyzerá. Čo už však bude nasledovať d'alej, to vám nebudeme prezrádzať, no musíme vývojárov pochváliť za naozaj pútavý príbeh, aký sa

málokedy podarí zahrnúť do FPS. Všetky postavy majú svoj osobný príbeh a aj si k nim vytvoríte určitý vzťah, a to hlavne k tým záporným. Ako Frau Engel, tak aj Totenkopf vo vás vyvolajú dostatočný odpor. Hra prekvapivo hneď v úvode, kedy ešte budete bojovať počas druhej svetovej

vojny, ponúka dôležité rozhodnutie, ktoré vás bude sprevádzať celou hrou. Aj keď dopad na príbeh to má minimálny, po hernej stránke si pri zvolení prvej možnosti budete zvyšovať maximálny život a pri druhej zase štít. Podobne je to aj pri odomykaní zámkov, ktoré je riešené cez



jednoduchú minihru, kde taktiež nájdete dve možnosti pre jednotlivé príbehové línie.

Výborná je diverzita jednotlivých kapitol. Raz budete bojovať v starom hrade, pripomínajúcom Return to Castle Wolfenstein, neskôr sa zas ocitnete v pracovnom tábore alebo výskumnom stredisku v Londýne. A vrcholom je, samozrejme, mesačná základňa. Dizajn úrovni je taktiež veľmi slušný. Napriek tomu, že ide o striktné lineárnu hru, málokedy natrafíte na čistokrvne koridorovú pasáž a titul vám vždy ponúka viacero ciest, ako sa dostať ďalej. Poteší aj herná doba, ktorá v našom prípade čítala slušných dvanásť hodín, čo je na modernú FPS naozaj dostatok. Pokiaľ sa navyše budete venovať zbieraniu všetkých skrytých pokladov, listov a vylepšení, môže vám dokončenie hry zabráť ešte viac. Po jej dokončení a zozbieraní všetkých enigma šífier si môžete odomknúť aj špeciálne herné módy, v ktorých máte napríklad oveľa viac zdravia, ale stojíte proti väčšiemu odporu nacistov, alebo máte vypnuté ukazovatele života, štítu a nábojov, čo vás núti sa viac kryť a takticky útočiť. Pre najväčších odvážlivcov je tu hardcore režim, v ktorom, keď umriete, celú hru musíte začať odznova.

A aj keď nič extra nové v The New Order nenájdete, neustále si budete hovoriť, kde tieto herné prvky zmizli, keď kedysi fungovali tak dobre. V jadre je The New Order klasická FPS, aké sme hrali v deväťdesiatych rokoch a začiatkoch druhého tisícročia. Hratelnosť je akčná, frenetická a brutálna. Zbraní si užijete dostatok a po dlhý dobu ich konečne budete môcť niest' naraz všetky. Väčšinu si dokonca môžete užiť aj v oboch rukách a každá zbraň má navyše aj sekundárny režim strelby. Pri samopale je to granátomet, pri brokovnici zase špeciálne projektily, ktoré sa odrážajú od stien. Poteší aj viditeľný rozdiel a vývoj jednotlivých modelov v šesťdesiatych rokoch. Zaujímavým doplnkom arzenálu je aj Laserkraftwerk. S touto „hračkou“ budete na začiatku len orezávať pletivo, čím si vytvoríte cestu ďalej. Neskôr sa dostanete k niekoľkým vylepšeniam, ktoré z nej spraví ultimátnu zbraň. Pozor však na veľmi rýchlo sa mňajúcu

bateriu, ktorá sa dá dobiť len na špeciálnych nabíjacích staniciach.

S touto zásobou zbraní nebudete bojovať len proti obyčajným vojakom, ale ako je už v sérii Wolfenstein známe, aj proti rôznym výtvorom tretej ríše. V The New Order sú to, samozrejme, známi supersoldaten, čiže supervojaci, vyzbrojení nebezpečnými gulometmi a taktiež robotické psy panzerhund. Stretnete sa aj s ich oveľa menšími a psovitejšími verziami, ktoré väčšinou strážia dôležitých veliteľov. Spomenúť musíme aj rozdielnosť uniforiem vojakov, ktoré sú skoro v každej kapitole iné a dodávajú tak pri hraní pocit, že neustále na vás hra chrlí nový druh nepriateľov. Nepoteší však ich umelá inteligencia, ktorá chvíľami predvädza riadne „kiksy“. Občas na vás nepriatelia len pozerajú, a to hlavne tí, ktorí sú vyzbrojení len obuškami, a niekedy vám zase po jednom nabiehajú rovno na mušku do dverí, bez jediného zmyslu taktiky.

Moderným prvkom v hre je aj zlepšovanie schopností, no nejde o žiadny systém získavania schopností a levelov. Vylepšenia získate vo forme perkov za splnenie určitej výzvy. Od jednoduchých, ako zabíť dvoch nepriateľov naraz jedným granátom, až po náročnejšie, ako určitý počet zabíť sekundárnym módom konkrétnej zbrane. Jednotlivé perky na seba aj nadväzujú a ich odmeny sú väčšinou veľmi jednoduchého rázu. Zvýšiť si môžete počet nábojov v zásobníku, maximálnu nosnosť granátov alebo hádzacích nožov. A keď už sme pri tých nožoch, hra obsahuje aj jednoduchý stealth prvok. V určitých pasážach každej kapitoly máte možnosť zabíť v tichosti veliteľov jednotky, čo vám odokryje lokalitu všetkých skrytých predmetov na mape. Stealth je to však naozaj primitívny a slúži len ako doplnok hratelnosti. V jednoduchosti, budete sa len plížiť, hádzať nože a podrezávať krky. To však neznamená, že by tento prvok nebol zábavný. Škoda však spomínanej AI, ktorá práve pri stealth pasážach ukazuje najviac chýb.

id tech 5 opäť komplikuje technickú stránku hry

Nový Wolfenstein využíva engine id tech 5, ktorý síce na konzolách funguje

výborne, no na PC sa, podobne ako pri RAGE, nevyhnete niekoľkým problémom. Opäť môžete vidieť doskakovanie textúr a mnohí hráči sa sťažujú na padanie hry. My sme sa stretli aj s nefunkčnou vertikálnou synchronizáciou, ktorá spôsobovala viditeľný screen tearing. Vynútenie cez ovládací panel grafickej karty zas malo za následok prepady snímok za sekundu, takže riešenie ostáva len na vývojároch a dúfame, že sa opravný update objaví čo najskôr. Po kvalitatívnej stránke grafickej prezentácii nie je veľa čo vyčítať. Akurát pri bližšom skúmaní textúr je vidieť nízke rozlíšenie niektorých predmetov a okolia. To však neplatí o postavách, ktorých tváre, oblečenie a hlavne uniformy vyzerajú perfektne. Rovnako aj nasvietenie alebo efekty pri akčných prestrelkách ako výbuchy, záblesky výstrelkov a rozpadávajúce sa steny sú na veľmi vysokej úrovni. V superlatívoch môžeme hovoriť aj o hudobnej stránke, ktorá počas akcie naberá grády a cut-scénom dodáva potrebnú atmosféru. To isté môžeme povedať aj o dabingu, ktorý je na jednotku s hviezdíčkou. Všetkým postavám boli pridelení výborní dabéri a pozitívom je aj fakt, že sa v hre objavuje poľština a nemčina a nie angličtina s prízvukom jednotlivých národností.

Machines Games nám s novým Wolfensteinom ukázali, ako má vyzerat' moderná „strieláčka“ na úrovni. Príbeh vás vtiahne okamžite a to najmä vynikajúcimi cut-scénami. Frenetická akcia vám zase dopraje satisfakciu pri strielaní, v ktorom si užijete bohatý arzenál a slušné množstvo typov nepriateľov. Herných možností je dostatok a rovnako poteší aj slušná herná doba. Okrem technickej stránky a problémov s enginom naozaj nie je čo vytknúť a dúfame, že rovnako budeme môcť vychváliť aj blížiaci sa nový Doom.

Juraj Vilha



Trials Fusion

PÁDY NA STO A JEDEN SPÔSOBOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One

Žáner: športová

Výrobca: Red Lynx

Vydavateľ: Ubisoft

Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + výzva spočívajúca v zvládnutí herných mechanizmov
- + editor tratí
- + grafické spracovanie a rôznorodosť prostredí
- ovládanie FMX módu
- občas trochu frustrujúce...
- ... vďaka zvýšeniu náročnosti

HODNOTENIE:

70%



Posúvať hernú sériu tak, aby si zachovala svoje charakteristické črty, no aj napriek tomu bola inovatívna, je dosť náročné. Stačí totiž jemné odbočenie z nakreslených bariér od fanúšikov a vývojár sa môže pripraviť na vlnu "hejtu". No neoplatí sa ani stagnovať, lebo príde opäť tá istá skupina a spustí sa plač a škripanie zubami. Kto toto zvládne, zaslúži si určite pochvalu.

A medzi týchto vývojárov patria po Trials Fusion aj Red Lynx.

Pritom koncept sám o sebe je taký, že hľadať inovácie ide veľmi ťažko. Čo chcete upraviť na 2D motokrosovej platformke tak, aby ste nikoho nenaštali?

Napríklad pridať pocit tretieho rozmeru, ktorý nielen že dopomáha hre z grafického hľadiska, ale aj z hľadiska atmosféry. Pridané ho je toho však oveľa viac a táto recenzia

je tu na to, aby vám ukázala, či sa oplatí zahodiť starý Trials a presedlať na nový diel.

V princípe ide teda o jednoduchú motokrosoú platformku. Teoreticky sa dá prirovnať k

Rayman Legends, pretože z hľadiska ovládacej schémy od vás veľa nevyžaduje a navyše princípy hrania sú ľahko pochopiteľné. Ved' kto by nevedel v zdraví prísť do cieľa vytýčených tratí? A aj časový limit, ktorý určuje lesk



získanej medaily v závislosti od času, sa zo začiatku zdá celkom benevolentný.

Checkpoint systém zabezpečí, aby ste po zlyhaní nemuseli opakovať celú trať znova, no ak mierite k najlepším časom a zlatým medailám, je lepšie dať každú trať na prvý pokus. To však platí iba do určitého momentu. Kampaň ponúka niekoľko veľkých oblastí a každá oblasť obsahuje niekoľko úrovní, ktoré je potrebné prejsť. Na odomknutie ďalších úrovní je nutné získať daný počet medailí.

Príbeh? Načo? V prostredí hry síce často niečo vybuchuje a padá, a tak isto sa k vám prihovárajú bližšie neurčené osoby prostredníctvom reproduktorov. Ucelený dojem z príbehu však hráčovi nie je ponúknutý. Zato určitá miera frustrácie a zvýšenej tepovej frekvencie sú nepochybne prítomné.

Rozdelenie podujatí v kampani na „easy, medium a hard“ nie je náhodné a zatiaľ čo prvá menovaná vám nebude robiť problémy a iba zriedka sa vám nepodarí získať zlato na prvý pokus, tak medium už dokáže niekedy dosť naštvat' a hard je náukou toho, ako nerozbiť gamepad, ktorý práve držíte v rukách. Desiatky až stovky pádov a reštartov vám dokážu, že hra sa s vami maznať rozhodne nebude.

Základnou ingredienciou je vynikajúco zvládnutý fyzikálny model, pri ktorom sa hráč musí učiť spolupracovať a postupným učením sa taktiež zdokonaľovať. Nemožné sa tak stáva možným a hráč je šťastný, lebo sa postupne dostáva do cieľa hry. Tam sa musí prehrýzť s pomocou troch herných módov, ktoré ponúkajú vytúžené variabilitu. Prvým je klasický Trials mód, čiže hráč sa má



dostať zo začiatku mapy na jej koniec v čo najlepšom čase. Ak si trúfa, môže popritom plniť aj rôzne výzvy, ktoré mu pohladia dušu a dodajú viac peňazí a skúseností. Podotýkame, že ich plnenie prinesie ešte viac nervov, ako samotné prechádzanie hry. Následne tu máme novinku v podobe FMX módu. Robenie trikov je tu kľúčom k získaniu čo najvyššieho počtu bodov, ktoré na následne pretavia do zisku medaily. Nápad výborný, no prevedenie kostrbaté. Triky totiž robíte prostredníctvom pravého analógu, no často sa stane, že jazdec nepredvedie trik, ktorý chcete, alebo dokonca nepredvedie žiaden trik aj napriek tomu, že ste pomocou páčky dali jasný pokyn. Posledným módom do zbierky sú Skill Games. Tie predstavujú výzvy ako prejsť čo najväčší úsek trate iba na zadnom kolese.

No to stále nie je všetko. Nechýba lokálny multiplayer, kde sa môžu štyria hráči stretnúť v pretekoch na špeciálne nadizajnovaných tratiach. Najväčšou

výhrou je však prítomnosť editora tratí. Ten totiž zabezpečuje prakticky neobmedzené množstvo obsahu od komunity, čo výrazne predĺži trvácnosť titulu. Editor je veľmi komplexný, a tak postavenie jednej kvalitnej trate zaberie hodiny. Systém hodnotenia zas zabezpečí oddelenie zrna od pliev a rôzne vyhl'adávacie mechanizmy a upravovanie ich parametrov zas to, aby ste našli trate, po ktorých túžite.

Nechýbajú rôzne motocykle, ktoré majú odlišné vlastnosti, alebo rovnú štvorkolka, ktorá je však obmedzená len na určité trate. Tak isto narazíte na klasický bicykel. Prostredníctvom levelovacieho systému si odomýkate novú výbavu a tú si prostredníctvom peňazí môžete následne zakúpiť, aby ste si svojho pokusného kráľika vedeli vyparádiť podľa svojej chuti, rovnako ako aj stroj, na ktorom bude jazdiť.

Poteší grafické spracovanie, ktoré vďaka množstvu diania na pozadí dodáva hre atmosféru a pocit 3D vizuálu a detailné spracovanie všetkého – od jazdca a motorky až po všetky ostatné prvky, ktoré potešia oko hráča. Vzhľadom na rýchle striedanie veľkého množstva tratí sú plusom relatívne krátke nahrávacie časy. Tie umožnia zložiť veľkú porciu obsahu v krátkom časovom úseku.

Trials Fusion kráča v šľapajach predchodcu. Dostal next-gen kabátik, pridal inovácie, a to najmä v podobe FMX módu, ktorý je však do istej miery nedotiahnutý. Kampaň dá zabrat', no to rozhodne nie je všetko, čo hra ponúka. Vďaka editoru tratí je totiž zábava zaručená na dlhé časové obdobie.

Dominik Farkaš



Bound By Flame

DOVOLÍTE DÉMONOVI VO VÁS,
ABY UKÁZAL SVOJU PRAVÚ SILU?

O Bound By Flame sa pred vydaním objavilo prekvapivo veľa informácií a noviniek. Hlavne vzhľadom na fakt, že ide o hru od francúzskych tvorcov nie veľmi úspešných titulov ako Of Orcs and Men alebo Mars: War Logs. Avšak s Bound By Flame sa vývojári snažili napraviť predchádzajúce chyby a v niekoľkých videách prezentovali zábavný súbojový systém a efektné grafické spracovanie. Bohužiaľ, ani to nepomohlo, aby sa z hry nestal opäť len priemerný titul.

V hre sa zhostíte roly Vulcana, jedného z členov Freeborn Blades, ktorí fungujú ako skupinka žoldnierov. Na začiatku si môžete vybrať pohlavie, mierne upraviť váš výzor a taktiež zvoliť meno, ktorým vás nikto za celú hru neosloví. Následne sa stanete svedkom rituálu, ktorý sa, samozrejme, nevydarí a jeho následkom je prebudenie démona, ktorý zostane uväznený v ľudskom tele. Pochopiteľne, bude to práve to vaše. Príbeh hry, ktorý je síce plný kliše a tak trochu vykráda známe fantasy, vás zo začiatku vtiahne do hry, no čím hlbšie sa dostávate, tým menej dáva význam a dialógy medzi postavami vám začnú pripadať skôr trápne a smiešne. Navyše, pokiaľ budete hrať za ženskú postavu (áno, vždy hráme za ženu), pripravte sa na neprívetivý hlas a nulové emócie. A to radšej nespomíname naozaj nevhodné sarkastické poznámky a nadávky, ktoré z úst vypúšťajú najmä hlavný hrdina/hrdinka. To isté platí aj o vašich spolubojovníkoch, ktorých môžete brať so sebou a z času na čas s nimi viesť ďalší nudný dialóg. A aby toho nebolo málo, počas súbojov sa chovajú vrcholne idiotsky a často sa aj zaseknú o textúru.

Aj keď sa zdá, že príbeh hry poskytuje dostatočné množstvo volieb, opak je pravdou. Väčšinou vlastne ani neviete, o čom rozhodujete, pretože následok sa prejaví omnoho neskôr a nemali ste ho ako predvídať. Jedinou výnimkou je potláčanie alebo umocňovanie sily démona vo vašom vnútri. Ďalším negatívom je silná lineárnosť, ktorá v podobných RPG nikdy nie je dobrou

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG
Výrobca: Spiders
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

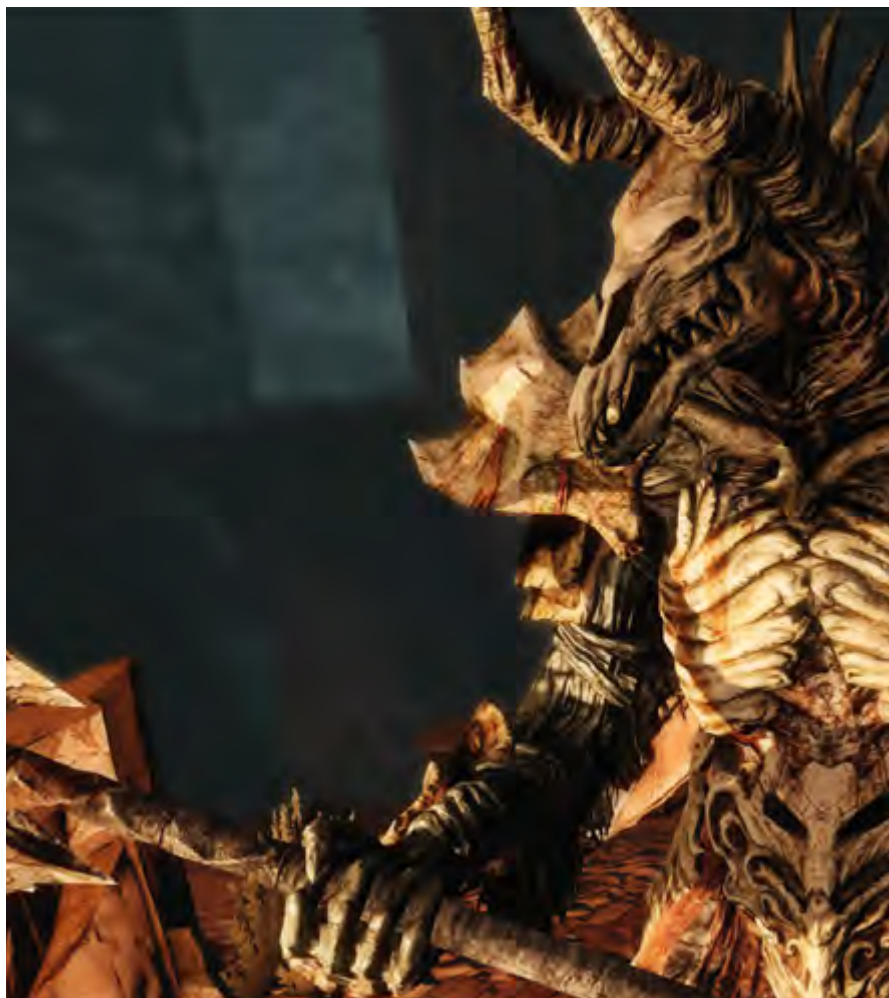
- + systém craftovania
- + vyššia náročnosť
- + vynikajúca hudba
- + pekné grafické spracovanie
- biedny dabing
- a prázdne dialógy
- AI, hlavne spolubojovníkov
- buggy
- príliš lineárne

HODNOTENIE:

60%

volbou. Aj keď je side questov relatívne dostatok, väčšinou sú veľmi primitívne a krátke a k ďalším sa nedostanete, pokiaľ nesplníte nasledujúci quest v hlavnom príbehu. Taktiež, keď opustíte určitú

lokalitu a dej sa posunie ďalej, už sa nemôžete vrátiť späť. S tým sa spája aj dĺžka hry, ktorá síce na dnešné pomery nie je zlá (nám to zabralo približne pätnásť hodín), ale na RPG je to málo. Ak





sa nikde nebudete zastavovať a pôjdete priamo za hlavnými úlohami, hru môžete zdolať za približne desať hodín.

Okrem prestávok, kedy sa dej pohne ďalej a vy budete viesť tvrdé reči s ostatnými, je hlavnou náplňou hry boj. Musíme však upozorniť, že nejde o žiadny hack&slash a zo začiatku si budete musieť navyknúť na vyššiu náročnosť súbojov. Najmä kvôli vašej výdrži, pretože tri-štyri rany od základných nepriateľov znamenajú smrť. Tým pádom sa budete musieť neustále brániť a uhýbať nepriateľským útokom. Tu však zvolili autori mierne čudnú cestu. V boji si môžete ľubovoľne meniť svoj bojový postoj a to medzi „warrior“ a „ranger.“ Pochopiteľne, v prvom menovanom sa zameriavate na tvrdé útoky a obranu mečom či sekerou, zatiaľ čo v druhom sa oháňate rýchlymi dýkami a útočíte od chrbta. Ako ranger však máte výhodu uhýbu, ktorý ako bojovník spraviť nemôžete a ku koncu hry sa práve z tejto možnosti stala veľká

výhoda. V podstate vďaka uhýbaniu dokážete zabrániť akémukoľvek zásahu od nepriateľa, a to dokonca aj vtedy, keď vás animácia útoku trafila. S oboma bojovými štýlmi sa spájajú aj osobitné stromy schopností, ku ktorým neskôr môžete prirátat tretí za pyromantické schopnosti, získané vďaka spomínanému démonovi. Za každý získaný level máte možnosť prideliť dva body do ktoréhokoľvek stromu schopností a čím viac do niektorého investujete, tým lepšie schopnosti sú vám dostupné. Okrem samotných skillov vám hra umožňuje odomknúť aj špeciálne bonusy, ktoré ovplyvňujú váš maximálny život, manu alebo znižujú potrebné suroviny na výrobu a vylepšovanie vášho vybavenia. Najlepším je jednoznačne zvýšenie získaného xp o niekoľko desiatok percent.

Súboje dokážu byť často viac frustrujúce, než zábavné. Ako príklad spomenieme iritujúcich lukostrelcov, ktorí napriek tomu, že sú k vám otočení

chrbtom, strieľajú šípky priamo do vás. A to aj keď stojíte päť centimetrov za nimi a sekáte ich dýkami. Predstavte si tú zlosť, keď stačí jedna rana a lukostrellec padne, no zrazu sa do vás spustí salva šípov a na obrazovke sa objaví tlačidlo load. Podobných bugov alebo technických problémov sa v Bound By Flame nachádza, žiaľ, mnoho. Problémom je občas aj kamera, ktorá si z času na čas zalieta, kde sa jej zachce alebo na obrazovke vidíte len nejakú textúru, do ktorej kamera vošla. Najviac sa tieto problémy prejavujú, keď bojujete v úzkych miestnostiach a dostanete sa do rohu. Potom sa namiesto útoku alebo brnenia pokúšate dostať na miesto, poskytujúce lepší výhľad na súboj.

Príjemným oživením je možnosť vylepšovať zbrane a brnenia vďaka nájdeným materiálom. Bez problémov môžete vášmu meču zvýšiť rýchlosť úderov, ich silu a pridať aj šancu na prerušenie útoku nepriateľa. To isté platí o zbroji, kde zvyšujete váš maximálny život alebo odolnosť voči rôznym efektom. Z materiálov si podobne môžete vyrobiť aj pasce, šípy do kuše alebo fľaštičky s manou či životom. Avšak, práve vďaka dostatku materiálov, ktoré nájdete všade po okolí a taktiež ich získavate zo zabitých nepriateľov, kompletne mizne nutnosť navštevovať obchodníkov. Ich prítomnosť v hre je tak zbytočná a získané zlato nemáte ako minúť. Aj keby ste si u nich chceli kúpiť nejakú zbraň alebo brnenie, garantujeme vám, že lepšiu získate za splnený quest, alebo ju nájdete ukrytú na mape.

Skôr, než budete zisťovať, aký engine hra používa, vám prezradíme, že ide o Silk Engine od samotných vývojárov zo Spiders. Hra vďaka nemu vyzerá pekne a rozlíšenie textúr je naozaj vysoké. Hlavne brnenie na jednotlivých postavách pôsobí skvele a rovnako aj nepriatelia, s čím sa spája aj ich dizajn, ktorý je perfektný. Vysoká kvalita textúr však neplatí na prostredie, ktoré občas pôsobí veľmi prázdne. Väčšina príšer vyzerá hrozivo a dokonca aj celkom originálne. S výbornou vizuálnou stránkou sa spájajú aj slušné hardvérové nároky a je len plusom, že v nastaveniach máte dostupnú slušnú mieru customizácie. Spomenúť musíme hlavne možnosť ambient occlusion, ktorá je v hre viditeľná a na textúrach prostredia pôsobí veľmi efektne a tieňom dodáva na realistikosti. Perfektná je aj hudobná stránka. Soundtrack z hry sa určite zaradí do kolekcie fanúšikov fantasy melódii. Disponuje príjemnými aj mrazivými tónmi a ženské vokály v niektorých skladbách sú len čerešníčkou na torte.

Aj keď vás Bound By Flame dokáže pohltiť a zabaviť, nájde sa množstvo frustrujúcich momentov a bugov, ktoré vám hranie znepriemnia. Negatívom je plytký príbeh, ktorý vás ničím neohúri a ani nevtiahne do deja. Hru však zachraňuje vynikajúca audiovizuálna stránka a zaujímavé prvky ako výroba a vylepšovanie vybavenia. Taktiež súboje dokážu zabaviť, a to najmä vďaka vyššej náročnosti. Tých, ktorí dobre neovládajú angličtinu, určite poteší česká lokalizácia, ktorá je dostupná už odo dňa vydania. Pokiaľ ste naozaj vášnivým fanúšikom RPG a máte odohrané už všetky novinky z tohto žánru, potom dajte Bound By Flame šancu. Ak však hľadáte príjemné RPG, pri ktorom sa ponoríte do jeho fantasy sveta a užijete si zaujímavý a pútavý príbeh, potom ste na nesprávnej adrese.

Juraj Vlha

Wargame: Red Dragon

KEĎ NESTAČIA SLOVÁ, STAČIA TANKY

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: taktická RTS
Výrobca: Eugen Systems
Zapožičal: Focus Home Interactive

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ hrateľnosť
+ počet jednotiek
+ pravidlá

- absencia kvalitného tutoriálu
- nie pre každého

Už ubehla dlhá doba od chvíle, čo sme si užili naozaj prepracovanú real-time stratégiu. Posledný záblesk nádeje utíchol po pár dňoch strávených pri Rome 2 Total war a myslíme, že nielen nás ovládol pocit, že stratégia, ako sme ich poznali, budú o chvíľu ohrozeným druhom. Stačí zhladnúť sekciu stratégií na Steame.

Našťastie, z čistého neba medzi tú hordu „kvázi stratégií“ a 10-ročných titulov pristál práve Wargame: Red Dragon, už tretí počín série Wargame, či spirituálny nástupca úžasného R.U.S.E. Treba ale upozorniť, že ide o titul, ktorý zaujme len úzku skupinu ľudí.

Red Dragon je grandióznou stratégiou, v ktorej nestavíte budovy a nevyrábate jednotky. Tie sú vám pridelené a ak o ne prídete, máte smolu. Hra sa vyznačuje obrovskými mapami, verným spracovaním obdobia studenej vojny a komplexnými štatistikami vyše 1300 jednotiek rozdelených medzi 17 reálnych krajín a 8 medzinárodných organizácií. Československá

HODNOTENIE:

90%





armáda je jednou z nich. S týmito štatistikami si asi viete predstaviť, či vás titul baviť bude alebo nie.

Strategický model je jednoduchý. Aj tu platí pravidlo „kameň papier, brokovnica, pechota, artiléria, tanková konvoj, helikoptéry, lietadlá, lode, logistika“ a tak ďalej. Je to ale práve rozloženie jednotiek na mape, extrémne dôležití prieskumníci a znalosť svojich a nepriateľských možností, čo robia túto hru tak zaujímavou. Je neskutočné, ako zničenie jedného tanku dokáže hráča naplniť pocitom eufórie a naopak, zničenie vášho strategicky postaveného protiletadlového dela nahnevať. Každá jednotka, ktorú povoláte do boja, je pre vás cenná, a to až tak, že by ste si ich najradšej pomenovali. To ale robí hra za vás.

Každopádne sa titul zameriava primárne na multiplayer, ktorý umožňuje hrať zápasy až 20 hráčov naraz. Tu sa ukazuje krása mechaník v hre a rôzne „metaherné módy“. Okrem hrou vymedzených pravidiel, ako dominancia teritória či zničenie jednotiek v určitej hodnote, môžu hráči meniť počítačové body, za ktoré si kupujú jednotky. Obzvlášť zábavným je taktický mód, v ktorom môžete na malej mape hrať s veľmi nízkym počtom jednotiek, avšak s deviatimi spojencami. Mať k dispozícii namiesto celej armády dve až tri jednotky je dosť podstatný rozdiel. Tu





sa vyníma dôležitosť komunikácie medzi hráčmi. Potrebujete podporu letectva? Skúste poprosiť, len beda vám, ak ste nespozorovali blízke protiletadlové delo.

Náročnosť hry sa odzrkadľuje aj na tvorbe vlastného „decku“. Podobne ako v kartových hrách, aj v Red Dragon skladáte svoju dostupnú armádu z určitých kartičiek. Tie reprezentujú typ, počet a skúsenosť vašich jednotiek. Následná špecializácia umožňuje prispôsobiť armádu vašim preferenciám. Chcete vytvoriť ruské výsadvkové komando s podporou letectva? Alebo francúzske tankový konvoj s podporou protiletadlovej obrany? Či chcete svojim spojencom pomôcť zásobovaním a bombardovaním nepriateľa odzadu? Štýl si sami určíte, no pred tým si treba poctivo preštudovať aspoň jednu národnosť.

A keď už sme u toho študovania, budete musieť zísť ešte ďalej. Hra síce ponúka tutoriál vo forme textu, no ten ani pri najmenšom neobjasní komplexnosť celej série. Nováčikom sa môže stať, že ich hra na začiatku bude veľmi frustrovať. Preto odporúčame najprv prejsť aspoň dvoch zo štyroch kampaní, ktoré na prvý pohľad pôsobia ako strategická mapa v Total War, no pravidlá sú úplne iné. V každom scenári máte sériu úloh, ktoré musíte do určitého času splniť. Svoje jednotky síce môžete dopĺňať, avšak aj vlastných rezerv máte len určitý počet. Preto sa pripravte na veľmi opatrné taktické rozhodnutia, ako rozdelenie jednotiek do rôznych oblastí a

nákup tých správnych rezervných. Ak svoje moderné stíhačky necháte zostreliť, môžete sa s nimi rozlúčiť do konca kampane. Pravdaže, to platí aj pre nepriateľa.

Vizuálna stránka hry je veľmi zaujímavá. Na jednej strane ponúka strategický pohľad z výšky, no otáčaním kolieska myši sa môžete priblížiť až k detailnému vyobrazeniu ktorejkoľvek jednotky. Dokonca aj na pechote uvidíte, či používa „kalachy“ alebo M16-ky, a ktorá z nich má na chrbte raketomet. Zmysel pre detail táto hra naozaj má, nehovoriac o smrtiacich výbuchoch artilérie, ktoré deformujú okolie, ako aj rôzne obranné systémy lodí či lietadiel. Koniec koncov, práve tieto detaily robia každé zostrelenie a zničenie jednotky tak uspokojujúcim. Po zvukovej stránke hra tiež exceluje. Nielenže je každá národnosť nadabovaná vo vlastnom jazyku, vrátane Československa, ale rôzne typy zbraní

znejú inak, dokonca sa mení ich zvuk pri približovaní a oddalovaní. Bohužiaľ, na hudbe mohli autori viac zapracovať. Po čase sa stane repetitívnou a radšej si hodíte cez prehrávač niečo tematickejšie. Napríklad u českej armády božského Káju.

Musíme sa priznať, že nás táto hra naozaj dostala. Aj keď je zrejme, že tento titul si obľúbi iba úzka skupina ľudí, je úžasné, že sa vývojári z Eugen Systems rozhodli pokračovať vo vývoji hier, ktoré ich bavia, no nezaručujú im vysoké zisky. Na ich tituloch je to naozaj cítiť a úzkej skupine hráčov, ktorí obľubujú strategické simulácie, sa určite zavďačia. Škoda, že takto špecifických hier je v dnešnej dobe ako šafranu. A hoci zrejme väčšinu z vás tento titul odradí, je potrebné minimálne uznať, že si zaslúži naozaj vysoké hodnotenie.

Tomáš Kleinmann



Súťaž s portálom



1. cena Trials Fusion PC + tričko + samolepka
2. cena Trials Fusion PC + tričko
3. cena Trials Evolution PC + tričko
4. cena Trials Evolution PC
5. cena Trials Evolution PC

Súťažte na www.gamesite.sk



GENERATION

Age of Mythology: Extended Edition

PO AGE OF EMPIRES JE TU NÁVRAT ĎALŠEJ KULTOVEJ RTS

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: SkyBoxLabs
Zapožičal: Microsoft
Žáner: RTS

PLUSY A MÍNUSY:

+ chytľavosť a dĺžka hry
 + grafické vylepšenia
 + zábava
 + podpora modifikácií

- cena
 - nového je málo
 - občasné bugy

HODNOTENIE:

72%



Age of Mythology, podobne ako aj jej predchodcovia, patrí medzi kultové real-time stratégie. Kvalitu tenjo hry dokazuje aj priemerné hodnotenie na Metacritic, ktoré je perfektných 89% od kritikov a aj od užívateľov.

bolo pôvodne dostupné ako stiahnutelné demo. Bohužiaľ, v hre nenájdete žiadnu novú kampaň ani scenáre, takže po dohraní vám zostáva len hra proti AI alebo multiplayer. Našťastie, nechýba podpora užívateľmi vytvorených príbehov, čiže si môžete hru obohatiť aspoň týmto spôsobom. Avšak stále

je to málo, hľadiac na sumu, ktorú si vývojári za hru pýtajú. Na Steame je to momentálne 27,99€, čo je omnoho viac, než koľko sme zvyknutí platiť za staršie, nanovo vydané hry. Pochopiteľne, ide o vylepšenú verziu, no nedostatok nového a nulový prírastok do kampaní robí túto sumu doslova prehnajú.

Datadisk The Titans priniesol množstvo nového a stal sa jedným z najlepších datadiskov vôbec. Po dvanástich rokoch sa k nám tento klenot žánru vracia a to v Extended Edition. No podobne ako v Age of Empires 2 HD nie je všetko zlato čo sa blyští.

Nie tak úplne rozšírená edícia

Rozšírená edícia obsahuje tri kampane, ktoré vám zaberú niekolkosi desiatok hodín hrania. Základný príbeh o Arkantosovi a jeho putovaní dopĺňa kampaň z datadisku The Titans a krátke dobrodružstvo s názvom The Golden Gift, ktoré





Pokiaľ ste Age of Mythology nikdy nehrali alebo nebudaj ste o tomto titule nikdy nepočuli, ide o real-time stratégiu s klasickými prvkami ako ťažba surovín, rozvoj základne a tvorba vojska. Hlavný rozdiel napríklad oproti sérii Command&Conquer spočíva hlavne v pomalšom tempe hry a v silnejšom zameraní na ťažbu surovín. Každá zo štyroch dostupných frakcií (Grécko, Egypt, Severania a Atlantída) má mierne odlišný štýl hry a rozdielne jednotky či božstvá. A práve v týchto prvkoch spočíva čaro zábavnosti Age of Mythology. Kombinácia bežných vojakov, božských síl a mýtických jednotiek funguje na výbornú a poskytuje dostatočné množstvo diverzity a taktiky v každom súboji.

Noviniek je po hernej stránke minimum. Všetky sa v podstate vzťahujú len na Steam a funkčnosť multiplayeru. Nechýbajú achievementy, Steam Cloud, zberateľské kartičky alebo multiplayerová liga. Let's playerov určite poteší aj integrácia Twitch streamovania. Najväčším prídavkom je jednoznačne Steam Workshop, ktorý vám umožní jedným kliknutím do hry pridať akúkoľvek modifikáciu vytvorenú užívateľmi na Steame. Už pri vydaní tak boli

dostupné krajšie textúry, úpravy HUD-u hry alebo herné mapy. Avšak podpora Steam Workshopu pôsobí dojemom, že vývojári len preložili kus práce na komunitu. „Ved' si tie krajšie textúry a herné vylepšenia spravia sami.“ A to, bohužiaľ, znamená, že od Age of Empires 2 HD, sa autori neponaučili, pretože aj v rozšírenej edícii Age of Mythology bude (aj z našej strany) vyčítané úplne to isté.

Vizuálny remake

Vizuálna stránka je najväčšou a zároveň aj jedinou veľkou zmenou oproti pôvodnej verzii. Pridané sú nové efekty nasvietenia, tieňov či striedanie dňa a noci, a tiež aj grafické možnosti ako antialiasing a ambientocclusion. Hra tak schováva nízku kvalitu textúr, ale vzhľadom na svoj vek hra vôbec nevyzerá zle. Navyše vďaka Workshopu si môžete lepšie textúry prostredia stiahnuť rovno zo Steamu za niekoľko sekúnd. Napriek dlhšej dobe v earlyaccess sa však počas hrania stále vyskytnú grafické bugy, ale nejde o nič extra vážne. Z času na čas zmiznú šipy a stopy zo zeme alebo pri použití určitej božskej sily začnú blikať tieňe. Čo sa týka hudby a zvukov, sme si istí, že srdce každého hráča zaplesá, keď bude počuť

melódie dávnych čias. To isté platí aj o zvukoch jednotiek, hlavne tých mýtických, ktoré dnes znejú naozaj ikonicky.

Stále ide o vynikajúcu stratégiu, akých dnes nájdete veľmi málo

Age of Mythology: Extended Edition sa pridell'uje výsledné hodnotenie veľmi ťažko, a to hlavne kvôli faktu, že sa nájde množstvo hráčov, ktorí hru ešte nikdy nehrali a nižšie hodnotenie ich môže odradiť. Pokiaľ medzi nich patríte, jednoznačne si k výslednému hodnoteniu môžete pridať aj desať percent, no aj pre vás platí výstraha, že cena je jednoducho prestrelená. Stále však ide o vynikajúcu RTS, ktorá vám ponúka kampane na niekoľko desiatok hodín a množstvo singleplayerových a multiplayerových módov.

P.S. upozorňujeme, že screenshoty pochádzajú z hry obohatenej o módy, a to konkrétne: Ozharas AoM Terrain Pack V1 a všetky jeho prídavky a Improved Ingame UI. Ich použitím sme vám chceli ukázať, ako odlišne, a hlavne krajšie, môže hra vyzerať.

Juraj Vlha

Strike Suit Zero: Director's Cut

VESMÍRNA PRÁZDNOTA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: vesmírna arkáda
Výrobca: Born Ready Games
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + Strike Suit režim
- + obmedzenie zbraní
- + nenáročná hrateľnosť
- jednotvárnosť misií
- stereotypná hrateľnosť
- grafické spracovanie vesmírnych lodí

Vesmírny simulátor môže mať viacero podob. Tituly ako Freelancer v minulosti ťažili z nekonečnosti vesmíru. Predstavili otvorený svet a hráčovi dali slobodu a množstvo možností. Potom sú tu „simulátory“ ako Strike Suit Zero. Tie vás zavrú do miestnosti, steny namalujú na čierno, pridajú hviezdy a ďalšie vesmírne objekty.

Takto to zopakujú miliónkrát a prestrel'ate sa na koniec hry. V prípade Strike Suit Zero vás čaká trinásť misií, ktoré sú však stále o tom istom. Vystrel'at' nepriateľské stíhačky, prípadne ochrániť nejaký kl'účový objekt. A stále dookola. Určitým oživením je viac typov munície a vesmírnych lodí, ako aj získavanie vylepšení. Avšak samotný boj je sám o sebe priemerný.

Možno sa nájdú ľudia, ktorým tento žáner vyslovene vyhovuje. Radi lietajú na obmedzenom priestore vo vesmíre a naháňajú nepriateľské stíhačky. My sme však podobnú hru hrali naposledy pred asi milión rokmi a išlo o béčkovú produkciu z Poľska. Takisto sme skúšali aj Galaxy on Fire 2 na mobilných zariadeniach a treba uznať, že táto hra ponúka toho viac ako Strike Suit Zero.

Treba poznamenať, že herné mechanizmy fungujú bez problémov a nestretli sme sa ani s bugmi a inými technickými problémami. V tomto smere je hra veľmi dobre zvládnutá. Naše pripomienky smerujú k hrateľnosti, ktorá nás neoslovila. Fanúšikom žánru však môže ponúknuť to, čo hľadájú.

PS4 verzia sa pýši podtitulom Director's Cut a ponúka mierne upravenú príbehovú kampaň a ďalšie misie v podobe pribaleného DLC balíčka. Hru pre viacerých hráčov nenájdete, takže približne po piatich až šiestich hodinách sa presuniete k pridanému obsahu a hru môžete následne odinštalovať.

HODNOTENIE:

55%



Aby sme len nekritizovali, Strike Suit Zero príjemne oživuje boje pomocou tzv. Strike Suit režimu, do ktorého sa hráč môže prepnúť po zabití určitého počtu nepriateľov. Tento režim nie je dostupný hneď na začiatku kampane a odomkne sa prirodzeným postupom.

Jedna z novinek Director's Cut verzie je práve skoršie prístupnenie tohto režimu. Treba povedať, že Strike Suit prináša do hry aj taktický prvok, hráč sa musí rozhodnúť, kedy a ako vlastnosť použiť. My sme sa

napríklad počas hrania v niektorých prípadoch púšťali strmhľav voči presile, pretože sme po chvíli aktivovali Strike Suit a väčšinu protivníkom sme rýchlo zneškodnili. Sem-tam to nevyšlo, takže nás hra teleportovala k poslednému checkpointu. Tie sú rozmiestnené pomerne striedmo. Je preto potrebné si dávať pozor. Zlyhať po niekoľkých minútovom boji v poslednej prestrelke zrovna nepoteší.

Takticky rozmýšľať však budete neustále. Zbrane sú nejakým



spôsobom obmedzené – buďto vyčerpáte energiu a chvíľu čakáte, až sa dobíja, alebo sú zbrane limitované počtom. To platí najmä pre rakety. Cesta k úspechu teda vyžaduje inteligentné používanie zbraní a vhodné prepínanie medzi klasickým a Strike Suit režimom vesmírnej lode. Vo výsledku však nejde o nič zložité.

Director's Cut údajne prináša aj vylepšenú grafiku. Nemali sme však možnosť porovnať s pôvodnou hrou, ale PS4 verzia výraznejšie neprekvapila. Titul vyzerá v podstate pekne a vesmírne boje sú vizuálne atraktívne – najmä vďaka dobrým

svetelným efektom. Nepriateľov však počas boja detailne nepreskúmate. Ani vaša stíhačka neohúri. Ak chcete „next-gen“ grafiku, tak odporúčame Killzone, Strike Suit Zero je na dnešné pomery priemer. Chválime však hudobnú zložku, ktorá je výborná. Soundtrack zložil Paul Ruskay, ktorý skladal hudbu k sérii Homeworld. Jeho skúsenosti sa na výsledku prejavujú.

Strike Suit Zero: Director's Cut osloví hráčov, ktorí majú radi vesmírne hry alebo vzdušné strieláčky. Ostatným jedincom nemá čo ponúknuť – na to je moc obyčajná hra. Hoci

hra netrpí žiadnymi výraznými chybami, hrateľnosť a technické spracovanie je iba mierne nadpriemerné. Chýba oživenie, všetky misie sú jednotvárne a na rozdiel od iných vesmírnych hier sa Strike Suit Zero zameriava iba na boj na obmedzenom priestore. Hoci sa k vám v niektorých častiach pripoja aj spolubojovníci, zdalo sa nám, že väčšinu nepriateľov sme reálne vždy zneškodnili sami. Ak vás však tento typ hier baví, potom Strike Suit Zero možno zabaví. V opačnom prípade vás o svojich kvalitách asi nepresvedčí.

Roman Kadlec

The Amazing Spiderman 2

SPIDERMAN SA VRACIA!
OPĎ! UŽ SIEDMY RAZ!

Tak a máme tu d'alšiu pravidelnú nádielku od štedrého štúdia Activision. Kto by nemal rád starého dobrého Spidermana? Teda pokiaľ nepatríte medzi ľudí, ktorí pochopili, že siedmy titul od Beenoxu nebude o nič lepší, ako tých šesť predchádzajúcich. Licencované hry podľa filmov, to je samo o sebe na veľmi, ale naozaj na veľmi dlhú debatu...

Ciel'ová kategória hry The Amazing Spiderman 2 je jasná. Ide o mládež, ktorá ešte nedosiahla pubertu a sám distribútor si je vedomý, že nikde inde neuspěje. A presne takto titul aj vyzerá. Opísať príbeh je celkom zložitá, keďže do veľkej miery absentuje, alebo si človek pripadá, že hrá demo verziu niekoľkých hier naraz. Roztrúsenosť misií v hlavnej, sedem hodinovej kampani, je o sérii úloh typu „najdi zláka a zniči ho, no na nič iné sa nepýtaj!“

Ostatne, hratel'nosť je až na zopár zmien takmer identická s predchádzajúcimi titulmi. Sandboxové mesto, z ktorého čítáť umelosť na tri kilometre, príbehové misie, zbieranie komixov a oblekov, preteky na hojdačích siet'ach a sem-tam nejaký bočný eventík v tmavých uličkách. Všetky výhrady, ktoré mal bežný hráč pri hraní predošlého titulu, ako napríklad bossfights, stealth misie či samotné mechaniky súbojov, sa zlepšenia nedočkali.

Našťastie (či na nešťastie?) sa spoločnosť Beenox rozhodla zmeniť ovládanie pri hojdaní na siet'ach. Po novom už Spiderman nevyužíva oblaky ako zachytý bod, ale skutočné budovy a stromy, pričom musí využívať ľavú a pravú ruku, u vás na ovládači je to pomocou zadných tlačidiel. Teoreticky to znie dobre, no v praxi sa môžete tešiť na veľmi zlú fyziku a časté narážanie do múrov. Avšak ak si pofičíte na načasovaní a budete robiť veci správne, hra vás odmení naozaj intuitívnym, no t'ažším lietaním po veľkomeste. Zmenám sa nevyhli ani bočné misie, ktoré po novom musíte plniť, pokiaľ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná 3rd person
Výrobca: Beenox
Zapožičal: Activision

PLUSY A MÍNUSY:

- + Spiderman?
- málo zmien
- viacero herných mechaník nedáva zmysel
- ovládanie
- AI

HODNOTENIE:

50%

nechcete, aby vás na každom kroku otravovali špeciálne jednotky, schopné rozmiestňovať elektrické siete po meste. Opäť ide o zaujímavý koncept na papieri, no je vskutku nedomyšlený. V základe ide o vašu reputáciu, ktorá môže byť buď zlá, alebo hrdinská. Preto namiesto rozhodnutí v hlavnej príbehovej línii (či už v rozhodnutiach v konverzáciách alebo samotnými činmi) budete nútení riešiť vedľajšie úlohy typu „chod' zachrániť ľudí v horiacom dome“ (poznámka autora: čo ma ešte teraz mrzí, keď si spomeniem na otrasné ovládanie pri vstupe do budovy), aby ste neboli vnímaní ako ten zlý Spiderman. A nenechajte sa zmiasť výberom možností v príbehových dialógoch, všetky spejú k rovnakému koncu.

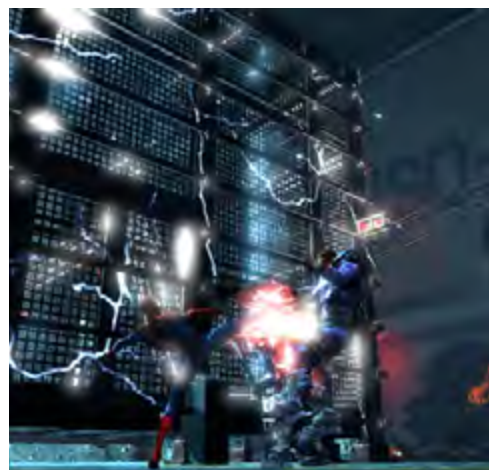
Grafické spracovanie na PS4 je úbohé. Grafika je pomaly horšia ako na starých konzolách, a keď porovnáme titul s takým Second Son-om, zistíme, že Beenox ani len neuvažoval nad next-genom. Jediné, čo stojí za zmienku pri grafike, je samotný Spiderman, ktorý v hre bije do oka grafickým spracovaním oproti starým a hnusným textúram všetkého ostatného.

Čo teda s d'alším Spidermanom? Deti sa určite potešia (tie ešte nevedia rozoznať dobré



od priemerného). A možno aj skalní fanúšikovia komixovej predlohy. No skúsení hráči radšej siahnu po niekoľko iných hrdinských tituloch, ktoré sú spracované oveľa lepšie. Beenox ani tentokrát „nesklamal“ a priniesol nám takú priemernú hru, že si chudák Peter Parker bude pripadať úplne obyčajne. Čo by asi robil, keby sa to dozvedel? Určite by to bol zaujímavý námet na hru alebo na film...

Tomáš Kleinmann



Kirby: Triple Deluxe

SNAKE JE PO DLHEJ DOBE SPÄŤ!

Tak, ako aj nedávno recenzovaný Yoshi's New Island, patrí Kirby medzi známe postavičky Nintendo sveta. Premiéru mal Kirby v hre Kirby's Dream Land ešte na prvom Game Boyi a odvtedy sa objavil v desiatkach ďalších hrách na všetkých platformách od Nintendo. Táto rozkošná gul'ôčka (podľa Markusa rozkošná nie je) sa po prvýkrát dostáva aj na Nintendo 3DS v hre Kirby: Triple Deluxe a už teraz môžeme vyhlásiť, že nesklamala.

Kirby si užíval deň ako každý iný. Chvil'ku bol na love rýb, potom si trochu zalietal a nechýbal ani vytúžený relax. Keď sa však na druhý deň ráno zobudil, zhrzene si uvedomil, že jeho domček sa už nenachádza na zemi, ale vo vzduchu. Do tajomnej krajiny Floralia ho vyniesol obrovský fazul'ový výhonok známy ako Dreamstalk. V dial'ke uvidel aj hrad kráľa Dededeho, ktorý stonka vyniesla ešte vyššie. No vzápätí sa stalo niečo zvláštne. "Pavúkoidná" prišera Taranza vošla do Dededeho hradu. Tí dvaja určite nemajú za lubom nič dobré. Kirby nemôže len tak nečinné postávať a musí sa k nim dostať.

Tak by sa v jednoduchosti dala zhrnúť zápleťka najnovšieho Kirbyho dobrodružstva. Napriek tomu, že príbeh nehrá extra dôležitú úlohu, tvorí príjemnú kulisu samotnej hratel'nosti. Jej základným pilierom je prejsť jednotlivé levely za pomoci Kirbyho schopnosti kopírovať útoky nepriateľov. Ako? No predsa tým, že ich nasajete a prehltne. Návrat k týmto klasickým herným prvkom poteší najmä starších hráčov a fanúšikov tejto ružovej postavičky. Samozrejme, nechýba ani zbieranie hviezdíček, za ktoré, podobne ako v hrách s Mariom, získavate ďalší život. Dôležité sú aj slnečné kamene, ktoré sú rôzne poskrývané po leveloch a musíte využiť vašu zručnosť alebo rýchle reakcie na to, aby ste ich získali. Až určitý počet vám umožní dostať sa do ďalšieho sveta a priblížiť sa k Dededemu.

Na konci každého sveta vás čakajú veľké súboje s bossmi, ktoré

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS

Žáner: plošinovka

Výrobca: HAL Laboratory

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kirby, Kirby, Kirby
- + veľá herného obsahu
- + vynikajúca grafika a skvelá hudba
- + príjemná hratel'nosť
- chýba multiplayer
- krátky hlavný herný mód

HODNOTENIE:

83%



sú veľmi zábavné a ani jeden sa neopakuje. Navyše, každý má unikátne schopnosti a útoky, takže sa neustále stretávate s niečím novým. Plusom je aj dĺžka jednotlivých levelov. Nie sú extra dlhé, no pokiaľ chcete zozbierať všetky slnečné kamene a kl'účiky, určite si niektoré zopakujete. A vôbec vám to nebude vadit'. Práve naopak. Škoda však, že je samotný príbeh dosť krátky (okolo šesť hodín) a v podstate celú hru prejdete veľmi jednoducho. Akonáhle zistíte, čo na ktorého bossa platí, veľmi rýchlo ho porazíte.

Ako Triple v názve napovedá, okrem príbehu vás čakajú ešte ďalšie dva herné módy. Druhý, Kirby Fighters, je čisto bojový a mierne pripomínajúci známu sériu Super Smash Bros. V ňom si vyberiete, za akú kópiu Kirbyho chcete hrať a zvolíte si náročnosť výzvy. Následne vás hra postaví pred niekoľko bojových arén so stúpajúcou náročnosťou, ktoré musíte dokončiť za čo najkratší čas. Prítomný je aj multiplayer, no online si ho nezahráte. Avšak plusom je prítomnosť funkcie Download Play, takže si zahrajú aj vaši kamaráti, ktorí hru nevlastnia. Tretím herným režimom je Dedede's Drum Dash, kde hráte za Dededeho a vaším cieľom je získať čo najviac mincí v jednoduchej rytmickej hre. Nie je to nič zložité, no na krátke zabitie času postačí. Škoda, že tu chýba multiplayer.

Aby toho nebolo málo, po prejení hry sa vám sprístupní ešte ďalší herný obsah. V Dedede Tour! si zahráte za samotného Dededeho, avšak bez Kirbyho schopnosti kopírovať ostatných. Dededeho kladivo,

musíme povedať, vie tiež zabaviť. Nepriatelia sú v tomto režime trochu silnejší a rovnako aj mini-bossovia, ktorí majú za menami označenie DX. Taktiež aj Taranza je nahradená inou postavou z Kirbyho sveta. Namiesto nej budete bojovať proti kráľovnej Sectionii. Posledným bonusom je aréna, kde si môžete zopakovať boje proti všetkým bossom z hry. No musíte tak urobiť čo najrýchlejšie a bez smrti.

Kirbymu sa na 3DS darí presne to, čo sme vyčítali autorom v Yoshi's New Island. Kombinácia rozprávkovej grafiky plnej farebných motívov, vynikajúcej hudby a štipky infantilnosti funguje na výbornú. Každý zo siedmich svetov je svojský, nič sa neopakuje a celá hra srší hravosťou. Výborne vyzerajú aj scény, kedy sa Kirby presunie do akoby zadnejšej časti obrazovky a to hlavne so zapnutým 3D. Vynikajúce sú aj zvuky jednotlivých nepriateľov a Kirbyho. Rovnako aj hudba, ktorá je vynikajúca v každom jednom hernom móde.

S Kirby: Triple Deluxe nemôžete stúpiť vedľa. Pokiaľ máte radi klasické plošinovky, nie je čo riešiť. Nových a zábavných prvkov je v Triple Deluxe dostatok a určite vás neomrzia. Bonusom na skvelej atmosfére je aj vynikajúce audiovizuálne spracovanie a efektne spracovaný 3D režim.

Bohužiaľ, hra nepatrí medzi najdlhšie a pokiaľ hľadáte plošinovku, ktorú budete hrať s kamarátmi, musíte sa obrátiť inam. Inak jednoducho nie je čo vytknúť.

Juraj Vilha

Child of Light

KEĎ NIEČO VYZERÁ AKO INDIE, ALE NIE JE TO INDIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Výrobca: Ubisoft

Zapožičal: Conquest

Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuál
- + hudba
- + rozprávková atmosféra
- + jednoduchý súbojový systém
- + cena
- neustále umelé prerušovanie gameplayu
- rozprávanie príbehu cez poéziu

HODNOTENIE:

80%



RPG hráčom dnes byť, to má človek radosť žiť.

V Mass Effecte rozhodnutia robiť a na širých pláňach Skyrimu pojem o čase stratiť.

Čo si tak však rozprávku prečítať, ktorú schovanú v rýmoch treba hľadať?

Skúste si predstaviť, že chcete v dnešnom hernom svete spraviť novú RPG hru. Prvá vec, na ktorú sa váš potenciálny budúci vydavateľ spýta, čím sa bude táto hra od zástupov ostatných RPG líšiť. Vaša odpoveď?

Celý príbeh bude ako rozprávka napísaná v rýmoch, ktoré hráč bude musieť čítať, na vizuál hry použijeme engine, vďaka ktorému bude hra vyzerať ako 2D olejomalba a súboje budú prebiehať aktívnym turn-base systémom. Väčšina vydavateľov by vás po tejto prezentácii so smiechom poslala kade ľahšie s tým, že vaša RPG nemá šancu predať sa,

a vám by nezostalo nič iné, ako obrátiť sa na kickstarter a v tom najlepšom prípade hru vydať ako indie titul, ktorý by si však v konečnom dôsledku v tej hromade indie hier nikto nevšimol. V tomto prípade sa tak, našťastie, nestalo a celú RPG sa rozhodol zobrať pod svoje krídla Ubisoft.

Ako sa teda táto indie RPG Child of Light, ktorá vlastne nie je vôbec indie, hrá?

Príbeh Child of Light sa točí okolo malej princeznej Aurory, ktorá v úvode hry zomiera a po svojej smrti sa ocitá v Lemurii, na ktorú útočia sily zla. Ako to už v rozprávkach býva,





po chvíli sa Aurora dozvedá, že by mohla existovať cesta späť do sveta živých, kde trúchli za ňou jej otec, cez magické zrkadlo, ktoré sa zhodou okolností nachádza v rukách neznámej temnoty šíriacej sa nádhernou Lemuriou. Áno, príbeh sa naozaj nepokúša hrať na originalitu a všetky karty vsádza na svoju prezentáciu, ktorá prebieha výhradne cez Aurorine dialógy s ostatnými postavami. Tieto dialógy nielenže nie sú nahovorené, ale každý jeden z nich sa celý skladá z rýmov, čo na jednej strane pôsobí pomerne archaicky, no taktiež prekvapivo dobre funguje v snahe vytvoriť atmosféru starých rozprávok. Čo tento spôsob prezentácie, bohužiaľ, spôsobuje, je umelé prerušovanie herného zážitku. Kým v moderných RPG dokážu vaše postavy vďaka ich nahovoreniu komentovať situáciu za chodu, tu sa zakaždým hra pauzuje a vy si tak musíte pekne prečítať, čo majú vaše postavy na srdci.

Tých je, mimochodom, na RPG, ktorá trvá približne okolo jedenásť hodín, pomerne veľké množstvo. Konkrétne, pokiaľ sa budete naozaj snažiť, je možné postupne naverbovať do svojej družiny celkovo sedem postáv, pričom každá disponuje svojimi vlastnými skillmi, čo je samo o sebe určite

potešiteľné zistenie. Menej potešiteľná je však skutočnosť, že reálne môžete v súbojoch používať aktívne, vrátane vás, len dve postavy. To v praxi s kombináciou nízkej obtiažnosti hry spôsobuje, že si nájdete svoju ideálnu kombináciu postáv a budete používať takmer celú hernú dobu len tie. Pre hardcore hráčov je pripravená vyššia náročnosť, ktorá však mení celý herný zážitok na tzv. grindovanie, kde musíte neustále súboje opakovať v snahe nazbierať potrebné experience.

Súboje, ako už bolo spomenuté, prebiehajú na t'ahy, ktoré sú zobrazené na časovej osi počas súboja. Okrem samotného výberu útoku (majú rôzne doby castovania), je možné poradiť aktívne ovplyvňovať Igniculusom (svetluška, ktorá vám pomáha pri riešení puzzle), ktorý dokáže spomaliť vybraného nepriateľa. Súboje sú v zásade rýchle a zábavné, no ich množstvo zvlášť v posledných kapitolách príbehu exponenciálne narastá na takú úroveň, že sa im budete vo väčšine prípadov snažiť radšej vyhnúť. Čo pôsobí rušivo je aj fakt, že prakticky po každom súboji získava niektorá z vašich postáv nový level a vy tak neustále prerušujete hru, aby ste mohli priradiť skillpointy. Aby

toho prerušovania nebolo málo, pri vašich potulkách získavate ustavične rôzne vzácne kamene, ktoré môžete pretvárať na silnejšie ich craftovaním a tie následne priradiť do troch slotov na každej postave.

Všetko toto prerušovanie vám bude vadiť hlavne preto, že vás bude vytrhávať z nádhery spracovanej Lemurie, ktorá naozaj vyzerá ako živá olejomalba a je radosť ju preskúmať. Obrovskú zásluhu na tejto atmosfére má hudba, ktorá skvele dopĺňa nádherný vizuál a dotvára správny rozprávkový feel, vďaka čomu Child of Light pôsobí v záplave všetkých dnešných „vážnych“ RPG neuveriteľne sviežo a neotrelé.

Pri cene 14,99€ predstavuje Child of Light veľmi zaujímavú RPG, ktorá však nemusí sadnúť každému, a to hlavne vzhľadom na svoje umelecké aspirácie, kvôli ktorým niekedy tlačí samotný herný zážitok do ústrania.

Či vám niečo takéto vyhovuje, je hlavne otázkou vašich preferencií, a preto výsledné hodnotenie berte tentokrát len orientačne.

Branislav Brna

Mario Golf: World Tour

MARIO OPĚT BERIE DO RÚK GOLFOVU PALICU, TENTORAZ NA 3DS

Pri máloktovej hre od Nintendo je okamžite jasné, aký bude jej obsah. Čo predsa čakať od hry, ktorá sa volá Mario Golf? V podstate golf s Mariom, avšak s množstvom ďalšieho obsahu a herných módov. Bohužiaľ, oproti predchodcovi na Nintendo 64 a Game Boy Advance je noviniek málo. A to po desiatich rokoch (ak nerátame Virtual Console) oddychu v sérii zamrzí.

Chcete si zahrať golf pod vodou? Vo World Tour to nie je problém

Na úvod musíme poznamenať, že Mario Golf nie je žiadny seriózny golfový simulátor, ale čistá arkáda, ktorá sa zameriava hlavne na zábavu a jednoduchosť. To však neznamená, že sa nenájdú aj prvky pre profíkov. Nazačiatku vás hra vyzve zahrať si stručný tutoriál, kde sa naučíte základy ovládania a herné mechaniky, ktoré sú veľmi prívetivé a rýchlo si ich osvojíte. V podstate sa do hry môžete dostať už v priebehu prvých piatich minút a hrať o prvý pohár.

Po zvolení vášho handicapu, čo v hre znamená vašu výhodu ako začiatočníka, vaše prvé kroky budú určite smerovať k módu Castle Club, kde hráte za svoje Mii a za vyhrané peniaze si môžete nakupovať a upravovať váš výzor a výstroj. Dokopy si zahráte na troch ihriskách, pričom každé obsahuje osemnásť jamiek. Začiatočnice a tým pádom aj najľahšie, sa odohráva v graficky najmenej neobvyčajnom lesíku. V ďalšom si zahráte na pláži a v poslednom dokonca v horách.

Pozitívom je aj fakt, že ako hra postupne pridáva na náročnosti, tak vás zároveň aj učí nové triky alebo prezentuje nové power-upy a váš „skill“ sa neustále zlepšuje. Po skončení troch najväčších ihrísk vás čakajú výzvy, ktoré sú rôzne poskrývané po základnej lokalite a, samozrejme, online multiplayer. Je na nezaplatení sledovať, ako hráte s niektorými začiatočníkmi a sledujete ich pokusy

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: golf
Výrobca: Camelot
Software Planning
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + zabaví na dlhú dobu
- + multiplayer
- + vizuálny štýl
- veľmi málo nového
- zbytočne veľký priestor v Castle Club

HODNOTENIE:

72%

a zároveň sa neubránite obdivu pri niektorých expertoch. Navyše je multiplayer skvelý spôsob, ako zlepšovať svoje zručnosti na jednotlivých ihriskách. Bohužiaľ, počas recenzovania sme sa nevyhli problému s pripojením, ktoré by však nemali byť prítomné po oficiálnom vydaní hry.

Čo však hru robí zábavnejšou a zaujímavejšou, je práve jej zahrnutie do sveta plného známych Nintendo postavičiek. To sa netýka len charakterov, za ktoré môžete hrať, ale aj dizajnu power-upov a celých lokalít. Každé ihrisko má v sebe klasickú Nintendo atmosféru a táto kombinácia vám bude neustále vyvolávať úsmev na tvári.

Rozprávkový vizuál nemôže chýbať

Samotnej grafickej prezentácii nemáme čo vytknúť. Prím hrá hlavne samotný vizuálny štýl a tým pádom vás hra farieb na obrazovke odpútava od sledovania akýchkoľvek nedostatkov. Diverzita jednotlivých ihrísk je veľká a každé pôsobí veľmi rozprávково a príjemne. Taktiež aj 3D efekt pôsobí nádherne, a to hlavne pri odpale a následnom sledovaní dopadu. Čo sa týka hudby, tak nejde o žiadne chytľavé melódie, ktoré si radi uložíte do kolekcie svojich obľúbených

soundtrackov, no do hry sa hodia spoločne aj s rôznymi zvukmi a hlasmi jednotlivých postavičiek.

Ak ste golfoví nadšenci, nestúpíte vedľa

Mario Golf: World Tour ničím neprekvapil, no našťastie ani výrazne nesklamal. Gameboy Advance verzia zostáva nateraz jednoznačne neprekonaná. Aj keď sa pár noviniek nájde, World Tour väčšinou len opakuje to, čo sme už kedysi videli. Situáciu zachraňuje multiplayer a dlhá herná doba. Avšak ťažko môžeme hru odporučiť niekomu, koho golf ne baví. Pokiaľ však áno, lepší golf na 3DS nenájdete.

Juraj Vlha



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

Posledné kusy
špeciálnej
edície skladom

WATCH DOGS



GAME

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



Farming-Simulator 2013®

OFICIÁLNÉ ROZŠÍŘENÍ 2



Len u nás
bonusové DVD
zadarmo.



SNIPER ELITE III

Bonusové DLC
pre
predobjednávky

LEGO: The Hobbit

CESTA TAM A SPÄŤ V LEGO PREVEDENÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: akčná adv.

Výrobca: Traveller's
Tales

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekné prostredia
a grafické
spracovanie
- + atmosféra prostredí
- nič nové
- príliš ľahké
- miestami
neprehľadné
a mätúce

HODNOTENIE:

65%



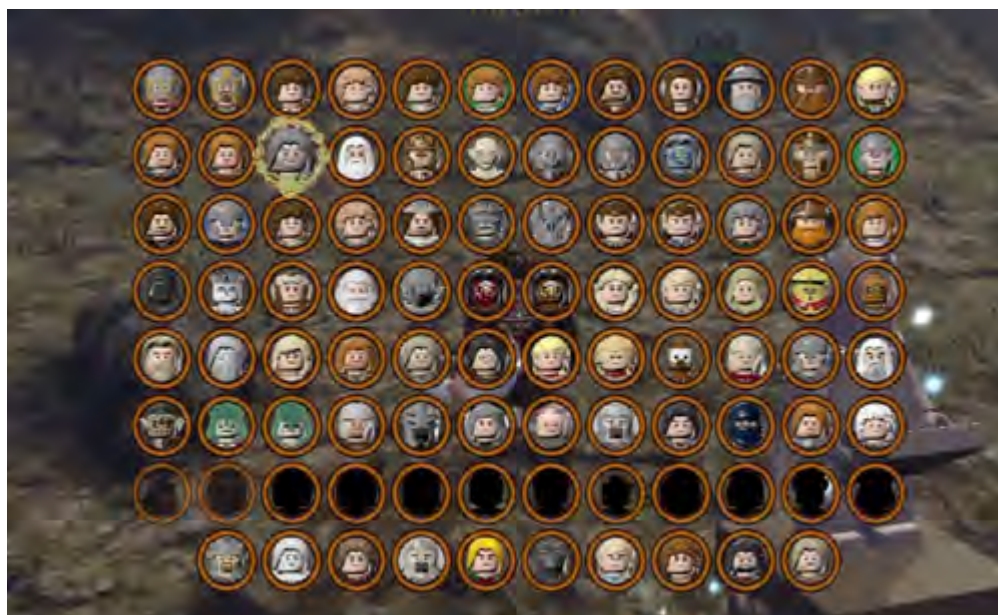
LEGO: The Hobbit, rovnako ako predošlé Lego tituly, neprináša žiadne dych berúce zmeny do série, ale ostáva pri už zaužívaných konceptoch a mechanikách. Práve naopak ich niekedy až príliš zjednodušuje. Snaží sa to však vybalansovať v iných oblastiach a či sa to tvorcom novej Lego hry podarilo, sa dočítate v recenzii.

Od Lego hier fanúšikovia tejto série žiadne prevratné zmeny nečakajú. Lego herné mechanizmy a techniky ako-tak fungujú už dlhú dobu a hráči si na ne zvykli. Klasické rozbíjanie všetkého okolo seba a následné používanie rozbitých lego kociek nechýba ani v Hobbitovi, ale tentokrát je táto akcia okorenená skvelým pocitom z rozbíjania za trpaslíkov, ku ktorým to jednoducho pasuje (predsa len ničenie Yodovho domu za Luka Skywalker a nebol tak úplne ono). Hráči nového lega sa tak, samozrejme, nevyhnú ani minihráčom, kde

musíte doplniť do skladačky chýbajúci dielik, alebo vyrábaniu pomocou nákresov.

Práve vyrábanie pomocou nákresov, prešlo v Hobbitovi malou zmenou, ktorú tvorcovia

pozmenili, aby zapasovala do sveta, ktorý Hobbit reprezentuje. Keďže jednými z hlavných postáv v tejto hre a tiež vo filmoch sú trpaslíci, čo by to bolo za hru, aby neukázali svoje banícke schopnosti? Počas hrania hry tak



budete musieť zbierať a ťažiť rôznorodé materiály a následne ich neskôr používať pri plnení úloh, či už tých v hlavnom príbehu, alebo bočných, ktorých je naozaj kvantum. Tie sa vám odomykajú postupne plnením hlavného príbehu, ktorý vám zaberie asi šesť hodín herného času.

Autori sa ale rozhodli nespraviť z hry podrobné rozprávanie príbehu, čo je tak trochu škoda. Hra už počíta s tým, že ste videli filmy, alebo čítali knihu, a že si niektoré medzery príbehu doplníte sami. Škoda je to ale o to väčšia, že sa v Hobbitovi podarilo vývojárom niečo, čo sa im nedarí tak dobre v každej lego hre. Týmto prvkom sú nádherné prostredia, ich spracovanie a atmosféra. Od prvých začiatkov v pôvodnom kráľovstve Ereboru cez Bilbov dom, Rivendell až po samú Osamelú Horu sa cítite tak, ako keby ste prechádzali naozajstnými replikami daných prostredí, aj keď sú vyrobené z lega. Dojem snád' kazí len fakt, že v niektorých prípadoch a scénach je zvolená zlá farebná škála textúr a miestami nemáte poňatia kde ste, alebo čo robíte, a tak len náhodne skáčete a dúfate, že sa niekam dostanete.

V príbehu sú zachytené všetky najpodstatnejšie udalosti prvých dvoch filmov, obohatené klasickým Lego humorom a podaním, čo robí hru zábavnou aj pre hráčov, ktorí už svet Tolkiena poznajú spamäti. Hra, bohužiaľ, končí rovnakým vyvrcholením ako aktuálne dva vydané filmy a je viac než pravdepodobné, že si hráči na



zakoňčenie počkajú do najbližšieho dielu ako filmu, tak aj hry. Ako sme vyššie spomínali, v hre sa veľa nenatrápate. Všetko je vopred pripravené tak, aby ste sa nemuseli namáhať, rozmýšľať a akcie sú absolútne intuitívne. Či už musíte nahádzať Bomfurovi do úst jedlo a spraviť si z jeho brucha trampolínu, použiť Dori hák na pritiahnutie vecí, alebo Dwalinovo kladivo na rozbíjanie predmetov, niekedy si pripadáte, že hra vás ma za kompletne stupídneho a radí vám v každom kroku vašej cesty. Z každej jednej akcie tak nevyplýva absolútne žiaden prvok úspechu alebo zadosťučinenia zo zvládnutej úlohy. Súboje ani netreba spomínať, lebo sú len akčným spestrením príbehu, kde vám stačí dookola stláčať jedno a to isté tlačidlo.

Zhrnutie

Lego: The Hobbit, nie je práve TOP titulom Lego sérií, ale nedá sa ani povedať, že úplne sklamal. Síce príliš ľahký a primitívny, no rozpráva príbeh svojím vlastným humorným štýlom, a to je celou myšlienkou lego hier, ktoré už známe príbehy obohacujú svojším prevedením a doplnkami lego sveta, ktoré ich robia výnimočnými.

Veľa vecí sa určite dalo spraviť lepšie a prepracovanejšie, ale nemá zmysel baviť sa o veciach, ktoré by mohli byť, a to platí duplom o Lego hrách.

Richard Mako



2014 FIFA World Cup Brazil

TO ISTÉ AKURÁT V NOVOM ŠATE

Každoročná záplava športových sérií od EA Sports či ostatných firiem, ktoré pripravujú hry s touto tematikou, je už tradíciou, keď väčšina fanúšikov športov siaha po výmene nového ročníka za starý. V priehŕšti titulov nájdeme tie, ktoré sa vydali len ako drobné úpravy, ale aj tie, ktoré si svoju plnú cenu obhájili obrovskými úpravami v hrateľnosti a aj v ďalších aspektoch.

Avšak EA okrem každoročného vydania FIFY prináša aj tematicky ladené hry. Tie majú za úlohu propagovať veľké futbalové podujatia a zarobiť na ich popularite. Otázkou však je, či si dokáže svoju plnú cenu obhájit'.

Čo je na hre 2014 FIFA World Cup Brazil výborné? V prvom rade je to atmosféra. Počnúc soundtrackom, tematickým menu až po „rádio“ v podobe dvojice komentátorov, ktorých úlohou je vyjadrovať sa k udalostiam v hre. Musíme povedať, že sme boli prekvapení snahou o autenticitu, ktorá bola do hry vložená. Samozrejme, nekončíme. Prepracované štadióny podľa ich reálnych predlôh s dôrazom na atmosféru a k tomu prestrihy na veľkoplošné obrazovky, kde diváci zúri vo povzbudzujú svoj národný tím. Nechýba ani podpora štatistík odzrkadľujúca reálnu formu národných tímov a hráčov, teda rovnako ako v každej jednej FIFE v posledných rokoch.

Povedať, že FIFA World Cup 2014 je obsahovo chudobná, je ako povedať o Dark Souls, že je to ľahká hra. Nájdete tu naozaj množstvo módov a príležitostí ukázať svoje futbalové majstrovstvo. Problémom však je, že prakticky všetky herné módy sú iba premenované herné módy z FIFY 14, akurát sú zasadené do reálií chystaného futbalového šampionátu.

Klasický Kick-off umožňujúci zahrat' si jeden rýchly zápas, Capitan of Your Country, variácia Be a Pro módu. Tam si zahráte za jedného vybraného alebo vytvoreného hráča. Snažte sa

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: športová hra
Výrobca: EA Sports
Zapožičal: GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborné navodenie „šampionátové“ atmosféry
- + množstvo herných módov
- + kvalitné základy
- nulové zmeny hrateľnosti
- herné módy sú vlastne iba preskinované z FIFY 14
- pretrvávajúce nedostatky v hrateľnosti
- nulová motivácia ku kúpe, ak hráč vlastní FIFU 14

HODNOTENIE:

60%

prebýjať obrovskou súpisťou reprezentácie, aby ste si následne splnili sen a tréner národného tímu vás povolal na svetový šampionát, pričom za vrchol sa tu okrem víťazstva považuje aj

získanie kapitánskej pásky národného tímu. Road to FIFA World Cup zase ponúka celý kvalifikačný cyklus vo vami vybranej futbalovej organizácii. Klasický šampionát ponúka prakticky to isté,





môže u niekoho zaväziť pri kúpe. Najpodstatnejšia je však hrateľnosť. Tu prichádza najväčšie sklamanie. Faktom je, že zmeny v hrateľnosti sú vyslovene nulové. To znamená, že chyby, ktoré boli chybami vo FIFE 14, sa nachádzajú aj v tomto titule – čiže prestrelená účinnosť centrov do behu a striel z veľkej vzdialenosti dominujú, no zatiaľ im sekundujú drobné chyby v umelej inteligencii a otravné, predĺžené animácie pri zahrávaní autu. Problémovým sa javí hlavne prechod z next-gen verzie FIFE 14 na túto hru a pri takomto zvažovaní výmenu vyslovene neodporúčame. Preto hra vyšla len na old-gen konzoly, nakoľko PS3 a Xbox 360 majú obrovskú základňu majiteľov, zatiaľ čo pri PS4 a X1 sa počet majiteľov iba postupne rozrastá. To znamená, že celý titul vychádza z FIFE, s ktorou sme mali tú česť počas posledných rokov.

Celkovo teda získavate aj predstavu o tom, ako sa hra hýbe a ako vyzerá. Všimnete si slabú "otextúrovaných" divákov, naproti tomu však celkom detailne spracovaných hráčov, tentokrát s vymodelovanými trénermi národných tímov, ktorí sú buď našťvaní, keď hráte ako vrece hnoj, alebo sa radujú, keď skórujete jeden gól za druhým. Radostnou správou je, že si aspoň tu môžete zahrat' za náš národný tím na čele s Jánom Kozákom a vyhrať futbalový šampionát so Slovenskom aspoň takouto formou.

Je však ťažké odporučiť tento titul. Špeciálne tým hráčom, ktorí sú hrdými vlastníčkami FIFE 14. Nulové inovácie z hľadiska hrateľnosti a navyše absencia jedného z najobľúbenejších módov z virtuálnych trávnikov. To nie je veľmi dobrá vizitka. Faktom však je, že to, čo hrá robí, robí veľmi dobre.

Výborná autentická atmosféra, množstvo tematických herných módov a každodenná starostlivosť autorov o titul znamená, že ak sa pre titul rozhodnete, chybu určite nespravíte. Akurát musíte rátať s tým, že slovné spojenie „toto som už niekde videl“ sa bude vo vašej mysli objavovať mnohokrát.

Dominik Farkaš

akurát všetko v skrátenej forme. Story of Qualifying slúži ako mód výzvy a Road to Rio de Janeiro je online šampionát prezentovaný do formy

odstupňovaných úrovní, pričom všetko je hrané v online forme. Bohužiaľ, z pochopiteľných dôvodov chýba populárny FIFA Ultimate Team mód, čo



Battlefield 4: Second Assault

TO NAJLEPŠIE NAKONIEC, PROSTREDNÍCTVOM LIETADLOVÝCH LODÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + level dizajn
- + rôznorodosť nových máp
- + nový herný mód
- výzvy naviazané na získavanie zbraní

HODNOTENIE:

85%



Pri recenzovaní DLC k Battlefield 4 mám vždy zaužívaný postup. Pár dní pred vydaním DLC začnem postupne hrať hru. Dostávam sa „do tempa“, aby ma vydanie nového obsahu zastihlo pripraveného. Potom zahrám, zhodnotím a s najväčšou pravdepodobnosťou sa začnem venovať iným hrám, aby sa celý postup zopakoval pri vydaní ďalšieho DLC. No Naval Strike ma zaujal od prvého momentu a každý, kto hral Titan mód v Battlefield 2142, asi vie prečo.

Hlavným ťahákom tohto DLC je nový herný mód, ktorý do istej miery kopíruje populárny Titan mód. Aby sa však zachovali reálne súčasnosti, primárne herné mechanizmy tohto módu sa dočkali úprav. Carrier Assault je kombináciou Rush a Conquest módu v jednom atraktívnom balíčku, ktorý počas zápasu mení tempo aj pozornosť hráčov a vyžaduje snáď ešte efektívnejšiu spoluprácu k dosiahnutiu úspešného výsledku.

Na začiatku každého zápasu majú oba tímy svoje lietadlové lode a na

mapách sú rozmiestnené vlajky, ktoré treba zberať. Po zabraní vlajky začne pridružený raketomet páliť na súperovu lietadlovú loď. Táto Conquest fáza je od klasického herného módu odlišná v tom, že tickety tu neexistujú, zabíjaním nepriateľov nedosiahnete pre tím žiadnu bodovú výhodu. Ak klesne „zdravie“ ktorejkoľvek lietadlovej lode na 50%, súperov tím má možnosť nalodiť sa, zničiť dve M-Com stanice, a tak urýchliť zničenie súperovej lietadlovej lode. Tu sa prejavuje komunikačná zručnosť a schopnosť hrať tímovo. Možností

je veľa. Buď môžete jednoducho strážiť body, aby sa súperova loď zničila pomalšie, alebo sa môžete nalodiť pre jej rýchlejšie zničenie. Ak má však aj vaša lietadlová loď menej ako 50%, musíte tímovú silu rozdeliť aj na bránenie svojich M-Com staníc na svojej lietadlovej lodi. Hráč musí správne vyhodnotiť priority. Ak sa všetci hráči nalodia, tak môžu svoju lietadlovú loď nechať nechránenú a tá už bude ľahkým terčom pre súperiaci tím. Výsledkom toho je mód, ktorého kolá plynú rýchlejšie ako v klasickom Conqueste,





DREAMWORKS

AKO SI VYCVIČIŤ

DRAKA 2

DREAMWORKS ANIMATION SKG PRESENTS "HOW TO TRAIN YOUR DRAGON 2" MUSIC BY JOHN POWELL
BASED UPON THE "HOW TO TRAIN YOUR DRAGON" BOOK SERIES BY CRESSIDA COWELL EXECUTIVE PRODUCERS DEAN DEBLOIS CHRIS SANDERS PRODUCED BY BONNIE ARNOLD WRITTEN AND DIRECTED BY DEAN DEBLOIS



SOUNDTRACK AVAILABLE ON RELATIVITY
HowToTrainYourDragon.Com

V KINÁCH OD 19. JÚNA



DREAMWORKS ANIMATION SKG
How To Train Your Dragon 2 © 2014 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.





no spája v sebe dva najpopulárnejšie herné módy v Battlefield hrách.

Okrem nového módu je na mapách možné hrať aj všetky módy zo základného Battlefieldu: Conquest, Obliteration, Rush, Defuse, Domination, Squad Deathmatch, Team Deathmatch. Vďaka povahe máp sú všetky módy výborne hratelné. Týmto sa dostávame k mapám, ktoré sú hlavným meradlom kvality každého Battlefield DLC. Vzhľadom na to, že všetky dostali do vienka mód Carrier Assault, tak je jasné, že voda bude ich spájacím znakom. Ďalším spájacím znakom je rozkúskovanie územia na viacero častí, čo by sa dalo prirovnať k mapám typu Paracel Storm, Hanian Resort či Lancang Dam. Až na to, že oproti Paracel Storm sú mapy o dosť menšie a kompaktnéjšie. Prvou mapou je Operation Mortar, ktorej dominuje veľká pevnosť s funkčnými starými delami. Tá je pospájaná s ďalšími časťami mapy sieťou rozsiahlych katakomb. Vyvýšená pozícia pevnosti dáva možnosť snajperom, aby kontrolovali väčšinu územia mapy a zoskok z vyvýšenej plochy tak isto dáva príležitosť dostať sa k ostatným častiam mapy rýchlejšie. Druhým kúskom je mapa s názvom Wave Breaker. Jej dominantou je ponorková základňa, okolo ktorej sú umiestnené tri body a ich kontrola je kľúčová pre vývoj

zvyšku zápasu. Tak isto sa tu nachádzajú útesy, ktoré sťažujú prechod loďstva. Lost Island je mapa, ktorej dominuje havarované lietadlo, kde sa konajú obrovské prestrelky pechoty, ktorej vypomáha loďstvo krúžiace okolo. Nansha Strike dáva veľkú možnosť pechote, nakoľko tam existuje jedno veľké územie, na ktoré loďstvo nemá dosah. No nikdy netreba zabúdať na letectvo, ktoré dokáže byť dosť otravné. Vlajky sú (rovnako ako v ostatných mapách Battlefieldu 4) nadizajnované podľa niekoľkých pravidiel. Prvým je, že nie všetky vlajky je možné zabráť za prítomnosti vozidiel, čiže je potrebná pechota, aby si vykonala svoj diel práce. Druhým je umiestňovanie niekoľkých vlajok do jednej oblasti, čo spôsobuje hromadenie väčšieho množstva pechoty do jednej oblasti a vytvára tak masívne prestrelky, ktoré menia prostredie okolo seba. Ďalším pravidlom je implementácia „levolution“ aspektu. Zatváranie prechodov pre loďstvo, odpálenie ponorky, odpálenie lietadla na vytvorenie lepšej možnosti krytia pre pechotu či zmena počasia počas zápasu. To všetko je na Naval Strike mapách prítomné a dodáva do hry možnosti interakcie s prostredím.

Novým vozidlom sa stal obojživelník, ktorý je vzhľadom na vodno-ostrovnú povahu máp veľmi potrebný a vzhľadom na jeho

rýchlosť je ideálny na rýchle presuny po mape. Nechýbajú helikoptéry, útočné člny, útočné helikoptéry, protipechotné vozidlá a stíhačky. Z logických dôvodov sa na mapách nenachádzajú klasické tanky.

Z výzbroje dostali hráči do vienka útočnú pušku AR-160, PDW SR-2, guľomet AWS, odstreľovaciu pušku SR338 a pištoľ SW40. Rovnako do vybavenia pribudla aj protiletická mína a granátomet, ktorý namiesto jedného veľkého granátu strieľa tri malé.

Jediné mínus, ktoré by sa dalo spomenúť, je opätovné uzamknutie zbraní pod výzvy, ktoré síce nie sú také hlúpe ako v Second Assault, ale ako opäť pripomínam, oveľa logickejšie by bolo, ak by sa zbrane pridali do vývojového stromu podľa jednotlivých kategórií. Je to však iba malý problém, ktorý nemení nič na tom, že Naval Strike je zatiaľ najlepšie DLC do Battlefield 4, a to vďaka kombinácii výborného level dizajnu a famózneho nového herného módu.

Tak isto ide o labutiu pieseň švédskeho štúdia DICE pre Battlefield 4, nakoľko posledné dve DLC bude pre hru vytvárať DICE pobočka v Los Angeles.

Dominik Farkaš

Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

WATCH DOGS

DEDSEC_EDICE

Sbírateľská krabice



WATCH DOGS
DEDSEC

Mapa
Chicago

Watch_Dogs
Oficiálny
soundtrack

Sada
3 exkluzívnych
odznakov



BONUSOVÝ
HERNÝ OBSAH:
3 MISE PRO JEDNOHO
HRÁČA

BADCEK PROCEM



ODMENA:

„Všetchní nepříteli na vozíku“

CHODÍTE ZPĚL



ODMENA:

„Ochráňte banku, gangy jsou všude“

VALICEK PALÁC



ODMENA:

„Bonus za vyšetření“

„Všetchní nepříteli na vozíku“

1. cena PC Watch Dogs Dedsec Edition
2. cena PC Watch Dogs + postavička
3. cena PS4 Watch Dogs + steelbook
4. tričko Watch Dogs + USB
5. tričko Watch Dogs
6. tričko Watch Dogs



Súťažte na www.gamesite.sk

HTC One M8

Dizajn na prvom mieste

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena: 560 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ spracovanie
+ displej
+ výkon
+ reproduktory

- chýbajúca
stabilizácia
obrazu
- ovládacie
tlačidlá
na displeji

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

146,4 x 70,6 x 9,4 mm

Hmotnosť: 160g

Displej: Super LCD3,

1080 x 1920 pixlov,

5,0 palcov

CPU: Qualcomm

MSM8974AB Snapdragon

801, 4-jadrový, 2.3GHz

Pamäť: 2GB RAM,

16/32GB úložisko

Fotoaparát: 2 x 4 MPix,

2688 x 1520 bodov,

duálny LED blesk,

video 1080p@60fps

Mobilné siete: HSDPA,

42 Mbps, HSPA,

5.76 Mbps; LTE, Cat4,

50 Mbps upload, 150

Mbps download

Batéria: Li-Pol 2600

mAh, nevymeniteľná

HODNOTENIE:

90%

Po necelom roku vydalo HTC vylepšenú verziu svojej vlajkovej lode. K názvu pribudlo označenie M8, dizajn sa veľmi nezmenil, displej o niečo narástol a vylepšení sa okrem vonkajška dočkali aj vnútornosti smartfónu.

DIZAJN

Ak patríte medzi tých, ktorí v prípade zariadení s Androidom kritizujú lacno pôsobiaci dizajn a použité materiály, M8 vás zaujme na prvý pohľad. Už takto v úvode sa dá povedať, že ide o jeden z najlepšie vyzerajúcich smartfónov na trhu. Dizajn sa oproti predošlému modelu zmenil len minimálne, rozdiely sú hlavne v detailoch. Novinka pôsobí viac uhladene, za čo môžu aj oblejšie línie. M8 však rozmerovo narástol na 146,36 x 70,6 x 9,35 mm, to sa podpísalo aj na hmotnosti 160g, čo je o 17g viac.

V porovnaní s predchodcom sa zvýšil aj počet kovových častí, plastové okraje M7 boli v prípade M8 nahradené hliníkom, kov je teraz takmer všade. Prednej časti dominuje displej s uhlopriečkou 5 palcov, FullHD rozlíšenie ostalo nezmenené. Nad displejom sa pod mriežkou nachádza jeden z dvojice stereo reproduktorov s prívlastkom "BoomSound", druhý je umiestnený pod displejom. Nechýba ani predná kamera pre videohovory s rozlíšením 5Mpix a takisto senzory okolitého osvetlenia a priblíženia. Na ľavej strane zariadenia sa ukrýva výsuvací slot pre microSD kartu, čo určite poteší mnohých záujemcov, predchodca totiž nemal rozšíriteľnú pamäť.

Vypínacie tlačidlo je umiestnené neprakticky nízko, vzhľadom na rozmery M8 je tak pre jeho dosiahnutie nutné telefon v ruke zbytočne posúvať. Pri odomýkaní to však až tak neprekáža, displej je možné aktivovať aj dvojitým



tuknutím, rovnako ako sme to už mohli vidieť v prípade LG G2. Na pravej strane zariadenia sa nachádza výsuvný slot pre nanoSIM kartu a dvojtláčidlo pre ovládanie hlasitosti. MicroUSB port pre nabíjanie ako aj 3,5mm audio jack sú umiestnené na spodnej strane.

KONŠTRUKCIA

Konštrukčne je na tom HTC úplne bez problémov, nikde sa nič neprehýba ani nevŕzga – to sa však dá od kovového tela očakávať. Do ruky padne, aj napriek mierne vyšším rozmerom oproti predchodcovi, o niečo lepšie, môžu za to oblejšie hrany a dobré rozloženie hmotnosti.

HARDVÉR

Jednou z najhlavnejších častí smartfónu je, ako inak, displej. V tomto prípade ide o Super LCD3 s uhlopriečkou 5 palcov a rozlíšením 1920 x 1080 bodov. Ani nárast

uhlopriečky pri zachovaní rozlíšenia sa na kvalite neprejavil, jednotlivé pixle sú voľným okom nerozlíšiteľné. Displeju sa nedá veľmi čo vytknúť, má vysoký jas aj široké pozorovacie uhly. Je takmer bez problémov čitateľný aj na priamom slnečnom svetle, naopak, v tme je viditeľné horšie podanie čiernej. Pre úplnosť ešte treba dodať, že je pred škrabancami chránený sklom Gorilla Glass 3.

Ani v ďalšej výbave HTC One M8 ničím nezaostáva za súčasnou konkurenciou. Obsahuje štvorjadrový procesor Snapdragon 801 od Qualcommu, taktovaný na frekvencii 2.3GHz. Grafické výpočty má na starosti čip Adreno 330. Operačná pamäť má veľkosť 2GB a vnútorné úložisko, v závislosti od verzie, 16 alebo 32GB.

Recenzovaný model mal pamäť s veľkosťou 16GB, z toho je pre používateľa dostupných približne 11GB. Pamäť je, našťastie, možné

rozšírit' pamäťovými kartami microSD do veľkosti až 128GB. Z bezdrôtových technológií nechýba snáď žiadna, prítomné je WiFi 802.11/a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0 či NFC, smartfón sa navyše pripojí aj k sieti LTE s podporou rýchlosti do 150Mbps. Využitie nájde aj infraport umiestnený na hornej strane zariadenia, jeho funkciou je možnosť ovládania TV.

SOFTVÉR

HTC One M8 obsahuje operačný systém Android KitKat v jeho poslednej verzii 4.4.2. Systém je však upravený a obsahuje nadstavbu Sense vo verzii 6. Prostredie od HTC zásadne nemení spôsob používania systému, na ktorý je každý, kto ho niekedy používal, zvyknutý. Nechýbajú domovské obrazovky, na ktoré je možné umiestňovať miniaplikácie a ikony aplikácií, ktoré je možné organizovať do zložiek. Pri posunutí vpravo sa ocitneme v prostredí funkcie BlinkFeed, ktorá slúži na zhromažďovanie správ z rôznych spravodajských zdrojov a sociálnych sietí.

Miernym krokom vzad, v porovnaní s predchodcom, je nahradenie hardvérových ovládacích tlačidiel softvérovými. Tie sa zobrazujú na displeji, a tak zbytočne znižujú jeho využiteľnú plochu. Prítomná je aj, pre Android typická, vysúvacia lišta s ovládačmi základných funkcií smartfónu. Ponuka aplikácií nie je usporiadaná do niekoľkých samostatných obrazoviek, ale do vertikálne posúvateľného zoznamu. K pridanej funkcionalite systému určite patrí "prebudenie" telefónu dvojitém ťuknutím na displej, pri zhasnutom displeji fungujú



aj niektoré gestá: napríklad potiahnutie prstom do spodnej časti obrazovky hneď odomkne telefón a obnoví stav pred zamknutím obrazovky.

Ako to už u výrobcov Android smartfónov býva zvykom, nechýba ani niekoľko predinštalovaných aplikácií. K tým, čo stoja za zmienku, patrí napríklad aplikácia s príznačným názvom TV, ktorá slúži na ovládanie televízora pomocou infraportu zabudovaného vo vypínači tlačidla na hornej strane.

VÝKON A VÝDRŽ

Vďaka procesoru Snapdragon 801 nebude o dostatok výkonu pri akejkoľvek činnosti núdza. Plynulosť pri pohybe v prostredí systému je úplne bezproblémová, počas používania sa neobjavilo jediné spomalenie či zaseknutie. Problémy so spomalením sa

neobjavia ani pri prehliadaní webových stránok či hraní najnáročnejších 3D hier. V teste Antutu Benchmark sa HTC One M8 so svojím skóre 33669 zaradilo medzi najvýkonnejšie smartfóny súčasnosti.

Batéria nie je vymeniteľná a má kapacitu 2600 mAh. Pri bežnom používaní vydrží celý deň, pri nonstop surfovaní po internete cez WiFi sa výdrž pohybuje na úrovni 7 hodín. V prípade núdze sa osvedčí režim extrémneho šetrenia energie, kedy sa veľká časť funkcií telefónu zablokuje. Sprístupnené je tak len telefonovanie či posielanie SMS správ. V tomto režime by mala batéria vydržať vyše 50 hodín.

MULTIMÉDIÁ A FOTOAPARÁT

K najväčším lákadlám nepatrí len dvojica fotoaparátov na zadnej strane, ale aj dvojica reproduktorov na strane prednej. Dvojica fotoaparátov však, ako



sa môže na prvý pohľad môže zdať, neslúži na vytváranie stereoskopických fotografií. Hlavný z fotoaparátov disponuje rovnakým UltraPixel snímačom s rozlíšením 4Mpix ako predošlý model. Trochu nepochopiteľným krokom však bolo odstránenie optickej stabilizácie obrazu.

Druhý fotoaparát slúži len pre zaznamenanie hĺbky scény a dotváranie špeciálnych efektov, akými sú napríklad rozmazanie pozadia či popredia. Tieto efekty ale nie je možné aplikovať na makro fotografie a ani pri slabom svetle, aj keď sa použije prítomný dvojdiódový blesk. Ak je softvér so svetelnými podmienkami spokojný, je možné všetky dostupné efekty používať aj po vytvorení fotografie, meniť sa tak dá bod zaostrenia.

Kvalita fotografií však patrí len k miernemu nadpriemeru. Na displeji telefónu vyzerať síce veľmi dobre, no pri prezieraní, napríklad na počítači, je viditeľný šum a nedostatok detailov, čo vyplýva práve z nižšieho rozlíšenia snímača. Video je na tom, čo sa týka kvality obrazu a detailov, celkom dobre, obraz však trpí absenciou optickej stabilizácie.

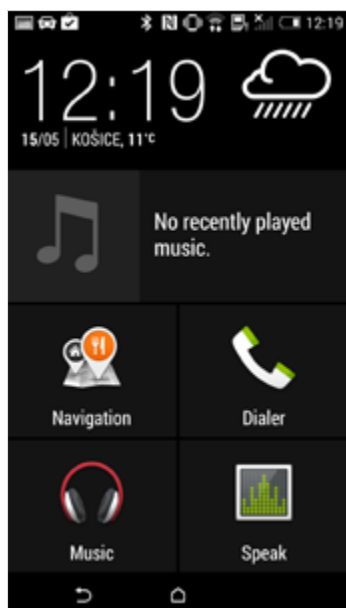
Ak sa stereoreprodukty v HTC One M7 dali označiť ako jedny z najlepších medzi smartfónmi, v prípade modelu M8 je to dokonca ešte lepšie. Tentokrát už nenesú označenie Beats Audio, ale názov BoomSound, no na kvalite sa to neprejavilo. Ani na najvyššej hlasitosti, kedy bez problémov ozvučia menšiu miestnosť, sa neprejavuje žiadne skreslenie zvuku.



VERDIKT

HTC One M8 je nepochybne jedným z najzaujímavejších smartfónov tohto roka. Prináša skvelý displej, kvalitné reproduktory a vysoký výkon v prémiovom tele. Zamrzia však trochu nepochopiteľné zmeny v porovnaní s predchodcom – ide najmä o nahradenie senzorových tlačidiel softvérovými a chýbajúcu optickú stabilizáciu obrazu. HTC One M8 bolo možné v čase písania recenzie kúpiť za cenu od 560 eur.

Tomáš Ďuriga



TRIALS FUSION™



12
www.pegi.info

PC DVD
ROM

PS4

XBOX ONE

Playman

UBISOFT

© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Trials Fusion, Trials Frontier, Trials Evolution, Trials Evolution Gold Edition, the Trials Evolution and Trials Evolution Gold Edition logos, RedLynx, the RedLynx logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Samsung Galaxy S5

Ošial' po piatykrát

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Telefón cena : 679 €
Hodinky cena : 179 €

PLUSY A MÍNUSY:

TELEFÓN

- + displej
- + fotoaparát
- + vychytávky
- + odolnosť voči prachu a vode
- + reproduktory

- opäť rovnaký dizajn
- použité materiály
- 2 GB RAM
- rezonovanie pri vyššej hlasitosti
- cena

HODINKY

- + zhotovenie
- + displej
- + hmotnosť
- + odolnosť voči prachu a vode
- + merač tepla
- + výdrž batérie
- + funkcie

- cena

Približne v polovici mesiaca sa na náš trh dostalo už v poradí piate "esko", ktoré sprevádzalo množstvo očakávaní, či už pozitívnych, alebo negatívnych. Ako si Samsung poradil s veľkým tlakom, podarilo sa mu to alebo zlyhal? Čítajte ďalej.

PREKONÁVA REKORDY

Je až neuveriteľné, ako zakaždým dokáže Samsung navadiť zákazníkov na kúpu svojej novej vlajkovej lode. Inak tomu nebolo ani tento rok. Hneď v prvý deň Galaxy S5 prekonala minuloročné predaje Galaxy S4 v celosvetovom meradle o neuveriteľných 30%, v niektorých krajinách bol nárast predaja až stopercentný.

Pripomeňme, že Samsung za mesiac od vydania Galaxy S4 predal úctyhodných desať miliónov kusov, dá sa teda predpokladať, že nová vlajková loď, Galaxy S5 bude ešte úspešnejšia.

PREHNANÉ OČAKÁVANIA

Priznávame sa, veľké očakávania od S5-ky sme mali aj my, pretože Samsung dokázal svoju vlajkovú loď každý rok väčšmi vyšperkovať, a to po každej stránke. No hneď prvé sklamanie prišli už po vybalení zo škátule.

DIZAJNÉRI S NOŽOM NA KRKU

Nemôžeme si pomôcť, ale máme pocit, ako keby dizajnéri v Samsungu mali nôž na krku a museli sa striktnie držať jednej šablóny, ktorú majú v šuplíku odloženú už niekoľko rokov. Galaxy S5 je totiž po dizajnovej stránke takmer totožná s Galaxy S4, mierne sa líši len v rozmeroch, hmotnosti a drobných kozmetických úpravách.

Jednou z nich je zadný kryt,



na ktorom sú malé priehlbinky a svojou povrchovou úpravou imituje kožu alebo niečo podobné. V ruke sa drží o niečo lepšie. Zadný kryt ostal opäť odnímateľný.

Miernou úpravou prešlo aj olemovanie smartphonu, v prípade Galaxy S5 je vrúbkované na rozdiel od hladkého povrchu u Galaxy S4.

Kedže S5-ka je po vzore ostatných výrobcov vodeodolná, micro USB 3.0 port je prekrytý plastovou krytkou. Rozmery sa navýšili o pár milimetrov na 142 x 72,5 x 8,1 mm. O niečo viac S5-ka pribrala na hmotnosti, zo 130g na terajších 145g.

Ak by ste si chceli Samsung Galaxy S5 zadovážiť, momentálne

máte na výber zo štvorice farieb, označených ako, Charcoal Black, Electric Blue, Shimmery White a Copper Gold. Samsung okrem toho si ubuje vymeniteľné zadné kryty od známych dizajnérov, takže možno očakávať široký výber zadných krytov.

OVLÁDACIE PRVKY A KONEKTIVITA

Ovládacie prvky ostali nezmenené, jedinou zmenou je nahradenie microUSB 2.0 portu novšou 3.0 verziou, akú sme videli už pri modeli Galaxy Note 3. Novinkou pre Samsung je odolnosť voči prachu a vode certifikácie IP67, podľa ktorej by mal telefón meter pod vodou prežiť po dobu

HODNOTENIE TELEFÓN:

82%

HODNOTENIE HODINKY:

97%

30 minút. Z toho dôvodu je krytka USB portu zakrytá. Okrem funkčného hl'adiska plní aj estetickú funkciu, predsa len telefón vďaka tomu vyzerá lepšie. Negatívne však hodnotíme veľkosť tlačidiel blokovania telefónu a dvojtláčidla hlasitosti, ktoré sa oproti predchodcovi stenčili.

Výrazne sa nezmenila ani konektivita telefónu. Ten ku svojim zariadeniam pripojíte káblom, či už cez USB kábel, prípadne MHL redukciou, nahrádzajúcou HDMI kábel. Samozrejme, nechýba 3,5mm jack pre vaše slúchadlá. Bezdrôtovo Samsung Galaxy S5 komunikuje klasicky prostredníctvom Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac štandardov, Bluetooth vo verzii 4.0, NFC či 4G, teda LTE sieť. Nechýba ani GPS, A-GPS s družicovým navigačným systémom Glonass. Nemožno vynechať infračervený port, pomocou ktorého môžete svoj smartphon využiť ako diaľkový ovládač pre televíziu, bluray prehrávač a podobne. Po novom, tzv. Smart Remote môžete použiť aj zariadenia iných výrobcov.

Úplnou novinkou je však tzv. download booster, ktorý pri sťahovaní umožní súčasné využitie LTE a Wi-Fi pripojenia, vďaka čomu je možné sťahovanie urýchliť až o 90%. Pochopiteľne, základným predpokladom je pokrytie vašej oblasti LTE sieťou.

BEZKONKURENČNÝ DISPLEJ

Aj keď to na prvý pohľad možno nie je vidieť, malé-veľké zmeny sa udiali na displeji. V prvom rade jeho uhlopriečka opäť narástla, konkrétne o 0,1", na hodnotu

5,1". Rozlíšenie ostalo nezmenené, teda Full HD. Rovnako nezmenený ostal aj typ displeja. Samsung aj v tomto prípade ostal verný Super AMOLED displeju, ktorý vo svojich laboratóriách neustále vyvíja. Dovoľme si tvrdiť, že tento rok sa Samsungu podaril naozaj husársky kúsok.

Spoločnosť DisplayMate, ktorá je tvorcom priemyselného štandardu pre testovanie, kalibráciu a diagnostiku zobrazovacích zariadení, akými sú monitory, televízory či displeje smartphonov, sa po testovaní displeja Samsungu Galaxy S5 vyjadrila, že jeho displej je oproti svojmu predchodcovi minimálne o generáciu napred. Dokonca podľa detailného testu DisplayMate má nová vlajková loď Samsungu najlepší displej, aký doteraz testovali.

Samsung prealcoval rekordy zaznamenané v kategóriách najvyšší jas, najnižšia hodnota odleskov, najvernejšie zobrazenie farieb, hodnota kontrastu pri použití v interiéri aj exteriéri, najlepšia homogenita podsvietenia medzi rôznymi časťami displeja a najlepšie pozorovacie uhly.

Jas – Samsung sa v prípade jasu zamerával na dynamickú analýzu prostredia, pričom maximálna svietivosť displeja sa posunula na rekordných 698cd/m², čo je o 47% viac, ako pri Galaxy S4. Minimálna úroveň svietivosti sa pohybuje na hodnote 2cd/m². V praxi tieto čísla znamenajú to, že displej vďaka automatickej regulácii jasu a dynamickej analýze prostredia

bude lepšie čitateľný na slnku, v tme nebude zase namáhať vaše oči.

Vernosť zobrazených farieb – rekordné výsledky dosahuje S5-ka aj v zobrazení farieb. Režim Cinema sa spomedzi všetkých testovaných smartphonov a tabletov môže pýšiť najvyššou presnosťou zobrazených farieb podľa štandardu sRGB/Rec.709. Vysoké presnosti podľa štandardu Adobe RGB dosahuje Galaxy S5 aj vo fotografickom režime displeja.

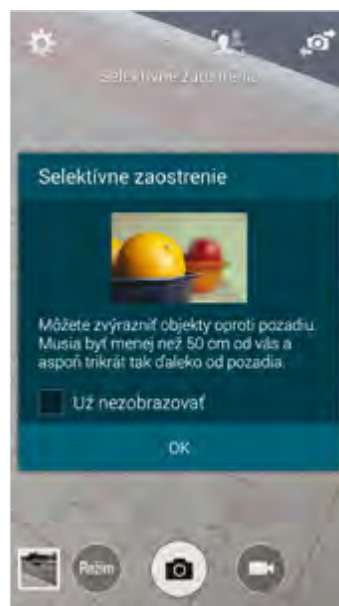
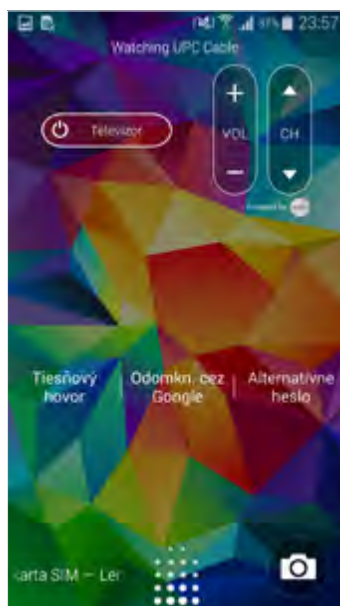
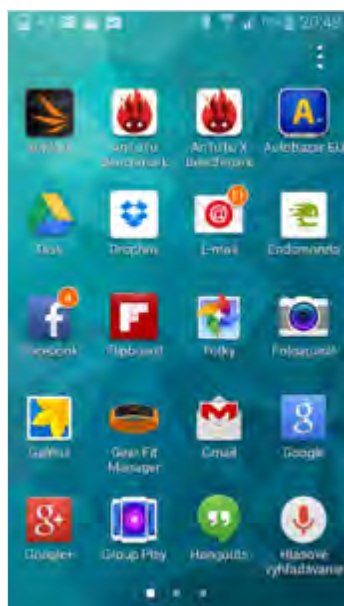
Zobrazenie pri okolitom svetle – displej Samsungu Galaxy S5 si vie veľmi dobre poradiť aj s odleskom, odráža totiž len 4,5% dopadajúceho svetla.

Spotreba displeja – aj napriek vyššiemu jasu a mierne väčšej uhlopriečke je S5-ka oproti S4-ke o 27% efektívnejšia v prípade spotreby energie.

Tolko hovoria testy. Z praktického hl'adiska asi viac niet čo dodať. Displej je naozaj špičkový, podanie farieb výborné.

PREZLEČENÝ GALAXY NOTE 3

Čo sa hardvéru týka, dá sa povedať, že Galaxy S5 je vlastne prezlečený Note 3. Miernym zlepšením prešiel len procesor, ktorému sa mierne zvýšil takt, na hodnotu 2,5GHz. Čo je pre nás ale veľkým sklamaním, je operačná pamäť, len o veľkosti 2GB. Vzhľadom na objemnosť operačného systému je to naozaj málo. Grafický čip ostal totožný s čipom u Note 3, teda Adreno 330.





V dôsledku veľmi podobnej hardvéru je výkon Galaxy S5 a Note 3 takmer identický, aspoň čo sa týka benchmarkových testov.

Aj napriek tomu má však o niečo navrch Note 3, ktorý už je približne sedem mesiacov na trhu. Vďaka operačnej pamäti len 2GB, množstvu funkcií a aplikácií je jej rezerva naozaj malá, čo bolo cítiť napríklad pri hre The Simpsons: Tapped Out. Hranie hry sprevádzalo občasné trhanie, čo pri prémiovom a navyše novom telefóne nie je veru príjemné. Problémy sa vyskytujú aj s dobou spúšťania niektorých aplikácií, napr. fotoaparát sa spúšťa dlhšie, ako býva zvykom. Nehovoriac o tom, že čím viac aplikácií a súborov v telefóne budete mať, tým bude pomalší. Nasledujúci obrázok zobrazuje využitie a voľnú operačnú pamäť relatívne „čistého“ telefónu, len s minimom doinštalovaných aplikácií.

Je však možné, že systém telefónu, ktorý koluje po redakciách ako vzorka pre recenzovanie, nie je finálny a úplne odladený, a to by mohlo spôsobovať nadmerné vyt'aženie operačnej pamäte. Ťažko povedať. Pre uloženie vašich dát máte na výber z dvoch možností, 16GB alebo 32GB zabudovanej pamäte, ktorú je možné rozšíriť až o 128GB prostredníctvom microSD kariet. V prípade 16GB verzie je k dispozícii približne 11GB voľného priestoru, zvyšok zaberá systém a všetky neraz zbytočné aplikácie.

SYSTÉM

S5-ka "beží" na zatiaľ najnovšom Androide 4.4.2 s označením KitKat. Systém je klasicky doplnený o vlastnú nadstavbu Samsungu, TouchWiz. Domovská obrazovka zobrazuje pre Samsung štandardné rozloženie ikon v mriežke 4x4, v menu je to 4x5.

Pokiaľ ste si mysleli, že Samsung už nedokáže prísť s ničím inovatívnym, mýlili ste sa. Síce možností už nebolo toľko ako v prípade Galaxy S4, no za zmienku stojí snímač odtlačkov prstov, snímač srdcového tepu, vylepšenie aplikácie Smart Remote, rozšírené funkcie fotoaparátu, pokročilejší a efektívnejší režim šetrenia energie a podobne. Veľkým plusom je predplatné vybraných služieb v hodnote približne 300€ zadarmo, konkrétne ročné predplatné Bloomberg BusinessWeek+, polročné predplatné denníku Wall Street Journal, prémiový účet Dropbox na dva roky, prémiová verzia Runkeeper a Endomondo atď.

Nám sa najviac pozdávalo vylepšenie Smart Remote, po novom si na základe smerovacieho čísla zvolíte poskytovateľa televízie vo vašej oblasti, vďaka čomu

získate programového sprievodcu.

V nastaveniach máte taktiež na výber zariadenie (bluray, televízia) a jeho výrobcu. Pokiaľ máte doma viacero televízorov, viete si jednoducho vytvoriť predvoľbu pre každú miestnosť.

Úplnou novinkou je snímač odtlačkov prstov. Po tom, čo si oskenujete a uložíte odtlačok vášho prsta, môžete pomocou neho odomknúť obrazovku priložením prsta na stredové tlačidlo. Po tom, čo svoj odtlačok vložíte nesprávne päťkrát, budete musieť odomknúť telefón pomocou kódu, ktorý si zvolíte. Objavili sa však informácie, že pomocou tohto skenera by sa dali realizovať transakcie napr. cez paypal a i.

Ďalšou novinkou je snímač srdcového tepu, ktorý sa nachádza v zadnej časti, vedľa prísvetľovacej diódy. Svoj tep môžete zmerať veľmi jednoducho, priložením a podržaním prsta na snímači.

V podstate softvérovou úpravou prešli aj dotykové tlačidlá pod obrazovkou, konkrétne ľavé. Funkciu kontextového tlačidla nahradila funkcia zobrazenia spustených aplikácií. Právě softvérové plní, klasicky, funkciu späť a jeho podržaním sa zobrazí funkcia viacerých okien.

V NABÍJAČKE KAŽDÝ DEŇ

V prípade špičkových telefónov žiadna novinka. Nič iné teda nečakajte ani v tomto prípade. Kapacita batéri

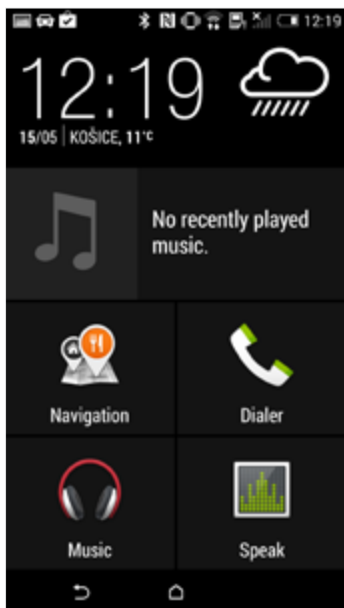




ENERGIA PRE OSUDOVÉ OKAMIHY

V ŽIVOTE SÚ CHVÍLE,
KEDY SA OPLATÍ NESPAŤ

NECH TO
NIE JE
BEZ
TEBA



oproti predchodcovi, Galaxy S4, zvýšila len minimálne o 200mAh, z pôvodných 2600 na 2800mAh. Preto pri usilovnom žmýkaní batérie budete telefón nabíjať každý deň. Večer vám síce z baterky ešte nejaké to percento ostane, no na ďalší náročný deň to stačiť nebude, a tak S5-ku budete musieť dobiť. V prípade, že ho necháte oddychovať, sa môže táto hranica posunúť na dva, prípadne tri dni, no takýchto situácií bude asi pomenej. Ak by ste sa s výdržou batérie dostali do úzkych, je možné aktivovať režim šetrenia energie, a to hneď na niekoľkých úrovniach. Najmenej vám ušetrí batériu blokovanie prenesených dát na pozadí, o niečo lepšie to bude s obmedzením výkonu.

Väčší vplyv na úsporu energie má tzv. režim odtieňovej sivej, ktorý farebný obraz zmení na čierno-sivý. Keďže AMOLED displeje body, ktoré zobrazujú čiernu farbu vypínajú, umožňujú takýmto spôsobom dosiahnuť v rozhodujúcich chvíľach potrebnú úsporu. Ešte väčším šetričom energie je režim extrémneho šetrenia energie, pomocou ktorého sa vypnú všetky procesy, ktoré vplývajú na zvýšenú spotrebu a prístup budete mať len k tým najzákladnejším funkciám. Vďaka tomuto režimu možno dosiahnuť až dvanásťdňovú pohotovostnú dobu a približne päť dní pri stredne náročnom využívaní.

FOTOAPARÁT

Snímač hlavného fotoaparátu disponuje rozlíšením 16Mpx a s možnosťou natáčania 4K videa pri 30 snímkach za sekundu. Nasledujúca videokážka je natočená v 4K

rozlíšení.

Natáčanie FullHD videa zvládne dvojnásobnú snímkovú frekvenciu. Galaxy S5 dokáže oproti svojim predchodcom vytvárať snímky v maximálnom rozlíšení vo formáte 16:9, pričom nechýbajú ani ďalšie vylepšenia fotoaparátu. Viditeľným už na prvý pohľad je prostredie fotoaparátu, presnejšie nastavení. Tie sú zobrazované v mriežke 4x7, pričom pri každej z ikon je zobrazený detailný popis funkcie s informáciou, či je zapnutá, alebo vypnutá.

Vylepšenia sa dočkal aj HDR režim. V prípade zapnutia tohto režimu hneď na obrazovke vidíte, ako by budúca snímka vyzerala a následne podľa toho sa rozhodnúť, či výsledný efekt bude podľa vašich predstáv. Úplnou novinkou je funkcia selektívneho zaostrovania, pomocou ktorej môžete dodatočne veľmi jednoducho zmeniť zaostrenie, buď na predmet v popredí, pozadí, alebo obidva predmety súčasne. Táto funkcia však správne funguje len do vzdialenosti pol metra od daného predmetu.

Nechýbajú ani už známe funkcie, ako napr. panoráma, ozvučená snímka, krásna tvár, duálna snímka a podobne. Fotoaparát prešiel okrem softvérových úprav aj hardvérovými úpravami. Galaxy S5 disponuje snímačom s technológiou Isocell, ktorý má vplyv na zlepšenie citlivosti a reálnejšiemu podaniu farieb, aj za zhoršených svetelných podmienok. Aj vďaka tomu možno fotoaparát zaradiť medzi to najlepšie, čo sa v kategórii mobilných telefónov na trhu nachádza.

MULTIMÉDIA

Prehrávače hudby a videa sa výrazne nezmenili. Už tradične nájdete v telefóne po dva prehrávače, jeden od Googlu a druhý vlastný. Pri prehrávaní videa nechýba funkcia pop-up play umožňujúca prehrávanie v malom okne, v hudobnom prehrávači zase pomerne široké nastavenia zvuku.

Sklamaním je reproduktor, resp. konštrukcia telefónu. Jednak zvuk je opäť len „mono“, okrem toho, ak hlasitosť zvýšite približne na polovicu a vyššie, telefón začne nepríjemne rezonovať. Spomínané rezonovanie je dosť citelné a dobrý dojem z prémiového telefónu rozhodne nerobí.

V ZDRAVOM TELE ZDRAVÍ DUCH

Keďže jedným z voliteľných doplnkov sú, okrem iného, aj hodinky, či náramok Samsung Gear Fit, dostali sme na vyskúšanie aj tie. Ako ich názov hovorí, primárne sú určené na šport, tým pádom sú aj ich funkcie tomu prispôsobené.

Zobrazovaciu časť tvorí krásny 1.84" zaoblený Super AMOLED displej s rozlíšením 432x128px. Rozmery hodínok sú 23x57x12mm, vážia príjemných 27 gramov.

Majú v sebe umiestnenú batériu s kapacitou 210mAh, s udávanou dobou výdrže tri až štyri dni pri bežnom využívaní a až päť dní pri miernom využívaní. Udávaná doba výdrže je totožná s realitou.

OBSAHUJE POZVÁNKU DO

DOOM BETY

PODMÍNKY NA WOLFENSTEIN.COM/DOOM

wolfenstein®

THE NEW ORDER

Společně s touto přílohou získáte pozvánku do beta verze hry DOOM. Na akci se můžete zúčastnit pro danou platformu/konzoli. Účastní se mohou hráči věkové kategorie 18 let. Přístup je podmíněn vlastním požadováním předložením pro danou platformu/konzoli, harmonogramu a zřetelnosti v jednotlivých oblastech úrovní společnosti Bethesda. Pro účast je vyžadováno připojení k internetu a souhlas s ujednáním beta verze. Na použití je možno vztahovat další podmínky a pravidla. Podrobnosti najdete uvnitř balení či na stránkách www.wolfenstein.com/doom.



WOLFENSTEIN.COM



XBOX ONE



XBOX 360



PS4 PS3



PlayStation Network

© 2014
014



© 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with MachineGames. MachineGames, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Wolfenstein, the W (stylized) and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



Bethesda

18
www.pegi.info

Wolfenstein®: The New Order je fiktivní příběh zasazený do alternativního světa v 60. letech minulého století. Jména, postavy, organizace, místa a události jsou smyšlené nebo popisované způsobem, který se nezákládá na skutečnosti. Příběh a obsah této hry se žádným způsobem nesnaží podporovat, oslovovat nebo doporučovat jakoukoliv věru, ideologii, akce nebo chování nacistického režimu či trivializovat jeho zločiny, a neměly by tak být chápány.

Kladne hodnotíme zapínanie hodínok, ktoré našt'astie nevyužíva magnet, ako pri prvých Galaxy Gear. Namiesto toho je zapínanie vyriešené pomocou dvoch kolíčkov, ktoré zapnete do dierok podľa veľkosti vašej ruky. Rovnako, ako telefón, aj hodinky majú certifikáciu IP67, vďaka čomu sú prachuvzdorné a odolné voči vode do hĺbky až jeden meter po dobu 30 minút.

Hodinky spárujete so svojím telefónom prostredníctvom technológie Bluetooth. Dobrou správou je, že sú kompatibilné aj so smartphonmi iných výrobcov. S hodinkami nie je možné telefonovať, podobne ako s hodinkami Galaxy Gear. Upozornia vás však na prichádzajúci, prípadne zmeškaný hovor, správu, e-mail, pripomienku či alarm.

Ich prioritou je orientácia na šport. Aj z toho dôvodu je na vnútornej strane umiestnený merač tepla, pomocou ktorého si môžete zmerať tep kedykoľvek, jednorázovo, prípadne vám hodinky budú merať váš tep pri športovej aktivite, ako napr. chôdza, beh, turistika či bicyklovanie.

Okrem snímača tepla, Gear Fit obsahuje krokomer, gyroskop a akcelerometer.

Hodinky poskytujú množstvo nastavení a funkcií, ktoré je možné meniť buď priamo v hodinkách, alebo pohodlnejšie cez mobil prostredníctvom Gear Fit Manager-a. Tých je naozaj veľa, z tých zaujímavejších je napr. funkcia hl'adania telefónu, ktorá na telefóne spustí zvonenie a prísveť'ováciu diódu. Alebo aj funkcia spánok zaznamenávajúca celkový čas vášho spánku a čas, ktorý ste spali bez nejakého pohybu.

Nechýba ani ovládanie hudobného prehrávača, stopky, časovač, nastavenie jasu, veľkosti ikon a písma, výber ruky, na ktorej budete hodinky nosiť alebo možnosť zobrazenia na výšku/šírku.

Pre tých, ktorí to s pohybom myslia vážne, je určená funkcia cvičenie. Pomocou nej si môžete stanovovať ciele, čo sa týka vzdialenosti, času alebo množstva kalórií, ktoré chcete spáliť. Pri behaní môžete využiť funkciu akéhosi osobného trénera, tzv. tréningovanie, pomocou ktorej prostredníctvom služby FirstBeat prijímate trénerské pokyny v reálnom čase. V rámci tejto funkcie si môžete nastaviť určité limity vášho tréningu, ako účinok, čas a maximálnu hodnotu srdcového tepla, ktoré vám umožnia maximalizovať váš výkon a progres v behaní.

VERDIKT - TELEFÓN

Rozpačitosť. Asi tak by sme opisali pocity po pár dňoch strávených s najnovšou vlajkovou loďou Samsungu, Galaxy S5-kou. Možno že sme len veľmi kritickí, no od Galaxy S5 sme očakávali oveľa viac. Keď už nie po dizajnovnej stránke, aspoň v rámci prémiovejších materiálov, vyššej kapacity operačnej pamäte a hlavne bez školských chýb, ako je nepríjemné rezonovanie telefónu pri vyššej hlasitosti prehrávaných médií. Rovnako sklamlala aj cenová politika, oficiálne nastavená cena je trochu privysoká. Je však obdivuhodné, že aj napriek všetkým týmto faktorom dokáže Samsung osloviť čoraz širšiu masu ľudí. Na druhej strane musíme pochváliť aj tých zopár hardvérových, softvérových vylepšení a nových funkcií, ktoré S5-ka obsahuje. Potešil najmä vylepšený diaľkový ovládač, odolnosť voči prachu a vode, fotoaparát a naozaj špičkový displej. Či však v konečnom dôsledku stojí Galaxy S5-ka za výmenu alebo ako kúpa nového telefónu, musí rozhodnúť každý sám.

VERDIKT - HODINKY

Naopak, hodinky milo prekvapili. Samozrejme, primárne sú určené k športu, preto ich tak treba aj vnímať. Jednými z najväčších lákadiel sú zaoblený displej typu Super AMOLED, odolnosť voči prachu a vode, merač tepla a funkcie, ktoré sú určené pre rôzne športové aktivity. Prijemná je aj výdrž batérie, päť až šesť dní, v závislosti od používania. Jediným negatívom je len vyššia cena, ktorá hraničí s cenou smartphonov nižšej strednej triedy.

Miroslav Konkol'

ŠPECIFIKÁCIE TELEFÓN:

Rozmery: 142x72,5x8,1mm
Hmotnosť: 145g
Procesor: Qualcomm Snapdragon 801 quad-core 2,5GHz, Krait 400
GPU: Adreno 330
OS: Android 4.4.2 s nadstavbou Touchwiz
Pamäť: Operačná: 2GB RAM ; Vnútorná: 16/32GB ; Slot pre karty: microSD/SDHC
Displej: Typ: Super AMOLED ; Uhlopriečka: 5,1" ; Rozlíšenie: Full HD, 1920x1080 pixelov;
Fotoaparát: Zadná kamera: 16Mpx, prísveť'ovacia dióda, automatické ostrenie, HDR; záznam videa až 4K (3840x2160px) pri 30fps, Predná kamera: 2,1Mpx HD, Full HD záznam
Senzory: pohybový senzor, digitálny kompas, gyroskop, svetelný senzor, senzor priblíženia, senzor srdcového tepla, snímač odtlačkov prstov, krokomer, barometer
Navigácia: A-GPS a GLONASS
Bezdrôtové spojenie: Wi-Fi 802.11a/ac/b/g/n, NFC, Bluetooth 4.0, LTE
Rozhranie: MicroUSB 3.0 ; 3,5mm jack ; TV výstup: MHL 2.0
Batéria: 2800mAh

ŠPECIFIKÁCIE HODINKY:

Rozmery: 23x57x12mm
Hmotnosť: 27g
Batéria: 210mAh
Displej: 1.84", zaoblený Super AMOLED
Rozlíšenie displeja: 432 x 128px
Konektivita: Bluetooth
Senzory: snímač tepla, krokomer, gyroskop, akcelerometer
Funkcie: časovač, stopky, ovládač médií, spánok, cvičenie, srdcový tep, hl'adat' mobil, krokomer





WATCH DOGS™

18
www.pegi.info

HACKOVANIE JE NAŠOU ZBRAŇOU



27. MÁJ 2014



UBISOFT

:: watchdogs.cqe.cz ::

PS4™

Vychádza tiež na PS3

CONQUEST
entertainment



GeForce GTX 780 Ti

Gigabyte má špičkovú verziu GeForce GTX 780 Ti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena : 599 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + nízka hlučnosť
- + nízke teploty
- + chladič

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Jadro: GK110

CUDA jadrá: 2880

Frekvencia jadra:

876MHz

ROP jednotiek: 48

Text. jednotiek: 240

Frekvencia pamäti: 7GHz

Zbernica: 384-bit



Zoberiete výkonné herné GPU, upravíte si jeho napájanie, pridáte účinné chladenie a ako bonus zvýšite aj pracovné frekvencie. Špičková grafika je na svete, a hoci je extrémne tichá, tak si na nej zahráte skutočne každú hru.

GeForce GTX 780 Ti nie je nová grafika, to dobre vieme. Avšak, na rozdiel od prvých týždňov po uvedení, dnes sú dostupné desiatky rôznych verzií kariet s týmto výkonným GPU. Určite to stojí za to, aby sme sa na danú ponuku pozreli lepšie. Predsa len, referenčná verzia je aj napriek svojmu dobrému chladeniu už nudná a ak chceme aj poriadne pretaktovať, tak sa bez špičkového chladiča nezaobídeme.

Do redakcie nám dorazila jedna z týchto grafických kariet, konkrétne od spoločnosti Gigabyte. Tá má v ponuke hneď niekoľko zaujímavých verzií kariet s čipom GeForce GTX 780 Ti, ktoré majú spoločný prepracovaný chladič a upravený systém správy napájania. A hoci by sa zdalo, že to nebude vôbec lacné, tak sa mýlite. Kartu kúpite už za 599 eur,

čo je na danú kategóriu veľmi lákavá cena.

ROZDIELY OD STRAŠEJ

GeForce GTX 780 Ti má síce so starším modelom GTX 780 rovnaký základ, ale nájdete tu tiež množstvo rozdielov a nových technológií. Osvedčené jadro GK110 je v najlepšej kondícii a Nvidia má s ním už minimum problémov pri výrobe.

Rozdielom je ale počet aktívnych jednotiek (CUDA cores), pri ktorých sme sa dostali k číslu 2880.

To je o 25 percent viac v porovnaní s GeForce GTX 780. Nvidia tu pridala novú verziu technológie GPU Boost pre automatické zvýšenie výkonu, je tu rýchla 7 GBPS pamäť a upravený systém napájania, ktorý ocenia používatelia hlavne pri pretaktovaní.

Chladič vyzerá vo svojej referenčnej verzii podobne. Je na ňom niekoľko povrchových zmien, podľa ktorých novinku odlišíte od staršieho modelu. To ale pri recenzovanej karte neplatí, keďže Gigabyte už dlhšiu dobu



HODNOTENIE:

88%

pri svojich prémiových modeloch používa chladič zo série Windforce. Ten sa vyznačuje vyššou účinnosťou a ešte tichšou prevádzkou.

"Ti" NA KONCI

Pamätáte si ešte na začiatky, kedy spoločnosť NVIDIA po prvýkrát uviedla "Ti" kartu, ktorou bola GeForce 2 Ti? Na trh bola uvedená pred dvanástimi rokmi, pričom mala len štyri pixel shadery, osem texturovacích jednotiek a 128-bit širokú pamäťovú zbernicu. Dnešná GeForce GTX 780 Ti je stále jednou z najvýkonnejších jedno-čipových herných kariet na trhu a s celkovým počtom 2880 stream procesorov zvládne každú dostupnú hru.

Šírka pamäťovej zbernice je 384-bit a je rozdelená na šesť 64-bit liniek. Karta má v referenčnej a aj v nami testovanej verzii tri gigabajty rýchlej GDDR5 pamäte s reálnou frekvenciou 7GHz. Jadro má v základe 875MHz, pričom Boost frekvencia je nastavená na 928MHz, no pre našu kartu výrobca stanovil 1020MHz pre jadro a 1085 pre Boost režim.

Napomáha tomu upravený systém napájania, ktorý už nie je pevne rozdelený, ale dokáže presunúť napájanie tam, kde je ho najviac treba (hlavne pri pretaktovaní). Karta si, samozrejme, nevystačí s napájaním, ktoré jej dodá PCIe port, a preto si pripravte dva 8-pin káblíky zo zdroja (referenčná verzia si vystačí s kombináciou 8+6)

Na vrchnej časti nájdeme podsvietené logo v tvare písmena G, označujúce hernú sériu spoločnosti a ukazovateľ aktuálneho nastavenia DPI, ktorý sa skladá z troch pásikov.

MÁ TOHO VIAC

GeForce GTX 780 Ti nie je len v jedinej verzii, Gigabyte má okrem referenčnej verzii niekoľko ďalších úprav, ktoré sa líšia hlavne v pracovných frekvenciách. Jediným spoločným prvkom je špeciálny chladič Windforce 3X, ktorý podľa tvrdení výrobcu dokáže schladiť až 450 W GPU.

Okrem nami testovanej verzii, ktorá má jadro na 1020MHz (Boost 1085MHz), je na výber pomalšia verzia (frekvencia jadra 876MHz/928MHz) a ešte výkonnejšia verzia (frekvencia jadra 1085 MHz/1150MHz). Tá je zaujímavá aj pridaním zadnej zosilnenej kovovej platne

so štýlovým nápisom GHz Edition.

Samozrejme, všetky tri karty môžete dodatočne pretaktovať, nič vám v tom nebráni, ba naopak – dobrý chladič a prepracovaný systém správy napájania umožňuje slušné zvýšenie pracovných frekvencií. Spoločnosť Gigabyte priamo ku kartám dodáva svoju vlastnú aplikáciu OC Guru II, ktorá je v najnovšej verzii veľmi slušnou alternatívou ku konkurenčným produktom.

JE SKUTOČNE TICHÁ

Keď sme po prvýkrát testovali klasickú verziu karty s čipom GTX 780 Ti, boli sme milo prekvapení jej vynikajúcimi prevádzkovými vlastnosťami. Karta bola tichá, teploty v rozumnej hladine a spotreba bola tiež v norme. V porovnaní s High-end grafickými kartami pred mnohých rokov je to obrovský rozdiel.

Vtedy leteli obrovské chladiče, ktoré ledva stíhali odvádzať teplo z energeticky náročných jadier, čoho výsledkom boli vysoké otáčky nie práve najlepšie navrhnutých ventilátorov. Výkonný herný počítač sa tak vyznačoval vysokou hladinou hluku, ktorá bola rušivá hlavne počas večerného hrania.

Dnešné top modely sú na tom lepšie, no nie vždy je ticho ich silnou stránkou. Stačí sa pozrieť na taký Radeon R9 280X Toxic od firmy Sapphire, ktorý sa síce snaží dotiahnuť na drahšiu konkurenciu, no darí sa mu to jedine s pomocou nepríjemnej hlučnosti. Vzhľadom na to, že herné počítače sa pomaly chcú zmenšovať a nahrádzať herné konzoly v obývačkách, je rozumné preferovať tichú grafiku.

GeForce GTX 780 Ti od Gigabyte je v tomto smere skutočne podarená. V realnej prevádzke to znamená, že kartu prakticky nepočujete pri bežnej práci v systéme a ani počas hrania náročných hier. Vtedy sa, samozrejme, ventilátor roztočí rýchlejšie, no samotný systém chladenia Windforce je natoľko účinný, že otáčky sú stále nízke a nepôsobia rušivo ani počas nočného hrania.

ÚČINNÉ CHLADENIE

Hoci už aj predchádzajúci model GeForce GTX 780 bol s ohľadom na svoj výkon veľmi tichou High-end kartou, tak novinka je aj napriek vyššiemu výkonu rovnako tichá. Môžu za to celkovo tri veci – prepracované jadro, veľmi kvalitný chladič a nový systém

adaptívneho ovládania ventilátorov. Tu je hlavným cieľom dosiahnutie čo najnižšej hlučnosti, hlavne počas menej náročných operácií, akými je práca v systéme a hranie nenáročných hier.

Po novom je monitorovanie teplôt doplnené o výrazne častejšiu úpravu otáčok. Kým v minulosti kartám chvíľu trvala reakcia na zmenu teplôt, tak teraz je to výrazne rýchlejšie. Počas nášho testovania sme nezaznamenali vyššiu hlučnosť chladenia. Aj po niekoľkohodinovom hraní bola úroveň hluku subjektívne veľmi nízka a nepôsobila rušivo ani v nočných hodinách.

Chladič Windforce 3X je masívnejší ako ten referenčný a dokáže odvieť až 450W zostatkového tepla. Jeho základom je šesť heat-pipe trubíc. Dve sú hrubé 8 milimetrov a štyri majú hrúbku 6 milimetrov. Chladič ale neodvádza teplo len z jadra, stará sa aj o pamäťové moduly. Z heat-pipe





trubic ide teplo do pasívnej časti, ktorú ochladzuje trojica tichých ventilátorov. Pri pretaktovaní je realita možno trochu horšia, ako by sme čakali, no 50MHz nebolo pre chladič žiadnym problémom. Nárast výkonu ale nie je taký vysoký, aby malo dodatočné pretaktovanie väčší zmysel.

GPU BOOST 2.0

Táto technológia zažila svoju premiéru minulý rok a s GeForce GTX 780 prišla v druhej, vylepšenej verzii. Jej podstatou je upravovať pracovné frekvencie karty na základe požiadaviek konkrétnych aplikácií a hier. V reálnej prevádzke tak pri graficky náročnej hre vie zvýšiť takt jadra, čím sa dosiahne nárast počtu vykreslených obrázkov za sekundu.

Funguje to ale aj opačne a keď používateľ hrá nenáročnú hru, je výkon karty znížený. S tým prichádza aj príjemné zníženie spotreby karty a aj jej hlučnosti. Predsalen, v dnešnej dobe je zelená karta „in“ a ušetrené Watty sa môžu prejaviť na koncoročnom výúčtovaní.

Zásadným rozdielom pri novej verzii technológie GPU Boost sa namiesto hranice určenej spotrebou stala hranica určená teplotou jadra. To má totiž významnejší dopad na celkový výkon karty. Aktuálne je teda pre GeForce GTX 780 Ti nastavená hodnota 83 stupňov (pre porovnanie Radeon R9 290X má teplotný strop nastavený na 95 stupňov).

Karta sa teda snaží udržať vysoké pracovné frekvencie, až pokiaľ teplota jadra nevystúpi na hodnotu 83 stupňov. Potom sa pretaktovanie upravuje v závislosti od zmien teploty jadra – akonáhle teplota znova klesne pod maximálnu hranicu, môžu sa takt jadra mierne zvýšiť.

Nastavenia tejto technológie sú prístupné cez softvér EVGA Precision X, ktorý si môžu stiahnuť majitelia akejkolvek grafickej karty, nielen od výrobcu EVGA.

Aplikácia dokonca umožňuje aj zmenu napätia. Táto funkcia ale nemusí byť dostupná pri všetkých kartách, nakoľko je tu riziko poškodenia karty a mnohí výrobcovia ju preto nemajú aktivovanú.

Softvér zobrazuje množstvo údajov, ktoré vám pomôžu pri pretaktovaní. Tá najvyššia frekvencia totiž nemusí byť aj najlepšia. Karta vám napríklad môže fungovať aj pri výrazne vyššej ako len pri referenčnej frekvencii, no ak sa vtedy aktivujú ochranné mechanizmy, môže byť výsledné fps o niečo nižšie.

HRU NASTAVÍ ZA VÁS

Pre skúseného používateľa to nie je problém, no bežný smrteľník sa častokrát nedokáže správne popasovať s množstvom grafických nastavení. Nie každý sa totiž vyzná v skratkách typu AA, AF, TXAA. Ich nesprávnym nastavením si navyše nemusí vôbec pomôcť a výsledkom môže byť horšia kvalita grafiky či pomalé zobrazenie hry.

Práve preto spoločnosť NVIDIA vytvorila softvér s názvom GeForce Experience, ktorý to všetko spraví za vás. Funguje veľmi jednoducho, bez nutnosti zložitého nastavovania. Po inštalácii si automaticky

vyhladá všetky podporované hry, zobrazí ich zoznam a už je len na užívateľovi, či si tú ktorú hru bude optimalizovať.

Aktuálne je podporovaných už skoro sto hier, ich počet sa, samozrejme, rozrastá. Aplikácia si vo väčšine prípadov dokáže poradiť a výsledok je veľmi dobrý. Túto aplikáciu odporúčame pre každého hráča, ktorý nemá čas na detailné nastavenie. Firma NVIDIA sa v tomto snaží úspešne bojovať s hernými konzolami – hráč sa totiž nemusí starať o nastavenia a aktualizácie ovládačov, nakoľko tie sa kontrolujú a sťahujú automaticky.

Zaujímavým doplnkom tejto aplikácie sú rozšírené nastavenia pre svietiaci nápis GeForce na boku grafickej karty. Ak máte skrinku bez priehľadného bočného panela tak to nevyužijete, no pre zvyšok hráčov ponúka niekoľko zaujímavých funkcií.

Okrem neustáleho svietenia a efektov sa môže intenzita podsvietenia meniť v závislosti od teploty jadra, rýchlosti otáčok či zaťaženia. Drobnosť, ale poteší.

CENA JE STÁLE VYSOKÁ

Krátko po uvedení karty do predaja ste si



na ňu museli pripraviť skoro 650 eur, čo je cena porovnateľná s kúpou špičkového smartphonu. Dnes si najlacnejšiu verziu kúpite za približne 575 eur, no väčšina ponuky sa stále pohybuje nad magickou hranicou šiestich stoviek. Testovaný Gigabyte môžete kúpiť už za 599 eur, treba vystihnúť tú správnu akciu.

Za svoje peniaze dostanete špičkovú spracovanú kartu s veľmi tichou prevádzkou a výkonom vhodným aj pre tie najnáročnejšie hry. Trochu horšie to je so spotrebou, za čo môže upravené napájanie schopné zvládnuť aj vyššie pracovné frekvencie. V závislosti od hry sa spotreba pohybuje približne desať percent nad referenčnou verziou.

A to je zhruba aj výkonnostný rozdiel. Podtrhnuté a spočítané, GigabyteGV-N78TOC-3GD je špičková karta určená pre najnáročnejšieho hráča, za čo si od nás zaslúži odnáša zlaté ocenenie.

VERDIKT

Grafické karty testujeme na našej novej zostave založenej na platforme Intel. Štvorjadrový procesor Core i7-3770 a základná doska Gigabyte GA-Z77X-UP7 je doplnená o 16GB DDR3 pamäte a rýchly systémový SSD disk od Intelu. Systém je Windows 8.1 Pro v 64-bit verzii so všetkými dostupnými aktualizáciami. Zdroj s príkonom 860W zvládne aj trojicu hladných grafík.

Bioshock:

Vynikajúci výkon pretaktovanej verzie od Gigabyte. Vo Full HD rozlíšení si ale plynulo zahráte aj na výrazne lacnejšej GeForce GTX 750 Ti.

Hard Reset:

Zábavná akcia skvelo sedí novej GeForce. Výkon stačí aj na hranie v stereoskopickom 3D či pre hranie v surround režime.

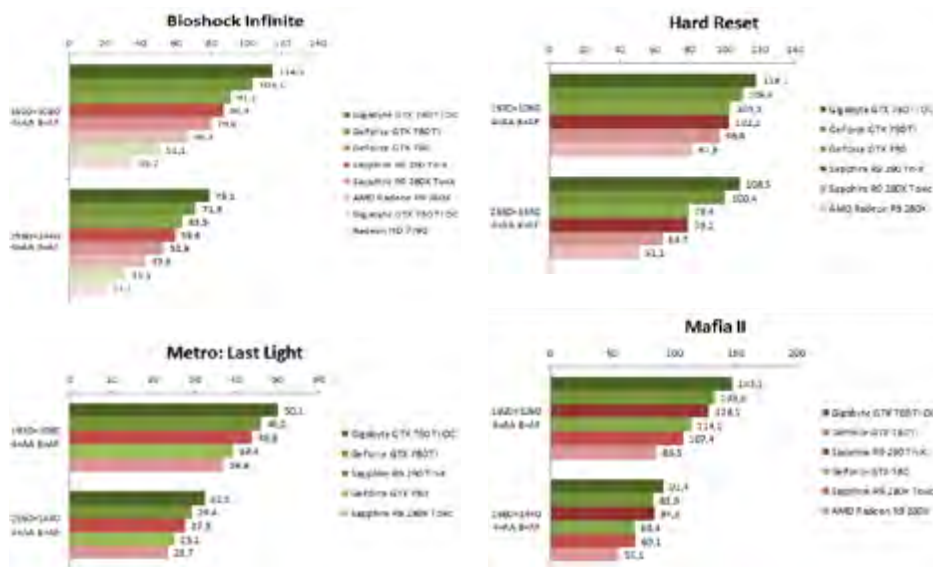
Mafia II:

Staršia, ale stále dobrá hra. Síce sa tu lepšie darí kartám od AMD, no aj tak je GTX 780 Ti od Gigabyte na tom najlepšie.

Metro Last Light:

Jedna z graficky najnáročnejších hier dokáže riadne zapotiť aj tej najvýkonnejšej grafike. V extrémnom rozlíšení si preto radšej vypnite vyhladzovanie hrán.

Matúš Paculík



Creative T30 Wireless

Prospešná nadstavba

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 100 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ prevedenie
+ kvalita zvuku
+ bassreflexové
otvory

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Zvukové charakteristiky:

Počet kanálov: 2.0

Výškové meniče:

hodvábná kalota

Stredobasové

meniče: membrány
zo skleneného vlákna

Konštrukcia:

dvoj pásmová
s basreflexom

Bezdrôtový prenos:

Verzia Bluetooth:

3.0 + NFC

Profily: A2DP (bezdrôtový
stereofónny prednes)

Podporované

kodeky: SBC, aptX

Prevedenie:

Farba: čierna

Rozmery (ľavý /

pravý reproduktor):

230 x 87 x 175 mm

/ 230 x 87 x 180 mm

(V x Š x H, 1,5 m dlhý kábel

spájajúci reproduktory)

Hmotnosť (ľavý / pravý
reproduktor): 850 / 983 g

Štandardné

príslušenstvo:

Redukcia 2x RCA <->

3,5 mm konektor

Napájací adaptér

a napájací kábel



Pred nedávnom sme vám v recenzii predstavili pár reproduktorov s označením T15 od firmy Creative. Tentoraz sa nám pod ruky dostala vyššia verzia tejto modelovej rady, ktorá nesie meno T30 Wireless. To, v čom sa reproduktory líšia a v čom sú lepšie, si rozoberieme v nasledujúcich riadkoch.

PRVÉ DOJMY

Prvou už na pohľad markantnou zmenou oproti T15 sú rozmery. To, že sú reproduktory väčšie, však nemusí bezprostredne znamenať,

že sú lepšie a na obhájenie takmer dvojnásobnej cenovky toho budú potrebovať ešte o čosi viac. Do zbierky ovládacích prvkov sa nám pridalo ďalšie koliesko, ktoré oddeluje výšky od basov a na obe máme tentoraz samostatný ovládací prvok. Oddelil sa i spínač na zapínanie a vypínanie reproduktorov od ovládania hlasitosti.

MAGNET NA ODTLAČKY

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

BASX PORT

To, čo nás na T15 oslovilo, boli basreflexné otvory, ktoré nahrádzali škatul'u navyše, zvanú subwoofer, ktorá sa stará o kvalitné a výrazné nízke tóny. Tvorcovia si povedali, že to zvládnu i bez nej a musíme uznať, že v oboch prípadoch sa to skvele podarilo. Síce sa pri filmových efektoch netrasú okná, no vyváženie hlbokých tónov je na tom veľmi dobre a reproduktory sa



HODNOTENIE:

90%

skvele hodia na počúvanie hudby všetkých žánrov. Zvládnu kvalitne podať takmer všetko, od syntetizátorov a elektrickej hudby cez pop až po heavy metal.

ZVUK STOJÍ ZA TO

Svojou cenou táto zostava prevyšuje mnohé konfigurácie 2+1. Nedá sa však povedať, že by za nimi nejako zaostávala. Reflexné otvory odvádzajú svoju prácu veľmi dobre a silnejšie basy, ako ponúkajú tieto reproduktory, by už boli viac na škodu ako na úžitok. Zvuk je na takéto nenápadné reproduktory prekvapivo čistý a verne podaný. Reproduktory zvládajú i vyššie hlasitosti, netreba to však preháňať, s integrovanou zvukovkou sa s problémami nestretnete. Keď však vlastníte hernú či profesionálnu zvukovú kartu, ktorá má výstup o niečo silnejší ako je zvykom, môže sa vám ľahko stať, že budete z reproduktorov žmýkať viac, ako je zdravé, a tie sa vám odvd'ačia šušťaním a skresleným zvukom, čo je vcelku bežná vec.

KONEKTIVITA

K technológiám nám pribudlo NFC, ktoré dovoľuje spárovať telefón s reproduktormi jednoduchým priložením a zvýšila sa i verzia Bluetooth z verzie 2.1 na 3, čo zvyšuje teoretickú maximálnu rýchlosť dátového toku a odozvu zariadenia. Ak si u vás reproduktory nájdu stabilnejšiu pozíciu v blízkosti nejakého počítača, je možné ho s nimi prepojiť cez bežný 3,5 mm jack, na ktorý je vzadu vol'ný vstupný port. Medzi ovládacími prvkami vpredu zakotvil aj výstup pre slúchadlá. Párovanie je vcelku jednoduché a spríjemňuje ho i hlasová odozva reproduktorov. Pre pridanie nového zariadenia stačí pár sekúnd podržať tlačidlo Bluetooth. Ak už raz zariadenie pridáte, každé ďalšie pripojenie prebehne automaticky.

VERDIKT

Čo sa týka 2.0 konfigurácií reproduktorov, v takýchto rozmeroch sa T30 radia takmer medzi špičku. Pokiaľ nehľadáte veľké, priestorné reproduktory do obývačky, ale len pomerne malé a nenápadné repráčky s bezdrôtovým pripojením, ktoré svojou kvalitou, silou a funkciami zastúpia i omnoho väčších súrodencov, môže byť pre vás Creative T30 Wireless tá správna voľba.

Eduard Čuba



Logitech G502 Proteus Core

Klenot medzi myškami

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 70 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ vyhotovenie
+ snímače
+ odozva
+ funkcie

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozlíšenie: 200

- 12,000dpi

Max. akcelerácia: >40G

Max. rýchlosť: >27km/h

Odozva: 1000Hz (1ms)

Hmotnosť: 168 gramov

Rozmery:

132 x 75 x 40mm (H x Š x V)



Na poli herného príslušenstva sa toho v poslednej dobe dost' veľa deje. Do popredia sa na úkor rôznych herných gamepadov a volantov dostávajú herné klávesnice a myši. Ak si myslíte, že na hernej myške toho už niet čo vymyslieť, spoločnosť Logitech vás s myškou G502 Proteus Core presvedčí o opak.

PRVÉ DOJMY

Ako takmer každá herná firma, aj Logitech sa vás snaží presvedčiť o svojich kvalitách od prvého kontaktu. Balenie sa dá označiť za ideálne. Ani veľké, ani príliš malé, štýlové a obsahuje všetko podstatné – myšku, ktorú dopĺňa päťka závaží v praktickom puzdre.

MIX FUTURIZMU A POHODLIA

Správne herné príslušenstvo musí aj nejako vyzerat'! V niektorých prípadoch sa to však s dizajnom preháňa a všetko ide na úkor funkcionalite. Našťastie, tento

prípád to nie je. Myška skvele sadne do ruky. Rozmiestnenie tlačidiel je skvelé na rýchlu akciu. Myška je prispôbená na žáner FPS, tlačidiel tu možno nie je až toľko čo pri MMORPG konkurentoch, no sú rozmiestnené skutočne ergonomicky a (takmer) každé jedno je prístupné bez nejakého dlhšieho zaváhania.

VYHOTOVENIU VEĽÍ PLAST

Na dotyk matný plast, ktorý je na niektorých miestach doplnený

o protišmykovú vrstvu. Drží sa príjemne, nepotí sa na nej ruka a nezostávajú na nej odtlačky. V spodnej časti sú pod magnetickým krytom ukryté otvory na závažia. Každý hráč si môže sám nastaviť takú hmotnosť, aká mu vyhovuje pomocou piatich 3,6 gramových závaží.

Na vrchnej časti nájdeme podsvietené logo v tvare písmena G, označujúce hernú sériu spoločnosti a ukazovateľ aktuálneho nastavenia DPI, ktorý sa skladá z troch pásov.



HODNOTENIE:

95%

KRÁĽ PRESNOSTI

Pre tých, ktorým skratka DPI (dots per inch) veľa nehovorí... Reč je o počte bodov, ktoré zaznamená myška na vzdialenosti jedného palca. Podporovaná je stupnica od 200 do 12 000. Pri nastavení 200 sa ukazovateľ na ploche pri prejdení jedného palca pohne o 200 jednotiek dĺžky, pri maximálnom rozlíšení až o 12 000, čiže 60-krát viac. Každý používateľ si vie prispôbiť toto rozlíšenie na hodnotu, aká mu vyhovuje. Ak sa vám to v každej hre hodí inak, vedľa ľavého tlačidla sú umiestnené ďalšie dve, ktoré sa v základnej konfigurácii starajú o upravovanie tohto nastavenia. Ak je vám v boji blízka pozícia ostrel'ovača, určite oceníte prítomnosť zameriavacieho tlačidla na pozícii palca, ktoré (pokiaľ je stisnuté, zmení DPI na iné) vám umožní presnejšie zacielenie na obeť. Bát' sa nemusíte ani o odozvu, ktorá je na skvelej 1 milisekundu.

PRIRÝCHLE KOLIESKO

Jedna z menej známych funkcií, ktorá sa môže na myške objaviť, je hyper-rýchle scroolovacie koliesko. Za kolieskom sa



okrem prepínača profilov myšky skrýva ešte jedno nenápadné mechanické tlačidlo, ktoré zapína a vypína "cvrčka" na koliesku. Ak ho vypneme, koliesko nám nekladie žiaden odpor a po roztočení sa ešte hodnú chvíľu točí. Pre bežné používanie síce nepraktické, no sem-tam sa to zíde. Koliesko skrýva ešte jednu zaujímavosť, a to je možnosť stláčať ho do strán, čo umožňuje posúvanie stránky po malých kúskoch, či jednoduché prepínanie medzi zbraňami.

PREMAKANÝ SOFTVÉR

Cédečka už zrejme vyšli z módy, softvér ku myške si musíte stiahnuť na stránke výrobcu. Stojí však za to. Okrem príjemného prehľadného grafického prostredia nám prináša celý rad užitočných funkcií. V prvom rade nám umožňuje nakonfigurovať si tých 11 programovateľných tlačidiel, ktoré by údajne mali zniesť až 20 miliónov úderov. Okrem štandardných funkcií, podporovaných systémom, je možné tlačidlám priradiť i funkciu ľubovôle klávesu či vlastného makra, teda nami zadanej sekvencie stlačených klávesov.

Veľmi zaujímavou funkciou je ladenie myšky na konkrétny povrch. Softvér nasníma vašu podložku a prispôsobí nastavenia snímača tak, aby čo najpresnejšie merali na vašej podložke. Ďalej softvér umožňuje úpravu profilov a iných dôležitých nastavení pre každého hráča.

VERDIKT

G502 bezpochyby patrí medzi najväčšie skvosty v hernom príslušenstve, svedčí o tom však aj cena, ktorá sa pohybuje okolo 70€, čo je pre občasného hráča neprimerane veľa. Občasní hráči však nie sú cieľová skupina, Logitech sa snaží nastoliť nový štandard kvalitnej hernej myši, ktorá je určená pre skutočných profesionálov.

Eduard Čuba



ADATA PV100

Extra energia na cesty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA

Dostupná cena : 21,70 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + kapacita
- + rozmery
- + zhotovenie
- + ochranné prvky
- príslušenstvo

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ batérie:

4200mAh Li-Pol

Farby: čierna/biela/

ružová/modrá

Rozmery:

67×118×8mm

Váha: 105g

Vstup: 5V 1.0 A

Výstup: 5V 2.1 A



Takmer každému majiteľovi mobilného telefónu alebo podobného zariadenia sa niekedy stalo, že mu došla batéria v ten najnevhodnejší okamih. O to horšie, ak ste niekde na výlete a na žiadosť strome nevíte nájsť zásuvku. Spoločnosť ADATA ponúka jednoduché a kompaktné riešenie podobných problémov, a to v podobe externej batérie PV100.

BALENIE

Batéria je chránená klasickým ADATA balením s priehľadným krytom, ktorý umožňuje si batériu prezrieť ešte pred kúpou. Samozrejmosťou sú informácie o základných parametroch ako sú výstupné napätie, rozmery a 6-stupňová ochrana obvodov. Vo vnútri ešte nájdeme nabíjací USB kábel a manuál. Nepohrdli by sme ochranným obalom.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

PV100 je dostupná v štyroch farebných prevedeniach. Spomedzi čiernej, bielej, ružovej a modrej si vyberie snáď každý. Tvarovo je zariadenie totožné s dotýkovými

smartphonmi. Plastovú prednú stranu lemuje zaoblené okraje a hliníkový zadný kryt. Výstupný USB a nabíjací micro USB konektor sa nachádza na hornej strane. Jediné tlačidlo, ktoré nájdeme, slúži pre zapnutie/vypnutie a je spojené do jedného celku s LED signalizáciou stavu nabitia. Zadná strana je z hliníka, čo umožňuje aj lepší odvod tepla pri používaní. Pochvalu si zasluhuje hrúbka, ktorá má iba 8mm, takže batéria schovaná vo vrecku vám nebude absolútne prekážať.

VÝKON A POUŽITIE

Príprava na použitie je veľmi jednoduchá. Stačí zapojiť kábel do USB portu, prípadne do USB nabíjačky, a vďaka LED diódam na prednej strane okamžite uvidíte stav dobíjania. Signalizujú ju štyri hviezdičky, ktoré pri dobíjaní blikajú dovtedy, pokiaľ sa všetky rozsvietia permanentne.

Pre dobíjanie samotných mobilných zariadení postačí kábel len otočiť, alebo, v prípade inej ako micro USB koncovky, použiť USB kábel s príslušným zakončením. Batériu sme testovali so Samsung Note 3

(3200mAh). Vďaka výstupnému prúdu 2.1A bolo nabitie pomerne rýchle a po plnom cykle nám ešte niečo zostalo do druhého použitia. O celkový priebeh sa postarajú aj zabudované ochranné prvky, ktoré zamedzia prebíjaniu či prehrievaniu.

VERDIKT

Nakoľko sa súčasní výrobcovia žien iba za výkonom a nie za výdržou batérií, sme nútení našich elektronických miláčikov niekedy dobíjať aj viackrát denne, čo však nie je vždy možné. Práve pre tieto prípady je výborným pomocníkom externá batéria ADATA PV100, ktorá poskytuje pomerne veľkú kapacitu v elegantnom a hlavne kompaktnom balení. Vďaka použitým zabezpečeniam sa nemusíte báť nechať batériu pripojenú aj počas noci, a tak máte možnosť zobudiť sa pripravení na ďalší deň. Doplnková výbava je síce, takpovediac, spartánska, no tvar umožňuje použiť hoci aj puzdro z mobilného telefónu a patričný USB kábel sa nájde takmer v každej zásuvke.

Róbert Babej – Kmec

HODNOTENIE:

95%

OBJAVUJTE!



MOBILE
SECURITY

- ✓ Proaktívna **ochrana Anti-Theft**: Kontrola strateného, alebo ukradnutého telefónu pomocou my.eset.com
- ✓ **Antivírus** pre bezpečné surfovanie na webe
- ✓ **Anti-Phishing** pre ochranu osobných údajov
- ✓ **Filter SMS a hovorov** pre organizovanie vašich volaní a správ



www.eset.sk

Creative HITS MA350

Málo muziky, veľa basov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 31,09 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + kábel
- + konštrukcia
- + dizajn
- + zvuková izolácia okolitého hluku
- cena
- zvuková kvalita
- miera hlasitosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá:

Meniče: 9mm,
neodymové magnety
Frekvenčný rozsah:
6-23 000Hz
Impedancia: 32 ohmov
Citlivosť (1kHz):
104 dB/mW

Mikrofón:

Typ: všesmerový
Impedancia: <2
200 ohmov

Pripojenie:

Typ kábla: plochý
Dĺžka kábla: 1,2m
Konektor: 3,5mm,
pozlátený, lomený,
štvorpólový

Prevedenie:

Konštrukcia: uzavretá
Určenie: intraaurálne
(do uší)
Hmotnosť: 11g

Príslušenstvo:

Silikónové nástavce
(S, M, L)



Človek si už dnešnú dobu nevie predstaviť bez prítomnosti mobilného zariadenia či už mobilu alebo tabletu. Berie ich všade so sebou, najmä však na cestách ako prostriedok na zahnanie nudy. A ako už býva zvykom, vo vrecku sa okrem svojho zariadenia často nájde aj pár slúchadiel. Od najjednoduchších za pár eur až po najkomplikovanejšie za astronomické sumy. V neprebernom množstve malých, skladných slúchadiel sa o slovo hlási aj Creative so svojím modelom Creative HITS MA350.

HITS MA 350 sa predávajú v štyroch farebných prevedeniach, nám sa dostali do rúk červeno-čierny, ktoré vyzerajú štýlovo a moderne. Tvarovo sú zaujímavé, okrem typických nastavcov do uší vás čaká aj skosená základňa potiahnutá lesklou čiernou, v ktorej strede tróni logo Creative na striebornom podklade. Konštrukčne neočakávajte žiadne zázraky. Slúchadlá sú plastové od začiatku po koniec, no na dotyk sa zdajú byť pevné, čo je určite plus.

Ergonomicky tieto slúchadlá spadajú do vyššej kategórie.

V balení okrem už nasadených silikónových nastavcov, ktoré sú strednej veľkosti, nájdete aj dve ďalšie veľkosti, a to S a L, čiže každý si príde na svoje. Slúchadlá sú v ušiach ako uliate a aj po dlhodobom počúvaní ostávajú pohodlne vo vašich ušiach.

Jeden z ďalších výrazných plusov je určite miera odhlučnenia vášho okolia. Pri mierne vyššej hlasitosti môžete dosiahnuť absolútnu zvukovú izoláciu od vášho okolia aj v hlučnom prostredí.

Kábel o dĺžke 1,2m je plne postačujúci na používanie s mobilnými zariadeniami či pri počúvaní hudby počas chôdze, alebo pri pozeraní filmu na vašom notebooku. Nachádza sa na ňom ovládač hlasitosti aj s mikrofónom a multifunkčným tlačidlom, ktorým môžete prijímať, ukončovať rozhovory, prehrávať a zastavovať zvuk. Kábel je navyše plochý a pogumovaný, čiže sa ťažšie zamotáva a je viac odolný voči polámaniu. Na jeho konci je pozlátený, 3,5mm jack pre lepší pôžitok z hudby.

Mikrofón, ktorý sa nachádza na kábli, je všesmerový a jeho výkon uspokojivý. Vyskúšali sme ho vo viacerých situáciách. Najviac sa nám pozdávalo jeho eliminovanie okolitého hluku. Žiaden šum sme nepostrehli, výsledný zvuk bol jasný a zrozumiteľný.

Tento model sme používali s telefónom Nokia Lumia 820. Softvérový ekvalizér vo vnútri mobilu sme vypli, aby nám HITS MA350 mohli dokázať, čoho sú schopné. Prvý problém nastal pri samotnej hlasitosti. S hlasitosťou mobilu na maxime v kombinácii s maximálnou hlasitosťou na ovládači, nachádzajúcim sa na kábli slúchadiel, priniesol len veľmi priemerné výsledky. Niektoré piesne sme skoro nepočuli ani pri najvyššej hlasitosti, pričom išlo o vysoko kvalitný mp3 formát. So žiadnymi inými slúchadlami sme tento problém nemali.

S ekvalizérom, stále vypnutým, sme postrehli ďalšie negatívum. Príliš silné basy. Tento fakt môžete do istej miery ovplyvniť, ak viete, čo robiť s ekvalizérom, ale stále je to ďaleko od ideálu. Veľa piesní znelo, ako keby ste mali cez uši obviazané vankúše – vzdialene a tlmené. Táto vlastnosť sa rovnako prejavila pri ostatných hudobných žánroch, zatiaľ čo pri filmoch nebol tento deficit až taký markantný.

VERDIKT

Creative HITS MA350 sú malé, prenosné slúchadlá, ktoré vynikajú viac vo vizuálnom a konštrukčnom oddelení než vo výkone samotnom, čo pri ich cene nie je práve niečo, čo si môžu dovoliť. Priemerný výkon vás uspokojí v istých situáciách, no ak hľadáte kvalitný zvuk za rozumnejšiu cenu, je veľa iných možností, po ktorých sa môžete obzrieť.

Martin Húbek

HODNOTENIE:

75%

Darčkové poukazy!



**Najväčší trapas je nechcený dar.
S darčkovým poukazom**



potešíš každého!

Viac informácií vo vašom kine CINEMAX

Logitech MX800

Šikovné bezdrôtové Combo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 149 €

PLUSY A MÍNUSY:

KLÁVESNICA

- + dizajn
- + prevedenie
- + podsvietenie
- + microUSB port pre dobíjanie
- + tichý chod kláves
- + komfortné, rýchle a presné písanie
- nižší zdvih "F" kláves
- kratšie "nožičky"
- prehýbanie klávesnice pri väčšom tlaku
- jednoradový enter
- chýbajúca indikácia NumLock

MYŠ

- + dizajn
- + prevedenie
- + ergonómia
- + microUSB port pre dobíjanie
- + Darkfield Laser senzor
- občas oneskorená odozva

HODNOTENIE:

85%



Produktové portfólio spoločnosti Logitech je naozaj pestré a na svoje si príde naozaj každý. Pokiaľ si potrpíte na kvalite a je pre vás najdôležitejšie pohodlie pri písaní, prečítajte si recenziu na Combo balenie klávesnice a myši s modelovým označením MX800.

KLÁVESNICA:

DIZAJN, PREVEDENIE

Klávesnica je, čo sa týka dizajnu a prevedenia, takmer úplne totožná so starším TOP modelom K800. Hlavnými rozdielmi sú matné prevedenie "F" klávesov (oproti lesklému pri K800), jednoradový Enter oproti dvojradovému a väčší ľavý Shift.

Spoločnosť Logitech zachovala systém uloženia kláves PerfectStroke, ktorý umožňuje písanie s maximálnym komfortom. Uloženie kláves PerfectStroke je akýmsi hybridom medzi klasickou a notebookovou klávesnicou, teda využíva výhodou oboch systémov a spája ich do jedného, pričom sa Logitechu podarilo zachovať štandardnú veľkosť kláves. Výsledkom je kratší chod klávesy, čo umožňuje aj ich nižší zdvih než u väčšiny klasických klávesníc. Komfort pri písaní umocňujú aj mierne zakrivené klávesy dovnútra,

prekvapivo tichý chod kláves či ich inteligentné podsvietenie. Obrovským plusom je, podľa výrobcu, nezmazateľná potlač kláves a microUSB port umiestnený v prednej časti klávesnice, ktorý je určený pre dobíjanie dvoch tužkových batérií.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Ak nepatríte k hráčom a pri práci s počítačom vám postačí klasická klávesnica, po vyskúšaní klávesnice MX800 už inú nebudete chcieť. Nezávislosť od káblov, pohodlné, tiché, rýchle a presné písanie, možnosť dobíjania batérií pomocou microUSB kábla, inteligentné podsvietenie kláves – to sú najväčšie tromfy firmy Logitech.

Najmä to podsvietenie si človek zamiluje. Klávesnica obsahuje akýsi senzor priblíženia, teda v prípade, ak nad klávesy priložíte ruku, podsvietenie sa zapne, ak ruku dáte preč, po chvíli sa podsvietenie vypne. Takýmto spôsobom je možné šetriť batérie v maximálnej možnej miere, čo vám umožní používať klávesnicu na jedno nabitie pokojne aj 10 dní, samozrejme, v závislosti od používania. Nechýba ani regulácia podsvietenia, pre vaše individuálne potreby.

Klávesnicu možno spolu

s jej funkciami zaradiť medzi multimediálnu. K multimediálnym klávesom sa dostanete pomocou Fn klávesy, ktorú nájdete predovšetkým pri notebookoch. Veľmi rýchlo si zvyknete aj na samotné klávesy, ktoré sú veľmi tiché a vďaka dômyselnému systému PerfectStroke a ich zaobleniu je písanie veľmi presné a rýchle.

Medzi nevýhody patrí nižší zdvih "F" kláves, ktorý je na rovnakej úrovni ako ostatné klávesy, čo trochu znižuje pohodlnosť pri ich používaní. ďalej medzi mínusy môžeme zaradiť mierne prehýbanie sa stredu klávesnice pri väčšom tlaku a pomerne krátke "nožky", vďaka čomu je polohovanie klávesnice značne obmedzené. Už tradičným problémom bezdrôtových klávesníc od firmy Logitech býva absencia indikátora zapnutia/vypnutia NumLocku, čo je naozaj škoda, pretože nejde o nič technicky náročné.

MYŠ:

DIZAJN, PREVEDENIE

Dizajn myši je trochu netradičnejší, avšak v maximálnej miere prispôbený vašej ruke, s čím súvisia aj o niečo väčšie rozmery. Myš najlepšie padne do strednej až väčšej ruky. Myš je farebne ladená

do čierno-sivej farby. Podobne ako aj u klávesnice ani pri myši nechýba microUSB port určený pre dobíjanie batérie. Nachádza sa na nej celkovo sedem tlačidiel: ľavé a pravé tlačidlo, tlačidlo kolieska, tlačidlo pre prepínanie režimu kolieska, tlačidlo dopredu/dozadu, prepínania medzi oknami a zoom. Pre sfunkčnenie všetkých tlačidiel je potrebné nainštalovať softvér s názvom SetPoint. Logitech do svojej myši implementoval tzv. Darkfield Laser senzor, ktorý si dokáže poradiť s rôznymi typmi povrchu, od podložiek pod myš až po sklo, ktorého hrúbka by podľa výrobcu nemala byť menej ako 4mm, čo je tak či tak obdivuhodné.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Príjemná ergonómia a spracovanie. K tomu sedem tlačidiel s funkciami, ako napríklad prepínanie medzi Windows oknami, zoom či Hyper-Fast alebo Click-to-click skrolovanie kolieska. V praxi to znamená, že pomocou tlačidla umiestneného pod kolieskom je možné prepínať medzi spomínanými režimami. Prvý z nich, tzv. Hyper-Fast, vám umožní doslova lietieť po dokumentoch či stránkach, keďže pohyb kolieska je plynulý a bez odporu. Druhý, Click-to-click, funguje ako pri klasických myškách, teda skrolovanie je po jednotlivých krokoch a je sprevádzané typickým zvukom skrolovania.

Azda jedinou nevýhodou myši je občasný problém s oneskorenou odozvou, ktorá je spôsobovaná spoločným prijímačom pre klávesnicu aj myš.

VERDIKT

"Combo" kombinácia bezdrôtovej klávesnice a myši od spoločnosti Logitech, MX800, je skvelou voľbou pre tých, ktorí nechcú byť obmedzovaní káblami, sú nároční na komfort pri písaní a ocenia technologické drobnosti, ako napríklad inteligentné podsvietenie kláves či rozšírené funkcie myšky. Asi najväčším negatívom je občasná, oneskorená reakcia pri pohybe myšky z dôvodu spoločného prijímača s klávesnicou. Menšími nedostatkami môžu byť: jednoradový enter, kratšie nožičky, chýbajúci LED indikátor zapnutia/vypnutia NumLocku či tendencia klávesnice prehýbať sa pri väčšom tlaku, čo však v nejakej výraznej miere neovplyvňuje kvalitu "Combo MX". Problémom pri kúpe by mohla byť aj vyššia cena.

Miroslav Konkol'



ŠPECIFIKÁCIE:

Typ pripojenia:	bezdrôtové
Bezdrôtový protokol:	2,4GHz
Dosah:	do 10 metrov
Softvér:	SetPoint
Rozmery klávesnice:	487 x 195 x 27mm
Hmotnosť klávesnice:	750g
Výdrž batérií:	až 10 dní
Doba dobíjania batérií:	približne 8 hodín
Rozmery myšky:	83,4 x 128 x 47mm
Hmotnosť myšky:	147g
Typ snímača:	laserový
Rozlíšenie (DPI):	max. 1500
Výdrž batérie:	do 30 dní
Doba dobíjania batérie:	približne 4,5 hodiny

ASRock Extreme4

Základ
pre výkonné
počítače



Základná doska je základom každého počítača. Práve preto je dôležité venovať jej výberu maximálnu pozornosť, pretože je oveľa jednoduchšie urobiť neskôr upgrade RAM, grafickej karty, diskov, zvukovky, ba dokonca aj procesoru, než vymieňať základnú dosku. Tú obvykle meníme až s celým počítačom.

Do redakcie sme už v čase uzávierky dostali skutočne skvelú základnú dosku ASRock Z97 Extreme4. Tento model je na trhu len krátky čas, no napriek tomu už získal množstvo prestížnych ocenení (napr. od Tom's HARDWARE). Doska je považovaná za jeden z najlepších základov pre herný počítač a pritom vôbec nejde o drahý model (jej cena je oproti zrovnateľnej konkurencii dokonca o niejakých 10-20 € nižšia – testovaná doska sa u nás predávala v čase uzávierky za 116 až 133,08 € – a pritom má citeľne bohatšiu technologickú výbavu). Tak sa na ňu v rýchlosti pozrime v exkluzívnej prvom slovenskom preview!

Balenie

Doska má štandardné balenie s výbavou, ktoré je v tejto triede viac menej samozrejmosťou. Balená je v lákavej farebnej krabici v antistatickom plastovom obale a transportnej pene. V krabici nechýba CD so softvérom, tlačенý manuál pre inštaláciu (hardvérový), manuál pre softvér (iba v angličtine – lokalizáciu nečakajte), SATA káble, kábel pre napájanie pevných diskov priamo z dosky (špeciálna PowerSave funkcia, pomocou ktorej dokáže MB riadiť napájanie pevných diskov a vypínať ich v nečinnosti), pliešok s otvormi pre konektory do PC skrinky, mostík pre prepojenie dvoch VGA (NVIDIA SLI mód alebo AMD Crossfire) a napokon manuál pre inštaláciu a používanie služby ASRock Cloud. V našej krabici sme našli ešte 14 stranovú príručku pre recenzentov, kde sú popísané dôležité technické vychytávky, o ktorých si povieme stručne o kúsok neskôr.

Hardvér

Testovaný model Extreme4 patrí do radu orientovaného na výkon (vyšší model má označenie Extreme6 a Extreme9, ale dostupná je aj miniatúrna verzia v ITX prevedení, vhodná napr. pre obývačkové HTPC). Doska má formát ATX a je určená pre nové generácie Intel procesorov so socketom 1150 a max. 4 pamäťové moduly DDR3 (podpora 2933+).

Na čiernej zařírovej PBD si na prvý pohľad všimnete masívne pasívne modré hliníkové XXL chladiče, ktoré účinne odvádzajú teplo z kľúčových komponentov. Pozornejšie oko hardvéristu si ale všimne aj kvalitné 12K platinové kondenzátory, ktoré sú spoľahlivejšie a majú o 20% dlhšiu životnosť, než ponúkajú tradičné riešenia, d'alej NexFET MOSFETy, ktoré garantujú nižšie zahrievanie pri citeľne vyššej účinnosti a dual-stack MOSFETy pre stabilnejšie napájanie

CPU. Všimli sme si tiež prémiové tlmivky s hliníkovými čapíkmi, ktoré podľa dostupných údajov ponúkajú až o 90% vyššiu efektivitu, magnetickú odolnosť a menšie tepelné vyžarovanie.

Pri hernom počítači je výber kvalitných elektronických súčiastok veľmi dôležitý, pretože tieto počítače bežia na vyššom výkone než bežné kancelárske PC, využívajú viac energie a preto sa aj viac zahrievajú. Musia preto zvládať oveľa viac. Použitie elektronické súčiastky pomáhajú znížiť tepelné vyžarovanie a to aj napriek vyššej účinnosti.

A akoby toho nebolo dosť, pridáva výrobca 15 mikrónové pozlátenie kontaktov na konektoroch DIMM a PCIe slotoch. Štandardne výrobcovia používajú iba 3-4 mikrónovú vrstvu, takže je to zhruba 5-násobne viac. Aký to má význam? Pozlátenie sa využíva aby sa zabránilo nechcenej korózii kontaktov a zároveň to zlepšuje vodivé vlastnosti v mieste kontaktu.

ASRock upgradoval zvuk na každej doske série 9. Použitý Purity Sound 2 prináša zlepšenie vďaka audio kondenzátorom Nichicon Fine Gold série a 7.1 CH HD audio kodeku Realtek ALC1150, 115 dB SNR DAC s diferenčným zesilovačom, technológií Direct Drive bez kondenzátorov, tieniacemu krytu EMI, PCB tieneniu a DTS Connect. Počítač s audio kondenzátormi Nichicon Fine Gold Series je snom mnohých audiofilov, preto táto doska určite bez problémov obstojí aj u používateľov s vyššími nárokmi na kvalitu zvuku a u hudobných nadšencov. Proste keď chcete prémiovú dosku, načo šetriť na zvuku?

Na doske nájdete 8 SATA3 portov (vrátane podpory SATA Express Connector) a špeciálny malý konektor HDD Saver pre riadenie napájania. Pevné disky v počítačoch sú obvykle ustavične v činnosti a spotrebúvajú energiu od momentu zapnutia počítača, až do jeho vypnutia. Na viacerých základných doskách ASRock série 9 môžu používatelia nájsť špecializované 4-pinové konektory HDD Saver umiestnené v blízkosti SATA

portov, na ktoré sa dá pripojiť kábel pre napájanie diskov. Po pripojení pevných diskov na tento port možno činnosť HDD regulovať (zapnúť alebo vypnúť) pomocou softvéru (OS) kedykoľvek budete potrebovať. Táto technológia prispieva k ochrane dát, šetrí energiu a významne predlžuje aj životnosť pevných diskov.

Priamo na doske sú ešte dvojčíferný debugovací displej (zobrazuje aktuálny stav systému a dá sa využiť aj pri problémoch na presnejšiu diagnostiku). Vedľa sú ešte tlačidlá reset a power, čo ocenia ľudia vyladujúci si PC a samozrejme my, recenzenti.

Na doske je umiestnený aj M.2 slot pre nové pamäťové disky (SSD modul pre rýchlejšiu komunikáciu – ideálne pre operačný systém a kritické dáta). Použitý M.2 socket je druhej generácie, čo znamená dvojnásobne vyššiu rýchlosť prenosu dát. Len pre úplnosť dodávame, že najvýkonnejší model ASRock Extreme používa zatiaľ ako jediný na svete M.2 Ultra vo verzii 4x!

Na doske samozrejme nechýbajú dva USB 2.0 a aj jeden USB 3.0 header. Zadná strana s konektormi ponúka pre myš a klávesnicu jeden PS/2 port a dva základné USB 2.0 porty, ďalej 6 USB 3.0 portov (kompatibilné aj s USB 2.0 hardvérom), 5 jack konektorov pre 7.1 audio, autio optika, Gigabitový LAN konektor a 4 VGA konektory – analógový VGA a digitálne DVI, HDMI a DisplayPort.

Softvér ako extra bonus

Okrem hardvéru pridáva ASRock aj kopec rôznych tweakovacích utilít a novú platformu App Shop pre aktualizácie BIOS a podporný softvér, kde ponúka na stiahnutie rôzne aplikácie a dokonca aj populárne videohry. Môžete tak získať nielen najnovšie informácie o novinkách a technológiách od ASRock, ale aj nástroje na optimalizáciu vášho systému.

Čo je však zaujímavejšie je služba ASRock Cloud, ktorá umožní, aby sa vaše mobilné zariadenie mohlo kedykoľvek pripojiť

k domácomu počítaču. Ku doskám ponúka ASRock zdarma ročné predplatné na verziu Professional služby osobného cloudu Orbweb.ME v hodnote 49,99 dolárov. Tá umožňuje pripojiť sa napr. cez tablet na vaše vzdialené PC a prehliadať súbory, hudbu, fotografie a videoklipy, kedykoľvek a kdekoľvek. K dispozícii je aj jednomesačný trial balíku Ultimate, v ktorom je vzdialená správa PC zahrnutá tiež, spolu s ďalšími extra funkciami. Pre ďalšie informácie navštívte webové stránky:

www.asrock.com/feature/cloud/index.html

Záver

Naše prvé testy ukazujú, že ide o naozaj skvelú dosku s vynikajúcim výkonom za veľmi rozumnú cenu, ale na komplexné zhodnotenie potrebujeme ešte trochu viac času a najmä zrealizovať ešte množstvo testov. Už teraz je ale zrejmé, že táto suma je to rozhodne dobrá kúpa a pokiaľ hľadáte nový základ pre váš nový počítač, toto bude jeden z favoritov. ASRock má v ponuke aj ďalšie série, napríklad model FATAL1TY, čo je špeciálny rad určený pre gamerov (majú napr. vylepšené LAN pre nižšiu latenciu pri online hraní a pod. drobnosti, čo ocenia len nároční hráči). Máme už prislúbený sample, takže možno v ďalšom vydaní vám podrobnejšie predstavíme aj niektorý z modelov KILLER série.

Marek Pročka



Logitech | G
SCIENCE WINS



G502 PROTEUS CORE

UNIKÁTNA AKO VY

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





ZÁKLADNÉ INFO:

X-Men: Days of Future Past, 2014,
32 min.

Réžia: Bryan Singer

Scénár: Jane Goldman, Simon
Kinberg, Matthew Vaughn

Kamera: Newton Thomas Sigel

Hudba: John Ottman

Obsadenie: Hugh Jackman, Michael
Fassbender, James McAvoy, Jason
Fleming, Ian McKellen, Jennifer
Lawrence, Patrick Stewart, Nicholas
Hoult, Ellen Page, Peter Dinklage

Produkcia: 20-th century fox

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitný a
vyrovnaný film
- + herci
- + scenár

- príliš
hollywoodsky
koniec

HODNOTENIE:

90%



X-Men: Budúca minulosť

AKO OPRAVIŤ SÉRIU, A ZÁROVEŇ NATOČIŤ JEDEN Z JEJ NAJLEPŠÍCH DIELOV

Brian Singer je človek ktorý vie čo robí. Jeho režijné projekty sú skoro všetky úspechom. Keď roku 2000 nakrútil X-men a bola to šupa, tak nečudo, že v roku 2003 prišlo pokračovanie, čo bola šupa ešte väčšia. Žiaľ, potom sa Singer na svoje zmutované dieťa vykašlal a tretí film už nerežiroval.

Keď v roku 2006 do kín prišiel tretí X-Men: Posledný vzdor v nešťastnej réžii Bretta Ratnera, myslel som si, že s mutantskou sériou je koniec. Nepodaril sa ani X-Men Origins: Wolverine z 2009, ktorý len potvrdil moju temnú veštbu. Producenti v 20th Century Fox ale vytušili, že z X-menov sa dajú ešte vytiahnuť nejaké peniažky, no tentokrát sa ich voľba ukázala ako šťastná. V réžii Matthewa

Vaughna vznikol X-men Prvá trieda, ktorý sa odohráva roku 1962 počas Kubánskej krízy. Dostal do vienka veľmi príjemnú retro atmosféru a veľmi kvalitnú filmársku prácu po všetkých stránkach. Bol to úspech a zároveň prvý stavebný kameň novej ambiciózne trilógie. Tentoraz sa kormidla chytil kapitán, ktorý dohliadal na vznik prvých dvoch filmov, Brian Singer.

Ak Vám záver Posledného vzdoru pripadal ako keby vám v detskom veku niekto zobral cukríky, neboli ste sami. Podobný pocit zaiste pocítite aj samotný Singer, a preto sa rozhodol sériu opraviť a potiahnuť iným smerom. Ako ale zmeniť to, čo už raz bolo nakrútené a pritom nevodiť diváka za nos? No predsa cestovaním v čase! Aj keď tento nápad znie dosť šialene, vydaryl sa.

V blízkej budúcnosti Mutanti vedú nel'útostnú vojnu proti l'ud'om, v ktorej ale prehrávajú a čaká ich zotročenie, alebo zánik. Jedinou šancou ako sa z takto nepríjemnej situácie dostať, je poslať do minulosti najobľúbenejšieho mutantu zo všetkých, Wolverina (Hugh Jackman). Ten má za úlohu odcestovať do sedemdesiatych rokov, vypátrať Mladého Profesora X spolu s Magnetom a s ich pomocou zabrániť udalostiam, ktoré zapríčinili vojnový masaker.

Samotný Wolverine cestovať časom síce môže, Hugh Jackman to ale nedokáže. Keď si porovnáte terajšieho Wolverina s Wolverinom spred štrnástich rokov, je vidno, že čas si nevyberá. Sledujeme potom paradox podobný tomu v Hobitovi, keď tá



istá postava pôsobí staršie v dejovej línii zo sedemdesiatych rokov, ako v dejovej línii z roku 2000.

Nič to ale nemení na tom, že Budúca minulosť je po všetkých stránkach (s výnimkou slovenského prekladu názvu snímky) výborným filmom. Od prvých sekúnd diváka zaplaví temná atmosféra a nepustí ho skoro až do konca. Postavy sú výborne napísané a skvelé na nich je, že ani jedna z nich nie je vyslovene záporná. Do všetkých sa dokážete vcítiť a každej jednej dokážete dať za pravdu. Ich motívy sú uveriteľné a chápete ich.

Mňa osobne najviac potešil James McAvoy (mladý profesor Xavier) s výzorom štýlového hipíka, ale skvelo si počína aj Michael Fassbender v roli Magneta. Peter Dinklage taktiež nebol zlý, no ja ho mám už naveky zafixovaného ako Tyriona z Hier o tróny. A tak pre mňa nebol reálnou postavou, ale skôr Tyrion hrajúci v X-menoch.

Bol som prekvapený, kol'ko priestoru venoval film postave Mistiq – Raven (Jennifer Lawrence). Čím dlhšie bude na plátne, tým vaše sympatie k postave budú vzrastať. V konkurencii takýchto dobre zahratých postáv mi prišlo, ako by sa Jackmanov Wolverine trochu strácal.

Days of Future Past sú veľkofilmom a ponúkajú len to najlepšie z toho, čo slovo veľkofilm znamená. Hrmiaca

hudba, veľkolepé zábery na zničené mesto, výbuchy, spomaľovačky, obrovské budovy vyrvané zo zeme, to všetko v áčkovom balení, ale vždy len v takej miere, aby zostal prvoradý dôraz na príbeh a postavy.

Čo na filme zamrzí, je jeho posledných pár minút, ktoré mi prídu oproti zvyšku až príliš veselé a do celkovej atmosféry sa akosi nehodia.

X-men Days of Future Past je výborným filmom, ale sto percent si odo mňa nezaslúži. Je to po všetkých stránkach skoro dokonalý film, chýba mu ale určitý wow efekt, ktorý by ma prinútil rozmýšľať o filme ešte pár dní po premiére. Aj tak ale odporúčam ísť si ho pozrieť do kina, určite nebudete sklamaní.

„Singerove X-men filmy boli vždy nadpriemerným diváckym zážitkom a po vyše desiatich rokoch opäť ukazuje, že vie čo robí.“

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Godzilla, USA, 2014, 123 min

Žáner: akčný, dobrodružný, thriller, Sci-Fi**Režie:** Gareth Edwards**Scénář:** Max Borenstein, Dave Callahan**Kamera:** Seamus McGarvey**Hudba:** Alexandre Desplat**Hrají:** Aaron Taylor-Johnson, Bryan Cranston, Elizabeth Olsen, Juliette Binoche, David Strathairn, Ken Watanabe, Al Sapienza, Sally Hawkins, Brian Markinson, Richard T. Jones, Victor Rasuk**PLUSY A MÍNUSY:**

- + některé herecké výkony
- + Godzilla
- + hudba
- + triky
- + atmosféra

- většina postav
- příběh
- akcent na jiné věci než titulní monstrem
- stereotypy a klišé

HODNOTENIE:**70%**

Godzilla

VE MĚSTĚ JE NOVÝ ŠERIF

A je to tady. Legenda mezi filmovými monstry se konečně dostává do kin po celém světě a s sebou opět přináší zkázu nevídaných rozměrů. Reč je samozřejmě o Godzille, která se po letech dočkala druhé americké verze slibující velké věci. Jak se ale jeden z neočekávanějších filmů letošního roku nakonec vyvedl?

Poté, co se v roce 1998 Roland Emmerich pokusil japonskou filmovou ikonu převést na filmové plátno v americkém balení, spoustě lidí zůstal tento velmi nevydařený pokus na dlouhou dobu v paměti. Snímek sice vydělal, nicméně spíše než kvalitní zábavu nabídl pouze přímočarou destrukci

a monstrem, které s ikonickou stvůrou mělo jen málo společného. Proto, když byla před pár lety ohlášena nová verze amerického remaku, na kterou dohlédne Gareth Edwards (Zakázaná zóna), byla spousta lidí skeptická. Nicméně trailery a celkově reklamní kampaň ukázaly, že tady se bude hrát na klasičtější a serióznější notu. A to se také ve výsledku stalo.

A kde je ta Godzilla?

To ovšem není úplně nejlepší volba, zejména díky tomu, že se Godzilla ve filmu neobjevuje tak často, jak by měla. Drtivá část filmu se totiž věnuje lidským postavám a jejich osobním osudům, které jsou v ohrožení díky velkým stvořením probouzejícím se k životu a devastujícím lidská obydlí. Zatímco například Joe Brody (Bryan Cranston) a jeho příběhová linie

působí docela poutavě, avšak trestuhodně nevyužitě, jiné postavy, jako jeho syn Ford (Aaron Taylor-Johnson) nebo Dr. Ichiro Serizawa (Ken Watanabe), působí naopak vyloženě otravně a dost shazují výsledný dojem z filmu. To pak platí i o násilném protlačování Watanabeho postavy do každé důležité scény, které tak působí neuvěřitelně uměle a není divu, že se v druhé polovině snímku celý sál každému Kenovu výstupu zasmál.

Jistě, čekat kdovíjak seriózní podívanou od filmu, kde si to obří ještě rozdává s dvojicí přerostlých kudlanek (nebo co to vlastně bylo), by bylo asi hodně naivní, nicméně Edwards se o to pokouší. Ve výsledku se tak film bere možná vážněji, než by musel. Docela zásadní důraz na stereotypy, klišé a do extrému zahnaný patos totiž tohle vyznění

nabourávají, a tak se snímek snadno může stát pro někoho nepřekousitelnou podívanou. Já bych to neviděl až tak dramaticky, nicméně před návštěvou kina bych divákům doporučil si trochu nastudovat, kdo to vlastně ta Godzilla je, a poté v kině očekávat docela amerikanizovanou podívanou se vším, co takové tvrzení obnáší.

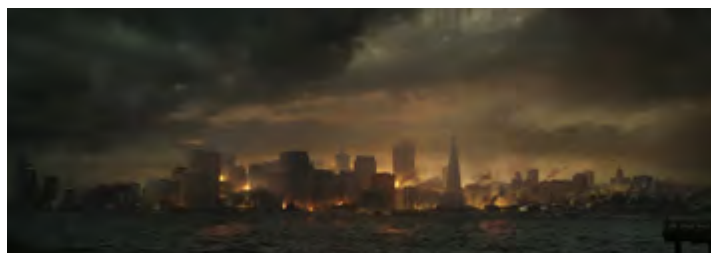
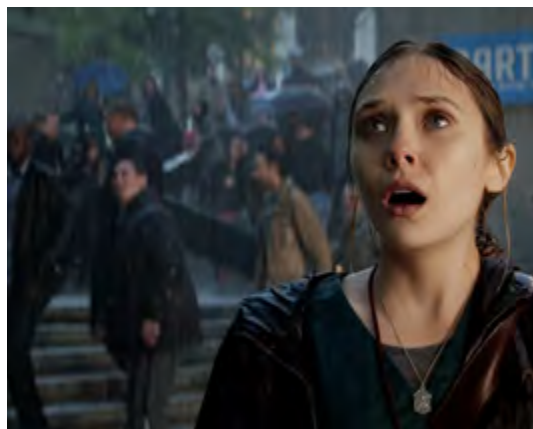
Bomby, radiace, destrukce...

Pokud se však oprostíme od těchto zásadních nedostatků, nová verze Godzilly nabízí spoustu zásadních pozitiv, kvůli kterým byste jí měli dát šanci. Ty se odehrávají především po audiovizuální stránce. Alexandre Desplat nabízí již od prvních vteřin neskutečně působivý a doslova podmanivý soundtrack, který patří bezpochyby k tomu nejlepšímu, co jsem za dlouhou dobu slyšel. To jen podkresluje jinak vydařenou audiovizuální stránku, která ve mně (především pak z počátku) evokovala podobné pocity, jako když jsem poprvé, jako dítě, viděl Jurský Park. Vyloženou pochvalu si ovšem zaslouží scéna, v níž Gareth Edwards Godzillu představí poprvé v celé její kráse, a která je rozhodně tím nejsilnějším momentem celého filmu. Digitální triky ve výsledku nejsou tak špatné, jak by se mohlo z trailerů zdát, a celkově je prostě Godzilla příjemným monster movie, které dolů sráží jen o hodně slabší dějová linka zaobírající se lidskými hrdiny. Plus fakt, že Godzilla je nakonec vykreslena jako vlastně good guy celého filmu.

Godzilla tak celkově dopadla sice jako solidní snímek, nicméně z výsledku budete poněkud v rozpacích. Rozhodně se jedná daleko lepší podívanou, než byl první americký pokus, avšak i tato verze má své chyby. Jsou jimi rozhodně lidské postavy a fakt, že Godzilla v tomhle zpracování hraje v podstatě druhé housle. Na druhou stranu film nabízí neskutečnou atmosféru a do detailu vypilovanou audiovizuální stránku. Pokud přistoupíte na značnou úroveň absurdity a inklinaci ke klišé a stereotypům, zklamání v kině nebudete.

„Návrat legendárního monstra v trochu problematickém, ale jinak docela vydařeném balení.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

3 Days to Kill, 2014, 117 min.

Réžia: McG**Scenár:** Luc Besson, Adi Hasak**Kamera:** Thierry Arbogast**Hudba:** Guillaume Roussel**Obsadenie:** Kevin Costner, Hailee Steinfeld, Amber Heard, Connie Nielsen, Richard Sammel, Eni Ebuonaye, Thomas Lemarquis, Marc Andréoni**PLUSY A MÍNUSY:**

+ Kevin Costner
 + humorné situácie

- zlepenec žánrov
 - nevýrazný zloduch
 - nereálne náhody vo filme

HODNOTENIE:**50%**

3 dni na zabitie

ZABIJAK, OTEC A MANŽEL V JEDNOM BALENÍ

Akčné komédie sú vždy filmy, ktoré pobavia, no nie vždy sa v podobných filmoch nachádza tvrdá špionážna akcia spojená s rodinnou drámou a komédiou. Film 3 dni na zabitie má veľmi špecifickú atmosféru, ktorá sa tvári vážne, ale spochybňuje ju komediálne prvky. Ako tento mix žánrov dopadol?

Joseph McGinty Nichol (McG), ktorý má na konte filmy ako Charlieho anjeli (2000), Návrat na vrchol (2006), Terminátor Salvation (2009) a To bude boj! (2012), si aj tentokrát vybral kombináciu akcie a komédie. Ak by sme spomenuté filmy porovnali s touto snímkou, zistíme, že majú spoločné pomerne dosť. 3 dni na zabitie si totiž zobral od každého niečo a vznikla z neho tak multi-žánrová záležitosť. Tiež si šikovným skákaním medzi žánrami vie nájsť cestu k divákovi a dokáže ho pobaviť, a to aj napriek nudnej prvej polovici filmu. Vo filme som však nepostrehol rukopis režiséra, no

nepochybne sa dal postrehnúť rukopis Luca Bessona, ktorý to so svojím zmyslom pre humor prehnal.

Agent v utajení pred svojou rodinou

Hlavná dejová línia sa točí okolo Kevina Costnera, ktorý si zahral starého agenta CIA Ethana Rennera. Ethanovi je diagnostikovaná rakovina a nastal čas, aby si vysporiadal vztťahy so svojou dcérou Zoey (Hailee Steinfeld) a manželkou Christinou (Connie Nielsen). Popri rodinných problémoch, ktoré musí Ethan riešiť, sa pre neho naskytne možnosť pre vyliečenie experimentálnym liekom, ktorý mu ponúkne podivná a výstredná agentka Vivi (Amber Heard).

Problém je však v tom, že liek dostane len v prípade, ak znovu začne pracovať pre CIA. Vivi, teroristická organizácia a rodina – toto všetko musí Ethan Renner vyriešiť naraz v Paríži. O scenár sa postaral Luc Besson,

ale svižnú a brutálnu akciu z 96 hodín od tohto filmu nečakajte

Zaujímavou postavou je Vivi, ktorá vkladá do filmu bizarné a komediálne prvky. Počas celého filmu som si kládol otázku, kto v skutočnosti Vivi je a aký je jej príbeh? Odpovede som sa nedočkal, čo je možno škoda. Ostatné postavy jednoducho nijako nevybočujú. Ethanova manželka, Christina, je celkom nevýrazná a dcéra Zoey, ktorá má problém nájsť stratené puto so svojím otcom, je príkladom typickej pubertáčky. Ethan sa snaží nájsť k nej cestu, čo je s jeho tajnými povinnosťami nadľudský výkon.

Menej je niekedy viac

Režisér Joseph McGinty Nichol (McG) zorganizoval pár slušných akčných, dramatických a komediálnych scén. Kamera výborne využívala prostredie Paríža a dodávala filmu nádych 70. rokov. Hudobný podklad filmu presne zodpovedá – je miestami akčný, miestami komediálny a miestami dramatický. Teda, ak by som mal byť objektívny, hudba k filmu sadne výborne, no bohužiaľ to nepovažujem za pozitívnu stránku filmu, a to hlavne z dôvodu narušenia vážnej atmosféry. Navyše som mal pocit, že ide o vykrádačku soundtracku filmu 500 dní so Summer (2009). O hudbu sa postaral francúzsky skladateľ Guillaume Roussel.

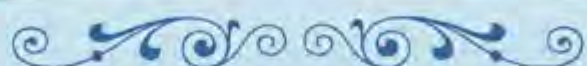
Joseph McGinty Nichol (McG), Luc Besson a Adi Hasak vytvorili film, ktorý má za úlohu využiť skoro všetky existujúce žánre, so zameraním na život agenta. Podobné výstrelky však nie vždy fungujú plynule a pohromade. Za pozitívum by som označil komediálne prvky, ktoré boli naozaj vtipné. No vzhľadom k tomu, že sa film snažil tváriť vážne, sa tieto prvky do neho jednoducho nehodili. Osobne som v niektorých prípadoch nevedel ako mám na danú situáciu vo filme zareagovať, či smiechom alebo vážnou tvárou. Toto všetko vyvoláva pocit, že film je kostrbatým zlepencom žánrov bez zmysluplného scenára, ktorý drží po kope len vďaka Costnerovmu hereckému výkonu. Skrátka je to film na jedno pozretie, kvôli ktorému sa do kina neoplatí ísť.

„3 dni na zabitie je nízkorozpočtový akčný triler, ktorý sa tvári vážne, no zároveň si zo seba robí srandu.“

Adrián Líška



Objav svoju vášeň k filmu



Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema

v sieti multikín

Ster Century Cinemas

už od 16.6.2014!

viac info na www.stercentury.sk



**STER CENTURY
CINEMAS**

BOOM! CINEMA



Žilina

Košice

Prievidza

Spišská Nová Ves

ZÁKLADNÉ INFO:

The Physician, 2013, 150 min.

Réžia: Philipp Stölzl

Predloha: Noah Gordon

Scenár: Jan Berger

Kamera: Hagen Bogdanski

Hudba: Ingo Frenzel

Obsadenie: Tom Payne, Ben Kingsley,
Stellan Skarsgård, Olivier Martinez,
Emma Rigby, Elyas M'Barek,
Fahri Yardim, Makram Khoury

PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera, výprava
- + réžia
- + skvelé obsadenie
- + vystihnutie doby

- tuctová
výpravná hudba
- čierno-biele
náhľad na históriu
a jej okolnosti

HODNOTENIE:

80%



Liečiteľ

KEĎ NEMCI TOČIA VEĽKOLEPO

Viete, čo väčšinou nasleduje po úspešnej knihe? Samozrejme, filmová adaptácia. Román Noaha Gordona Liečiteľ získal veľký ohlas po celej Amerike aj Európe. Práve v Európe sa rozhodlo, že bude adaptovaný do podoby filmu. A tak vznikol v nemeckej produkcii výpravný veľkofilm, ktorý určite stojí za návštevu kina.

Rob Cole (Tom Payne) v detstve videl svoju matku zomrieť na neznámu chorobu. Odvtedy sa túži dozvedieť čo najviac o ľudskom tele a chorobách. Chce porozumieť ich zákonitostiam a príčinám,

a hlavne ich liečiť. Bohužiaľ, uprostred kresťanského stredoveku je to veľmi nepodporovaná činnosť. Choroby sa podľa dobovej mentality majú nanajvýš liečiť Božou milosťou. Rob to odmieta a potom, čo je svedkom úžasných metód uzdravovania liečiteľov z ďalekého východu, je rozhodnuté. Odchádza na veľmi dlhú cestu do Isfahánu, učiť sa na univerzite najväčšieho vedca a liečiteľa toho času, veľkolepého Ibn Sinu (Ben Kingsley). V jeho škole sa život Roba obohatí a zmení. Stále sú však záležitosti, ktoré mu nedávajú spať. Pretrvávajúca vojna medzi Šáhom (Olivier Martinez) a krutými Seljukmi

tiež neulahčuje situáciu ako obyčajným obyvateľom, tak aj študentom univerzity.

Ked' už sa na európskej pôde produkuje veľkofilm, je to viac-menej udalosť. Réžie sa ujal ostrieľaný Philipp Stölzl, ktorý má už dost skúseností s režírovaním filmov ako americkej, medzinárodnej tak aj domácej – nemeckej produkcie. Nemci si dobre uvedomovali, že príbeh založený na takej úspešnej knihe sa oplatí spracovať do podoby, v ktorej sa dá ľahšie a prístupnejšie predstaviť. A tak je film vyzbrojený anglickým znením, prestížnymi hereckými menami v obsadení a koniec koncov – aj spomínaným kvalitným režijným dohľadom, na ktorý sa hneď pozrieme.

Philipp Stölzl spravil Liečiteľa prístupného úplne každému. Pritom si po obsahovej



stránke zachoval európsku otvorenosť a odvahu, navyše vo vizuálne pohlcujúcom háve. Výprava je jednoducho dych berúca. Prekrásne, vynikajúco natočené a kompozične do najmenších detailov vyšperkované lokality, je nutné oceniť. Stôlzl navyše nezahľal ani po presune hlavného hrdinu z Európy do samotného Isfahánu. Každú scénu totiž vylad'uje najrôznejšími drobnosťami ozvlášťujúcimi dialógy aj samotné postavy.



Tu prichádza na rad samotný scenár od Jana Bergera. Zaujme predovšetkým otvorenosťou voči kritike náboženstiev. Ani ústredný romantický príbeh nepôsobí otravne. Problém je na odlišnom mieste. Nebudeme sa opierať o to, aká bola predloha, ale film sa vzhľadom k historickému zasadeniu, bohužiaľ, nie vždy opiera o historické fakty. A hoci trefne poukazuje na odmietavosť náboženstiev voči štúdiu ľudského tela, automaticky delí všetko osadenstvo príbehu filmu na čierno-biele, t.j. predstavitelia katolíkov, židov aj moslimov sú striktné zlé, fanatické, tí uzurpátori moci, ktorí nespravujú nič dobré, zatiaľ čo na strane druhej je skupina liečiteľov prototypom dobra.

Hladinu sa ako tak snaží vyrovnať sám hlavný hrdina, ktorý je obrazom toho, že viera sa dá zlúčiť s cítením pre vedu. Sám to ale nezvláda najlepšie a k tomu sa pridáva ešte prostý ľud, ktorý sa vždy prikloní len na stranu svojho náboženstva. Liečiteľ je síce len príbeh zasadený v historickej dobe, nemusí byť ergo stopercentne reálny, značkovanie náboženstiev a nielen ich (terčom sa stanú aj iné skupiny) ako automatického zla na úkor dramatizácie len rozširuje dezinformácie a u istých jedincov aj značné nenávisťné myšlienky. Významným plusom filmu je vydarené obsadenie. Tom Payne je skvelý. Tento mladý objav nie je zatienený



ani vynikajúcim Kingsleym, ktorému sú vedľajšie postavy (ako tá ktorú hrá) akoby napísané na telo. Poteší aj Stellan Skarsgård v malej, ale za to úsmevnej role holiča, tzv. doktora v stredovekom Anglicku. Mimo toho stojí za zmienku aj relatívne nová tvár Emmy Rigby.

Výpravu sme už raz spomínali, no musíme ešte raz. Atmosféra doby dýcha z každého záberu. Temný úvod v špinavom Anglicku pôsobí realisticky a surovo, od zahmlených vlhkých lesov cez bane až po ošarpané kamenné predmestia. Blízky východ zasa vyvoláva svojou uhladenosťou a jedinečnou architektúrou príjemnú atmosféru akejsi „osvietenosti“. Pripočítajte si k vizuálnej hostine aj adekvátnu výpravnú hudbu (hoci s bežnými konvenčnými motívami), sympatickú hlavnú postavu, a dostanete film, ktorý napriek svojej dve a pol hodinovej dĺžke nenudí, a ešte vo vás zanechá príjemné pocity.

Liečiteľ sa oplatí vidieť. Nielen, že ide o veľkofilm európskeho pôvodu, čo je aj cítiť, ale zároveň aj kvalitami veľkofilmu



patrične disponuje. Špičková kamera, výprava, zvukové herecké obsadenie, neokukaný námet a zasadenie – to všetko hrá do kariet tomuto šikovne zrežirovanému filmu, ktorému do dokonalosti chýba už len netuctová hudba a triezvejší, tým myslíme nie dvojpoľový, náhľad na históriu a často až neadekvátne označovanie náboženstiev a istých skupín ľudí za zlých. Tak či onak, celkovú kvalitu filmu tieto mínusy závratne nemenia a minimálne ja si Liečiteľ a rád pozriem aj dvakrát.

„Výpravná, vizuálne strhujúca snímka s pozitívnym posolstvom, rozprávajúca príbeh liečiteľa, ktorého nezastavili pred pomáháním a štúdiom ani ťažké podmienky doby.“

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:*The Other Woman*, 2014, 109 min.**Réžia:** Nick Cassavetes**Scenár:** Melissa Stack**Kamera:** Robert Fraisse**Hudba:** Aaron Zigman**Obsadenie:** Nikolaj Coster-Waldau, Leslie Mann, Cameron Diaz, Kate Upton, Taylor Kinney, Nicki Minaj**PLUSY A MÍNUSY:**

+ Leslie Mann
 + pár podarených vtipov

- Nicki Minaj a Kate Upton
 - soundtrack
 - nevkus

HODNOTENIE:**45%**

Jedna za všetky

CHLAPOM VSTUP ZAKÁZANÝ (PRE ICH VLASTNÉ DOBRO)

Existujú určité hranice, ktoré sa nemajú prekračovať. Ale kde je deliaca čiara? Ja som svoju práve objavil. Myslel som si, že som filmový všehožrút a zvládnem všetko. S potešením skonзумujem Tromu, všetky druhy animákov, dokonca sa mi páčil aj nový dokument s Justinom Bieberom (tomuto dat' odkaz). Ale táto l'ahká ženská komédia, to je už na mňa priveľa.

Carly Whittenová (Cameron Diaz) je sebavedomá žena, ktorá má všetko po čom túži a ideálneho priateľa Marka ako bonus (Nikolaj Coster-Waldau – ako Jaime Lannister z *Game of Thrones*). Mark ale nie je ten, na koho sa hrá. Keď sa ho raz Carly rozhodne prevkapiť neplánovanou návštevou, spozná jeho manželku Kate (Leslie Mann). A Mark má takisto aj veľmi nekvalitný rázporok na nohavičiach, ktorý sa mu až príčasto rozopína v spoločnosti krásnych dievčiat, ako je napríklad Amber (Kate Upton). Podvedená žena je nebezpečný tvor, a keď sa spoja podvedené ženy tri,

je jasné že Mark neskončí dobre.

Sú niektoré filmy, ktoré jednoducho nie sú strávitelné pre chlapecké publikum, a tento je jeden z nich. Už pri vstupe do kinosály som mal pocit, že sem akosi nepasujem, a ten pocit sa intenzívne prehlboval. Keď sa na plátne začala rozoberať problematika vyholenia intímnych ženských partií, pochopil som, akú veľkú chybu som spravil.

A to mal film *Jedna za všetky* celkom príjemný rozbeh. Teda, ak pretrpíte Nicki Minaj v role sekretárky Carly. S pribúdajúcou „stopážou“ ale nápady začínú ubúdať, a posledných 20 minút filmu je už číre zúfalstvo. Pričom postava Carly nie je vôbec zle napísaná. Je mi síce nesympatická, na druhej strane je ale uveriteľná. Takisto je aj dobre vytvorená aj postava Markovej manželky Kate. Leslie Mann je najväčším ťahúňom filmu, a aj keď niekedy jej úloha prepadá cez hranicu vkusu, budete ju mať radi. Vráťim sa ešte k Nicki, ktorej jedinou úlohou vo filme je proste tam byť. Nakol'ko

je to len Nicki Minaj snažiaca sa hrať, a nie skutočná filmová herečka, neprospejeva táto herecká snaha ani jej (lebo sa na ňu zle pozerá, a ešte horšie počúva) a ani filmu. Keď už sme pri nepotrebných postavách, nedá sa zabudnúť ani na Amber v podaní Kate Upton, ktorá je vo filme doslova len pre pevný zadok a pekné oči. Má svojich pár viet, a hereckých akcií, ale po väčšine svojho pobytu pred kamerou len postáva pri dvojici hlavných hrdinov, a tvári sa, že je jednou z nich. Nie, nie je. Tvorcovia sú si tohto javu vedomí, a snažia sa nás presvedčiť, že je to ich zámer, čo ale nefunguje. Kate Upton jednoducho nemá dostatočne vykreslený charakter na to, aby bola niečím viac (otázne je, či by to vôbec dokázala zahrať). Vďaka jej ženským vnaďám sa na ňu ale aspoň celkom príjemne pozerá. Nikolaj Coster-Waldau sa snaží zo všetkých síl, ale Markov charakter je takisto priveľmi plytký na to, aby dokázal zaujať. Na jeho mieste by som si radšej nechal odťat' ruku, ako by som hral v tomto filme (ak viete čo tým myslím).

Jedna za všetky je v prvom rade komédia, a vtipov je v nej viac než dost'. Niektoré celkom podarené, hlavne tie konverzačné, niektoré ani tak nie. Ide väčšinou o situačné gagy, videné už mnohokrát predtým, v rôznych iných filmoch. A potom je tu tretia kategória gagov: nevkusné a hlúpe. Záchodový humor, škaredí muži prezlečení za ženy a podobne. Je škoda, že tvorcovia nepoznajú hranicu medzi tým, čo je vtipné, a čo už nie.

Soundtrack k filmu znie ako to najlepšie z Funrádia. Hlavné hrdinky sa idú zabávať? Dajme tam pop, to majú ľudia radi! Hlavné hrdinky sedia smutné na pláži? Zas tam dajme pop, tentokrát s romantickým autotuneom. Brr! Ako keby skladateľ hudby nemal na film dostatok času, a tak ho prenechal svojej dvanásť-ročnej dcére.

Ale možno to všetko, čo píšem nie je pravda. Možno som len nepochopil o čom ženské filmy sú a o čom majú byť. Koniec koncov, ženskému publiku okolo mňa sa film páčil, a najviac smiechu som počul počas najprimitívnejších vtipov. No povedzme si úprimne, keby som vedel, že mojej priateľke alebo sestre sa páči takýto typ filmov, asi by som bol úprimne zdesený.

„Chlapi, varujem vás. Nechod'te na tento film. Je to zloba.“

Adam Schwarz

Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

o špeciálny obal s klávesnicou **Logitech PRO**



Špeciálny obal s klávesnicou plnej veľkosti pre Samsung Galaxy NotePRO 12.2 a Samsung Galaxy TabPRO 12.2. Klávesnica sa k tabletu pripája prostredníctvom rozhrania Bluetooth a okrem plnej veľkosti kláves ponúka aj špeciálne klávesy pre systémové skratky OS Android. Má ultraštíhly vzhľad, kompaktný dizajn a je vybavená protekčným systémom E.P.S. pre ochranu proti poškriabaniu (prednej aj zadnej strany), proti nárazu a obliatiu. Konštrukcia umožňuje pohodlné používanie tabletu v dvoch najbežnejších polohách s ideálnym uhlom sklonu pre prácu pri písaní a bez klávesnice pre klasické využívanie tabletu a ovládanie pomocou prstov (konzumácia obsahu). Klávesnica na jedno nabitie vydrží cca 3 mesiace. K dispozícii sú aj menšie modely pre 10" Galaxy Tab 3 alebo Galaxy Note a samozrejme v ponuke nechýbajú ani modely pre populárne Apple iPad, iPad Air a iPad mini.

Súťažte na www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

Divergent, USA, 2014, 139 min

Žáner: Sci-Fi, akčný, dobrodružný

Réžia: Neil Burger

Predloha: Veronica Roth

Scenár: Vanessa Taylor, Evan Daugherty

Kamera: Alwin H. Kuchler

Hudba: Junkie XL

Hrajú: Shailene Woodley, Kate Winslet, Miles Teller, Ray Stevenson, Ansel Elgort, Theo James, Jai Courtney, Ashley Judd, Maggie Q, Tony Goldwyn, Zoë Kravitz, Mekhi Phifer, Ben Lloyd-Hughes, Justine Wachsberger, Amy Newbold

PLUSY A MÍNUSY:

+ Shailene Woodley a Theo James,
+ hudba,
+ stretý Shailene Woodley a Kate Winslet

- digitálne efekty,
- nevýrazné Chicago,
- podobnosť, ktorej sa nevyhnete,
- dĺžka

HODNOTENIE:

65%



Divergencia

POVEDOMÉ, ALE STÁLE INÉ

Filmové adaptácie kníh sú aj v súčasnosti pomerne častým javom, ktorý však nie vždy dopadne podľa očakávaní a úspešne. Divergencia je natočená podľa rovnomennej predlohy, ktorú napísala Veronica Roth, ako prvý diel trilógie. Filmová podoba je určite lákadlom hlavne z dôvodu úspešnosti pôvodnej série, ktorá sa stala svetovým bestsellerom. No získa aj film podobný úspech ako knižná séria? Alebo zapadne do priemeru?

Snímok dostali na starosť režisér Neil Burger, ktorý je známy filmom Všemocný, spolu so scenáristami Evanom Daughertym (Snehulienka a lovec) a Vanessa Taylor (Hra o tróny). Divergencia sa určite nevyhne porovnaniam s Hrami o život kvôli celkovému ladeniu filmu, no nech už sú ale zhody akékoľvek,

nejedná sa o napodobeninu, ktorá nemá čo ponúknuť. Už len zo spomínaných mien a projektov, za ktorými tieto ľudia stoja by mala byť Divergencia teoreticky predurčená k úspechu. Toto tvrdenie však nakoniec nie je až také pravdivé.

Byť divergentný je v budúcnosti nebezpečné

V Chicagu zdecimovanom vojnou žije 16-ročná Beatrice (Shailene Woodley), ktorá sa pripravuje na svoj rituál pre pridelenie frakcie. Dospievajúce deti si musia vybrať jednu z piatich frakcií, ktorými sú Harmónia, Otvorenosť, Informovanosť, Neohrozenosť a Sebazaprenie. Ako už ich názvy napovedajú, členovia každej oblasti žijú podľa určitej zásady. Beatrice sa však pri teste predpokladov dozvie, že je divergentná, čo by pre ňu znamenalo smrť. So snahou

utajiť túto informáciu si vyberie život vo vojenskej Neohrozenosti a nové meno Trish. S novou identitou prechádza náročným výcvikom a zisťuje, že dystopická spoločnosť nie je taká dokonalá, ako sa na prvý pohľad môže zdať. V novej frakcii získava aj nových priateľov Christunu (Zoë Kravitz), Ala (Christian Madsen) a mentora Štvorku (Theo James).

Film sa opiera o hlavnú dvojicu Trish (Shailene Woodley) a Štvorku (Theo James). Ich vzťah je budovaný postupne a nenásilne, tým pádom si vie divák k ním získať väčšiu náklonnosť. Postupom času začínajú byť dynamickou dvojkou, ktorá má medzi sebou tú správnu chémiu. Ich herecký potenciál je na vysokej úrovni, no podľa môjho názoru nebol plne využitý.

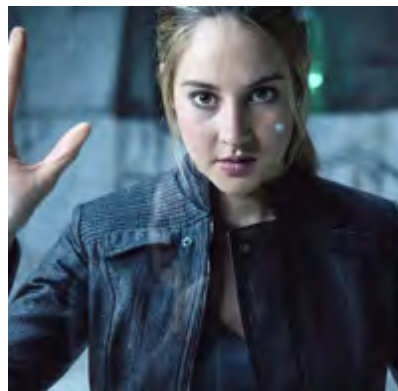
Prekvapujúco zápornej úlohy v podobe vodkyne Informovanosti sa zhostila Kate Winslet, ktorej rola politickej a inteligentnej manipulátorky sadla na výbornú. Scén, kde sa Trish (Shailene Woodley) a Jeanie (Kate



Navyše zábery na mesto neboli veľmi dlhé a divák nemal možnosť postrehnúť ako mesto v skutočnosti vyzerá a kde sa nachádzajú jednotlivé frakcie.

O zvukovú stránku filmu sa postaral Junkie XL, no žiadne zamrzenie z hudby ako v 300: Vzostup impéria sa nekonalo. Je potrebné podotknúť, že hudba bola vybratá rozumne a zameriavala sa na mladé publikum. Pomer indie rocku, hip-hopu a popu dodával filmu tínedžerský nádych.

Film stavia do stredu deja silnú, mladú ženu, ktorá musí prejsť ťažkým výcvikom a testami za podpory kamarátov a lásky, aby prišla na to, čo je v danom svete dobré a zlé. Dĺžka by sa dala okresať, keďže niektoré pasáže boli zbytočné a zdĺhavé. Navzdory podobnostiam Divergencia nie je film, ktorý kopíruje svojich predchodcov, ale len využíva to čo v súčasnosti bavia mladých ľudí, aj keď futuristický dystopický svet je námet, ktorý začína byť klišé (ak už nie je). Navyše v tomto prípade je rozdelenie mesta do piatich frakcií podľa vlastností z realistického pohľadu trochu smiešne, ale to nemení nič na fakte, že film je zábavný, akčný a nechýba mu ani romantika. Teda Divergencia je všetko to, čo asi vyžaduje väčšina dospievajúcich mladých ľudí. Návštevy kina by som sa určite nebál.



Winslet) stretnú je však málo, čo je určite škoda, pretože tieto scény predstavovali vrchol filmu.

Podobný princíp, ktorý stále bavi

Technická stránka filmu nebola najhoršia, avšak vízia Chicaga v budúcnosti nemala čo ponúknuť. Chicago vyznieva nudne, možno by to chcelo zapojiť trochu fantázie.

„Divergencia je film určený pre dospievajúcich ľudí, ktorý nie je nutné zlo, ale snímok plný kvalitných hereckých výkonov a zábavy.“

Adrián Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

A Long Way Down, 2014, 96 min.

Réžia: Pascal Chaumeli**Predloha:** Nick Hornby**Scenár:** Jack Thorne**Kamera:** Ben Davis**Hudba:** Dario Marianelli**Obsadenie:** Aaron Paul, Pierce

Brosnan, Toni Collette, Rosamund

Pike, Imogen Poots, Joe Cole,

Tuppence Middleton, Sam Neil

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + bizarná zápleтка
- + posolstvo

- plytkosť charakterov
- nevyváženosť emócií
- jednorazová snímka

HODNOTENIE:**60%**

Dlhá cesta dolu

AKO (NE)SPÁCHAŤ SAMOVRAŽDU

Ak človek za mrazivej noci vylezie na strechu výškovej budovy s cieľom skočiť, asi neočakáva, že tam nájde niekoho s rovnakým úmyslom. Hovorí sa, že kde je vôľ'a, tam je aj cesta – čo však robiť, keď na vaše lukratívne skokanské miesto čakajú v rade ďalší traja ľudia?

Je Silvester a štyria ľudia sa rozhodnú ukončiť svoj život. Skrachovaný moderátor so škandalóznou minulosťou Martin (Pierce Brosnan), nenápadná Maureen, frustrovaná životom (Toni Collette), zúfalá tínedžerka Jess (Imogen Poots) a roznášač pizze JJ (Aaron Paul). Majú však tú smolu, že si v oblúbenú noc samovrahov vybrali príliš frekventovanú strechu. Zvláštna štvorica, ktorá sa nechcela dožiť príchodu nového roka, tak pod vplyvom okolností dávajúc ich stále dokopy, sformuje neortodoxnú podpornú

skupinu s jediným cieľom: udržať sa nažive aspoň do svätého Valentína.

Snímka Dlhá cesta dole nakrútená podľa rovnomennej knihy britského spisovateľa Nicka Hornbyho ponúka naozaj zaujímavú zápletku. Hornby je charakteristický svojimi neobyčajne obyčajnými postavami, v procese adaptácie sa však z jednotlivých postáv stali skôr ploché figúrky bez motívov. Správajú sa presne tak, ako sú typologicky zadané. Jediný charakter, ktorý si zachoval nepredvídateľnosť a divák mohol počas filmu postupne odhaľovať jeho vrstvy, bola Jess. Spočiatku len bláznivá mladá dievča, ktoré sa plánovalo hodiť zo strechy kvôli nešťastnej láske, sa postupom času vyprofilovalo do mladej ženy, v ktorej príbehu sa ukrýva viac bolesti, než sme tušili. Čo sa týka ostatných postáv, je skutočná škoda, že scenár sklzol len

po povrchu. Film síce svoju pozornosť rozdelil spravodlivo medzi všetky štyri hlavné postavy, ale hodinu a pol trvajúca „stopáž“ však ani zďaleka nebola dost' veľkorysá na to, aby sa divák do postáv mohol skutočne ponoriť.

Žiarivým aspektom filmu je ale rozhodne herecké obsadenie na čele s mladou Imogen Poots. Čoraz obsadzovanejšia herečka postavu Jess uchopila s radost'ou a priam ironickou chuťou do života. Jess prechádza najväčším vývinom zo všetkých postáv a Imogen vynikajúco vystihuje celú jej cestu, od pózy rozmaznanej excentrickej tínedžerky až po jej zrútenie v televíznej šou. Zdá sa, že dámy vysoko vyhrávajú nad pánskou časťou obsadenia. Toni Collette ako Maureen, bezmocná matka chorého syna, skvele hrá ženu pasívne znášajúcu svoj údel až po neúnosnú hranicu. No aj v nej sa skrýva svetlo, ktoré vo vzácných okamihoch prebleskuje na povrch. Najväčší dojem zanecháva Aaron Paul svojím bezchybným tetovaním, ktoré sa hodí k charakteru tak trochu zanedbaného skrachovaného rockera JJ.



On sám sa však výraznejšie prejaví až v závere filmu, ktorý mu bez debaty patrí. Za kratší koniec tentokrát t'ahá Pierce Brosnan, ktorého prehnaná žoviálnosť je skutočne na škodu a odrádza diváka od akéhokoli'vek súcitu s jeho postavou.

Film bohužiaľ zlyháva pri kombinovaní typicky britského humoru plného cynizmu s tragédiami, ktoré t'azia hlavné postavy. Ak sa stretnú štyria ľudia dostatočne zúfalí na to, aby si siahli na život, je veľmi ťažké uveriť, že sa z nich v najkritickejšom momente ich života stanú priam glosátori. Hovoria si partia zúfalcov, no od ich prvého stretnutia na nich zúfalstvo badať len zriedka. Navzájom sa podpichujú, dot'ahujú, bláznia sa na dovolenke pri mori a akonáhle sa divákovi naskytne možnosť dostať sa k postavám bližšie, stiahnu sa naspäť do ulity humoru. Pri srdci zahreje snáď len posledných desať minút, kedy si konečne uvedomíte, že vám záleží na tom,

ako postavy dopadnú. Za veľký klad sa dá považovať silný záver, ktorý podporila nádherná hudba Daria Marianelliho. Až vtedy film ponúka posolstvo, kvôli ktorému sa ho predsa len oplatí vidieť.

Na filme zamrzí najviac to, akým mohol byť. Rozhodne nie je zlý, ale mohol byť viac nabitý myšlienkami, pridať hĺbku na úkor humoru, viac hľadať cestu k divákovi. A mohol byť nadpriemerný, tak ako sľubuje jeho zápleтка. Žiaľ, skončil hlboko v poli priemernosti – pobaví, ale len raz. Nechytí za srdce, a to je večná škoda.

„Dlhá cesta dole je film s veľkým potenciálom, ktorý však kvôli nevyváženosti emócií nenaplnia a končí v poli priemernosti.“

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

Justin Bieber Believe, 2013, USA, 92 min.

Réžia: Jon Chu

Scenár: Sarah Landman

Hudba: Nathan Lanier

Obsadenie: Justin Bieber, Usher
Raymond, Will I Am, Ellen DeGeneres,
Ryan Seacrest, Nicki Minaj

PLUSY A MÍNUSY:

- + Bieberove tanečné vystúpenia
- + fanúšikovia
- + nenáročná zábava

- niekedy do očí bijúci gýč
- prílišné žmýkanie emócií
- plytkosť vyslovených názorov

HODNOTENIE:

60%



Justin Bieber's Believe

AS LONG AS YOU LOVE ME

Nenávidieť Justina Biebera je dnes v móde. Obzvlášť na internete. Kto si doňho aspoň raz nepichol, ako keby nebol. Raz darmo, takéto reakcie zväčša patria do povinnej výbavy idolov 13-ročných tínedžerov. Nimi milovaný, zvyškom sveta nenávidený. Zaslúži si aj nový dokument o Justinovi toľko negatívnych reakcií, alebo ide len o internetovú hystériu?

Čo teda ponúka Believe návštevníkovi kinosály, okrem pobavených úškrnov obsluhujúceho personálu? Okrem interview so samotnou hlavnou hviezdou a jeho

tímom, môžeme vidieť zábery z Bieberových koncertov, a natáčaní klipov. Značná časť filmu je o fanúšikoch, a taktiež sa dozvieme čo-to z pocitov Bieberových tanečníkov, ktorý ho sprevádzajú na pódiu. Nezanedbatel'nú časť filmu taktiež tvoria Bieberove výpovede o jeho živote, ale aj napríklad o tom, ako čelí haterom.

Áno, je toho celkom dost', žiaľ dokument sa nikdy poriadne nezavŕta do problematiky, ktorú načne a zväčša kľže len po povrchu. Výpoveď, ktorú film vydáva sa dá preto zhrnúť ako jedno veľké americké

klišé. „Na vrchol som sa dostal vďaka tvrdej drine, ale bez vás fanúšikov by som nebol nič. Teraz sa spoločne pomodlime za život ťažko skúšanej Avalanny, ktorá má podlomené zdravie, ale zato veľké srdce.“

Samotný dokument je kryštálicky čistá esencia šoubiznisu. Remeselne na jednotku zvládnutý produkt. Niekedy až priveľmi nevкусný, inokedy prisilno hrajúci na city. Skúste si predstaviť, ako by asi mohol vyzerat' dokument o Bieberovi. Netreba byť príliš originálny, a výsledok pravdepodobne nebude veľmi vzdialený tomu, čo nám film ponúka. Pred mesiacom som podobne prázdnemu dokumentu „Arcibiskup Bezák zbodom“ šmaril bez milosti 25%. Teraz je moje hodnotenie oveľa vyššie.



V čom je teda rozdiel? Hlavne v téme. Mainstream je síce sám o sebe prázdny a plochý, no Justin Bieber je popkultúrna ikona. Preto to tentokrát tolerujem.

Veľmi silnou stránkou dokumentu sú samotné Bieberove vystúpenia. Všetko je do bodky profesionálne nacvičené. Justin vie, čo robí, a aj keď spolu s ním tančujú 10 tanečníkov, je vidno, že hviezda je on. A som si istý, že by dokázal zažiť aj bez nich. Áno, väčšina jeho pesničiek sú popové výrobky na jedno použitie, ale to nič nemení na tom, že Bieberovi

fanúšikovia ich žerú aj s navijakom, a vo veľkolepom prevedení na pódiu dokážu ohúriť. Musím sa priznať, keby som dostal zadarmo lístky na jeho koncert, šiel by som. A možno by som si ich aj kúpil. Ale museli by stáť maximálne 10 €. A nesmeli by to byť veľmi d'aleko. Fláša rumu ako spoločník by taktiež nebola na škodu.

Jedným z vrcholov dokumentu je pohľad na Bieberov, teda Justinových fanúšikov. Vždy ma fascinovalo nekritické zbožňovanie obdivovateľov k ich idolom z plagátov. Ich hysterické jačanie, smiech prepukajúci v plač, schopnosť počúvať 200-krát za deň tú istú pesničku. Nebudem prezrádzať viac, lebo fanúšikovia sú klenotnica Believe, a čím sú šialenejší, tým lepšie sa to pozerá.

Naopak, Bieberovmu tanečnému komparzu mohol byť venovaný omnoho menší priestor. Musím hlasne zvať, že všetkým je úplne fuk, aké sú ich sny a pocity. Dokument nejde dostatočne do hĺbky, a tak sa opäť dočkáme len kopy klišé.

Kapitolou samou o sebe sú časti dokumentu, keď sa Bieber a jeho

tím snažia povedať viac. Čiže nejakú myšlienku, ktorá zasiahne Bieberovo srdce a ohromí ho svojou múdrosťou a hĺbkou. Žiaľ, ich výroky sú buď iba obyčajným klišé, alebo podivnými výkrikmi do vetra. Poučujúce perly typu: „Nos nohavice, nenechaj aby nohavice nosili teba.“ Striedajú nestarnúce mystériá života na štýl: „Mysleli si, že im do tváre hodíš hranolky, ale ty si im hodil rybu.“

Osobne mi Bieber veľmi neprekáža. Skôr naopak. Keď vidím, ako ho celý virtuálny svet slepo neznáša, vyvoláva to u mňa k nemu skôr nepatrné sympatie. Nemyslím si totiž, že by si to zaslúžil. Na porovnanie, Axel Rose pravidelne mešká na koncerty vyše 2 hodín, nikoho a nič si neváža, a internet mlčí. Excesy Justina Biebera sa naproti tomu zdajú byť zanedbateľné.

Aby som pri pozeraní filmu netrpel sám, zobral som so sebou do kina kamaráta. V sále nás bolo dokopy 6, a tak sme si mohli dovoliť komentovať film. Samozrejme s hlasitosťou na úrovni, ktorá by nerušila zvyšných 4 divákov. A práve v tom spočívala najväčšia zábava.

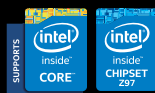
Priniesol teda Believe Bieberovým fanúšikom niečo nové? Myslím, že nie. Právý Bieber sa pravdepodobne nedozvie nič, čo by pred tým nevedel, aj tak sa mu bude film páčiť. Z povinnosti. Naopak bežný divák nemusí byť sklamaný. Do kina by som na to ale druhýkrát nešiel. Skôr odporúčam počkať na DVD, a pustiť si ho s kamarátmi s poriadnou basou piva a balíčkom čipsov. Nebudete sklamaný.

„Justin Bieber Believe je film ktorý by sa nemal brať vážne. Dokumentárne béčko s áčkovou produkciou v celej svojej kráse.“

Adam Schwarz

ASRock®

9-Series Motherboard



Super Alloy Motherboard

Stable and Reliable



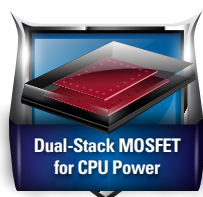
Super Alloy Components



The Extra Large Heatsinks Dramatically Take Away Heat and Cool Down MOSFETs & Chipsets



The New-Gen Alloy Chokes Make the Motherboard More Efficient, Stable and Reliable



Stacking 2 Silicon Dies Into 1 MOSFET
Extreme Low Rds(on) – 1.2 mΩ
Offering The Coolest Temperature & Most Efficient Power Delivery



The Next-Gen MOSFET
Lower Rds(on) 2.9 mΩ
Lower Temperature
Higher Efficiency



Supreme 12K Platinum Caps
The Industry's Longest Lifespan – 12,000 Hours

