Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 30 /jún 2014 | www.gamesite.sk

GENERATION

TOP HRA
Trials Fusion

PREDSTAVUJEME
Samsung Galaxy S5

VIDELI SME
X-Men: Budúca minulosť

Súťaže 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 Mátyásom Priklerom
trendy - Hrajte v pohybe s PS VITA
trendy - Hrajte v pohybe s 3DS
trendy - Filmové novinky

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeno "HIRO" Moudrý

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

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Tomáš Ďuriga, Miňo Holík, Matej Minárik, Mário Lorenc, Martin Húbek, Juraj Vlha, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Lukáš Libica, Miroslav Konkol', Jozef Andraščík, Eduard Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Richard Mako, Marek Suchitra, Ján Mikolaj

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

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

Titulka
Obrázok z hry Trials Fusion

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

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

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

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

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

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

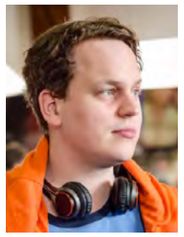
Vydavatel' nenesie žiadnu zodpovednost' za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tret'ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Sme tu s vami pät' rokov.

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

Piatemu výročiu Gamesitu sa budeme bližšie venovat' v d'alšom vydaní, ktoré bude špeciálne a bude sa odlišovat' od väčšiny ostatných čísel. Vel'ký priestor dostane reportáž z najväčšej hernej výstavy E3 a my si začiarkneme jednu z vel'kých položiek našej imaginárnej pät'ročnice. Je výborné, ked' 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. Ked' som už spomenul indispozíciu – do tohto čísla sa nám nepodarilo zakomponovat' d'alšiu časť obl'úbeného komiksu, ale nabudúce vám to snád' vynahradíme.

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 vlajkových 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 d'alšom čísle vás potom bude čakat' 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 patril multiplayeru Company of Heroes 2 a Battlefield 4.

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

Všetko pod jednou strechou

prva.sk

internetová nákupná zóna

Prestigioonline

www.prestigioonline.sk

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Dominik Farkaš*

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



Microsoft reaguje znížením ceny

Napriek tomu, že novému Xboxu sa darí dobre v porovnaní s úvodnými predajmi predchodcu, o úspechu rozhoduje najmä to, kol'ko 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 vypúšt'a Kinect z povinnej výbavy balenia Xbox One a verziu bez tohto pohybového senzoru bude predávat' za rovnakú cenu, za akú sa oficiálne predáva Playstation 4 – 399€. Predaj tejto verzie balenia konzoly začne 9. júna v čase konania konferencií na výstave E3.

>> Potenciálnym záujemcom Xbox One Microsoft oznamuje: Xbox One si budete môct' zakúpit' bez Kinectu !

Rovnako sa Microsoft rozhodol vypustit' povinnost' 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, Charie 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 súčast' vízie konzoly Xbox One, no fanúšikom chcú dat' možnost' výberu.



Nové Halo bude Guardians

Vyjde až na jeseň 2015

Spoločnost' Sony zverejnila výsledky predaja svojej novej hernej konzoly PlayStation 4. Spoločnost' 343 Industries, ktorá má po odchode Bungie na starosti sériu Halo, ohlásila, že ich prvý vel'ký Halo projekt na Xbox One sa bude volat' Halo 5: Guardians. V novom diely budeme pokračovat' v príbehu Master Chiefa. Vzhl'adom na novú platformu by sme sa mali dočkat' 1080p a 60FPS, vrátane podpory dedikovaných serverov pre multiplayer.Zároveň vypustili aj návrh boxartu, kde je okrem známej postavy aj d'alší vojak v MJOLNIR obleku, čo spustilo vel'kú vlnu špekulácií zo strany komunity, nakol'ko 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 napredávanejšej hernej série.

Príbeh hry sa bude točit' 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 inExile, v ktorom pracujú aj tvorcovia prvého Wasteland.

...sa opät' vydáme do sveta Far Cry, nakol'ko bol ohlásený Far Cry 4.

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

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

...si na PC budeme môct' pripojit' gamepad z Xbox One.

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

Hidetaka Miyazaki



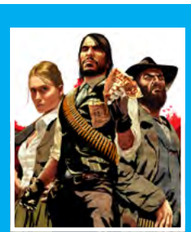
Novým prezidentom From Software (Demon Souls a Dark Souls) sa stal Hidetaka Miyazaki, otec týchto dvoch herných sérií.

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.

Bude to RDR 2?



Spoločnost' Rockstar oznámila, že aj v roku 2014 sa chystá vydat' novú hru. Hned' sa začalo špekulovat', 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 obsahovat' všetky vydané DLC.

NEWS

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

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 „zabijákom" 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.

Dizajnovo 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 ťažkým tabletom. 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. Vnútorná pamäť sa pohybuje na hodnotách 64GB až 512GB. Výrobca ponúka aj slušnú pamäť RAM, teda 4GB alebo 8GB podľa konfigurácie. Batéria sľubuje 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 zaujímavú myš.

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

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 noviniek, 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.

Dizajnovo 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 zlozvykom. Vymyslela zapaľovač. Ide však o veľmi inteligentný zapaľovač 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 škatuľkách. Dizajnovo vychádza novinka z populárneho zapaľovača Zippo, avšak na tele obsahuje malý displej. Momentálne máte možnosť projekt podporiť na stránke Kickstarter.

NEWS FEED

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.

NEWS

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

NEWS FEED

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 niekol'kými dňami predstavil novinky z vlastnej dielne. Kestrel mieri do nižšej strednej triedy, kde zaujme svojím pomerom ceny a výkonu. Na prvý pohl'ad 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 zaujat'. Celková hmotnost' tohto 4,5-palcového mobilu je 145g, takisto je príjemne tenký – 7,85mm je vel'mi príjemná hodnota.

Displej je teda pomerne jednoduchý, ide o IPS panel s rozlíšením qHD, teda 950×540, čo znamená 246ppi. Aj ked' to v dnešnej dobe nie je vel'a, 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. Užívatel' má k dispozícii 5,5GB, ale prítomný je aj slot pre pamät'ovú kartu micro-sd. Zaujímavost'ou je podpora 4G siete, mobil tak dosahuje rýchlosti 150Mb/s pri st'ahovaní. Batéria poskytuje vel'kost' 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 niekol'ko aplikácií, ako napríklad EE movie či vlastné EE konto, s ktorým budete mat' pod kontrolou svoju spotrebu a iné informácie o používaní. Predinštalovaná je i hudobná služba Deezer, kde dostanú používatelia niekol'ko výhod.

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

Tento čínsky smartphone nechce nikoho prekvapovat', avšak ponúka zaujímavé riešenie pre tých, ktorí nechcú siahat' hlboko do vrecka. Na druhej strane ponúka vel'ký displej, dobrý výkon a rýchlost' 4G. Momentálne je dostupný v zahraničných štátoch za cenu 149£.

Samsung NX3000



Pre milovníkov „selfie" fotografií prináša Samsung fotoaparát, s ktorým vytvoríte niekol'konásobne kvalitnejšie snímky ako s hocijakým mobilným fotoaparátom.

Šalamúnske riešenie sa skrýva v displeji, ktorý sa dá otáčat' 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 rýchlost' – 6 snímkov za sekundu. ISO hodnoty sú nastavitel'né v rozmedzí 100 až 25 600. Výhodou je aj využívanie micro-sd kariet namiesto klasických, a tak rýchlo môžeme tieto karty vložit' do mobilu, kde môžeme fotografie ihned' editovat'. Takisto je prítomný aj micro HDMI port, ktorý umožňuje prezeranie fotografií na väčšom displeji. Batéria je vel'mi podobná tej, akú výrobca používa v smartphonoch, nabíjanie prebieha cez micro-usb port.

Tento šikovný a navyše vel'mi dobre vybavený fotoaparát bude dostupný začiatkom júna za cenu približne 500€. Výrobca sl'ubuje 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 slúžit' 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 predíst' šíreniu baktérií, či už na verejných priestranstvách ako na kúpaliskách, tak i v bežných kúpel'niach. Proces „sušenia" je pomerne jednoduchý. „Sušič" má tvar bežnej váhy, na ktorú sa postavíte. O pol minúty vás prístroj dokonale vysuší. Momentálne výrobcovia zatial' zbierajú peniaze na d'alší rozvoj, no predpokladajú maloobchodnú cenu na úrovni $250.

Changhong 105Q1C



Čína opät' prekvapuje. Čínsky výrobca televízorov Changhong predstavil na vel'trhu 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 5120×2160 sa radí medzi špičku na trhu.

Urban RevoltFiësta Wireless



Urban Revolt uvádza na trh odolný reproduktor, ktorý disponuje výkonom 60W a vd'aka integrovanej batérii vydrží prehrávat' až 60 hodín bez pripojenia do siete. Umožňuje pripojit' l'ubovol'né zariadenie, ako je smartphone, tablet alebo počítač, a to bezdrôtovo pomocou Bluetooth alebo prostredníctvom klasického kábla.

HuaweiAscend P7

Nedávno predstavená vlajková lod' spoločnosti sa vyznačuje predovšetkým kvalitou spracovania a výkonom. Ide o najtenší telefón s podporou 4G na svete, pričom vel'kost' displeja je 5-palcov. Telefón využíva jedinečnú ochranu proti poškriabaniu a takisto nesmie chýbat' ani silný hardvér.

NEWS

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

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, poslúži 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 pridŕža tablet pevne uchytený. 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 Logitecha 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 novú úroveň. Teoretická priepustnosť Ultra M.2 je až 32Gb/s, čo je 6× viac ako u PCIe x1 M.2 a 3× 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 prišikrteného 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/*



NEWS

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

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 funkcionalitu 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 ovľa 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 zvládal 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



AXIS COMMUNICATIONS

Aký je rozdiel medzi nocou a dňom?

Žiadny!

Môžem mať skvelý farebný obraz aj v tme.

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

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



Distributor Česká a Slovenská republika:

ANIXTER

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

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

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

NEWS

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

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 drivery, ktoré vám poskytnú expanzívne zvukové spektrum s precíznou odozvou basov a detailne prekreslenými stredmi i výškami.

K tomuto reproduktoru sa môžete pripojit' zo zariadení s rozhraním Bluetooth až zo vzdialenosti 10 metrov. Pripojenie a ovládanie reproduktoru sú l'ahké. Môžete nastavovat' hlasitost' a vybavovat' telefónne hovory bez toho, aby vám unikol jediný nota (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, vd'aka čomu sa môžete baviť až päť hodín prehrávaním hudby, či sledovaním obľúbených filmov alebo hraním hier. Samozrejme batériu možno kedykol'vek vel'mi l'ahko dobit' 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*

Synology®

NAS SERVER VELIKOSTI DLANĚ
DO VŠECH PODMÍNEK



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

Informace na www.synology.com/cs-cz/products/overview/EDS14

Aplikace Synology k dispozici pro
iOS

NEWS

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 králíkem Rogerem nebo Cotton Club). 12. května podlehl zraněním utrpěným při pádu čtyřiasedmdesátiletý 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 předalekou 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 vyškrtnuty 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 Timothyo 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 režírovat 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, Přežít) natočí film The Longest Night o záchranné operaci pro ztroskotanou lod'.
- 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 Favreaua.
- Anthony Mackie se přidává k obsazení zatím nepojmenované vánoční komedie se Sethem Rogenem a Josephem Gordon-Levittem.
- 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 počin 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.



Mátyás Prikler

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?

Režíroval 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. Niekto ten film má rád, niekto na to nadáva, ale hlavne sa o tom 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-čkach 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 režírovaniu filmov?

Tieto dve veci striedam. Podľa mňa každý máme viacero identít. Ako producent dokončujem film Deti Jara Vojteka a koprodukujeme film Mirage mad'arského 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 Nintento 3DS majú na našich stránkach svoju vlastnú kategóriu, ktorú pravidelne kŕmime.



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 uzavrú 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 ¾ 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 foťák, mp3 prehrávač a hernú konzolu. Hoci 80% hier nestojí za nič, absolútnym vrcholom je Flappy Bird, smartphone je ideálny na niekoľkominútové 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 exkluzivít. 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, nezávisle 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 exkluzivít. 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.

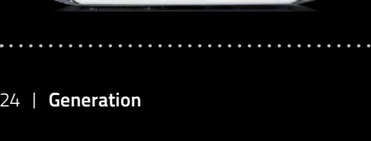


Sony vydalo niekol'ko remakov – len za posledné dva mesiace God of War 1,2, Sly 1,2,3 a Borderlands 2. Okrem toho na nás tento rok chystá niekol'ko vel'kých exkluzívnych hier. Nedá sa teda povedat', že by na Vite nebolo čo hrat'. Záleží však od vášho vkusu.



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 kúpit' za zlomok ceny. TOP tituly sú pritom distribuované aj digitálne a ich cena sa pri bežnej cene pohybuje na úrovni 10 – 20 EUR. Zl'avy 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 ked' je teraz v zl'ave).



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



Zhrňme si to. Áno, na Vite je ovel'a menej AAA titulov ako na vel'kých konzolách. Väčšina z nich je remakom alebo portom. Exkluzívnych hier je minimum. Čakat' 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 súčast'ou každej modernej obývačky. Je to hračka na cesty a hráči sú v tomto ohl'ade viac prieberčiví. Bežný majitel' Vity na nej nehrá každý deň. Ak pri nej strávi každý týždeň hodinu, dve, je to v dnešnej dobe úspech. Netreba opät' pripomínat' telefóny a tablety. Hráči preto menej kupujú, vývojári menej zarábajú, a preto je menej vel'kých projektov. Je to logické. Na druhej strane sa nedá povedat', 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 zahrat' na počítači alebo vel'kých konzolách. PS Vita z tohto pohl'adu 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 vel'kým 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 hrat' alebo skúšat'. 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

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 prenášat' uložené pozície medzi prenosnou a vel'kou konzolou.

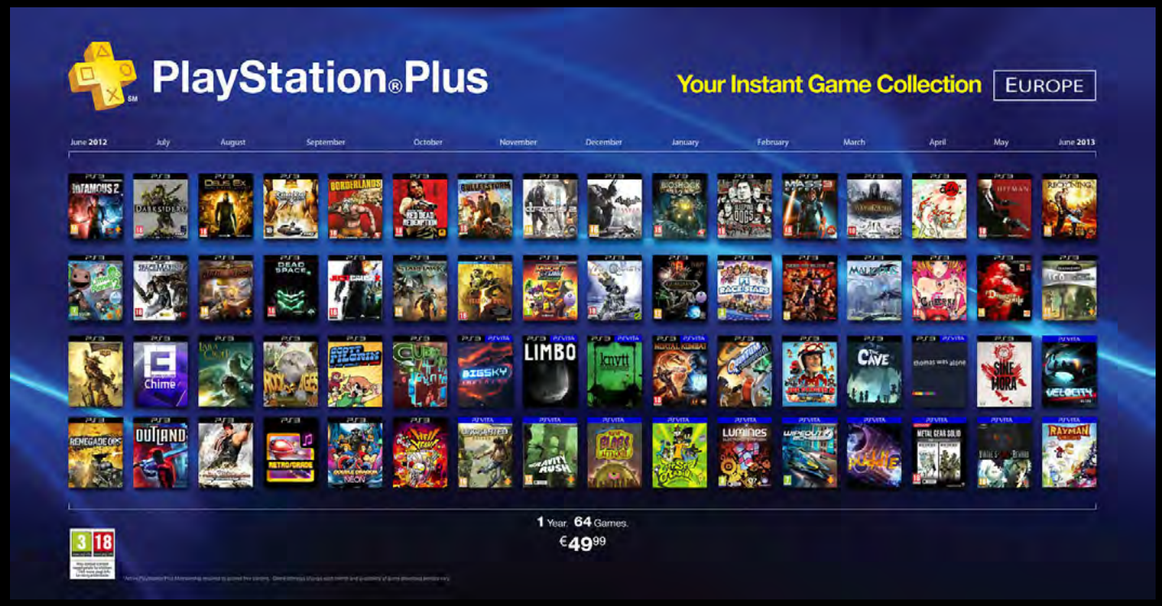
V redakcii sme si obl'úbili aj funkciu Remote Play. Pomocou nej sa z PS Vity cez internet alebo lokálne pripojíte na vašu PS4 a môžete hrat' „next-gen' AAA tituly na malej obrazovke. Niekto považuje túto funkciu za hlúpost' – je pravda, že atmosféra a grafické detaily na displeji Vity až tak nevyniknú, 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 prispôsobený. 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 priniest' kvalitný obsah do PS Vity. Treba však dodat', že v oboch prípadoch potrebujete internetové pripojenie a napr. počas cestovania vlakom po Slovensku tieto služby nevyužijete. Je však fajn, že ich Vita zvláda.

Kúpit', či nekúpit'?

Odpovedat' si musíte sami. V prvom rade je otázne, či chcete zariadenie, ktoré prináša kvalitnejší herný zážitok ako smartphone. Ak áno, potom sa treba rozhodnút' 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 vol'bou. Môžete využívat' 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 zvážit' 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 vyšťaví 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 sústredí 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 veľké množstvo exkluzivít, ktoré si zaslúžia pozornosť. Silnými titulmi, kvôli ktorým sa oplatí rozmýšľať 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 ovládate 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 omnoho 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 žalostne málo. Plusom Vity zase je, že si ju môžete prepojiť 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 Nintenda, alebo rozsiahle RPG tituly, kúpu Nintenda 3DS nebudete ľutovať.

Maerin Sabol





Netradičné hry: Čo prinášajú a ako ich vnímame?

Prívlastky škatul'kujú! Zvýrazňujú, ba priam až vytyčujú zretel'nú hranicu medzi tou či onou vecou a vd'aka nim je triedenie ovel'a jednoduchšie. Vysvetlenie: nie je tomu tak dávno, čo sa paleta mainstreamu diametrálne oddel'ovala od hier nízkorozpočtových, v našom prípade teda tých netradičných a vymykajúcich sa v určitom smere. Čo sa ale stane, ked' sa daná hranica začne strácat'? Ked' začne blednút' a rozpoznávanie už nebude tak l'ahké? Nezmení sa nič – akurát opíšete aktuálny stav herného priemyslu.



Témou sú teda netradičné hry. Úvod naznačil, teraz už len rozvinút' myšlienku. Pri nej sme si hovorili, že je dobré si uvedomit', 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, sila 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. Vd'aka nim a masovým almužnám sa takto na svet rodia tituly, ktoré by vydavatelia, kol'kokrát, odsúdili k záhube ešte pred samotným zrealizovaným myšlienky aspoň do statusu prototyp. Na jednu stranu ich prísnemu selektovaniu rozumieme, na druhú kričíme „CHYBA!', vid' Warhorse a ich Kingdom Come.

Ako príklad netradičnej hry síce spomínaný titul z lona Warhorse poslúžit' môže (prístup k realizmu a zachovania historických faktov), no v tomto článku sa chceme zamerat' hlavne na tie, ktoré sa z Gaussovej krivky, znázorňujúcej spracovanie bežných hier, odchyl'ujú najviac. A či už je to atypické spracovanie, zaujímavost' v mechanikách alebo samotná idea, hier z tohto súdka stále pribúda, pričom už vieme, že nepotrebujete x-miliardový marketing na to, aby ste urobili dieru do herného sveta. Je jasné, že v rámcoch nezávislých titulov ich takto z voleja nevymenujeme všetky naraz, takže je viac než pravdepodobné rozdelenie tejto témy do viacerých časti. Prvou zaboríme do hier pomerne nedávnych, ktorých mená vo vás určite budú s niečím rezonovat', t. j. The Stanley Parable, Goat Simulator alebo Gone Home.



AUTOROVA VÍZIA A HRÁČOVA INTERPRETÁCIA

Estetické vnímanie máme všetci. Všetci ho máme nejako rozvinuté a všetci s ním pracujeme na určitej úrovni. Zatial' čo niekto spracováva herný zážitok len na čisto povrchovej časti, inému sa uspokojenia nedostane a za všetkým hl'adá niečo viac, i ked' to sa tam už ani nemusí nachádzat'. Autori zo štúdia Fullbright sa rozhodli hrat' 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 vytrhnút' 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 pleciach, aká tá hra vlastne je a čo si z nej zoberiete.

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

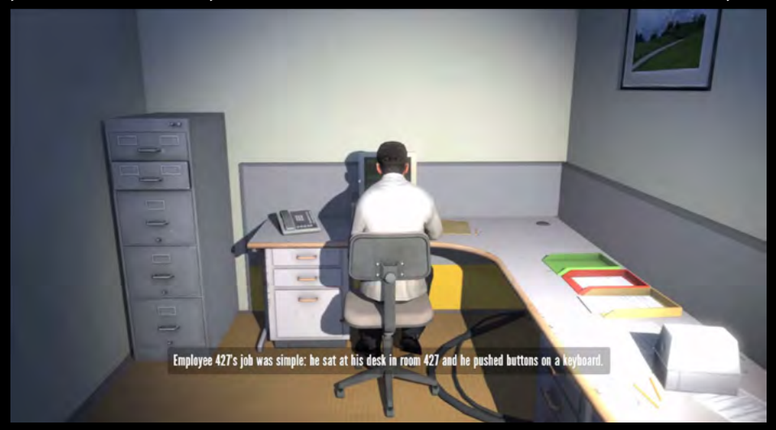
Niečo podobné pred nás stavia aj atmosferická Dear Esther, ktorej odohratie sa často skloňuje až s katarziou. Kulisy opusteného domu tu nahrádza rovno celý ostrov, bežiaci na teraz už archaickom engine Source. To ale titulu vôbec nebráni vykresl'ovat' dychberúce scenérie, práve na ktorých je vystavaná väčšia časť atmosféry a umenia pixelového zážitku. Koketovanie s rôznymi úvahami a metaforami života idú ruka v ruke s d'alším objavovaním ostrova neprebádaného, a i ked' 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. Spadakú takéto tituly stále pod definíciu hry? Množstvo recenzentov v svojich hodnoteniach používalo radšej termín interaktívny zážitok, ktorý miesto mechanizmov pracuje s hráčovou predstavivost'ou a dotváraním vecí vývojármi načatými.

VIAC AKO LEN HRA...

"Toto je príbeh muža menom Stanley. Stanley pracuje pre vel'kú spoločnost' vo vel'kej 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 ma stlačit', 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 píšt'alka sa ozve v momente, ked' vás zo stereotypu vytrhne prerušenie dodávky rozkazov. Tento úkaz je pre vás, vzorného zamestnanca, neakceptovatel'ným faktom, a preto sa postavíte, prekrvíte dolné končatiny a idete hl'adat' odpoved' 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 striel'a 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 vol'ba vôbec niečo? "V tú ranu sa Stanley zamyslel..."

"S nutnou dávkou zvedavosti a očakávania sa Stanley pustil do čítania d'alšieho odseku, pričom odpoved' na poslednú otázku už tak nejako tušil. Tušenie ho, našt'astie, neuspokojilo a hl'adanie pravdy pokračuje. Je skrytá v týchto slovách? Stanley pomaly zist'uje, 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 vymotat', a tak Stanley učinil rázne rozhodnutie," ktoré ste vy, ako čitatel', mohli učinit' už na začiatku tohto článku. Je na vašej





slobodnej vôli, či si vyberiete čítať tento text d'alej alebo nie. Hry vám častokrát dávajú na výber z niekol'kých možností v domnení, že je vašou "povinnost'ou" si jednu z nich vybrat'. 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 chvíl'u bráni postaviť sa, obuť a ísť poprechádzať'? A aj práve na tomto titul 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 zaobstarať'. 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 krátkeho 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 ked' bolo viac než jasné, že ide len o vtip, reakcie l'udí 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 simulátoru 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 hratel'nosti. Jasné, hrá sa tu za kozu, ale teraz máme na mysli tú podstatu, zmysel hratel'nosti. Gone Home, Dear Esther alebo príbeh Stanleyho, všetky vo vás vzbudzovali otázky, viac či menej filozofické – vždy dokázali aspoň na chvíl'u 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



Wolfenstein: The New Order

LEGENDA FPS ŽÁNRU JE SPÄŤ!

ZÁKLADNÉ INFO:

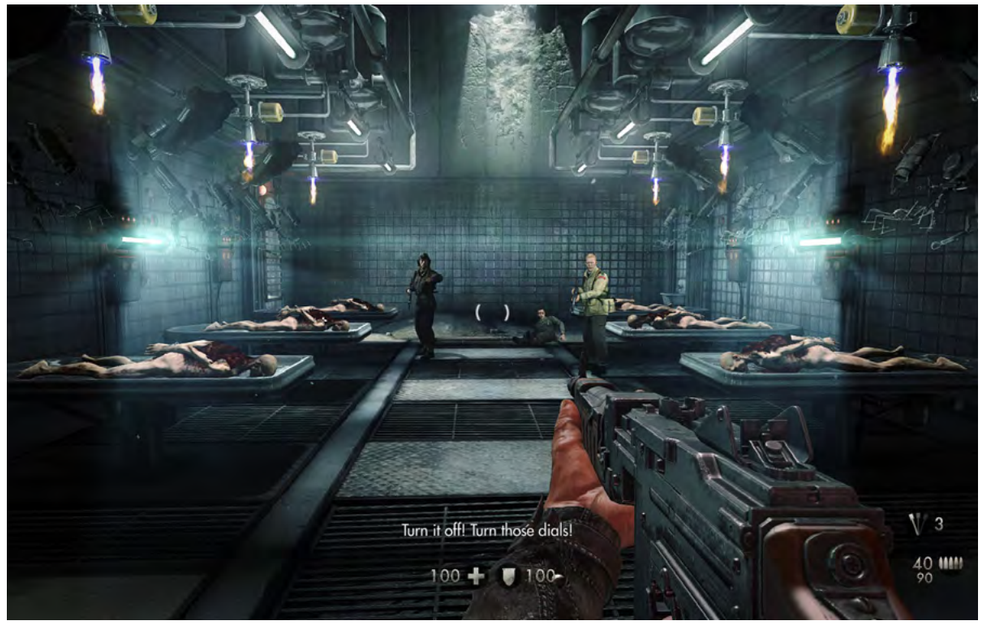
Platforma: PC
Žáner: FPT
Výrobca: Machine Games
Zapožičal: Cenega

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 dvadsať dva rokov od jeho premiéry v hernom svete a päť rokov, odkedy sme sa mohli zhostiť jeho roly v hre Wolfenstein od Raven Software. Tentokrát sa úlohy vývojárov d'alšieho 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 pridal 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 úrovní je taktiež veľmi slušný. Napriek tomu, že ide o striktne lineárnu hru, málokedy natrafíte na čistokrvne koridorovú pasáž a titul vám vždy ponúka viacero ciest, ako sa dostať d'alej. 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 zabrať ešte viac. Po jej dokončení a zozbieraní všetkých enigma šifier 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. Hrateľnosť je akčná, frenetická a brutálna. Zbraní si užijete dostatok a po dlhej dobe ich konečne budete môcť niesť naraz všetky. Väčšinu si dokonca môžete užiť aj v oboch rukách a každá zbraň má navyše aj sekundárny režim streľby. 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 spravia ultimátnu zbraň. Pozor však na veľmi rýchlo sa míňajúcu batériu, 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 gul'ometmi a taktiež robotické psy panzerhund. Stretnete sa aj s ich ovel'a menšími a psovitejšími verziami, ktoré väčšinou strážia dôležitých velitel'ov. 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 predvádza 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 zabiť dvoch nepriateľov naraz jedným granátom, až po náročnejšie, ako určitý počet zabití 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 zabiť v tichosti velitel'a jednotky, čo vám odokryje lokalitu všetkých skrytých predmetov na mape. Stealth je to však naozaj primitívny a slúži len ako doplnok hratel'nosti. 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 výstrelov a rozpadávajúce sa steny sú na veľmi vysokej úrovni. V superlatívoch môžeme hovoriť aj o hudobnej stránke, ktorá počas akcie naberá grády a cut-scénam dodáva potrebnú atmosféru. To isté môžeme povedať aj o dabingu, ktorý je na jednotku s hviezdičkou. 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 vyzerať moderná „strieľačka" na úrovni. Príbeh vás vtiahne okamžite a to najmä vynikajúcimi cut-scénami. Frenetická akcia vám zase dopraje satisfakciu pri strieľaní, 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 vychvália aj blížiaci sa nový Doom.

Juraj Vlha



Trials Fusion

PÁDY NA STO A JEDEN SPÔSOBOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: športová
Výrobca: Red Lynx
Vydavatel': Ubisoft
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ výzva spočívajúca v zvládnutí herných mechanizmov
+ editor tratí
+ grafické spracovanie a rôznorodost' prostredí
- ovládanie FMX módu
- občas trochu frustrujúce...
- ... vd'aka zvýšeniu náročnosti

HODNOTENIE:

70%



Posúvat' hernú sériu tak, aby si zachovala svoje charakteristické črty, no aj napriek tomu bola inovatívna, je dost' náročné. Stačí totiž jemné odbočenie z nakreslených bariér od fanúšikov a vývojár sa môže pripravit' na vlnu "hejtu". No neoplatí sa ani stagnovat', lebo príde opät' tá istá skupina a spustí sa plač a škrípanie 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 hl'adat' inovácie ide vel'mi t'ažko. Čo chcete upravit' na 2D motokrosovej platfomovke tak, aby ste nikoho nenaštvali?

Napríklad pridat' pocit tretieho rozmeru, ktorý nielen že dopomáha hre z grafického hl'adiska, ale aj z hl'adiska atmosféry. Pridaného je toho však ovel'a viac a táto recenzia je tu na to, aby vám ukázala, či sa oplatí zahodit' starý Trials a presedlat' na nový diel.

V princípe ide teda o jednoduchú motokrosovú platformovku. Teoreticky sa dá prirovnat' k Rayman Legends, pretože z hl'adiska ovládacej schémy od vás vel'a nevyžaduje a navyše princípy hrania sú l'ahko pochopitel'né. Ved' kto by nevedel v zdraví prist' do ciel'a vytýčených tratí? A aj časový limit, ktorý určuje lesk



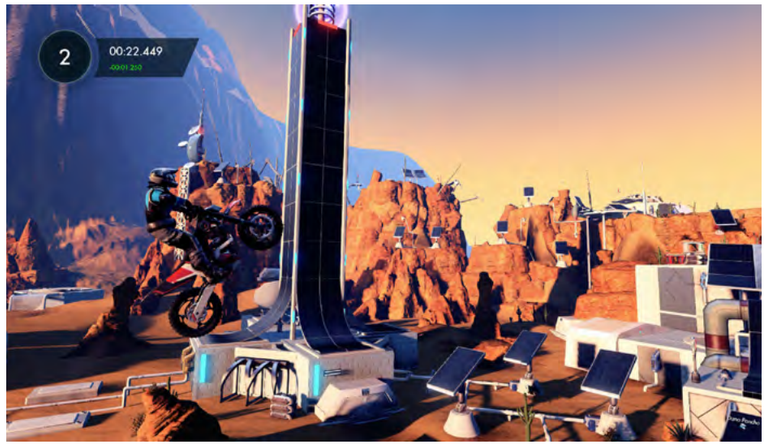
získanej medaily v závislosti od času, sa zo začiatku zdá celkom benevolentný.

Checkpoint systém zabezpečí, aby ste po zlyhaní nemuseli opakovat' celú trat' znova, no ak mierite k najlepším časom a zlatým medailám, je lepšie dat' každú trat' na prvý pokus. To však platí iba do určitého momentu. Kampaň ponúka niekol'ko vel'kých oblastí a každá oblast' obsahuje niekol'ko úrovní, ktoré je potrebné prejst'. Na odomknutie d'alších úrovní je nutné získat' 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 reprodukторov. 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 zatial' čo prvá menovaná vám nebude robit' problémy a iba zriedka sa vám nepodarí získat' zlato na prvý pokus, tak medium už dokáže niekedy dost' naštvat' a hard je náukou toho, ako nerozbit' gamepad, ktorý práve držíte v rukách. Desiatky až stovky pádov a reštartov vám dokážu, že hra sa s vami maznat' rozhodne nebude.

Základnou ingredienciou je vynikajúco zvládnutý fyzikálny model, pri ktorom sa hráč musí učit' spolupracovat' a postupným učením sa taktiež zdokonal'ovat'. Nemožné sa tak stáva možným a hráč je št'astný, lebo sa postupne dostáva do ciel'a hry. Tam sa musí prehrýzt' s pomocou troch herných módov, ktoré ponúkajú vytúženú variabilitu. Prvým je klasický Trials mód, čiže hráč sa má



dostat' zo začiatku mapy na jej koniec v čo najlepšom čase. Ak si trúfa, môže popritom plnit' 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 kl'účom 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 prejst' čo najväčší úsek trate iba na zadnom kolese.

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



výhrou je však prítomnost' editora tratí. Ten totiž zabezpečuje prakticky neobmedzené množstvo obsahu od komunity, čo výrazne predĺži trvácnost' titulu. Editor je vel'mi 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 rovno štvorkolka, ktorá je však obmedzená len na určité trate. Tak isto narazíte na klasický bicykel. Prostredníctvom levelovacieho systému si odomykáte novú výbavu a tú si prostredníctvom peňazí môžete následne zakúpit', aby ste si svojho pokusného králika vedeli vyparádit' podl'a svojej chuti, rovnako ako aj stroj, na ktorom bude jazdit'.

Poteší grafické spracovanie, ktoré vd'aka 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. Vzhl'adom na rýchle striedanie vel'kého množstva tratí sú plusom relatívne krátke nahrávacie časy. Tie umožnia zdolat' vel'kú porciu obsahu v krátkom časovom úseku.

Trials Fusion kráča v šl'apajach 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. Vd'aka editoru tratí je totiž zábava zaručená na dlhé časové obdobie.

Dominik Farkaš

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

Bound By Flame

DOVOLÍTE DÉMONOVI VO VÁS, ABY UKÁZAL SVOJU PRAVÚ SILU?

O Bound By Flame sa pred vydaním objavilo prekvapivo vel'a informácií a noviniek. Hlavne vzhl'adom na fakt, že ide o hru od francúzskych tvorcov nie vel'mi úspešných titulov ako Of Orcs and Men alebo Mars: War Logs. Avšak s Bound By Flame sa vývojári snažili napravit' predchádzajúce chyby a v niekol'kých videách prezentovali zábavný súbojový systém a efektné grafické spracovanie. Bohužial', ani to nepomohlo, aby sa z hry nestal opät' len priemerný titul.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG
Výrobca: Spiders
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

60%



V hre sa zhostíte roly Vulcana, jedného z členov Freeborn Blades, ktorí fungujú ako skupinka žoldnierov. Na začiatku si môžete vybrat' pohlavie, mierne upravit' váš výzor a taktiež zvolit' 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 l'udskom tele. Pochopitel'ne, bude to práve to vaše. Príbeh hry, ktorý je síce plný klišé 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 pripadat' skôr trápne a smiešne. Navyše, pokial' budete hrat' 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 vypúšt'a najmä hlavný hrdina/hrdinka. To isté platí aj o vašich spolubojovníkoch, ktorých môžete brat' so sebou a z času na čas s nimi viest' d'alší nudný dialóg. A aby toho nebolo málo, počas súbojov sa chovajú vrcholne idiotsky a často sa aj zaseknú o textúru.

Aj ked' 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 predvídat'. Jedinou výnimkou je potláčanie alebo umocňovanie sily démona vo vašom vnútri. Ďalším negatívom je silná lineárnost', ktorá v podobných RPG nikdy nie je dobrou vol'bou. Aj ked' je side questov relatívne dostatok, väčšinou sú vel'mi primitívne a krátke a k d'alším sa nedostanete, pokým nesplníte nasledujúci quest v hlavnom príbehu. Taktiež, ked' opustíte určitú lokalitu a dej sa posunie d'alej, už sa nemôžete vrátit' 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 zastavovat' a pôjdete priamo za hlavnými úlohami, hru môžete zdolat' za približne desat' hodín.

Okrem prestávok, kedy sa dej pohne d'alej a vy budete viest' tvrdé reči s ostatnými, je hlavnou náplňou hry boj. Musíme však upozornit', že nejde o žiadny hack&slash a zo začiatku si budete musiet' navyknúť na vyššiu náročnost' súbojov. Najmä kvôli vašej výdrži, pretože tri-štyri rany od základných nepriatel'ov znamenajú smrt'. Tým pádom sa budete musiet' neustále bránit' a uhýbat' nepriatel'ským útokom. Tu však zvolili autori mierne čudnú cestu. V boji si môžete l'ubovol'ne menit' svoj bojový postoj a to medzi „warrior" a „ranger." Pochopitel'ne, v prvom menovanom sa zameriavate na tvrdé útoky a obranu mečom či sekerou, zatial' čo v druhom sa oháňate rýchlymi dýkami a útočíte od chrbta. Ako ranger však máte výhodu uhýbu, ktorý ako bojovník spravit' nemôžete a ku koncu hry sa práve z tejto možnosti stala vel'ká výhoda. V podstate vd'aka uhýbaniu dokážete zabránit' akémukol'vek zásahu od nepriatel'a, a to dokonca aj vtedy, ked' vás animácia útoku trafila. S obomi bojovými štýlmi sa spájajú aj osobitné stromy schopností, ku ktorým neskôr môžete prirátat' tretí za pyromantické schopnosti, získané vd'aka spomínanému démonovi. Za každý získaný level máte možnost' pridelit' dva body do ktoréhokol'vek 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 niekol'ko desiatok percent.

Súboje dokážu byt' často viac frustrujúce, než zábavné. Ako príklad spomenieme iritujúcich lukostrelcov, ktorí napriek tomu, že sú k vám otočení chrbtom, striel'ajú šípy priamo do vás. A to aj ked' stojíte päť centimetrov za nimi a sekáte ich dýkami. Predstavte si tú zlost', ked' stačí jedna rana a lukostrelec 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, žial', 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 prejavia, ked' bojujete v úzkych miestnostiach a dostanete sa do rohu. Potom sa namiesto útoku alebo bránenia pokúšate dostat' na miesto, poskytujúce lepší výhl'ad na súboj.

Príjemným oživením je možnost' vylepšovat' zbrane a brnenia vd'aka nájdeným materiálom. Bez problémov môžete vášmu meču zvýšit' rýchlost' úderov, ich silu a pridat' aj šancu na prerušenie útoku nepriatel'a. To isté platí o zbroji, kde zvyšujete váš maximálny život alebo odolnosti voči rôznym efektom. Z materiálov si podobne môžete vyrobit' aj pasce, šípy do kuše alebo fl'aštičky s manou či životom. Avšak, práve vd'aka dostatku materiálov, ktoré nájdete všade po okolí a taktiež ich získavate zo zabitých nepriatel'ov, kompletne mizne nutnost' navštevovat' obchodníkov. Ich prítomnost' v hre je tak zbytočná a získané zlato nemáte ako minút'. Aj keby ste si u nich chceli kúpit' nejakú zbraň alebo brnenie, garantujeme vám, že lepšiu získate za splnený quest, alebo ju nájdete ukrytú na mape.

Skôr, než budete zist'ovat', aký engine hra používa, vám prezradíme, že ide o Silk Engine od samotných vývojárov zo Spiders. Hra vd'aka 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 vel'mi 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 možnost' ambient occlusion, ktorá je v hre viditel'ná a na textúrach prostredia pôsobí vel'mi efektne a tieňom dodáva na realistickosti. Perfektná je aj hudobná stránka. Soundtrack z hry sa určite zaradí do kolekcie fanúšikov fantasy melódií. Disponuje príjemnými aj mrazivými tónmi a ženské vokály v niektorých skladbách sú len čerešničkou na torte.

Aj ked' vás Bound By Flame dokáže pohltit' a zabavit', nájde sa množstvo frustrujúcich momentov a bugov, ktoré vám hranie znepríjemnia. 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 zabavit', a to najmä vd'aka vyššej náročnosti. Tých, ktorí dobre neovládate angličtinu, určite poteší česká lokalizácia, ktorá je dostupná už odo dňa vydania. Pokial' ste naozaj vášnivým fanúšikom RPG a máte odohrané už všetky novinky z tohto žánru, potom dajte Bound By Flame šancu. Ak však hl'adáte príjemné RPG, pri ktorom sa ponoríte do jeho fantasy sveta a užijete si zaujímavý a pútavý príbeh, potom ste na nesprávnej adrese.

Juraj Vlha

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

Wargame: Red Dragon

KEĎ NESTAČIA SLOVÁ, STAČIA TANKY

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ hratel'nost'
+ počet jednotiek
+ pravidlá

- absencia kvalitného tutoriálu
- nie pre každého

HODNOTENIE:
90%

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 stratégie, ako sme ich poznali, budú o chvíl'u ohrozeným druhom. Stačí zhliadnut' sekciu stratégií na Steame.

Našt'astie, z čistého neba medzi tú hordu „kvázi stratégií" a 10-ročných titulov pristál práve Wargame: Red Dragon, už tretí počin série Wargame, či spirituálny nástupca úžasného R.U.S.E. Treba ale upozornit', že ide o titul, ktorý zaujme len úzku skupinu l'udí.

Red Dragon je grandióznou stratégiou, v ktorej nestaviate 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 armáda je jednou z nich. S týmito štatistikami si asi viete predstavit', či vás titul bavit' bude alebo nie.



Strategický model je jednoduchý. Aj tu platí pravidlo „kameň papier, brokovnica, pechota, artilériа, tanková konvoj, helikoptéry, lietadlá, lode, logistika" a tak d'alej. Je to ale práve rozloženie jednotiek na mape, extrémne dôležití prieskumníci a znalost' svojich a nepriatel'ských možností, čo robia túto hru tak zaujímavou. Je neskutočné, ako zničenie jedného tanku dokáže hráča naplnit' pocitom eufórie a naopak, zničenie vášho strategicky postaveného protilietadlového dela nahnevat'. 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 hrat' 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 menit' počiatočné body, za ktoré si kupujú jednotky. Obzvlášt' zábavným je taktický mód, v ktorom môžete na malej mape hrat' s vel'mi nízkym počtom jednotiek, avšak s deviatimi spojencami. Mat' k dispozícii namiesto celej armády dve až tri jednotky je dost' podstatný rozdiel. Tu





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



sa vyníma dôležitost' komunikácie medzi hráčmi. Potrebujete podporu letectva? Skúste poprosit', len beda vám, ak ste nespozorovali blízke protilietadlové delo.

Náročnost' hry sa odzrkadl'uje 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 skúsenost' vašich jednotiek. Následná špecializácia umožňuje prispôsobit' armádu vašim preferenciám. Chcete vytvorit' ruské výsadkové komando s podporou letectva? Alebo francúzsku tankovú konvoj s podporou protilietadlovej obrany? Či chcete svojim spojencom pomôct' zásobovaním a bombardovaním nepriatel'a odzadu? Štýl si sami určíte, no pred tým si treba poctivo preštudovat' aspoň jednu národnost'.

A ked' už sme u toho štúdovania, budete musiet' zájst' ešte d'alej. Hra síce ponúka tutoriál vo forme textu, no ten ani pri najmenšom neobjasní komplexnost' celej série. Nováčikom sa môže stat', že ich hra na začiatku bude vel'mi frustrovat'. Preto odporúčame najprv prejdenie aspoň dvoch zo štyroch kampaní, ktoré na prvý pohl'ad pôsobia ako strategická mapa v Total War, no pravidlá sú úplne iné. V každom scenári máte sériu úloh, ktoré musíte do určitého t'ahu splnit'. Svoje jednotky síce môžete dopĺňat', avšak aj vlastných rezerv máte len určitý počet. Preto sa pripravte na vel'mi opatrné taktické rozhodnutia, ako rozdelenie jednotiek do rôznych oblastí a nákup tých správnych rezervných. Ak svoje moderné stíhačky necháte zostrelit', môžete sa s nimi rozlúčit' do konca kampane. Pravdaže, to platí aj pre nepriatel'a.

Vizuálna stránka hry je vel'mi zaujímavá. Na jednej strane ponúka strategický pohl'ad z výšky, no otáčaním kolieska myši sa môžete priblížit' až k detailnému vyobrazeniu ktorejkol'vek 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 národnost' nadabovaná vo vlastnom jazyku, vrátane Československa, ale rôzne typy zbraní znejú inak, dokonca sa mení ich zvuk pri približovaní a odd'al'ovaní. Bohužial', na hudbe mohli autori viac zapracovat'. Po čase sa stane repetitívnou a radšej si hodíte cez prehrávač niečo tematickejšie. Napríklad u českej armády božského Kája.

Musíme sa priznat', že nás táto hra naozaj dostala. Aj ked' je zrejmé, že tento titul si obl'úbi iba úzka skupina l'udí, je úžasné, že sa vývojári z Eugen Systems rozhodli pokračovat' vo vývoji hier, ktoré ich bavia, no nezaručujú im vysoké zisky. Na ich tituloch je to naozaj cítit' a úzkej skupine hráčov, ktorí obl'ubujú strategické simulácie, sa určite zavd'ačia. Škoda, že takto špecifických hier je v dnešnej dobe ako šafranu. A hoci zrejme väčšinu z vás tento titul odradí, je potrebné minimálne uznat', že si zaslúži naozaj vysoké hodnotenie.

Tomáš Kleinmann





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:

+ chytl'avost' 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 spriemerované hodnotenie na Metacritic, ktoré je perfektných 89% od kritikov a aj od užívatel'ov.

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 niekol'ko 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 bolo pôvodne dostupné ako stiahnutel'né demo. Bohužial', v hre nenájdete žiadnu novú kampaň ani scenáre, takže po dohraní vám zostáva len hra proti AI alebo multiplayer. Našt'astie, nechýba podpora užívatel'mi vytvorených príbehov, čiže si môžete hru obohatit' aspoň týmto spôsobom. Avšak stále je to málo, hl'adiac na sumu, ktorú si vývojári za hru pýtajú. Na Steame je to momentálne 27,99€, čo je omnoho viac, než kol'ko sme zvyknutí platit' za staršie, nanovo vydané hry. Pochopitel'ne, ide o vylepšenú verziu, no nedostatok nového a nulový prírastok do kampaní robí túto sumu doslova prehnanú.





Pokial' ste Age of Mythology nikdy nehrali alebo nebodaj ste o tomto titule nikdy nepočuli, ide o real-time stratégiu s klasickými prvkami ako t'ažba surovín, rozvoj základne a tvorba vojska. Hlavný rozdiel napríklad oproti sérii Command&Conquer spočíva hlavne v pomalšom tempe hry a v silnejšom zameraní na t'ažbu 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 vzt'ahujú len na Steam a funkčonost' multiplayeru. Nechýbajú achievementy, Steam Cloud, zberatel'ské 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 pridat' akúkol'vek modifikáciu vytvorenú užívatel'mi na Steame. Už pri vydaní tak boli dostupné krajšie textúry, úpravy HUD-u hry alebo herné mapy. Avšak podpora Steam Workshopu pôsobí dojmom, že vývojári len preložili kus práce na komunitu. „Ved' si tie krajšie textúry a herné vylepšenia spravia sami.' A to, bohužial', 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 vel'kou 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 vzhl'adom na svoj vek hra vôbec nevyzerá zle. Navyše vd'aka Workshopu si môžete lepšie textúry prostredia stiahnut' rovno zo Steamu za niekol'ko 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 šípy a stopy zo zeme alebo pri použití určitej božskej sily začnú blikat' tiene. Čo sa týka hudby a zvukov, sme si istí, že srdce každého hráča zaplesá, ked' bude počut' 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 vel'mi málo

Age of Mythology: Extended Edition sa pridel'uje výsledné hodnotenie vel'mi t'ažko, a to hlavne kvôli faktu, že sa nájde množstvo hráčov, ktorí hru ešte nikdy nehrali a nižšie hodnotenie ich môže odradit'. Pokial' medzi nich patríte, jednoznačne si k výslednému hodnoteniu môžete pridat' aj desat' percent, no aj pre vás platí výstraha, že cena je jednoducho prestrelená. Stále však ide o vynikajúcu RTS, ktorá vám ponúka kampane na niekol'ko 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 ukázat', ako odlišne, a hlavne krajšie, môže hra vyzerat'.

Juraj Vlha

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

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 hratel'nost'

- jednotvárnost' misií
- stereotypná hratel'nost'
- grafické spracovanie vesmírnych lodí

Vesmírny simulátor môže mat' viacero podôb. Tituly ako Freelancer v minulosti t'ažili 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 namal'ujú na čierno, pridajú hviezdy a d'alšie vesmírne objekty.

Takto to zopakujú miliónkrát a prestriel'ate sa na koniec hry. V prípade Strike Suit Zero vás čaká trinást' misií, ktoré sú však stále o tom istom. Vystriel'at' nepriatel'ské stíhačky, prípadne ochránit' 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 nájdu l'udia, ktorým tento žáner vyslovene vyhovuje. Radi lietajú na obmedzenom priestore vo vesmíre a naháňajú nepriatel'ské stíhačky. My sme však podobnú hru hrali naposledy pred asi milión rokmi a išlo o béčkovú produkciu z Pol'ska. Takisto sme skúšali aj Galaxy on Fire 2 na mobilných zariadeniach a treba uznat', že táto hra ponúka toho viac ako Strike Suit Zero.

Treba poznamenat', že herné mechanizmy fungujú bez problémov a nestretli sme sa ani s bugmi a inými technickými problémami. V tomto smere je hra vel'mi dobre zvládnutá. Naše pripomienky smerujú k hratel'nosti, ktorá nás neoslovila. Fanúšikom žánru však môže ponúknut' to, čo hl'adajú.

PS4 verzia sa pýši podtitulom Director's Cut a ponúka mierne upravenú príbehovú kampaň a d'alšie 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 odinštalovat'.

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

Jedna z noviniek Director's Cut verzie je práve skoršie sprístupnenie tohto režimu. Treba povedat', že Strike Suit prináša do hry aj taktický prvok, hráč sa musí rozhodnút', kedy a ako vlastnost' použije. My sme sa napríklad počas hrania v niektorých prípadoch púšt'ali strmhlav 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 dávat' pozor. Zlyhat' po niekol'kominútovom boji v poslednej prestrelke zrovna nepoteší.

Takticky rozmýšl'at' však budete neustále. Zbrane sú nejakým spôsobom obmedzené – bud'to vyčerpáte energiu a chvíl'u 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 možnost' porovnat' s pôvodnou hrou, ale PS4 verzia výraznejšie neprekvapila. Titul vyzerá v podstate pekne a vesmírne boje sú vizuálne atraktívne – najmä vd'aka dobrým svetelným efektom. Nepriatel'ov 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 striel'ačky. Ostatným jedincom nemá čo ponúknut' – na to je moc obyčajná hra. Hoci hra netrpí žiadnymi výraznými chybami, hratel'nost' 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 nepriatel'ov 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

HODNOTENIE:
55%

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

The Amazing Spiderman 2

SPIDERMAN SA VRACIA! OPÄŤ! UŽ SIEDMY RAZ!





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

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%

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 neuspeje. A presne takto titul aj vyzerá. Opísat' príbeh je celkom zložité, ked'že do vel'kej miery absentuje, alebo si človek pripadá, že hrá demo verziu niekol'kých hier naraz. Roztrúsenost' misií v hlavnej, sedem hodinovej kampani, je o sérii úloh typu „nájdi zláka a znič ho, no na nič iné sa nepýtaj!"

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

Našt'astie (či na nešt'astie?) sa spoločnost' Beenox rozhodla zmenit' ovládanie pri hojdaní na siet'ach. Po novom už Spiderman nevyužíva oblaky ako záchytný bod, ale skutočné budovy a stromy, pričom musí využívat' l'avú a pravú ruku, u vás na ovládači je to pomocou zadných tlačidiel. Teoreticky to znie dobre, no v praxi sa môžete tešit' na vel'mi zlú fyziku a časté narážanie do múrov. Avšak ak si pofičíte na načasovaní a budete robit' veci správne, hra vás odmení naozaj intuitívnym, no t'ažším lietaním po vel'komeste. Zmenám sa nevyhli ani bočné misie, ktoré po novom musíte plnit', pokial' nechcete, aby vás na každom kroku otravovali špeciálne jednotky, schopné rozmiestňovat' elektrické siete po meste. Opät' ide o zaujímavý koncept na papieri, no je vskutku nedomyslený. V základe ide o vašu reputáciu, ktorá môže byt' bud' zlá, alebo hrdinská. Preto namiesto rozhodnutí v hlavnej príbehovej línii (či už v rozhodnutiach v konverzáciách alebo samotnými činmi) budete nútení riešit' vedl'ajšie úlohy typu „chod' zachránit' l'udí v horiacom dome" (poznámka autora: čo ma ešte teraz mrazí, ked' si spomeniem na otrasné ovládanie pri vstupe do budovy), aby ste neboli vnímaní ako ten zlý Spiderman. A nenechajte sa zmiast' 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 ked' 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 rozoznat' dobré od priemerného). A možno aj skalní fanúšikovia komixovej predlohy. No skúsení hráči radšej siahnu po niekol'ko iných hrdinských tituloch, ktoré sú spracované ovel'a lepšie. Beenox ani tentokrát „nesklamal" a priniesol nám takú priemernú hru, že si chudák Peter Parker bude pripadat' úplne obyčajne. Čo by asi robil, keby sa to dozvedel? Určite by to bol zaujímavý námet na hru alebo na film...

Tomáš Kleinmann



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

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 d'alších hrách na všetkých platformách od Nintenda. Táto rozkošná gul'ôčka (podl'a Markusa rozkošná nie je) sa po prvýkrát dostáva aj na Nintendo 3DS v hre Kirby: Triple Deluxe a už teraz môžeme vyhlásit', že nesklamala.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: plošinovka
Výrobca: HAL Laboratory
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

83%



Kirby si užíval deň ako každý iný. Chvíl'ku bol na love rýb, potom si trošku zalietal a nechýbal ani vytúžený relax. Ked' sa však na druhý deň ráno zobudil, zhrozene 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 král'a Dededeho, ktorý stonka vyniesla ešte vyššie. No vzápätí sa stalo niečo zvláštne. "Pavúkoidná" príšera Taranza vošla do Dededeho hradu. Tí dvaja určite nemajú za lubom nič dobré. Kirby nemôže len tak nečinne postávat' a musí sa k ním dostat'.

Tak by sa v jednoduchosti dala zhrnút' zápletka najnovšieho Kirbyho dobrodružstva. Napriek tomu, že príbeh nehrá extra dôležitú úlohu, tvorí príjemnú kulisu samotnej hratel'nosti. Jej základným pilierom je prejst' jednotlivé levely za pomoci Kirbyho schopnosti kopírovat' útoky nepriatel'ov. Ako? No predsa tým, že ich nasajete a prehltnete. Návrat k týmto klasickým herným prvkom poteší najmä starších hráčov a fanúšikov tejto ružovej postavičky. Samozrejme, nechýba ani zbieranie hviezdičiek, za ktoré, podobne ako v hrách s Mariom, získavate d'alší život. Dôležité sú aj slnečné kamene, ktoré sú rôzne poskrývané po leveloch a musíte využit' vašu zručnost' alebo rýchle reakcie na to, aby ste ich získali. Až určitý počet vám umožní dostat' sa do d'alšieho sveta a priblížit' sa k Dededemu.

Na konci každého sveta vás čakajú vel'ké súboje s bossmi, ktoré sú vel'mi 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 pokial' chcete zozbierat' všetky slnečné kamene a kl'účenky, určite si niektoré zopakujete. A vôbec vám to nebude vadit'. Práve naopak. Škoda však, že je samotný príbeh dost' krátky (okolo šest' hodín) a v podstate celú hru prejdete vel'mi jednoducho. Akonáhle zistíte, čo na ktorého bossa platí, vel'mi rýchlo ho porazíte.

Ako Triple v názve napovedá, okrem príbehu vás čakajú ešte d'alšie 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 hrat' a zvolíte si náročnost' výzvy. Následne vás hra postaví pred niekol'ko bojových arén so stúpajúcou náročnost'ou, ktoré musíte dokončit' za čo najkratší čas. Prítomný je aj multiplayer, no online si ho nezahráte. Avšak plusom je prítomnost' 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 ciel'om je získat' 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 prejdení hry sa vám sprístupní ešte d'alší herný obsah. V Dedede Tour! si zahráte za samotného Dededeho, avšak bez Kirbyho schopnosti kopírovat' ostatných. Dededeho kladivo, musíme povedat', vie tiež zabavit'. Nepriatelia sú v tomto režime trošku 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 bojovat' proti král'ovnej Sectonii. Posledným bonusom je aréna, kde si môžete zopakovat' boje proti všetkým bossom z hry. No musíte tak urobit' 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 hravost'ou. Výborne vyzerajú aj scény, kedy sa Kirby presunie do akoby zadnejšej časti obrazovky a to hlavne so zapnutým 3D. Vynikajúce sú aj zvuky jednotlivých nepriatel'ov a Kirbyho. Rovnako aj hudba, ktorá je vynikajúca v každom jednom hernom móde.

S Kirby: Triple Deluxe nemôžete stúpit' vedl'a. Pokial' máte radi klasické plošinovky, nie je čo riešit'. 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.

Bohužial', hra nepatrí medzi najdlhšie a pokial' hl'adáte plošinovku, ktorú budete hrat' s kamarátmi, musíte sa obrátit' inam. Inak jednoducho nie je čo vytknút'.

Juraj Vlha

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

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 šírych 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 olejomaľba 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 pauzne 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 obťažnosti 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 potrebný experience.

Súboje, ako už bolo spomenuté, prebiehajú na ťahy, ktoré sú zobrazené na časovej osi počas súboja. Okrem samotného výberu útoku (majú rôzne doby castovania), je možné poradie 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 nádherne spracovanej Lemurie, ktorá naozaj vyzerá ako živá olejomaľba a je radosť ju preskúmavať. 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 neotrelo.

Pri cene 14,99€ predstavuje Child of Light veľmi zaujímavú RPG, ktorá však nemusí sadnúť každému, a to hlavne vzhľadom na svoje umelecké ašpirácie, 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

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

Mario Golf: World Tour

MARIO OPÄŤ BERIE DO RÚK GOLFOVÚ PALICU, TENTORAZ NA 3DS

Pri máloktorej hre od Nintenda je okamžite jasné, aký bude jej obsah. Čo predsa čakat' od hry, ktorá sa volá Mario Golf? V podstate golf s Mariom, avšak s množstvom d'alšieho obsahu a herných módov. Bohužial', 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.

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%





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

Na úvod musíme poznamenat', že Mario Golf nie je žiadny seriózny golfový simulátor, ale čistá arkáda, ktorá sa zameriava hlavne na zábavu a jednoduchost'. To však neznamená, že sa nenájdu aj prvky pre profíkov. Nazačiatku vás hra vyzve zahrat' 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 dostat' už v priebehu prvých piatich minút a hrat' o prvý pohár.

Po zvolení vášho handicapu, čo v hre znamená vašu výhodu ako začiatočníka, vaše prvé kroky budú určite smerovat' k módu Castle Club, kde hráte za svoje Mii a za vyhrané peniaze si môžete nakupovat' a upravovat' váš výzor a výstroj. Dokopy si zahráte na troch ihriskách, pričom každé obsahuje osemnást' jamiek. Začiatočnícke a tým pádom aj najl'ahšie, sa odohráva v graficky najmenej neobyčajnom lesíku. V d'alšom 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 nezaplatenie sledovat', ako hráte s niektorými začiatočníkmi a sledujete ich pokusy a zároveň sa neubránite obdivu pri niektorých expertoch. Navyše je multiplayer skvelý spôsob, ako zlepšovat' svoje zručnosti na jednotlivých ihriskách. Bohužial', počas recenzovania sme sa nevyhli problémom s pripojením, ktoré by však nemali byt' 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 hrat', ale aj dizajnu power-upov a celých lokalít. Každé ihrisko má v sebe klasickú Nintendo atmosféru a táto kombinácia vám bude neustále vyvolávat' úsmev na tvári.

Rozprávkový vizuál nemôže chýbat'

Samotnej grafickej prezentácii nemáme čo vytknút'. Prím hrá hlavne samotný vizuálny štýl a tým pádom vás hra farieb na obrazovke odpútava od sledovania akýchkol'vek nedostatkov. Diverzita jednotlivých ihrísk je veľká a každé pôsobí veľmi rozprávkovo 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, nestúpite 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 nebaví. Pokiaľ však áno, lepší golf na 3DS nenájdete.

Juraj Vlha



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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



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

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 grafiké spracovanie
+ atmosféra prostredí
- nič nové
- príliš l'ahké
- miestami neprehl'adné 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 vybalansovat' 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 Skywalkera nebolo tak úplne ono). Hráči nového lega sa tak, samozrejme, nevyhnú ani minihrám, kde musíte doplnit' 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. Ked'že 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 musiet' zbierat' a t'ažit' rôznorodé materiály a následne ich neskôr používat' 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 šest' hodín herného času.



Autori sa ale rozhodli nespravit' 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 král'ovstve Ereboru cez Bilbov dom, Rivendell až po samú Osamelú Horu sa cítite tak, ako keby ste prechádzali naozajstnými replikami daných prostredí, aj ked' 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, bohužial', končí rovnakým vyvrcholením ako aktuálne dva vydané filmy a je viac než pravdepodobné, že si hráči na



zakončenie počkajú do najbližšieho dielu ako filmu, tak aj hry. Ako sme vyššie spomínali, v hre sa vel'a nenatrápite. Všetko je vopred pripravené tak, aby ste sa nemuseli namáhat', rozmýšl'at' a akcie sú absolútne intuitívne. Či už musíte nahádzat' Bomfurovi do úst jedlo a spravit' si z jeho brucha trampolínu, použit' 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 zadost'učinenia zo zvládnutej úlohy. Súboje ani netreba spomínat', lebo sú len akčným spestrením príbehu, kde vám stačí dookola stláčat' jedno a to isté tlačidlo.

Zhrnutie

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

Vel'a vecí sa určite dalo spravit' lepšie a prepracovanejšie, ale nemá zmysel bavit' sa o veciach, ktoré by mohli byt', a to platí duplom o Lego hrách.

Richard Mako



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

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, ked' väčšina fanúšikov športov siaha po výmene nového ročníka za starý. V priehrští titulov nájdeme tie, ktoré sa vydali len ako drobné úpravy, ale aj tie, ktoré si svoju plnú cenu obhájili obrovskými úpravami v hratel'nosti a aj v d'alších aspektoch.

Avšak EA okrem každoročného vydania FIFY prináša aj tematicky ladené hry. Tie majú za úlohu propagovat' vel'ké futbalové podujatia a zarobit' 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 vyjadrovat' sa k udalostiam v hre. Musíme povedat', že sme boli prekvapení snahou o autenticitu, ktorá bola do hry vložená. Samozrejme, nekončíme. Prepracované štadióny podl'a ich reálnych predlôh s dôrazom na atmosféru a k tomu prestrihy na vel'koplošné obrazovky, kde diváci zúrivo povzbudzujú svoj národný tím. Nechýba ani podpora štatistík odzrkadl'ujúca reálnu formu národných tímov a hráčov, teda rovnako ako v každej jednej FIFE v posledných rokoch.

Povedat', že FIFA World Cup 2014 je obsahovo chudobná, je ako povedat' o Dark Souls, že je to l'ahká hra. Nájdete tu naozaj množstvo módov a príležitostí ukázat' 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. Snažíte sa prebíjat' obrovskou súpiskou reprezentácie, aby ste si následne splnili sen a tréner národného tímu vás povolal na svetový šampionát, pričom za vrchol sa tu okrem vít'azstva 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, 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. Bohužial', z pochopitel'ných dôvodov chýba populárny FIFA Ultimate Team mód, čo môže u niekoho zavážit' pri kúpe. Najpodstatnejšia je však hratel'nost'. Tu prichádza najväčšie sklamanie. Faktom je, že zmeny v hratel'nosti sú vyslovene nulové. To znamená, že chyby, ktoré boli chybami vo FIFE 14, sa nachádzajú aj v tomto titule – čiže prestrelená účinnost' centrov do behu a striel z vel'kej vzdialenosti dominujú, no zdatne im sekundujú drobné chyby v umelej inteligencii a otravné, predlhé animácie pri zahrávaní autu. Problémovým sa javí hlavne prechod z next-gen verzie FIFY 14 na túto hru a pri takomto zvažovaní výmenu vyslovene neodporúčame. Preto hra vyšla len na old-gen konzoly, nakol'ko PS3 a Xbox 360 majú obrovskú základňu majitel'ov, zatial' čo pri PS4 a X1 sa počet majitel'ov iba postupne rozrastá. To znamená, že celý titul vychádza z FIFY, s ktorou sme mali tú čest' počas posledných rokov.

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

Je však t'ažké odporučit' tento titul. Špeciálne tým hráčom, ktorí sú hrdými vlastníkmi FIFY 14. Nulové inovácie z hl'adiska hratel'nosti a navyše absencia jedného z najobl'úbenejších módov z virtuálnych trávnikov. To nie je vel'mi dobrá vizitka. Faktom však je, že to, čo hrá robí, robí vel'mi dobre.

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

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

60%







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

Battlefield 4: Second Assault

TO NAJLEPŠIE NAKONIEC, PROSTREDNÍCTVOM LIETADLOVÝCH LODÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ level dizajn
+ rôznorodost' 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 hrávat' hru. Dostávam sa „do tempa," aby ma vydanie nového obsahu zastihlo pripraveného. Potom zahrám, zhodnotím a s najväčšou pravdepodobnost'ou sa začnem venovat' iným hrám, aby sa celý postup zopakoval pri vydaní d'alšieho DLC. No Naval Strike ma zaujal od prvého momentu a každý, kto hral Titan mód v Battlefield 2142, asi vie prečo.

Hlavným t'ahákom tohto DLC je nový herný mód, ktorý do istej miery kopíruje populárny Titan mód. Aby sa však zachovali reálie 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 pozornost' hráčov a vyžaduje snád' 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 zaberat'. Po zabraní vlajky začne pridružený raketomet pálit' na súperovu lietadlovú lod'. Táto Conquest fáza je od klasického herného módu odlišná v tom, že tickety tu neexistujú, zabíjaním nepriatel'ov nedosiahnete pre tím žiadnu bodovú výhodu. Ak klesne „zdravie" ktorejkol'vek lietadlovej lode na 50%, súperov tím má možnost' nalodit' sa, zničit' dve M-Com stanice, a tak urýchlit' zničenie súperovej lietadlovej lode. Tu sa prejavuje komunikačná zručnost' a schopnost' hrat' tímovo. Možností je vel'a. Bud' môžete jednoducho strážit' body, aby sa súperova lod' zničila pomalšie, alebo sa môžete nalodit' pre jej rýchlejšie zničenie. Ak má však aj vaša lietadlová lod' menej ako 50%, musíte tímovú silu rozdelit' aj na bránenie svojich M-Com staníc na svojej lietadlovej lodi. Hráč musí správne vyhodnotit' priority. Ak sa všetci hráči nalodia, tak môžu svoju lietadlovú lod' nechat' nechránenú a tá už bude l'ahkým terčom pre súperiaci tím. Výsledkom toho je mód, ktorého kolá plynú rýchlejšie ako v klasickom Conqueste,





funradio REXIKOSK Adamko EUROVEA s deťmi.com sodastream refresher.sk BARRACUDA MOVIE CinemArt



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

Okrem nového módu je na mapách možné hrat' aj všetky módy zo základného Battlefieldu: Conquest, Obliteration, Rush, Defuse, Domination, Squad Deathmatch, Team Deathmatch. Vd'aka povahe máp sú všetky módy výborne hratel'né. Týmto sa dostávame k mapám, ktoré sú hlavným meradlom kvality každého Battlefield DLC. Vzhl'adom 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 prirovnat' k mapám typu Paracel Storm, Hanian Resort či Lancang Dam. Až na to, že oproti Paracel Storm sú mapy o dost' menšie a kompaktnejšie. Prvou mapou je Operation Mortar, ktorej dominuje vel'ká pevnost' s funkčnými starými delami. Tá je pospájaná s d'alšími čast'ami mapy siet'ou rozsiahlych katakomb. Vyvýšená pozícia pevnosti dáva možnost' snajperom, aby kontrolovali väčšinu územia mapy a zoskok z vyvýšenej plochy tak isto dáva príležitost' dostat' 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 kl'účová pre vývoj zvyšku zápasu. Tak isto sa tu nachádzajú útesy, ktoré st'ažujú prechod lod'stva. Lost Island je mapa, ktorej dominuje havarované lietadlo, kde sa konajú obrovské prestrelky pechoty, ktorej vypomáha lod'stvo krúžiace okolo. Nansha Strike dáva vel'kú možnost' pechote, nakol'ko tam existuje jedno vel'ké územie, na ktoré lod'stvo nemá dosah. No nikdy netreba zabúdat' na letectvo, ktoré dokáže byt' dost' otravné. Vlajky sú (rovnako ako v ostatných mapách Battlefieldu 4) nadizajnované podl'a niekol'kých pravidiel. Prvým je, že nie všetky vlajky je možné zabrat' za prítomnosti vozidiel, čiže je potrebná pechota, aby si vykonala svoj diel práce. Druhým je umiestňovanie niekol'kých 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 lod'stvo, 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 vzhl'adom na vodno-ostrovnú povahu máp vel'mi potrebný a vzhl'adom na jeho rýchlost' 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, gul'omet AWS, odstrel'ovaciu pušku SR338 a pištol' SW40. Rovnako do vybavenia pribudla aj protiletecká mína a granátomet, ktorý namiesto jedného vel'kého granátu striel'a tri malé.

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

Tak isto ide o labutiu pieseň švédskeho štúdia DICE pre Battlefield 4, nakol'ko posledné dve DLC bude pre hru vytvárat' DICE pobočka v Los Angeles.

Dominik Farkaš

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



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

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 , HSUPA, 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 × 70.6 × 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 vysúvací slot pre microSD kartu, čo určite poteší mnohých záujemcov, predchodca totiž nemal rozšíriteľnú pamäť.

Vypínacie tlačidlo je umiestnené nepraktický navrchu, vzhľadom na rozmery M8 je tak pre jeho dosiahnutie nutné telefón v ruke zbytočne posúvať. Pri odomykaní to však až tak neprekáža, displej je možné aktivovať aj dvojitým ťuknutím, rovnako ako sme to už mohli vidieť v prípade LG G2. Na pravej strane zariadenia sa nachádza výsuvný slot pre nanoSIM kartu a dvojtlačidlo 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 × 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.

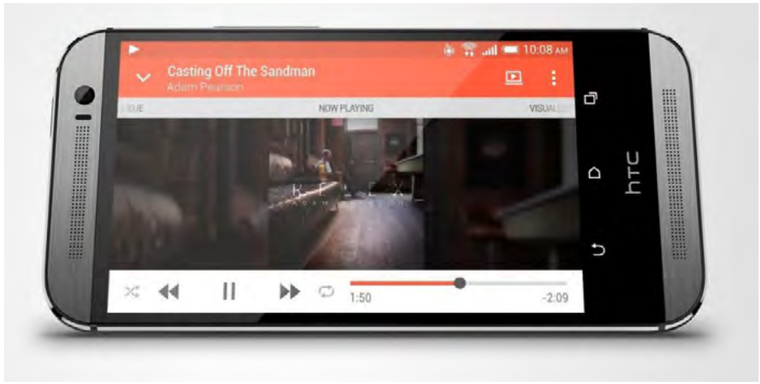
Ani v ďalšej výbave HTC One M8 ničím nezaostáva za súčasnou konkurenciou. Obsahuje štvorjadrový procesor Snapdragon 801 od Qualcommu, taktovaný na frekvencii 2.3GHz. Grafické výpočty má na starosti čip Adreno 330. Operačná pamäť má veľkosť 2GB a vnútorné úložisko, v závislosti od verzie, 16 alebo 32GB.

Recenzovaný model mal pamäť s veľkosťou 16GB, z toho je pre používateľa dostupných približne 11GB. Pamäť je, našťastie, možné rozšíriť 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 dvojitým 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 vypínacom tlačidle na hornej strane.

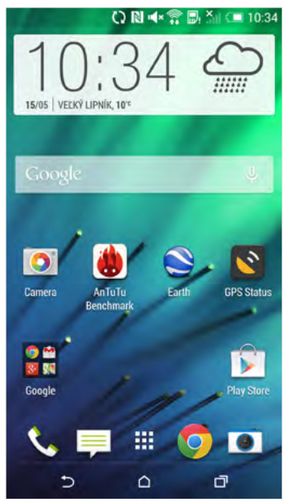
VÝKON A VÝDRŽ

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 webstránok či hraní najnáročnejších 3D hier. V teste Antutu Benchmark sa HTC One M8 so svojím skóre 33669 zaradilo medzi najvýkonnejšie smartfóny súčasnosti.

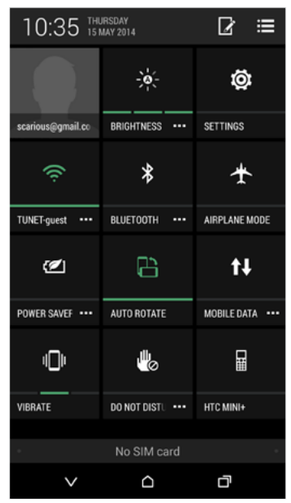
Batéria nie je vymeniteľná a má kapacitu 2600 mAh. Pri bežnom používaní vydrží celý deň, pri nonstop surfovaní po internete cez WiFi sa výdrž pohybuje na úrovni 7 hodín. V prípade núdze sa osvedčí režim extrémneho šetrenia energie, kedy sa veľká časť funkcií telefónu zablokuje. Sprístupnené je tak len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

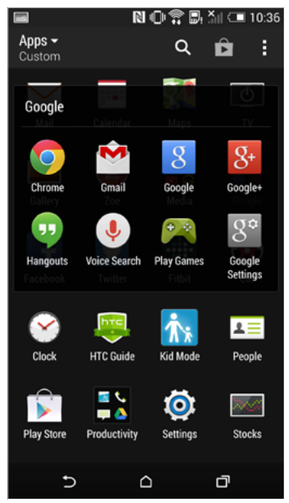
MULTIMÉDIÁ A FOTOAPARÁT

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









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

sa môže na prvý pohl'ad môže zdat', neslúži na vytváranie stereoskopických fotografií. Hlavný z fotoaparátov disponuje rovnakým UltraPixel snímačom s rozlíšením 4Mpix ako predošlý model. Trochu nepochopitel'ným 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 aplikovat' na makro fotografie a ani pri slabom svetle, aj ked' sa použije prítomný dvojdiódový blesk. Ak je softvér so svetelnými podmienkami spokojný, je možné všetky dostupné efekty používat' aj po vytvorení fotografie, menit' sa tak dá bod zaostrenia.

Kvalita fotografií však patrí len k miernemu nadpriemeru. Na displeji telefónu vyzerajú síce vel'mi dobre, no pri prezeraní, napríklad na počítači, je viditel'ný 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.

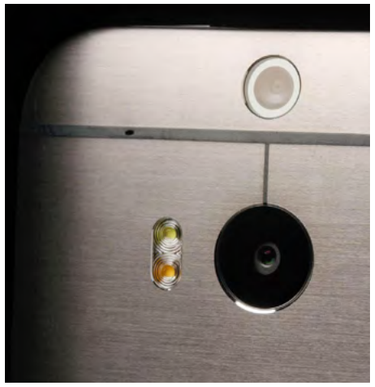
Ak sa stereoreproduktory v HTC One M7 dali označit' ako jedny z najlepších medzi smartfónmi, v prípade modelu M8 je to dokonca ešte lepšie. Tentokrát už nenesú označenie Beats Audio, ale názov BoomSound, no na kvalite sa to neprejavilo. Ani na najvyššej hlasitosti, kedy bez problémov ozvučia menšiu miestnost',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

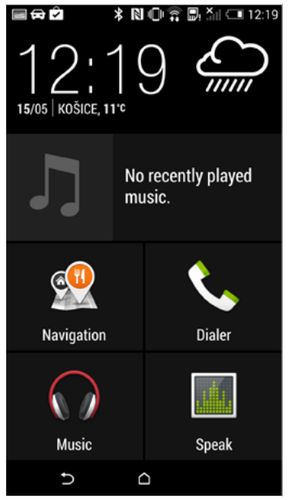


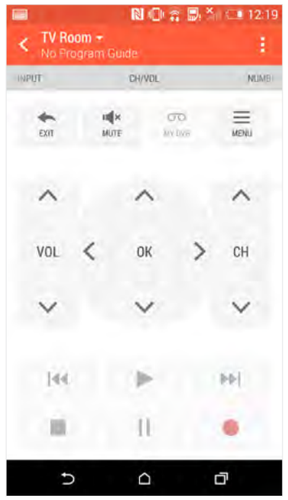
VERDIKT

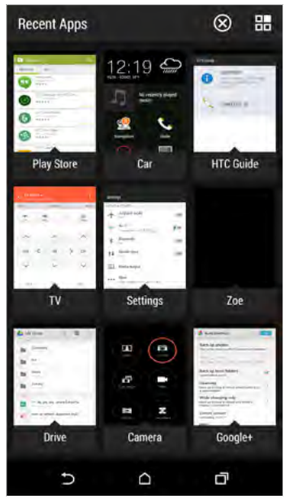
HTC One M8 je nepochybne jedným z najzaujímavejších smartfónov tohto roka. Prináša skvelý displej, kvalitné reproduktory a vysoký výkon v prémiovom tele. Zamrzia však trochu nepochopitel'né zmeny v porovnaní s predchodcom – ide najmä o nahradenie senzorových tlačidiel softvérovými a chýbajúcu optickú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

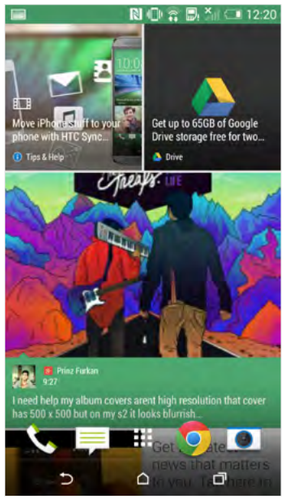
Tomáš Ďuriga











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



Samsung Galaxy S5

Ošial' po piatykrát

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

TELEFÓN
+ displej
+ fotoaparát
+ vychytávky
+ odolnost' voči prachu a vode
+ reproduktory

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

HODINKY
+ zhotovenie
+ displej
+ hmotnost'
+ odolnost' voči prachu a vode
+ merač tepu
+ výdrž batérie
+ funkcie

- cena

HODNOTENIE TELEFÓN:
82%

HODNOTENIE HODINKY:
97%

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 vel'kým tlakom, podarilo sa mu to alebo zlyhal? Čítajte d'alej.



PREKONÁVA REKORDY

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

Pripomeňme, že Samsung za mesiac od vydania Galaxy S4 predal úctyhodných desat' miliónov kusov, dá sa teda predpokladat', že nová vlajková lod', Galaxy S5 bude ešte úspešnejšia.

PREHNANÉ OČAKÁVANIA

Priznávame sa, vel'ké očakávania od S5-ky sme mali aj my, pretože Samsung dokázal svoju vlajkovú lod' každý rok väčšmi vyšperkovat', a to po každej stránke. No hned' prvé sklamania prišli už po vybalení zo škatule.

DIZAJNÉRI S NOŽOM NA KRKU

Nemôžeme si pomôct', ale máme pocit, ako keby dizajnéri v Samsungu mali nôž na krku a museli sa striktne držat' jednej šablóny, ktorú majú v šuplíku odloženú už niekol'ko 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 opät' odnímatel'ný.

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

Ked'že S5-ka je po vzore ostatných výrobcov vodeodolná, micro USB3.0 port je prekrytý plastovou krytkou. Rozmery sa navýšili o pár milimetrov na 142×72,5×8,1mm. O niečo viac S5-ka pribrala na hmotnosti, zo 130g na terajších 145g.

Ak by ste si chceli Samsung Galaxy S5 zadovážit', momentálne máte na výber zo štvorice farieb, označených ako, Charcoal Black, Electric Blue, Shimmery White a Copper Gold. Samsung okrem toho sl'ubuje vymenitel'né zadné kryty od známych dizajnérov, takže možno očakávat' 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 odolnost' voči prachu a vode certifikácie IP67, podl'a ktorej by mal telefón meter pod vodou prežit' po dobu 30 minút. Z toho dôvodu je krytka USB portu zakrytá. Okrem funkčného hl'adiska plní aj estetickú funkciu, predsa len telefón vd'aka tomu vyzerá lepšie. Negatívne však hodnotíme vel'kost' tlačidiel blokovania telefónu a dvojtlačidla 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 sietí. Nechýba ani GPS, A-GPS s družicovým navigačným systémom Glonass. Nemožno vynechat' infračervený port, pomocou ktorého môžete svoj smartphon využit' ako dial'kový ovládač pre televíziu, bluray prehrávač a podobne. Po novom, tzv. Smart Remote môžete použit' aj zariadenia iných výrobcov.

Úplnou novinkou je však tzv. download booster, ktorý pri st'ahovaní umožní súčasné využitie LTE a Wi-Fi pripojenia, vd'aka čomu je možné st'ahovanie urýchlit' až o 90%. Pochopitel'ne, základným predpokladom je pokrytie vašej oblasti LTE siet'ou.

BEZKONKUREČNÝ DISPLEJ

Aj ked' to na prvý pohl'ad možno nie je vidiet', malé-vel'ké zmeny sa udiali na displeji. V prvom rade jeho uhlopriečka opät' 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. Dovolíme si tvrdit', že tento rok sa Samsungu podaril naozaj husársky kúsok.

Spoločnost' 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 podl'a detailného testu DisplayMate má nová vlajková lod' Samsungu najlepší displej, aký doteraz testovali.

Samsung prevalcoval 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 čast'ami displeja a najlepšie pozorovacie uhly.

Jas – Samsung sa v prípade jasu zameral na dynamickú analýzu prostredia, pričom maximálna svietivost' 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 vd'aka automatickej regulácii jasu a dynamickej analýze prostredia bude lepšie čitatel'ný na slnku, v tme nebude zase namáhat' vaše oči.

Vernost' zobrazovaných farieb – rekordné výsledky dosahuje S5-ka aj v zobrazovaní farieb. Režim Cinema sa spomedzi všetkých testovaných smartphonov a tabletov môže pýšit' najvyššou presnost'ou zobrazovaných farieb podl'a štandardu sRGB/Rec.709. Vysokej presnosti podl'a štandardu Adobe RGB dosahuje Galaxy S5 aj vo fotografickom režime displeja.

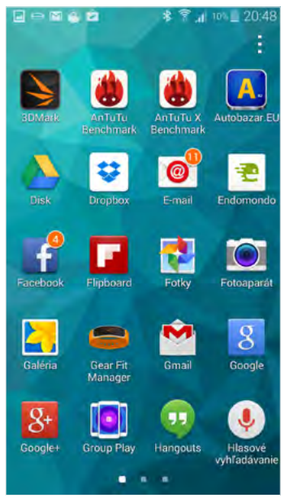
Zobrazenie pri okolitom svetle – displej Samsungu Galaxy S5 si vie vel'mi dobre poradit' aj s odleskom, odráža totiž len 4,5% dopadajúceho svetla.

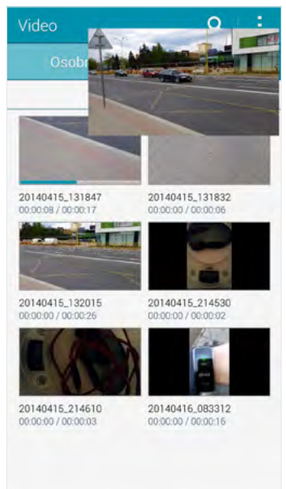
Spotreba displeja – aj napriek vyššiemu jasu a mierne väčšej uhlopriečke je S5-ka oproti S4-ke o 27% efektívnejšia v prípade spotreby energie.

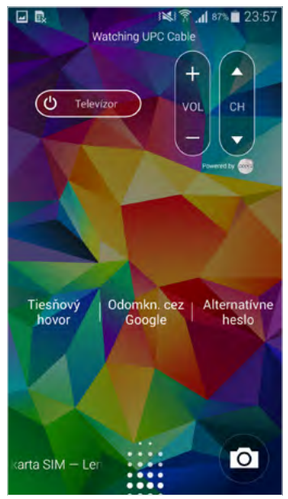
Tol'ko hovoria testy. Z praktického hl'adiska asi viac niet čo dodat'. Displej je naozaj špičkový, podanie farieb výborné.

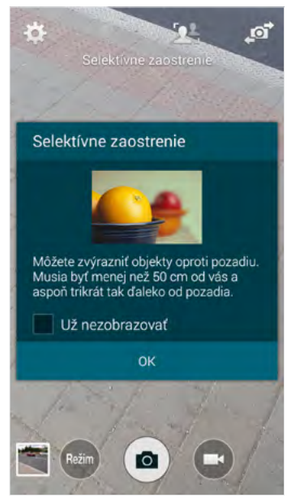
PREZLEČENÝ GALAXY NOTE 3

Čo sa hardvéru týka, dá sa povedat', 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 vel'kým sklamaním, je operačná pamät', len o vel'kosti 2GB. Vzhl'adom na objemnost' operačného systému je to naozaj málo. Grafický čip ostal totožný s čipom u Note 3, teda Adreno 330.









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



V dôsledku vel'mi podobné 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. Vd'aka operačnej pamäti len 2GB, množstvu funkcií a aplikácií je jej rezerva naozaj malá, čo bolo cítit' 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 spúšt'ania niektorých aplikácií, napr. fotoaparát sa spúšt'a dlhšie, ako býva zvykom. Nehovoriac o tom, že čím viac aplikácií a súborov v telefóne budete mat', tým bude pomalší. Nasledujúci obrázok zobrazuje využitie a vol'nú operačnú pamät' 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 spôsobovat' nadmerné vyt'aženie operačnej pamäte. Ťažko povedat'. Pre uloženie vašich dát máte na výber z dvoch možností, 16GB alebo 32GB zabudovanej pamäte, ktorú je možné rozšírit' až o 128GB prostredníctvom microSD kariet. V prípade 16GB verzie je k dispozícii približne 11GB vol'ného priestoru, zvyšok zaberá systém a všetky neraz zbytočné aplikácie.

SYSTÉM

S5-ka "beží" na zatial' 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 4×4, v menu je to 4×5.

Pokial' ste si mysleli, že Samsung už nedokáže prist' s niečím inovatívnym, mýlili ste sa. Síce možností už nebolo tol'ko 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. Vel'kým plusom je predplatné vybraných služieb v hodnote približne 300€ zadarmo, konkrétne ročné predplatné Bloomberg BusinesWeek+, polročné predplatné denníku Wall Street Journal, prémiový účet Dropbox na dva roky, prémiová verzia Runkeeper a Endomondo atd'.

Nám sa najviac pozdávalo vylepšenie Smart Remote, po novom si na základe smerovacieho čísla zvolíte poskytovatel'a televízie vo vašej oblasti, vd'aka čomu získate programového sprievodcu.

V nastaveniach máte taktiež na výber zariadenie (bluray, televízia) a jeho výrobcu. Pokial' máte doma viacero televízorov, viete si jednoducho vytvorit' predvol'bu pre každú miestnost'.

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

Ďalšou novinkou je snímač srdcového tepu, ktorý sa nachádza v zadnej časti, vedl'a prisvetl'ovacej diódy. Svoj tep môžete zmerat' vel'mi jednoducho, priložením a podržaním prsta na snímači.

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

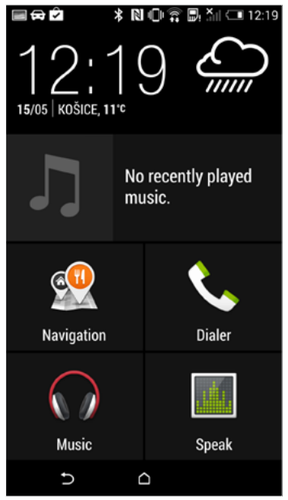
V NABÍJAČKE KAŽDÝ DEŇ

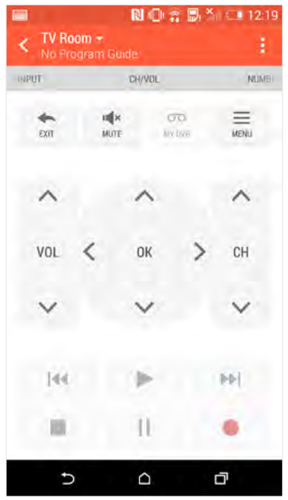
V prípade špičkových telefónov žiadna novinka. Nič iné teda nečakajte ani v tomto prípade. Kapacita batéri

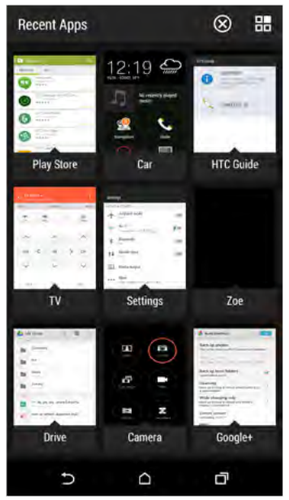


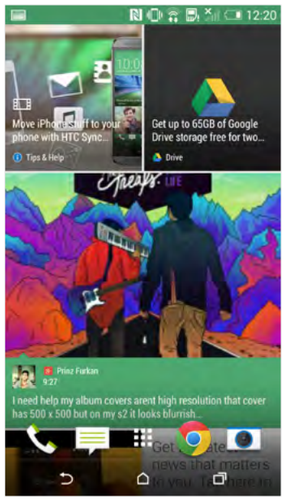
Ak sa vám tento hárdvér páči, môžete si ho kúpit' aj na www.prva.sk











oproti predchodcovi, Galaxy S4, zvýšila len minimálne o 200mAh, z pôvodných 2600 na 2800mAh. Preto pri usilovnom žmýkaní batérie budete telefón nabíjat' každý deň. Večer vám síce z baterky ešte nejaké to percento ostane, no na d'alší náročný deň to stačit' nebude, a tak S5-ku budete musiet' dobit'. V prípade, že ho necháte oddychovat', sa môže táto hranica posunút' na dva, prípadne tridni, no takýchto situácii bude asi pomenej. Ak by ste sa s výdržou batérie dostali do úzkych, je možné aktivovat' režim šetrenia energie, a to hned' na niekol'kých 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. Ked'že AMOLED displeje body, ktoré zobrazujú čiernu farbu vypínajú, umožňujú takýmto spôsobom dosiahnut' v rozhodujúcich chvíl'ach 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 mat' len k tým najzákladnejším funkciám. Vd'aka tomuto režimu možno dosiahnut' až dvanást'dňovú pohotovostnú dobu a približne pät' dní pri stredne náročnom využívaní.

FOTOAPARÁT

Snímač hlavného fotoaparátu disponuje rozlíšením 16Mpx a s možnost'ou natáčania 4K videa pri 30 snímkach za sekundu. Nasledujúca videoukážka je natočená v 4K rozlíšení.

Natáčanie FullHD videa zvládne dvojnásobnú snímkovú frekvenciu. Galaxy S5 dokáže oproti svojim predchodcom vytvárat' snímky v maximálnom rozlíšení vo formáte 16:9, pričom nechýbajú ani d'alšie vylepšenia fotoaparátu. Viditel'ným už na prvý pohl'ad je prostredie fotoaparátu, presnejšie nastavení. Tie sú zobrazené v mriežke 4×7, 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 hned' na obrazovke vidíte, ako by budúca snímka vyzerala a následne podl'a toho sa rozhodnút', či výsledný efekt bude podl'a vašich predstáv. Úplnou novinkou je funkcia selektívneho zaostrovania, pomocou ktorej môžete dodatočne vel'mi jednoducho zmenit' zaostrenie, bud' 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 vd'aka tomu možno fotoaparát zaradit' medzi to najlepšie, čo sa v kategórii mobilných telefónov na trhu nachádza.

MULTIMÉDIÁ

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 opät' len „mono", okrem toho, ak hlasitost' zvýšite približne na polovicu a vyššie, telefón začne nepríjemne rezonovat'. Spomínané rezonovanie je dost' citel'né a dobrý dojem z prémiového telefónu rozhodne nerobí.

V ZDRAVOM TELE ZDRAVÍ DUCH

Ked'že jedným z volitel'ných 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 432×128px. Rozmery hodiniek sú 23×57×12mm, 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 pät' dní pri miernom využívaní. Udávaná doba výdrže je totožná s realitou.

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

OBSAHUJE POZVÁNKU DO
DOOM
BETY
PODMÍNKY NA WOLFENSTEIN.COM/DOOM
wolfenstein®
THE NEW ORDER
Společně s hrou získá zákazník pozvánku do betaverze hry **DOOM**. Na akci se vztahují omezení pro danou platformu/konzoli. Účastnit se mohou pouze uživatelé starší 18 let. Přístup je podmíněn vlastnictvím požadovaného předplatného pro danou platformu/konzoli, harmonogram a zpřístupnění v jednotlivých oblastech určí společnost Bethesda dle vlastního uvážení. Pro účast je vyžadováno připojení k internetu a souhlas s vydáním betaverze. Na použití se mohou vztahovat další podmínky a pravidla. Podrobnosti najdete uvnitř balení či na stránkách **www.wolfenstein.com/doom**.
WOLFENSTEIN.COM
PC GAME
XBOX ONE
XBOX 360
PS4 PS3
PlayStation.Network
© 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 (stylised) and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. "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.
MACHINEGAMES
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 nezakládá na skutečnosti. Příběh a obsah této hry se žádným způsobem nesnaží podporovat, oslavovat nebo doporučovat jakoukoliv víru, ideologii, akce nebo chování nacistického režimu či trivializovat jeho zločiny, a nemělo by tak být chápány.

Kladne hodnotíme zapínanie hodiniek, ktoré našt'astie nevyužíva magnet, ako pri prvých Galaxy Gear. Namiesto toho je zapínanie vyriešené pomocou dvoch kolíčkov, ktoré zapnete do dierok podl'a vel'kosti vašej ruky. Rovnako, ako telefón, aj hodinky majú certifikáciu IP67, vd'aka 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 telefonovat', 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 tepu, pomocou ktorého si môžete zmerat' tep kedykol'vek, jednorázovo, prípadne vám hodinky budú merat' váš tep pri športovej aktivite, ako napr. chôdza, beh, turistika či bicyklovanie.

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

Hodinky poskytujú množstvo nastavení a funkcií, ktoré je možné menit' bud' priamo v hodinkách, alebo pohodlnejšie cez mobil prostredníctvom Gear Fit Manager-a. Tých je naozaj vel'a, z tých zaujímavejších je napr. funkcia hl'adania telefónu, ktorá na telefóne spustí zvonenie a prisvetl'ovaciu 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, vel'kosti ikon a písma, výber ruky, na ktorej budete hodinky nosit' alebo možnost' zobrazenia na výšku/šírku.

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

VERDIKT - TELEFÓN

Rozpačitost'. Asi tak by sme opísali pocity po pár dňoch strávených s najnovšou vlajkovou lod'ou Samsungu, Galaxy S5-kou. Možno že sme len vel'mi kritickí, no od Galaxy S5 sme očakávali ovel'a viac. Ked' už nie po dizajnovej stránke, aspoň v rámci prémiovejších materiálov, vyššej kapacity operačnej pamäte a hlavne bez školáckych chýb, ako je nepríjemné rezonovanie telefónu pri vyššej hlasitosti prehrávaných médií. Rovnako sklamala aj cenová politika, oficiálne nastavená cena je trochu privysoká. Je však obdivuhodné, že aj napriek všetkým týmto faktorom dokáže Samsung oslovit' čoraz širšiu masu l'udí. Na druhej strane musíme pochválit' aj tých zopár hardvérových, softvérových vylepšení a nových funkcií, ktoré S5-ka obsahuje. Potešil najmä vylepšený dial'kový ovládač, odolnost' 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 zhodnotit' každý sám.

VERDIKT - HODINKY

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

Miroslav Konkol'

ŠPECIFIKÁCIE TELEFÓN:

Rozmery: 142×72,5×8,1mm
Hmotnost': 145g
Procesor: Qualcomm Snapdragon 801 quad-core 2,5GHz, Krait 400
GPU: Adreno 330
OS: Android 4.4.2 s nadstavbou Touchwiz
Pamät': Operačná: 2GB RAM ; Vnútorná: 16/32GB ; Slot pre karty: microSD/SDHC
Displej: Typ: Super AMOLED ; Uhlopriečka: 5,1" ; Rozlíšenie: Full HD, 1920×1080 pixlov;
Fotoaparát: Zadná kamera: 16Mpx, prisvetl'ovacia dióda, automatické ostrenie, HDR; záznam videa až 4K (3840×2160px) pri 30fps, Predná kamera: 2,1Mpx HD, Full HD záznam
Senzory: pohybový senzor, digitálny kompas, gyroskop, svetelný senzor, senzor priblíženia, senzor srdcového tepu, 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: 23×57×12mm
Hmotnost': 27g
Batéria: 210mAh
Displej: 1.84", zaoblený Super AMOLED
Rozlíšenie displeja: 432×128px
Konektivita: Bluetooth
Senzory: snímač tepu, krokomer, gyroskop, akcelerometer
Funkcie: časovač, stopky, ovládač médií, spánok, cvičenie, srdcový tep, hl'adat' mobil, krokomer



EXKLUZÍVNA EDÍCIA
PS3™/PS4™ Exkluzívna edícia prináša 60 minút exkluzívneho herného obsahu
WATCH_DOGS™
18™
www.pegi.info
HACKOVANIE JE NAŠOU ZBRAŇOU
27.MÁJ 2014
:: watchdogs.cqe.cz ::
UBISOFT
PS4™
Vychádza tiež na PS3
CONQUEST entertainment
©2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Watch Dogs, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS4", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo Wii and Wii U are trademarks of Nintendo.

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

GeForce GTX 780 Ti

Gigabyte má špičkovú verziu GeForce GTX 780 Ti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena : 599 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ nízka hlučnost'
+ 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

HODNOTENIE:

88%



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 pretaktovat', tak sa bez špičkového chladiča nezaobídeme.

Do redakcie nám dorazila jedna z týchto grafických kariet, konkrétne od spoločnosti Gigabyte. Tá má v ponuke hned' niekol'ko 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 vel'mi 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 pamät' a upravený systém napájania, ktorý ocenia používatelia hlavne pri pretaktovaní.

Chladič vyzerá vo svojej referenčnej verzii podobne. Je na ňom niekol'ko povrchových zmien, podl'a ktorých novinku odlíšite od staršieho modelu. To ale pri recenzovanej karte neplatí, ked'že Gigabyte už dlhšiu dobu pri svojich prémiových modeloch používa chladič zo série Windforce. Ten sa vyznačuje vyššou účinnost'ou a ešte tichšou prevádzkou.

"Ti" NA KONCI

Pamätáte si ešte na začiatky, kedy spoločnost' 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 pamät'ovú 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 pamät'ovej zbernice je 384-bit a je rozdelená na šest' 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 presunút' 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 káblіky 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 ukazovatel' 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 niekol'ko d'alších úprav, ktoré sa líšia hlavne v pracovných frekvenciách. Jediným spoločným prvkom je špeciálny chladič Windforce 3X, ktorý podl'a tvrdení výrobcu dokáže schladit' 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 pretaktovat', nič vám v tom nebráni, ba naopak – dobrý chladič a prepracovaný systém správy napájania umožňuje slušné zvýšenie pracovných frekvencií. Spoločnost' Gigabyte priamo ku kartám dodáva svoju vlastnú aplikáciu OC Guru II, ktorá je v najnovšej verzii vel'mi slušnou alternatívou ku konkurenčným produktom.

JE SKUTOČNE TICHÁ

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

Vtedy leteli obrovské chladiče, ktoré ledva stíhali odvádzat' 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 pozriet' na taký Radeon R9 280X Toxic od firmy Sapphire, ktorý sa síce snaží dotiahnut' na drahšiu konkurenciu, no darí sa mu to jedine s pomocou nepríjemnej hlučnosti. Vzhl'adom na to, že herné počítače sa pomaly chcú zmenšovat' a nahrádzat' herné konzoly v obývačkách, je rozumné preferovat' tichú grafiku.

GeForce GTX 780 Ti od Gigabyte je v tomto smere skutočne podarená. V reálnej 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 natol'ko 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 ohl'adom na svoj výkon vel'mi tichou High-end kartou, tak novinka je aj napriek vyššiemu výkonu rovnako tichá. Môžu za to celkovo tri veci – prepracované jadro, vel'mi kvalitný chladič a nový systém adaptívneho ovládania ventilátorov. Tu je hlavným ciel'om 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 chvíl'u trvala reakcia na zmenu teplôt, tak teraz je to výrazne rýchlejšie. Počas nášho testovania sme nezaznamenali vyššiu hlučnost' chladenia. Aj po niekol'kohodinovom hraní bola úroveň hluku subjektívne vel'mi nízka a nepôsobila rušivo ani v nočných hodinách.

Chladič Windforce 3X je masívnejší ako ten referenčný a dokáže odviest' až 450W zostatkového tepla. Jeho základom je šest' 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 pamät'ové moduly. Z heat-pipe



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



trubíc 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 upravovat' pracovné frekvencie karty na základe požiadaviek konkrétnych aplikácií a hier. V reálnej prevádzke tak pri graficky náročnej hre vie zvýšit' takt jadra, čím sa dosiahne nárast počtu vykreslených obrázkov za sekundu.

Funguje to ale aj opačne a ked' používatel' 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 prejavit' na koncoročnom vyúčtovaní.

Zásadným rozdielom pri novej verzii technológie GPU Boost sa namiesto hranice určenej spotrebou stala hranica určenú 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 udržat' vysoké pracovné frekvencie, až pokial' 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 takty jadra mierne zvýšit'.

Nastavenia tejto technológie sú prístupné cez softvér EVGA Precision X, ktorý si môžu stiahnut' majitelia akejkol'vek grafickej karty, nielen od výrobcu EVGA.

Aplikácia dokonca umožňuje aj zmenu napätia. Táto funkcia ale nemusí byt' dostupná pri všetkých kartách, nakol'ko 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 byt' aj najlepšia. Karta vám napríklad môže fungovat' aj pri výrazne vyššej ako len pri referenčnej frekvencii, no ak sa vtedy aktivujú ochranné mechanizmy, môže byt' výsledné fps o niečo nižšie.

HRU NASTAVÍ ZA VÁS

Pre skúseného používatel'a to nie je problém, no bežný smrtel'ník sa častokrát nedokáže správne popasovat' s množstvom grafických nastavení. Nie každý sa totiž vyzná v skratkách typu AA, AF, TXAA. Ich nesprávnym nastavením si navyše nemusí vôbec pomôct' a výsledkom môže byt' horšia kvalita grafiky či pomalé zobrazenie hry.

Práve preto spoločsnost' NVIDIA vytvorila softvér s názvom GeForceExperience, ktorý to všetko spraví za vás. Funguje vel'mi jednoducho, bez nutnosti zložitého nastavovania. Po inštalácii si automaticky vyhl'adá všetky podporované hry, zobrazí ich zoznam a už je len na užívatel'ovi, či si tú ktorú hru bude optimalizovat'.

Aktuálne je podporovaných už skoro sto hier, ich počet sa, samozrejme, rozrastá. Aplikácia si vo väčšine prípadov dokáže poradit' a výsledok je vel'mi dobrý. Túto aplikáciu odporúčame pre každého hráča, ktorý nemá čas na detailné nastavenie. Firma NVIDIA sa v tomto snaží úspešne bojovat' s hernými konzolami – hráč sa totiž nemusí starat' o nastavenia a aktualizácie ovládačov, nakol'ko tie sa kontrolujú a st'ahujú automaticky.

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

Okrem neustáleho svietenia a efektov sa môže intenzita podsvietenia menit' v závislosti od teploty jadra, rýchlosti otáčok či zat'aženia. Drobnost', ale poteší.

CENA JE STÁLE VYSOKÁ

Krátko po uvedení karty do predaja ste si na ňu museli pripravit' skoro 650 eur, čo je cena porovnatel'ná 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 kúpit' už za 599 eur, treba vystihnút' tú správnu akciu.

Za svoje peniaze dostanete špičkovo spracovanú kartu s vel'mi tichou prevádzkou a výkonom vhodným aj pre tie najnáročnejšie hry. Trochu horšie to je so spotrebou, za čo môže upravené napájanie schopné zvládnut' aj vyššie pracovné frekvencie. V závislosti od hry sa spotreba pohybuje približne desat' 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 zaslúžene odnáša zlaté ocenenie.

VERDIKT

Grafické karty testujeme na našej novej zostave založenej na platfome 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.

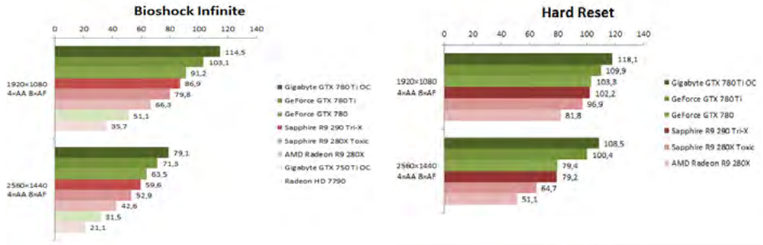
Bioshock:
Vynikajúci výkon pretaktovanej verzie od Gigabyte. Vo Full HD rozlíšení si ale plynulo zahráte aj na výrazne lacnejšej GeForce GTX 750 Ti.

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 zapotit' aj tej najvýkonnejšej grafike. V extrémnom rozlíšení si preto radšej vypnite vyhladzovanie hrán.

Matúš Paculík









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

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: hodvábna kalota
Stredobasové meniče: membrány zo skleného vlákna
Konštrukcia: dvojpásmová 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): 230×87×175mm /230×87×180mm (V×Š×H, 1,5m dlhý kábel spájajúci reproduktory)
Hmotnosť (ľavý/pravý reproduktor): 850/983g

Štandardné príslušenstvo:
Redukcia 2x RCA <-> 3,5mm konektor
Napájací adaptér a napájací kábel

HODNOTENIE:

90%



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 oddeľuje 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. Dizajnovo to vyzerá dobre, no vidno na ňom každý nechcený dotyk prsta pri upravovaní hlasitosti. Pre lepšie šírenie zvuku v priestore sú reproduktory natočené pod uhlom 10 stupňov od zvislej osi.

BASX PORT

To, čo nás na T15 oslovilo, boli basreflexné otvory, ktoré nahrádzali škatuľu 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 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 odvďačia 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 voľný 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 repráčiky 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



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

Logitech G502 Proteus Core

Klenot medzi myškami



GENERATION
★TOP PRODUKT★
TIP REDAKCIE

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:

132×75×40mm (H×Š×V)

HODNOTENIE:

95%

Na poli herného príslušenstva sa toho v poslednej dobe dosť vel'a 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 opaku.

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 vel'ké, ani príliš malé, štýlové a obsahuje všetko podstatné – myšku, ktorú dopĺňa pätica závaží v praktickom puzdre.

MIX FUTURIZMU A POHODLIA

Správne herné príslušenstvo musí aj nejako vyzerať! V niektorých prípadoch sa to však s dizajnom preháňa a všetko ide na úkor funkcionalite. Našťastie, tento prípad to nie je. Myška skvele sadne do ruky. Rozmiestnenie tlačidiel je skvelé na rýchlu akciu. Myška je prispôsobená na žáner FPS, tlačidiel tu možno nie je až tol'ko čo pri MMORPG konkurentoch, no sú rozmiestené skutočne ergonomicky a (takmer) každé jedno je prístupné bez nejakého dlhšieho zaváhania.

VYHOTOVENIU VELÍ 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 nastavit' 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 ukazovatel' aktuálneho nastavenia DPI, ktorý sa skladá z troch pásikov.



KRÁĽ PRESNOSTI

Pre tých, ktorým skratka DPI (dots per inch) vel'a 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 ukazovatel' na ploche pri prejdení jedného palca pohne o 200 jednotiek dĺžky, pri maximálnom rozlíšení až o 12 000, čiže 60-krát viac. Každý používatel' si vie prispôsobiť toto rozlíšenie na hodnotu, aká mu vyhovuje. Ak sa vám to v každej hre hodí inak, vedl'a l'avého tlačidla sú umiestnené d'alšie 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. Bať sa nemusíte ani o odozvu, ktorá je na skvelej 1 milisekunde.

PRIRÝCHLE KOLIESKO

Jedna z menej známych funkcií, ktorá sa môže na myške objavit', 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 chvíl'u 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 stiahnut' 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 ľubovoľného 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

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

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

HODNOTENIE:

95%







Takmer každému majitel'ovi 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 žiadnom strome neviete nájst' zásuvku. Spoločnost' ADATA ponúka jednoduché a kompaktné riešenie podobných problémov, a to v podobe externej batérie PV100.

BALENIE

Batéria je chránená klasickým ADATA balením s priehl'adným krytom, ktorý umožňuje si batériu prezriet' ešte pred kúpou. Samozrejmost'ou 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 snád' každý. Tvarovo je zariadenie totožné s dotykovými smartphonmi. Plastovú prednú stranu lemujú 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 zaslúži hrúbka, ktorá má iba 8mm, takže batéria schovaná vo vrecku vám nebude absolútne prekážat'.

VÝKON A POUŽITIE

Príprava na použitie je vel'mi jednoduchá. Stačí zapojit' kábel do USB portu, prípadne do USB nabíjačky, a vd'aka LED diódam na prednej strane okamžite uvidíte stav dobitia. Signalizujú ju štyri hviezdičky, ktoré pri dobíjaní blikajú dovtedy, pokial' sa všetky rozsvietia permanentne.

Pre dobíjanie samotných mobilných zariadení postačí kábel len otočit', alebo, v prípade inej ako micro USB koncovky, použit' USB kábel s príslušným zakončením. Batériu sme testovali so Samsung Note 3 (3200mAh). Vd'aka 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

Nakol'ko sa súčasní výrobcovia ženú iba za výkonom a nie za výdržou batérií, sme nútení našich elektronických miláčikov niekedy dobíjat' aj viackrát denne, čo však nie je vždy možné. Práve pre tieto prípady je výborným pomocníkom externá batéria ADATA PV100, ktorá poskytuje pomerne vel'kú kapacitu v elegantnom a hlavne kompaktom balení. Vd'aka použitým zabezpečeniam sa nemusíte bát' nechat' batériu pripojenú aj počas noci, a tak máte možnost' zobudit' sa pripravení na d'alší deň. Doplnková výbava je síce, takpovediac, spart'anská, no tvar umožňuje použit' hoci aj puzdro z mobilného telefónu a patričný USB kábel sa nájde takmer v každej zásuvke.

Róbert Babej – Kmec

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

OBJAVUJTE!

ESET 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



GET IT ON Google play

TOP RATED SECURITY APP ON GOOGLE PLAY

www.eset.sk

Creative HITZ MA350

Málo muziky, vel'a 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)

HODNOTENIE:

75%



Človek si už dnešnú dobu nevie predstavit' 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 astronomickejšie sumy. V neprebernom množstve malých, skladných slúchadiel sa o slovo hlási aj Creative so svojím modelom Creative HITZ MA350.

HITZ MA 350 sa predávajú v štyroch farebných prevedeniach, nám sa dostali do rúk červeno-čierne, ktoré vyzerajú štýlovo a moderne. Tvarovo sú zaujímavé, okrem typických nástavcov 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 byt' pevné, čo je určite plus.

Ergonomicky tieto slúchadlá spadajú do vyššej kategórie. V balení okrem už nasadených silikónových nástavcov, ktoré sú strednej vel'kosti, nájdete aj dve d'alšie vel'kosti, 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 d'alších výrazných plusov je určite miera odhlučnenia vášho okolia. Pri mierne vyššej hlasitosti môžete dosiahnut' 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 tlačidlo, ktorým môžete prijímat', ukončovat' rozhovory, prehrávat' a zastavovat' zvuk. Kábel je navyše plochý a pogumovaný, čiže sa t'ažšie 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 zrozumitel'ný.

Tento model sme používali s telefónom Nokia Lumia 820. Softvérový ekvalizér vo vnútri mobilu sme vypli, aby nám HITZ MA350 mohli dokázat', čoho sú schopné. Prvý problém nastal pri samotnej hlasitosti. S hlasitost'ou mobilu na maxime v kombinácii s maximálnou hlasitost'ou na ovládači, nachádzajúcom sa na kábli slúchadiel, priniesol len vel'mi 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 d'alšie negatívum. Príliš silné basy. Tento fakt môžete do istej miery ovplyvnit', ak viete, čo robit' s ekvalizérom, ale stále je to d'aleko od ideálu. Vel'a piesní znelo, ako keby ste mali cez uši obviazané vankúše – vzdialene a tlmene. Táto vlastnost' sa rovnako prejavila pri ostatných hudobných žánroch, zatial' čo pri filmoch nebol tento deficit až taký markantný.

VERDIKT

Creative HITZ 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 dovolit'. Priemerný výkon vás uspokojí v istých situáciách, no ak hl'adáte kvalitný zvuk za rozumnejšiu cenu, je vel'a iných možností, po ktorých sa môžete obzriet'.

Martin Húbek



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. Pokial' 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 l'avý Shift.

Spoločnost' 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 zachovat' štandardnú vel'kost' 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, podl'a výrobcu, nezmazatel'ná 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 chciet'. Nezávislost' od káblov, pohodlné, tiché, rýchle a presné písanie, možnost' 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 šetrit' batérie v maximálnej možnej miere, čo vám umožní používat' klávesnicu na jedno nabite pokojne aj 10 dní, samozrejme, v závislosti od používania. Nechýba ani regulácia podsvietenia, pre vaše individuálne potreby.

Klávesnicu možno spolu s jej funkciami zaradit' medzi multimediálnu. K multimediálnym klávesom sa dostanete pomocou Fn klávesy, ktorú nájdete predovšetkým pri notebookoch.Vel'mi rýchlo si zvyknete aj na samotné klávesy, ktoré sú vel'mi tiché a vd'aka dômyselnému systému PerfectStroke a ich zaobleniu je písanie vel'mi presné a rýchle.

Medzi nevýhody patrí nižší zdvih "F" kláves, ktorý je na rovnakej úrovni ako ostatné klávesy, čo trochu znižuje pohodlnost' pri ich používaní. d'alej medzi mínusy môžeme zaradit' mierne prehýbanie sa stredu klávesnice pri väčšom tlaku a pomerne krátke "nôžky", vd'aka 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 prispôsobený 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: l'avé a pravé tlačidlo, tlačidlo kolieska, tlačidlo pre prepínanie režimu kolieska, d'alej tlačidlá dopredu/dozadu, prepínania medzi oknami a zoom. Pre sfunkčnenie všetkých tlačidiel je potrebné nainštalovat' softvér s názvom SetPoint. Logitech do svojej myši implementoval tzv. Darkfield Laser senzor, ktorý si dokáže poradit' s rôznymi typmi povrchu, od podložiek pod myš až po sklo, ktorého hrúbka by podl'a výrobcu nemala byt' 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 prepínat' medzi spomínanými režimami. Prvý z nich, tzv. Hyper-Fast, vám umožní doslova lietat' po dokumentoch či stránkach, ked'že 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.

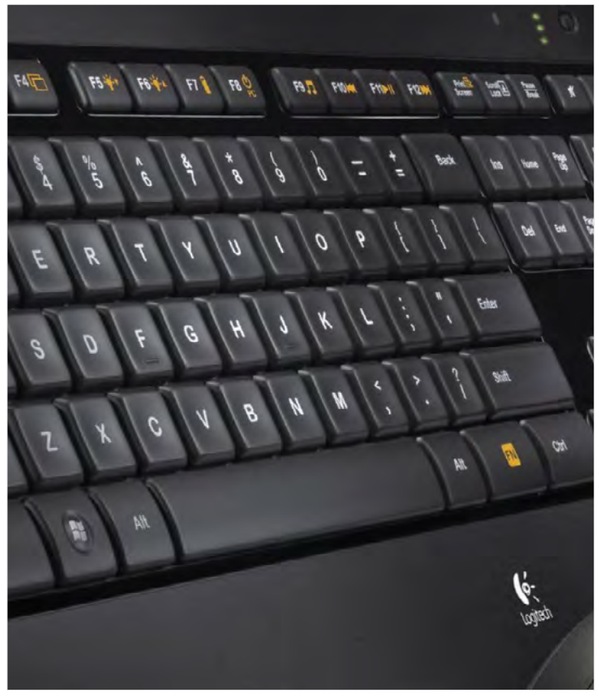
Azda jedinou nevýhodou myši je občasný problém s oneskorenou odozvou, ktorá je spôsobovaná spoločným prijímačom pre klávesnicu aj myš.

VERDIKT

"Combo" kombinácia bezdrôtovej klávesnice a myši od spoločnosti Logitech, MX800, je skvelou vol'bou pre tých, ktorí nechcú byt' 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 byt' jednoradový enter, kratšie nožičky, chýbajúci led indikátor zapnutia/vypnutia NumLocku či tendencia klávesnice prehýbat' sa pri väčšom tlaku, čo však v nejakej výraznej miere neovplyvňuje kvalitu "Comba MX". Problémom pri kúpe by mohla byt' aj vyššia cena.

Miroslav Konkol'





ŠPECIFIKÁCIE:

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

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

ASRock Extreme4

Základ pre výkonné počítače



Základná doska je základom každého počítača. Práve preto je dôležité venovat' jej výberu maximálnu pozornost', pretože je ovel'a jednoduchšie urobit' neskôr upgrade RAM, grafickej karty, diskov, zvukovky, ba dokonca aj procesoru, než vymieňat' základnú dosku. Tú obvykle meníme až s celým počítačom.

Do redakcie sme už v čase uzávierky dostali skutočne skvelú základnú doska 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 zrovnatel'nej konkurencii dokonca o nejakých 10-20 € nižšia - testovaná doska sa u nás predávala v čase uzávierky za 116 až 133,08 € - a pritom má citel'ne 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 samozrejmost'ou. Balená je v lákavej farebnej krabici v antistatickom plastovom obale a transportnej pene.
V krabici nechýba CD so softvérom, tlačený 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 riadit' napájanie pevných diskov a vypínat' 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 pamät'ové moduly DDR3 (podpora 2933+).

Na čiernej zafírovej PBD si na prvý pohl'ad všimnete masívne pasívne modré hliníkové XXL chladiče, ktoré účinne odvádzajú teplo z kl'účových komponentov. Pozornejšie oko hardvéristu si ale všimne aj kvalitné 12K platinové kondenzátory, ktoré sú spol'ahlivejšie a majú o 20% dlhšiu životnost', než ponúkajú tradičné riešenia, d'alej NexFET MOSFETy, ktoré garantujú nižšie zahrievanie pri citel'ne vyššej účinnosti a dual-stack MOSFETy pre stabilnejšie napájanie CPU. Všimli sme si tiež prémiové tlmivky s hliníkovými čapičkami, ktoré podl'a dostupných údajov ponúkajú až o 90% vyššiu efektivitu, magnetickú odolnost' a menšie tepelné vyžarovanie.

Pri hernom počítači je výber kvalitných elektronických súčiastok vel'mi dôležitý, pretože tieto počítače bežia na vyššom výkone než bežné kancelárske PC, využívajú viac energie a preto sa aj viac zahrievajú. Musia preto zvládat' ovel'a viac. Použité elektronické súčiastky pomáhajú znížit' tepelné vyžarovanie a to aj napriek vyššej účinnosti.

A akoby toho nebolo dost', 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 vd'aka audio kondenzátorom Nichicon Fine Gold série a 7.1 CH HD audio kodeku Realtek ALC1150, 115 dB SNR DAC s diferenčným zosilňovačom, technológii Direct Drive bez kondenzátorov, tieniacemu kryt 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 používatel'ov s vyššími nárokmi na kvalitu zvuku a u hudobných nadšencov. Proste ked' chcete prémiovú dosku, načo šetrit' 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 nájst' špecializované 4-pinové konektory HDD Saver umiestnené v blízkosti SATA portov, na ktoré sa dá pripojit' káblik pre napájanie diskov. Po pripojení pevných diskov na tento port možno činnost' HDD regulovat' (zapnút' alebo vypnút') pomocou softvéru (OS) kedykol'vek budete potrebovat'. Táto technológia prispieva k ochrane dát, šetrí energiu a významne predlžuje aj životnost' pevných diskov.

Priamo na doske sú ešte dvojciferný debugovací displej (zobrazuje aktuálny stav systému a dá sa využit' aj pri problémoch na presnejšiu diagnostiku). Vedl'a sú ešte tlačidlá reset a power, čo ocenia l'udia vylad'ujúci si PC a samozrejme my, recenzenti.

Na doske je umiestnený aj M.2 slot pre nové pamät'ové disky (SSD modul pre rýchlejšiu komunikáciu – ideálne pre operačný systém a kritické dáta). Použitý M.2 socket je druhej generácie, čo znamená dvojnásobne vyššiu rýchlost' prenosu dát. Len pre úplnost' dodávame, že najvýkonnejší model ASRock Extreme používa zatial' 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, d'alej 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 získat' nielen najnovšie informácie o novinkách a technológie 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 kedykol'vek pripojit' k domácemu počítaču. Ku doskám ponúka ASRock zdarma ročné predplatné na verziu Professional služby osobného cloudu Orbweb.ME v hodnote 49,99 dolárov. Tá umožňuje pripojit' sa napr. cez tablet na vaše vzdialené PC a prehliadat' súbory, hudbu, fotografie a videoklipy, kedykol'vek a kdekol'vek. K dispozícii je aj jednomesačný trial balíku Ultimate, v ktorom je vzdialená správa PC zahrnutá tiež, spolu s d'alšími extra funkciami. Pre d'alšie 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 vel'mi rozumnú cenu, ale na komplexné zhodnotenie potrebujeme ešte trochu viac času a najmä zrealizovat' ešte množstvo testov. Už teraz je ale zrejmé, že ta túto sumu je to rozhodne dobrá kúpa a pokial' hl'adáte nový základ pre váš nový počítač, toto bude jeden z favoritov. ASRock má v ponuke aj d'alšie 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 prisl'úbený sample, takže možno v d'alšom vydaní vám podrobnejšie predstavíme aj niektorý z modelov KILLER série.

Marek Pročka



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

Logitech | G
SCIENCE WINS



G502 PROTEUS CORE

UNIKÁTNA AKO VY

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



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

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

Réžia: Bryan Singer
Scenár: Jane Goldman, Simon Kinberg, Matthew Vaughn
Kamera: Newton Thomas Sigel
Hudba: John Ottman
Obsadenie: Hugh Jackman, Michael Fassbender, James McAvoy, Jason Flemyng, 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 minulost'

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. Ked' roku 2000 nakrútil X-men a bola to šupa, tak nečudo, že v roku 2003 prišlo pokračovanie, čo bola šupa ešte väčšia. Žial', potom sa Singer na svoje zmutované diet'a vykašlal a tretí film už nerežíroval.

Ked' v roku 2006 do kín prišiel tretí X-Men: Posledný vzdor v nešt'astnej 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 vytiahnut' nejaké peniažky, no tentokrát sa ich vol'ba ukázala ako št'astná. V réžii Matthewa Vaughna vznikol X-men Prvá trieda, ktorý sa odohráva roku 1962 počas Kubánskej krízy. Dostal do vienka vel'mi príjemnú retro atmosféru a vel'mi kvalitnú filmársku prácu po všetkých stránkach. Bol to úspech a zároveň prvý stavebný kameň novej ambicióznej 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 pocit'oval aj samotný Singer, a preto sa rozhodol sériu opravit' a potiahnut' iným smerom. Ako ale zmenit' to, čo už raz bolo nakrútené a pritom nevodit' diváka za nos? No predsa cestovaním v čase! Aj ked' tento nápad znie dost' šialene, vydaril 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 dostat', je poslat' do minulosti najobl'úbenejšieho mutanta zo všetkých, Wolverina (Hugh Jackman). Ten má za úlohu odcestovat' do sedemdesiatych rokov, vypátrat' Mladého Profesora X spolu s Magnetom a s ich pomocou zabránit' udalostiam, ktoré zapríčinili vojnový masaker.

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



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

Nič to ale nemení na tom, že Budúca minulost' 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 vcítit' a každej jednej dokážete dat' za pravdu. Ich motívy sú uveritel'né 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 Lauwrence). Čím dlhšie bude na plátne, tým vaše sympatie k postave budú vzrastat'. V konkurencii takýchto dobre zahratých postáv mi prišlo, ako by sa Jackmanov Wolverine trochu strácal.

Days of Future Past sú vel'kofilmom a ponúkajú len to najlepšie z toho, čo slovo vel'kofilm znamená. Hrmiaca hudba, vel'kolepé zábery na zničené mesto, výbuchy, spomal'ovačký, 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-man 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 wau efekt, ktorý by ma prinútil rozmýšl'at' o filme ešte pár dní po premiére. Aj tak ale odporúčam íst' si ho pozriet' do kina, určite nebudete sklamaní.



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

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Godzilla, USA, 2014, 123 min

Žáner: akční, dobrodružný, thriller, Sci-Fi
Režie: Gareth Edwards
Scénář: Max Borenstein, Dave Callaham
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 monstrum
- 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. Řeč je samozřejmě o Godzille, která se po letech dočkala druhé americké verze slibující velké věci. Jak se ale jeden z nejočekávanějších filmů letošního r oku 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 monstrum, které s ikonickou stvůrou mělo jen málo společného. Proto, když byla před pár lety ohlášena nová verze amerického remaku, na kterou dohlédne Garreth 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 ještěr rozdá 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 nepřekousnutelnou 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.

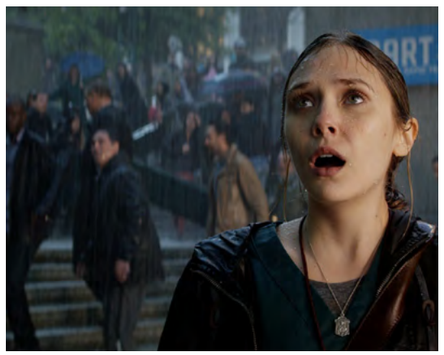
Godzilla tak celkově dopadla sice jako solidní snímek, nicméně z výsledku budete poněkud v rozpacích. Rozhodně se jedná daleko lepší podívanou, než byl první americký pokus, avšak i tato verze má své chyby. Jsou jimi rozhodně lidské postavy a fakt, že Godzilla v tomhle zpracování hraje v podstatě druhé 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, zklamáni v kině nebudete.

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

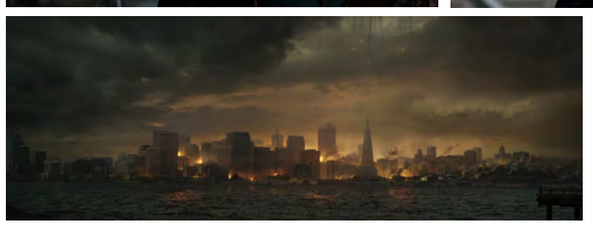
Lukáš Plaček













MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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, Eriq Ebouaney, Tómas 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 vel'mi špecifickú atmosféru, ktorá sa tvári vážne, ale spochybňujú 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 dost'. 3 dni na zabitie si totiž zobral od každého niečo a vznikla z neho tak multi-žánrová záležitost'. Tiež si šikovným skákaním medzi žánrami vie nájst' cestu k divákovi a dokáže ho pobavit', a to aj napriek nudnej prvej polovici filmu. Vo filme som však nepostrehol rukopis režiséra, no nepochybne sa dal postrehnút' 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 vzt'ahy so svojou dcérou Zoey (Hailee Steinfeld) a manželkou Christinou (Connie Nielsen). Popri rodinných problémoch, ktoré musí Ethan riešit', sa pre neho naskytne možnost' 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 pracovat' pre CIA. Vivi, teroristická organizácia a rodina – toto všetko musí Ethan Renner vyriešit' 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 nájst' stratené puto so svojím otcom, je príkladom typickej pubert'áčky. Ethan sa snaží nájst' k nej cestu, čo je s jeho tajnými povinnost'ami nadl'udský 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 byt' objektívny, hudba k filmu sadne výborne, no bohužial' 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 skladatel' Guillaume Roussel.

Joseph McGinty Nichol (McG), Luc Besson a Adi Hasak vytvorili film, ktorý má za úlohu využit' 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 vzhl'adom k tomu, že sa film snažil tvárit' vážne, sa tieto prvky do neho jednoducho nehodili. Osobne som v niektorých prípadoch nevedel ako mám na danú situáciu vo filme zareagovat', či smiechom alebo vážnou tvárou. Toto všetko vyvoláva pocit, že film je kostrbatým zlepencom žánrov bez zmysluplného scenára, ktorý drží po kope len vd'aka Costnerovmu hereckému výkonu. Skrátka je to film na jedno pozretie, kvôli ktorému sa do kina neoplatí íst'.

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

Adrián Líška



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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-biely náhl'ad na históriu a jej okolnosti

HODNOTENIE:

80%



Liečitel'

KEĎ NEMCI TOČIA VEĽKOLEPO

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

Rob Cole (Tom Payne) v detstve videl svoju matku zomriet' na neznámu chorobu. Odvtedy sa túži dozvediet' čo najviac o l'udskom tele a chorobách. Chce porozumiet' ich zákonitostiam a príčinám, a hlavne ich liečit'. Bohužial', uprostred krest'anského stredoveku je to vel'mi nepodporovaná činnost'. Choroby sa podl'a dobovej mentality majú nanajvýš liečit' Božou milost'ou. Rob to odmieta a potom, čo je svedkom úžasných metód uzdravovania liečitel'ov z d'alekého východu, je rozhodnuté. Odchádza na vel'mi dlhú cestu do Isfahánu, učit' sa na univerzite najväčšieho vedca a liečitel'a toho času, vel'kolepého Ibn Sinu (Ben Kingsley). V jeho škole sa život Roba obohatí a zmení. Stále sú však záležitosti, ktoré mu nedávajú spat'. Pretrvávajúca vojna medzi Šáhom (Olivier Martinez) a krutými Seljukmi tiež neul'ahčuje situáciu ako obyčajným obyvatel'om, tak aj študentom univerzity.

Ked' už sa na európskej pôde produkuje vel'kofilm, je to viac-menej udalost'. Réžie sa ujal ostriel'aný 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 spracovat' do podoby, v ktorej sa dá l'ahšie a prístupnejšie predstavit'. A tak je film vyzbrojený anglickým znením, prestížnymi hereckými menami v obsadení a koniec koncov – aj spomínaným kvalitným režijným dohl'adom, na ktorý sa hned' pozrieme.

Philipp Stölzl spravil Liečitel'a prístupného úplne každému. Pritom si po obsahovej stránke zachoval európsku otvorenost' a odvahu, navyše vo vizuálne pohlcujúcom háve. Výprava je jednoducho dych berúca. Prekrásne, vynikajúco natočené a kompozične do najmenších detailov vyšperkované lokality, je nutné ocenit'. Stölzl navyše nezahál'a ani po presune hlavného hrdinu z Európy do samotného Isfahánu. Každú scénu totiž vylad'uje najrôznejšími drobnost'ami ozvláštňujúcimi dialógy aj samotné postavy.









Tu prichádza na rad samotný scenár od Jana Bergera. Zaujme predovšetkým otvorenost'ou voči kritike náboženstiev. Ani ústredný romantický príbeh nepôsobí otravne. Problém je na odlišnom mieste. Nebudeme sa opierat' o to, aká bola predloha, ale film sa vzhl'adom k historickému zasadeniu, bohužial', nie vždy opiera o historické fakty. A hoci trefne poukazuje na odmietavost' náboženstiev voči štúdiu l'udského tela, automaticky delí všetko osadenstvo príbehu filmu na čierno-biele, t.j. predstavitelia katolíkov, židov aj moslimov sú striktne zlí, fanatickí, tí uzurpátori moci, ktorí nespravia nič dobré, zatial' čo na strane druhej je skupina liečitel'ov prototypom dobra.

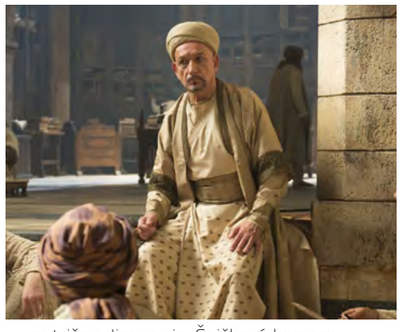
Hladinu sa ako tak snaží vyrovnat' sám hlavný hrdina, ktorý je obrazom toho, že viera sa dá zlúčit' s cítením pre vedu. Sám to ale nezvláda najlepšie a k tomu sa pridáva ešte prostý l'ud, ktorý sa vždy prikloní len na stranu svojho náboženstva. Liečitel' je síce len príbeh zasadený v historickej dobe, nemusí byt' 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 nenávistné myšlienky.Významným plusom filmu je vydarené obsadenie. Tom Payne je skvelý. Tento mladý objav nie je zatienený



ani vynikajúcim Kingsleym, ktorému sú vedl'ajšie 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 uhladenost'ou a jedinečnou architektúrou príjemnú atmosféru akejsi „osvietenosti". Pripočítajte si k vizuálnej hostine aj adekvátnu výpravnú hudbu (hoci s bežnými konvenčnými motívmi), sympatickú hlavnú postavu, a dostanete film, ktorý napriek svojej dve a pol hodinovej dĺžke nenudí, a ešte vo vás zanechá príjemné pocity.

Liečitel'a sa oplatí vidiet'. Nielen, že ide o vel'kofilm európskeho pôvodu, čo je aj cítit', ale zároveň aj kvalitami vel'kofilmu



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

„Výpravná, vizuálne strhujúca snímka s pozitívnym posolstvom, rozprávajúca príbeh liečitel'a, ktorého nezastavili pred pomáhaním a štúdiom ani t'ažké podmienky doby."

Jozef Andraščík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 skonzumujem Tromu, všetky druhy animákov, dokonca sa mi páčil aj nový dokument s Justinom Bieberom (tomuto dať odkaz). Ale táto ľahká 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 prekvapiť neplánovanou návštevou, spozná jeho manželku Kate (Leslie Mann). A Mark má takisto aj veľmi nekvalitný rázporok na nohaviciach, ktorý sa mu až pričasto rozopína v spoločnosti krásnych dievčat, 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 chlapské 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 začnú ubúdať, a posledných 20 minút filmu je už čírе 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. Vrátim sa ešte k Nicki, ktorej jedinou úlohou vo filme je proste tam byť. Nakoľko je to len Nicki Minaj snažiaca sa hrať, a nie skutočná filmová herečka, neprospieva 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 vnadám sa na ňu ale aspoň celkom príjemne pozerá. Nikolaj Coster-Waldau sa snaží zo všetkých síl, ale Markov charakter je takisto privelmi plytký na to, aby dokázal zaujať. Na jeho mieste by som si radšej nechal odtrhať 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 dosť. 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 dvanásťročnej 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. Nechoďte 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

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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,
+ strety Shailene Woodley a Kate Winslet

- digitálne efekty,
- nevýrazné Chicago,
- podobnost', 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 podl'a očakávaní a úspešne. Divergencia je natočená podl'a 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 starost' režisér Neil Burger, ktorý je známy filmom Všemocný, spolu so scenáristami Evanom Daughertym (Snehulienka a lovec) a Vanessou Taylor (Hra o tróny). Divergencia sa určite nevyhne porovnaniam s Hrami o život kvôli celkovému ladeniu filmu, no nech už sú ale zhody akékol'vek, nejedná sa o napodobeninu, ktorá nemá čo ponúknut'. Už len zo spomínaných mien a projektov, za ktorými títo l'udia stoja by mala byt' Divergencia teoreticky predurčená k úspechu. Toto tvrdenie však nakoniec nie je až také pravdivé.

Byt' 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 vybrat' jednu z piatich frakcií, ktorými sú Harmónia, Otvorenost', Informovanost', Neohrozenost' a Sebazaprenie. Ako už ich názvy napovedajú, členovia každej oblasti žijú podl'a určitej zásady. Beatrice sa však pri teste predpokladov dozvie, že je divergentná, čo by pre ňu znamenalo smrt'. So snahou utajit' túto informáciu si vyberie život vo vojenskej Neohrozenosti a nové meno Trish. S novou identitou prechádza náročným výcvikom a zist'uje, že dystopická spoločnost' nie je taká dokonalá, ako sa na prvý pohl'ad môže zdat'. V novej frakcii získava aj nových priatel'ov 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 vzt'ah je budovaný postupne a nenásilne, tým pádom si vie divák k ním získat' väčšiu náklonnost'. Postupom času začínajú byt' dynamickou dvojkou, ktorá má medzi sebou tú správnu chémiu. Ich herecký potenciál je na vysokej úrovni, no podl'a 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 Winslet) stretnú je však málo, čo je určite škoda, pretože tieto scény predstavovali vrchol filmu.

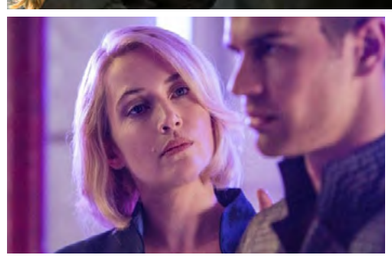












Podobný princíp, ktorý stále baví

Technická stránka filmu nebola najhoršia, avšak vízia Chicaga v budúcnosti nemala čo ponúknut'. Chicago vyznieva nudne, možno by to chcelo zapojit' trochu fantázie. Navyše zábery na mesto neboli vel'mi dlhé a divák nemal možnost' postrehnút' ako mesto v skutočnosti vyzerá a kde sa nachádzajú jednotlivé frakcie.

O zvukovú stránku filmu sa postaral Junkie XL, no žiadne zamrazenie z hudby ako v 300: Vzostup impéria sa nekonalo. Je potrebné podotknút', 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 prejst' t'ažkým výcvikom a testami za podpory kamarátov a lásky, aby prišla na to, čo je v danom svete dobré a zlé. Dĺžka by sa dala okresat', ked'že niektoré pasáže boli zbytočné a zdĺhavé. Navzdory podobnostiam Divergencia nie je film, ktorý kopíruje svojich predchodcov, ale len využíva to čo v súčasnosti baví mladých l'udí, aj ked' futuristický dystopický svet je námet, ktorý začína byt' klišé (ak už nie je). Navyše v tomto prípade je rozdelenie mesta do piatich frakcií podl'a vlastností z realistického pohl'adu 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 l'udí. Návštevy kina by som sa určite nebál.

„Divergencia je film určený pre dospievajúcich l'udí, ktorý nie je nutné zlo, ale snímok plný kvalitných hereckých výkonov a zábavy."

Adrián Líška

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 zápletka
+ posolstvo

- plytkost' charakterov
- nevyváženost' emócií
- jednorazová snímka



HODNOTENIE:
60%

Dlhá cesta dolu

AKO (NE)SPÁCHAŤ SAMOVRAŽDU

Ak človek za mrazivej noci vylezie na strechu výškovej budovy s ciel'om skočit', asi neočakáva, že tam nájde niekoho s rovnakým úmyslom. Hovorí sa, že kde je vôl'a, tam je aj cesta – čo však robit', ked' na vaše lukratívne skokanské miesto čakajú v rade d'alší traja l'udia?

Je Silvester a štyria l'udia sa rozhodnú ukončit' svoj život. Skrachovaný moderátor so škandalóznou minulost'ou 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 obl'úbenú noc samovrahov vybrali príliš frekventovanú strechu. Zvláštna štvorica, ktorá sa nechcela dožit' príchodu nového roka, tak pod vplyvom okolností dávajúc ich stále dokopy, sformuje neortodoxnú podpornú skupinu s jediným ciel'om: udržat' sa nažive aspoň do svätého Valentína.

Snímka Dlhá cesta dole nakrútená podl'a rovnomennej knihy britského spisovatel'a 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 nepredvídatel'nost' a divák mohol počas filmu postupne odhal'ovat' jeho vrstvy, bola Jess. Spočiatku len bláznivé mladé dievča, ktoré sa plánovalo hodit' zo strechy kvôli nešt'astnej 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 skĺzol len po povrchu. Film síce svoju pozornost' rozdelil spravodlivo medzi všetky štyri hlavné postavy, ale hodinu a pol trvajúca „stopáž" však ani zd'aleka nebola dost' vel'korysá na to, aby sa divák do postáv mohol skutočne ponorit'.

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 chut'ou 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 čast'ou 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 vzácnych 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 žoviálnost' je skutočne na škodu a odrádza diváka od akéhokol'vek súcitu s jeho postavou.

Film bohužial' zlyháva pri kombinovaní typicky britského humoru plného cynizmu s tragédiami, ktoré t'ažia hlavné postavy. Ak sa stretnú štyria l'udia dostatočne zúfalí na to, aby si siahli na život, je vel'mi t'ažké uverit', že sa z nich v najkritickejšom momente ich života stanú priam glosátori. Hovoria si partia zúfalcov, no od ich prvého stretnutia na nich zúfalstvo badat' len zriedka. Navzájom sa podpichujú, dot'ahujú, bláznia sa na dovolenke pri mori a akonáhle sa divákovi naskytne možnost' dostat' sa k postavám bližšie, stiahnu sa naspät' do ulity humoru. Pri srdci zahreje snád' len posledných desat' minút, kedy si konečne uvedomíte, že vám záleží na tom, ako postavy dopadnú. Za vel'ký klad sa dá považovat' silný záver, ktorý podporila nádherná hudba Daria Marianelliho. Až vtedy film ponúka posolstvo, kvôli ktorému sa ho predsa len oplatí vidiet'.

Na filme zamrzí najviac to, akým mohol byt'. Rozhodne nie je zlý, ale mohol byt' viac nabitý myšlienkami, pridat' hĺbku na úkor humoru, viac hl'adat' cestu k divákovi. A mohol byt' nadpriemerný, tak ako sl'ubuje jeho zápletka. Žial', skončil hlboko v poli priemernosti – pobaví, ale len raz. Nechytí za srdce, a to je večná škoda.

„Dlhá cesta dole je film s vel'kým potenciálom, ktorý však kvôli nevyváženosti emócií nenapĺňa a končí v poli priemernosti. "

Michaela Medved'ová











MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 tol'ko 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. Nezanedbateľnú časť filmu taktiež tvoria Bieberove výpovede o jeho živote, ale aj napríklad o tom, ako čelí haterom.

Áno, je toho celkom dosť, žiaľ dokument sa nikdy poriadne nezavŕta do problematiky, ktorú načne a zväčša kĺže 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 kryštalicky čistá esencia šoubiznisu. Remeselne na jednotku zvládnutý produkt. Niekedy až privel'mi nevkusný, inokedy prisilno hrajúci na city. Skúste si predstaviť, ako by asi mohol vyzerať 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 zbohom" šmaril bez milosti 25%. Teraz je moje hodnotenie ovel'a 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 tancuje 10 tanečníkov, je vidno, že hviezda je on. A som si istý, že by dokázal zažiariť 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 nesmelo by to byť veľmi ďaleko. Fľaša rumu ako spoločník by taktiež nebola na škodu.

Jedným z vrcholov dokumentu je pohľad na Belieberov, 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 zvolať, 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 Belieberovo 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 vel'mi 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 meškal na koncerty vyše 2 hodín, nikoho a nič si neváži, 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. Pravý Belieber 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

COMPUTEX TAIPEI
ASRock
June 3rd-7th
4F Nangang Hall L1018

Super Alloy

Motherboard

Stable and Reliable



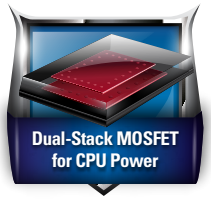
Super Alloy Components



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

▪ The specification is subject to change without notice. ▪ The brand and product names are trademarks of their respective companies. ▪ Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

www.asrock.com