Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 31 /júl 2014 | www.gamesite.sk

GENERATION

SÚŤAŽ
o tablet
Sony Xperia Z2

TOP HRA
Wildstar

PREDSTAVUJEME
Tablet
Sony Xperia Z2

VIDELI SME
Ako si vycvičiť draka 2

Súťaže
o hodnotné ceny

→ HRY MESIACA:
Watch Dogs
Mario Kart 8
Destiny - Preview
Murdered: Soul Suspect

→ HARDVÉR MESIACA:
Notebook Asus N750
Creative Muvo10 a Muvo20
Lenovo tablet A 10
Keyboard Eblue Mazer Type G

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Vládkyňa zla
Na hrane zajtrajška
Všetky cesty vedú do hrobu
Sousedi

→ TOP TÉMY:
E3 Zhrnutie
Gamesite Det'om - MDD 2014
trendy - Dovolenkové tipy
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 Konkoľ, Jozef Andraščík, Eduard Čuba, Lukáš Libica, Juraj Vlha, Lea Uhliarová, 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 WILDSTAR

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

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

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

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

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

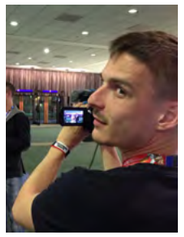
DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE
Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Kto by nemal rád júl.

Začínajú prázdniny, slnko pečie na hlavy, slečny pobehujú v plavkách s nanukmi po uliciach a Generation doniesol to najlepšie nielen z E3, ale aj zábavy ako takej. Keď už sme u tej E3, musím povedať, že mi bolo ct'ou aj s JC-im, že sme sa na nej mohli osobne zúčastniť. Predsa len, bol to náš sen, ešte keď nám nerástlo sekundárne ochlpenie.

Pripravte sa na veľkú koncentráciu textu a fotografií najväčšej hernej výstavy na svete spolu s tými najväčšími novinkami, ktoré priniesla, vrátane našich osobných dojmov. Hoci nebola taká veľkolepá ako tá minuloročná, vedzte, že sa môžete tešiť na množstvo pripravovaných titulov, technológií a služieb.

Tým však nekončíme! Jún nám pripravil aj mnoho hier, na ktoré môžete siahnuť už teraz. Veľký Watch Dogs, na ktorý sme sa tešili niekoľko rokov, je už zrecenzovaný a čaká na vás na ďalších stranách. Ak cez leto neplánujete žiadne dovolenky, Wildstar vám môže zmeniť program. Na planéte v MMORPG svete vám určite zima nebude, ba naopak, možno sa aj zapotíte. No a do silného komba musíme zaradiť aj preview na úžasný projekt Destiny, ktorý onedlho prechádza do bety, aspoň článkom si urýchlite to nekonečné čakanie.

Do toho prirátajte hardvér, najnovšie filmy, na ktoré niekoho cez leto pozvete (oplatí sa mať prehľad), a tonu ďalšieho obsahu, ktorý nenájdete nikde inde, len v našom lifestyle plátku Generation.

Tomáš Kleimann

Redakcia hodnotí mesiac jún...

Juraj Vlha

Slnečné júnové dni som trávil najmä získavaním kondičky behaním, no nezanedbal som ani hranie. Na recenziu sa mi dokonca pritrafilo podivné japonské RPG Conception 2. Plodiť deti, aby bojovali proti príšerám, to sa len tak nevidí.

Roman Kadlec

Na E3 som si vyskúšal viacero pripravovaných titulov. Prijemne prekvapila grafická kvalita next-gen NHLky a multiplayer v Destiny. FPS moc nemusím, ale Destiny zaujal. Inak sa vo voľnom čase nechávam pohltiť krásou WildStaru.

Dominik Farkaš

Murdered Soul Suspect, Company of Heroes 2, Watch Dogs, Sniper Elite 3, Grid Autosport. Do toho trochu TitanFallu, ďalej Vanquish a niekoľko indie hier. Keď nad tým tak uvažujem, tak po škole mám toho času akosi priveľa.

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

Všetko pod jednou strechou

prva.sk
internetová nákupná zóna

Prestigioonline
www.prestigioonline.sk

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

Rainbow Six: Siege odhalené

Niektorí z vás si ešte možno pamätajú, ked' v roku 2011 Ubisoft na VGA predstavil vtedy vel'ký hit, Rainbow Six: Patriots.

Hned' po VGA vel'ký ošial' utíchol, o hre sa nehovorilo, Ubisoft neposkytoval žiadne vyjadrenia ani informácie a na hru sa postupom času zabudlo a nikdy neuzrela svetlo sveta. Komunita si ale stále pýtala nové pokračovanie série Rainbow Six. Možno to aj bolo jedným z dôvodov, prečo bolo ohlásenie nového pokračovania série na tohtoročnej E3, snád' jedným z najväčších a sprevádzali ho ohromné ovácie. Dokonca vysvetlili komunite, čo sa stalo s pôvodným Patriots. Podl'a slov generálneho riaditel'a Ubisoftu sa pri vývoji Patriots začali obávat', že by hra na vtedajšom trhu neuspela. Dôvodom bolo zameranie na singleplayerovú zložku hry s plánom neskoršieho pridania kampane. Štúdio sa teda rozhodlo od celého projektu upustit' a sústredit' sa na úplne nový Rainbow Six projekt, ktorý by mal svoj základ v multiplayeri, ktorý by neskôr doplnila singleplayerová kampaň. Tak vznikol Rainbow Six: Siege.

>> Ak bude výsledná hra vyzerat' hoci len z polovice tak dobre, ako vyzerala demonštrácia na E3, tak...

Ako sme mohli vidiet' aj na samotných záberoch z hry, autori neklamali. Predstavili nám naozaj ohromujúcu ukážku jedného z multiplayerových zápasov a módov, v ktorých je vašou úlohou zabezpečit' rukojemníka, ktorého v dome držia teroristi. Obrovské využitie taktiky, presnost', tímová spolupráca, to všetko v spojení so skvelou grafikou, deštrukčným modelom stien a všetkého naokolo, činia Rainbow Six: Siege nominantom na hru budúceho roka, kedy by mala podl'a všetkých informácií vyjst'.

Isté je, že ak bude výsledná hra vyzerat' hoci len z polovice tak dobre, ako vyzerala demonštrácia na E3, tak sa jednoznačne máme na čo tešit'.

Rise of Tomb Raider

Lara sa nám ukáže v plnej kráse na next gen

Štúdio Crystal Dynamics počas E3 oznámilo nové pokračovanie legendárnej série Lary Croft: Rise of Tomb Raider.

Nového dielu sa dočkáme cez prázdniny v roku 2015 a vývojárom treba uznat', že sa im vývoj hry podaril udržat' v tajnosti a stat' sa tak jedným z najväčších oznámení tohtoročnej E3. Ukázaný trailer na konferencii spoločnosti Microsoft predstavuje zúfalú Laru, ktorá prechádza terapiou po udalostiach z prechádzajúcich dobrodružstiev Tomb Raider. Nižšie v článku si môžete pozriet' trailer na tento očakávaný titul. Celý priebeh hry bude prerývaný príbehom o jej zotavovaní a všetkom, čo k nemu viedlo.

...a chváli sa aj Microsoft

Tam je však číslo o čosi menšie

Tohtoročná Microsoft E3 konferencia sa niesla v znamení Halo a Master Chiefa. Bola predstavená Halo: Master Chief Collection, ktorá bude obsahovat' Halo: Combat Evolved Anniversary, Halo 2 Anniversary, Halo 3 a Halo 4. To všetko v šest'desiatich snímkach za sekundu a rozlíšení 1080p, pričom k tomu neodmyslitel'ne patrí aj multiplayer s doposial' všetkými vydanými mapami. Ako bonus bude všetkým majitel'om Halo: Master Chief Collection umožnené sa zúčastnit' beta testovania multiplayerovej zložky pripravovaného Halo 5: Guardians. Kolekcie sa dočkáme už 11. novembra, a to exkluzívne na Xbox One. Beta piateho Halo sa spúšt'a 5. decembra.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...teda už túto jeseň sa všetci hráči túžiaci po anarchii a zábave GTA V dočkajú nových verzií hry pre Xbox One, PS4 a PC. Nová verzia vyzerá po grafickej stránke naozaj ohromne a hráči sa konečne môžu tešit' na dlho očakávané a sl'ubované multiplayer Heists.

...sa všetci fanúšikovia Borderlands série môžu tešit' na pokračovanie, resp. skôr na pohl'ad do minulosti príbehu série v prevedení Borderlands: The Pre-Sequel, ktorý vychádza 14. októbra 2014 na platformy PlayStation 3, Xbox 360 a Microsoft Windows. Plánovaná je verzia aj pre Vitu.

...presne 17. júla sa hráči dočkajú Bety pre hru Destiny, ktorá je sprístupnená všetkým, ktorí si hru predobjednali, alebo dostali beta kl'úč. Beta by mala povolit' hráčom dosiahnut' až level 20, odkryt' nové lokácie a poodkryt' kúsok z príbehu, ktorého časť mali možnosť vidiet' hráči v Alfe.

Ďalší Wolfenstein

New Order sa na prekvapenie komunity naozaj podaril a z čierneho koňa sa tak stal skutočný herný hit. Tvorcovia vypočuli hráčov ,ktorí chcú vidiet' pokračovanie a vraj už majú aj nejaké plány, ako by to celé malo vyzerat'.

Extra Destiny pre PS

Destiny síce nie je Sony exkluzivita, ale postarali sa o to, aby od nej hra nemala d'aleko. Hráči Destiny na Playstation zariadeniach sa môžu tešit' na more exkluzívneho obsahu, ako aj časovú exkluzivitu Bety.

Nový Homefront

Pôvodný Homefront bol klasickou FPS-kou, ktorá získala iba priemerné hodnotenia. Crytek však plánuje hru prekopat' od základov a okrem príbehu tiež plánuje ponúknut' svojim hráčom úplne nový FPS herný zážitok.

StarWars: Battlefront

Reset StarWars série pod taktovkou EA sa teší vel'kej obl'ube komunity. Fanúšikovia sa môžu tešit' o to viac, lebo sa osobne poprechádzajú po všetkých ikonických lokáciách, na ktoré narazili počas prvých troch filmov.

Amazon Fire Phone

Spoločnosť, ktorá sa za posledných desať rokov transformovala z online obchodu k výrobcovi technologických zariadení, sústavne potvrdzuje svoje rozhodnutia. Po čítačkách a tabletoch prichádza telefón najvyššej kategórie, ktorý sa chystá postaviť medzi stereotypom ovládaných súperov. Amazon Fire Phone chce byť iný ako ostatné zariadenia, chce zaujať novými technológiami, ohúriť svojím operačným systémom a novinkami, ktoré so sebou prináša. Podarí sa mu to?

Po takmer hodinovej prednáške Jeffa Bazosa už celý svet poznal najnovší prírastok do „rodiny ohňa". Dizajnovo sa radí medzi šedý priemer. Na prednej strane sa už tradične nachádza jedno „home" tlačidlo a niekoľko senzorov a celú ju pokrýva Gorrila displej štvrtej generácie. Je tu až pätica kamier, ktorá sleduje používateľa a tomu prispôsobuje displej zariadenia. Zadnú stranu pokrýva príjemný plast, celkovo svojím spracovaním pripomína Nexus 4. Tlačidlá ovládania hlasitosti spolu s ovládaním uzamknutia sa nachádzajú sa ľavej strane.

Displej zariadenia je chránený ochrannou vrstvou Gorilla, má veľkosť 4,7 palca a rozlíšenie HD, teda 1280×720, hustota pixlov nie je väčšia ako 315ppi. Špecialitou zariadenia je spomínaných päť kamier, ktoré nás nechcú špehovať, aspoň sa tak netvária. Amazon ich využíva na snímanie používateľa, jeho pohybov či očí. Následne tak dokáže prispôsobovať displej používateľovi, spoločnosť funkciu nazýva 3D-like Dynamic Perspective. Vďaka kamerám je možné telefón ovládať, čo sa dá využiť napríklad pri hrách. Pohybmi hlavou je možné ovládať herného hrdinu bez dotyku displeja. To isté platí aj pri prezeraní webu či iných činnostiach.

Ďalšou zaujímavou funkciou je Firefly, aplikácia, ktorá dokáže na základe niekoľkých informácií, ktoré získa z fotografie, vyhľadať produkt na internete a umožní vám ho kúpiť. Samozrejme, kde inde ako na Amazone. Ak teda uvidíte nejakú vec, ktorú by ste radi videli aj u seba doma, stačí ju odfotiť a zariadenie vám automaticky vyhľadá produkt v databáze.

Systém Fire OS 3.5, modifikácia Android 4.2, je poháňaná štvorjadrovým procesorom Qualcomm s taktom 2,2GHz na jadro. Tomu sekunduje 2GB RAM a ďalších 32GB užívateľskej pamäte. K dispozícii je 13mpx fotoaparát, ktorý nahráva Full HD, na prednej strane sa nachádza 2,1mpx šošovka. Podpora WiFi je povinnosť, k tomu môžeme pridať NFC, Bluetooth. Zariadenie príde na trh 25. júla s cenovkou okolo 650$. Dostupnosť bude zatiaľ obmedzená iba na americký trh, konkrétne operátora AT&T.

Beats Solo²

V poslednom období sa okolo spoločnosti, ktorú založil interpret Dr.Dre, toho udialo naozaj veľa. Okrem predaja celej spoločnosti firme Apple, Beats stihla vydať nástupcu zrejme najpopulárnejších slúchadiel všetkých čias. Beats deklaruje, že každú minútu minulého roku sa predali štyri modely Solo. Dizajn je veľmi podobný svojmu predchodcovi, výrobca však zmenil farby a krivky sú o niečo jemnejšie. Most slúchadiel je vyhotovený z hliníka, ktorý pokrýva lesklý plast. Nové slúchadlá si zachovali komfort a ergonómiu, ktorá je pre Solo charakteristická. Zväčšili sa ušnice na lepší zvuk, ktoré sú vyrobené zo vzdušného materiálu. Zvuk sa nepochybne zmenil, Solo2 prinášajú čistejší zvuk, avšak zachovávajú si svoje tradičné basy, najideálnejšie sú pre vyznávačov HipHopu a Elektra. Beats Solo² si získali najmä svojím dizajnom už množstvá fanúšikov a aj keď za cenu takmer 200$ je možné zakúpiť zvukovo lepšie slúchadlá, na ulici predsa len omnoho viac zaujmete s Beats.

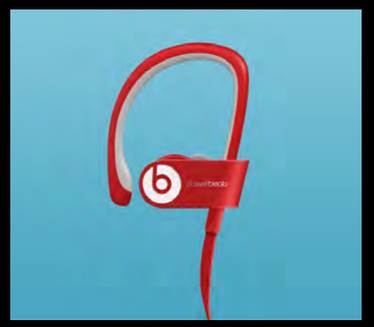
HTC ONE mini 2

Už tradične po veľkom bratovi prichádza na trh menší s podobným dizajnom a o čosi lepšou cenou. Spolu s veľkým HTC One toho majú veľa spoločného, napríklad stereo reproduktory či domovská obrazovka Blinkfeed. Novinka má rovnaký dizajn ako už jeho spomínaný brat, zmenu však zaznamenal displej, ktorého uhlopriečka klesla na 4,5 palca s rozlíšením 1280×720 palcov. Srdcom systému je štvorjadrový procesor Qualcomm, ktorému sekunduje 1GB RAM. 13mpx fotoaparát, umiestnený na zadnej strane, je schopný nahrávať Full HD rovnako ako predný 5mpx fotoaparát. Novinka po svojom vzore prebrala aj Android vo verzii 4.4 (Kitkat) spolu s ostatnými „vychytávkami" – aktívna Blinkfeed či rôzne iné aplikácie z dielne HTC. Batéria vo veľkosti 2100mAh by mala zabezpečiť uspokojivú výdrž. Zariadenie podporuje Bluetooth 4.0, NFC či HSPA+ s maximálnou rýchlosťou sťahovania 42Mbps. HTC ONE mini 2 je so svojím charakteristickým dizajnom dostupný za cenu okolo 450€.

Logitech New Color Collection

Spoločnosť Logitech prináša ako každý rok novú dizajnovú kolekciu myší s názvom New Logitech Color Collection. V mnohých farebných prevedeniach nájdete bezdrôtovú myš Logitech Wireless Mouse M325, kompaktne jemne tvarovanú bezdrôtovú myš Logitech Wireless Mouse M317 a miniatúrnu myš vreckových rozmerov Logitech Mini Mouse M187.

Beats Powerbeats 2 Wireless



Beats prinášajú nové slúchadlá Powerbeats 2 Wireless. Za $200 ponúknu to isté, čo ich predchodca, no prinášajú bezdrôtovosť. Kvalita ostala rovnaká, prináša dokonca aj skvelú výdrž – 6 hodín a 15-minútové nabíjanie dokáže predĺžiť počúvanie hudby až o hodinu. Budú dostupné v júli.

ZTE Grand S Pro

ZTE má 13-megapixlový fotoaparát, 2GB RAM, 8GB pamäte a štvorjadro s taktom 2,3Ghz od Snapdragonu a smelo môže konkurovať iným Android smartphonom. Displej s rozlíšením 720×1280px a rozšíriteľnou pamäťou až na 32GB vďaka microSD zaimponuje na labužníkov, a to za $250.

LG G3

Keď že jún bol opäť štedrý na telefóny, Južnú Kóreu zastúpil LG so svojou vlajkovou lod'ou G3. Svoj nabúchaný telefón reprezentuje dych vyrážajúci displej, vel'mi moderné, vkusné a ergonomické spracovania a 5,5-palcová vel'kosť. Zahraniční novinári naozaj nešetrili prívlastkami pri tomto telefóne a je potrebné dodať, že nezaznamenal žiadne výrazné nevýhody.

Po stránke dizajnu je tretia generácia vel'mi podarená. S maximálnou hrúbkou iba 8,9mm sa radí medzí štíhlych. Takpovediac vychádza z predošlej generácie, o čom svedčí zahnutá zadná strana a takisto aj inak riešené ovládanie hlasitosti a uzamknutia. Prakticky celú prednú stranu pokrýva 5,5-palcový displej okrem spodného pásu s logom spoločnosti, na ktorom sa nenachádza žiadne tlačidlo. Displej je chránený vrstvou Gorilla Glass štvrtej generácie. Zadná strana je odnímatel'ná, okrem iného sa tu nachádza 13mpx fotoaparát s LED bleskom, ovládanie hlasitosti a uzamknutia. Je treba podotknúť, že ovládanie takého vel'kého zariadenia býva pre menšie ruky náročné, najmä čo sa týka ovládania na zadnej strane.

Tak predsa je prvý. Áno, LG G3 je prvým telefónom s takýmto vysokým rozlíšením a ponúka hustotu pixlov až neuveritel'ných 534ppi. Podl'a Steve Jobsa bola Retina maximum, čo l'udské oko mohlo zniesť, no LG sa odvoláva na nový výskum, ktorý hovorí o 540ppi, ktoré je schopné l'udské oko zaznamenať. Bohužial', rozlíšeniu sa ešte neprispôsobili aplikácie, tak sa môže stať, že niektoré ani vôbec nebudú fungovať.

Výrobcovia sa riadili mottom: „V jednoduchosti je krása". Snažili sa urobiť najpriatel'skejšie a najjednoduchšie prostredie. Podarilo sa im to, čoho dôkazom sú funkcie ako LG SmartNotice či aplikácia fotoaparátu, kde naozaj stačí iba stlačiť spúšť. Prvá spomínaná funkcia pracuje ako osobný, inteligentný asistent, ktorý dokáže s používatel'om komunikovať a sledovať jeho aktivitu. Teda ak prichádzajúci hovor zrušíte a odpíšete, že zavoláte neskôr, systém vám o nejaký čas pripomenie, že máte nejaké nevybavené účty. K dispozícii je množstvo senzorov, ktoré využíva najmä fitnes aplikácia.

Plynulý beh zabezpečuje štvorjadrový procesor s 3GB RAM. Používatel'ská pamäť 32GB nie je obmedzená a je možné ju rozšíriť o micro-sd kartu. Konektivitu prináša Bluetooth, NFC či WiFi, navyše telefón podporuje 4G sieť. 13mpx s možnosť ou nahrávania vo Full HD dokáže spraviť ohromné zábery, automaticky selfie fotoaparát ponúka priemerné 2,1mpx. Oproti svojej konkurencii je toto zariadenie pomerne drahé a prevyšuje cenovku 800$.

Dostupný by mal byť v najbližších týždňoch aj na Slovensku.

Logitech Z213

Spoločnosť Logitech predstavila nový multimediálny reproduktorový systém Logitech Multimedia Speakers Z213 v konfigurácii 2.1 s dvoma satelitnými reproduktormi a samostatným subwooferom.

Tento systém je navrhnutý tak, aby poskytoval bohaté basy na oživenie vašej obľúbenej hudby, filmov alebo hier.

Reproduktorový systém Logitech Multimedia Speakers Z213 je navyše kompatibilný s adaptérom Logitech Bluetooth Audio Adapter. Stačí adaptér pripojiť do vstupu reproduktorového systému a môžete si púšťať hudbu bezdrôtovo z akýchkoľvek zariadení, ktoré používate a sú vybavené rozhraním Bluetooth.

Výhodou je spolupráca s rôznymi zariadeniami či možnosť ovládania diaľkovým ovládačom.

Očakáva sa, že reproduktorový systém Logitech Multimedia Speakers Z213 bude na Slovensku k dispozícii od júna 2014 za odporúčanú maloobchodnú cenu 29.99 € vrátane DPH.

ASUS ROG G550JK

ASUS Republic of Gamers (ROG) uviedol ultrakompaktný a vysokovýkonný herný notebook ROG G550JK s 15,6-palcovým displejom. G550 ponúka všetky prednosti produktového radu herných notebookov Republic of Gamers v ešte mobilnejšej forme. Je poháňaný štvrtou generáciou procesorov Intel® Core™ i7 a grafickou kartou NVIDIA® GeForce® GTX™ 850M GPU, ktorú je možné pretaktovať vďaka technológii ASUS TurboMaster. G550 je ultimátny herný stroj na cesty pre náročných hráčov. Elegantný profil s hliníkovými líniami dotvára čierno červená farebná kombinácia, špecifická pre produktový rad ROG. Jemne podsvietené logo ROG na veku dodáva notebooku punc exkluzivity a upozorňuje súperov, s kým majú tú česť. Rovnako elegantné je aj červené podsvietenie klávesnice. G550JK má hrúbku iba 27mm v najtenšom bode. Je to herný notebook, ideálny na každú cestu.

Garmin Approach S6

Garmin, ktorý sa venuje navigáciám, vyvinul hodinky špeciálne stvorené na golf. Sú dostupné v čiernej a bielej farbe a disponujú funkciami ako akcelerometer či metronóm, ktorý pomôže k lepšiemu švihu a budú sa môcť prepojiť s mobilom. Hodinky (odolné voči vode) sa budú predávať za $400.

MakerBot 3D tlačiareň

Má 40cm, 8kg a ašpiruje na titul najlepšia mainstreamová 3D tlačiareň roka. Za $1375 vyrobí predmet z PLA hmoty a má údajne ponúknuť aj WiFi, no zatiaľ tomu tak nie je. Vo vnútri sa nachádza aj kamera, ktorá približuje vývoj celého predmetu v tlačiarni. Už tento mesiac v USA, Európa je zatiaľ v nedohľadne.

iLoud reproduktor

Bezdrôtový reproduktor ponúkne viac než kvalitný zvuk, ktorý stojí zato. „Žerie" len 40 watt, poháňa dve malé hĺbkové reproduktory a dve výškové, ktoré zabezpečia kvalitný zvuk. Navyše iLoud je bezdrôtový, a tak nie je problémom vzdialiť sa so zariadením a vychutnávať hudobný pôžitok za $300.

NEWS

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

ASRock pretaktuje aj začiatočník

Dosky stvorené pre Intel Pentium 20th Anniversary Edition G3258

V nadväznosti na uvedenie procesoru Intel Pentium 20. Anniversary Edition G3258 počas tohtoročného vel'trhu Computex 2014, uvádza ASRock dve spomienkové dosky - - Z97 Anniversary (ATX) a Z97M Anniversary (Micro ATX), ktoré jubilujúcemu procesoru prinášajú darček - exkluzívnu technológiu "Anniversary Boost, Pentium" pre vôbec najjednoduchšie pretaktovanie.

Pre nové CPU zvyčajne výrobcovia dosiek iba aktualizujú svoj BIOS. Výročné dosky však ASRock ozvláštnil novou technológiou. S procesorom Pentium 20th Anniversary Edition na doskách Z97 alebo Z97M stačí zapnúť počítač, stlačiť klávesu "P" pre vstup do stránky menu a vybrať frekvenciu procesora, ktorú chcete použiť. "Pentium Anniversary Boost," automaticky pretaktuje príslušné komponenty a zvýši frekvenciu procesora z 3,2 GHz na maximálnych 4,2 GHz. Zvýšenie výpočtového výkonu sa zjednodušilo na pár ťukutí do klávesnice. Pretaktovanie CPU je tak jednoduché, že ho zvládne aj úplný začiatočník.

Viac info na: *www.asrock.com/mb/Intel/Z97%20Anniversary/*
alebo www.asrock.com/mb/Intel/Z97M%20Anniversary/

ADATA uvádza HV611

Ukážte svetu svoj štýl v žiarivých farbách

Vďaka jednoduchému dizajnu, žiarivým farbám a unikátnemu puzzle vzoru, môžete diskom HV611 jednoducho prejaviť svoj štýl. Jeho kompaktné rozmery vám umožnia pohodlne ho nosiť všade so sebou.

Disk HV611 je vybavený rozhraním SuperSpeed USB 3.0, čo v porovnaní s USB 2.0 výrazne zvyšuje rýchlosť toku dát a skracuje čas, potrebný na ich prenos. Vďaka unikátnemu dizajnu s puzzle dielmi v lesklej a matnej, predstavuje disk štýl lahodiaci každému oku. S jasne modrým LED indikátorom, budú používatelia vedieť aktuálny stav dátových prenosov. HV611 bude dostupný v kapacitách 500 GB a 1 TB a k dispozícii bude v 4 farebných prevedeniach - v pohodovej čiernej, hviezdnej biele, žiarivej modrej a sexy ružovej.

Pre majiteľov HV611 je voľne k dispozícii na stiahnutie užitočný softvér od spoločnosti ADATA, vrátane proprietárneho OStoGo a HDDtoGo, a teraz aj záruka až 3 roky, ktorá garantuje väčšiu spoľahlivosť, bezpečnosť a pohodlie.

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

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 FILMOV
>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Marvel má svého Thanose

Josh Brolin ulovil docela podstatnou roli na příští roky. Stal se totiž hercem, který propůjčí tvář Thanosovi, hlavnímu záporákovi v Marvel Cinematic Universe (vidět jste jej mohli na konci Avengers), který dostane zásadní prostor v nadcházející fázi filmů a bude také hlavním nepřítelem hrdinů v Avengers 3. Poprvé ho uvidíme už ted' v létě, kdy si zahraje malou roli ve Strážcích galaxie. Brolin se mimo jiné objeví i v novém snímku Densie Villeneuvea Sicario.

Další zásadní hrdina univerza Marvelu potvrzen

Doctor Strange, o kterém se už nějakou dobu spekuluje a na kterého bylo letmo odkázáno v nedávném Captain America: Návrat prvního Avengera, dostal oficiálně zelenou. Tento zásadní snímek pro Marvelácké filmové universum v příštích letech dostane na starosti Scott Derrickson, zodpovědný za horory V moci d'ábla a Sinister a také za režii remaku filmu Den, kdy se zastavila Země. Marvel by rád v hlavní roli viděl nějaké zvučné jméno, nejčastěji se v poslední době spekuluje o Jaredu Letovi.

Hvězdná brána to zkusí znovu

Roland Emmerich bude opět cestovat hvězdnou bránou. Německý tvůrce se upsal režii už pár let připravovaného remaku svého vlastního snímku z roku 1994. Kdy se snímek dostane do produkce není nicméně zatím jasné. Tvůrce v současnosti pracuje na snímku Stonewall, na který naváže natáčením dvojdílného pokračování Dnu nezávislosti.

Ant-Man bude!

Ant-Man přeci jen bude. Marvelu se podařilo sehnat náhradního režiséra za odchozího Edgara Wrighta, který před dvěma týdny od projektu, po několika letech příprav, odstoupil. Tím, kdo mravenčího muže dovede příští rok na stříbrná plátna, je režisér Peyton Reed, který je zodpovědný například za filmy Yes Man nebo Kašlu na lásku. Adam McKay, který z jednání odstoupil, se pak nakonec na filmu bude podílet jako scenárista, totiž poupraví aktuální verzi scénáře podle přání studia, což byl důvod Wrightova odchodu.

Castingové novinky:

- Johnny Depp bude hrát Harryho Houdiniho ve snímku America's First Superhero.
- Charlie Cox (Impérium – Mafie v Atlantic City) byl obsazen do role Daredevila v připravovaném seriálu pro Netflix.
- Alfonso Cuarón nenatočí Fantastická zvířata a kde je najít.
- George Nolfi (Správci osudu) natočí Birth Of The Dragon, biografický snímek o tom, jak se zrodila jedna z největších ikon akčních snímků, Bruce Lee.
- Rhys Ifans se přidává k obsazení Alice: Through the Looking Glass, pokračování Alenky v říši divů.
- Anthony a Joe Russo (Community, Captain America: Návrat prvního Avengera) se upsali špionážnímu snímku The Grey Man, který přidávají do svých připravovaných projektů vedle snímku Captain America 3.
- Remake Cliffhangera získal nového scenáristu v Joeovi Gazzamovi.
- Gareth Edwards se upsal prvnímu z plánovaných spin-offů Star Wars, který se do kin dostane 16. prosince 2016. Je tak dost možné, že si na druhou Godzillu, pod kterou je podepsán jako režisér, počkáme déle, než bylo původně předpokládáno.
- Eli Roth bude režírovat televizní seriálové drama South of Hell.
- Biografický snímek o Whiteym Bulgerovi v režii Scotta Coopera, ve kterém si hlavní roli zahraje Johnny Depp, opouští Guy Pearce. Jeho náhradou se ovšem stal Benedict Cumberbatch.
- Daryl Hannah a Naveen Andrews (Ztraceni) se přidávají k obsazení seriálu sourozenců Wachovských Sens8.
- Režisér Rian Johnson (Looper) se ujímá režie a scénáře Star Wars: Episode VIII.
- Frank Grillo se přidává k obsazení remaku filmu The Raid (Zátah).
- Rosario Dawson a Vincent D'Onofrio se objeví v seriálu Daredevil.
- Ewan McGregor si zahraje hlavní roli v připravované adaptaci románu Americká idyla amerického autora Philipa Rotha, kterou bude režírovat Philip Noyce.
- Colin Firth opouští animák Paddington, ve kterém poskytoval hlas hlavní postavě.
- Josh Brolin a George Clooney se přidávají k obsazení snímku Hail Caesar! bratří Coenů.
- Ian McShane se přidává k obsazení komedie Grimsby, ve které si hlavní roli zahraje Sasha Baron Cohen.
- Jason Momoa naopak získal roli Aquamana v připravovaném Batman v. Superman: Dawn of Justice.
- Tom Hiddleston si zahraje country zpěváka Hanka Williamse v připravovaném biografickém snímku I Saw The Light.
- Pedro Pascal (Oberyn Martell z Hry o trůny) si zahraje jednu z hlavních rolí nového seriálu Narcos služby Netflix. Režíruje Jose Padilha (Robocop, Elitní jednotka).
- Robert De Niro se objeví ve filmu Idol's Eye po boku Roberta Pattinsona a Rachel Weisz. Režíruje Olivier Assayas.
- Lupita Nyong'o a Gwendoline Christie (Brienne z Hry o trůny) se přidávají k obsazení Star Wars Episode VII.

Aktualizované data premiér:

- Nový snímek Davida O. Russella s Jennifer Lawrence Joy se podívá do kin na Vánoce příští rok.
- 3. června 2016 se do kin dostane dospělácký animák Sausage Party.
- Pátého filmu z universa agenta Jasona Bournea se dočkáme až v létě 2016.

Ako bolo na E3 2014?

Mesiac jún by sme mohli pomenovať mesiacom videohier. Každoročne sa totiž koná najväčší herný sviatok, výstava E3. Tento rok sme oslavovali priamo v Los Angeles aj my a v tomto článku nahliadnete do pozadia našej cesty. Pridajte sa k nám!

E3 už niekoľko rokov hostí výstavisko Los Angeles Convention Center. Herná výstava pokrýva dvojicu veľkých hál, čo je na prvý pohľad možno málo. Gamescom sa rozprestiera až v piatich halách. Na druhej strane dôkladne obehať obe haly je časovo náročná úloha, ktorá zaberie minimálne dva dni. Hoci je E3 určená iba odbornej verejnosti, čakaniu v radách sa nevyhnete a na tie najväčšie lákadlá si vystojíte minimálne hodinu. Náš program počas E3 bol odlišný – chodili sme do sekcií za uzavretými dverami, kde vývojári prezentujú hry novinárom a partnerom.

Deň nultý – beháme po brífingoch

Otvoreniu dverí výstaviska predchádza deň tlačových konferencií. Microsoft, EA, Ubisoft a Sony prezentujú svoje novinky a ukazujú hráčom, čo im prinesú v najbližších mesiacoch. Celodňový maratón už tradične štartuje Xbox a bodku za náročným dňom dáva PlayStation. Tieto konferencie zároveň patria k hlavným lákadlám celej E3-ky a sledujú ich milióny hráčov na celom svete. My sme boli zvedaví najmä na to, ako sa bude líšiť náš zážitok, keď budeme priamo na mieste. Vedzte, že ide o podobný rozdiel, ako keď sledujete film v kine a doma na monitore. Atmosféra je výrazne lepšia, avšak okrem konferencie sa na mieste nič nedeje. Keď skončí online stream, všetci sa zdvihnú a utekajú do neďalekej budovy na ďalší brífing. Hry si môžete vyskúšať až na ďalší deň na výstavisku, prípadne počas špeciálnych udalostí, ktoré však nie sú prepojené s konferenciou. Napríklad Microsoft mal na konci „brífingového‘ dňa špeciálne predvádzanie hier v divadle pre uzavretú spoločnosť. Tam sa dali hry už aj reálne zahrať. Na brífing sme sa dostali, avšak do večerného divadla už nie.

Xbox Media Briefing

Brífing Microsoftu bol vydarený. Nový šéf Xboxu, Phil Spencer, sľuboval, že na tlačovej konferencii bude rozprávať iba o hrách a svoj sľub dodržal. Hoci sa na brífingu neobjavilo príliš veľa prekvapení – o mnohých oznámených veciach sa špekulovalo už niekoľko dní a týždňov pred E3 – konferenciu hodnotíme kladne. Xbox dostane do konca tohto roka viac exkluzívnych titulov ako PS4, a to je v minulosti nevídaná vec. Microsoft okrem AAA titulov obohacuje portfólio dostupných hier aj o nezávislé hry a Ori and the Blind Forest patrí k tomu najkrajšiemu, čo sme počas E3 videli. Fanúšikovia a majitelia Xboxu sa môžu tento rok tešiť aj na Forza Horizon 2 (ikonické Lamborghini nemohlo na výstavisku chýbať), šialenú akciu Sunset Overdrive, nový Dance Central, prekvapujúco chytľavú hudobnú hru Disney Fantasia: Music Evolved (o nej viac v samostatnom článku na Gamesite.sk) a v neposlednom rade na návrat Mastera Chiefa v Halo: The Master Chief Collection. Ide o kolekciu hier Halo 1-4, pričom päťka zavíta na konzolu už budúci rok. Spoločne s ňou aj Fable: Legends, ktorý nás prekvapil výraznou zmenou herného dizajnu. Nový Fable sme si zahrali, porozprávali sme sa o ňom aj s

vývojármi a naše dojmy si môžete prečítať na stránkach Gamesite.sk. Microsoft pripravuje návrat k sérii Crackdown a úplne novú sériu Scalebound od vývojárov, ktorí pracovali na hrách Bayonetta a Vanquish. Je pekné, že Microsoft myslí aj na náročnejších hráčov. Prísľub poriadnych hier prichádza práve včas. V septembri sa začne Xbox One oficiálne predávať na Slovensku aj vo verzii bez Kinectu.

EA Media Briefing

Konferenciu spoločnosti EA považujeme z hľadiska prezentácie za najslabšiu. Zatiaľ čo na Microsofte sme mohli vidieť herných vývojárov naživo, počas EA brífingu sme iba sledovali videá, rovnako ako diváci online streamu. EA však prekvapilo spôsobom komunikácie. Hoci sme sa dočkali potvrdenia hry Mirror´s Edge 2, o samotnom titule toho veľa nevieme. EA predstavilo aj viacero nových titulov, avšak mnohé z nich sú len na papieri, takže sme sami zvedaví, kedy ich reálne uvidíme. Možno už o rok? Za zmienku stojí, že sme si po skončení konferencie mohli zahrať beta verziu Battlefieldu: Hardline. Po vzhliadnutí efektne zostrihaného gameplay videa sme si pri hraní pripadali ako úplne lamy.

Sony Media Briefing

Na konferenciu Ubisoftu sa nedostal nikto zo Slovenska, takže v našej rekapitulácii preskočíme priamo na poslednú konferenciu. Sony malo najštýlovejšiu halu, ktorej dominovali veľké širokouhlé obrazovky. Takisto malo

aj najdlhšiu konferenciu, ktorá trvala takmer dve hodiny a takmer nenudila. S výnimkou častí rekapitulácie čísiel a predstavovania televízneho seriálu. Ako sa dalo čakať, celá konferencia sa niesla v duchu PS4. Sony ukázalo nezávislé tituly, ale aj dlho očakávanú exkluzivitu The Order 1886. Predstavenia sa dočkal LittleBigPlanet 3, RPG v štýle Dark Souls menom Bloodborne a štvrtý Uncharted, ktorý by mal ukončiť celú sériu. Predpokladali sme, že Sony ukáže nový Uncharted alebo God of War – heslo na Wi-Fi „KratosE32014‘ to naznačovalo. Nakoniec sa však tešili fanúšikovia Nathana Drakea. Sony konferencia bola bohatá na množstvo hier a v žiadnom prípade nezaostávala za Microsoftom. Pri mnohých exkluzivitách však nepoznáme dátum vydania, resp. vyjdú až budúci rok.

Konferencia bola sklamaním pre majiteľov PS Vity. Táto výborná prenosná konzola má pomerne ťažkú situáciu – vývojári tretích strán na ňu nechcú vyvíjať AAA tituly, a tak je herné portfólio plne v rukách Sony. Spoločnosť však na E3 nepredstavila žiaden exkluzívny titul a ku konzole pristupuje skôr ako k príslušenstvu na PS4. Nedá sa povedať, že by sme nemali čo hrať – na výstavisku sme videli množstvo kvalitných hier, ktoré sa chystajú na Vitu. Avšak v 90% prípadoch ide o nezávislú tvorbu. To, samozrejme, nie je zápor, ale… závisí od vkusu každého hráča. Každopádne z hľadiska exkluzivít stráca Vita dych a Nintendo 3DS si upevňuje svoju pozíciu.

Deň prvý – pol dňa na výstavisku a horor menom The Evil Within

Prvý deň sa brány výstaviska otvorili na pravé poludnie a pred nami bolo šesť hodín času. Samotná výstava trvala 2,5 dňa, čo je na prvý pohľad pomerne málo. Najmä ak si dohadujete schôdzky a zistíte, že sa na výstavisko pozriete maximálne tak počas prechodu z jedného stánku do druhého. Ani tak nestihnete všetko. Na druhej strane internet počas E3 doslova exploduje záplavou informácií, trailerov, gameplayov a často máte lepší prehľad o tom, čo je nové, ako my na výstavisku. Beháme z jedného stánku do druhého. Niekde nám ukážu gameplay trailer, ktorý sa v ten deň alebo o pár dní neskôr zverejní na YouTube pre každého. Poprípade nám ukážu hranie hry v praxi – pričom o pár dní to vývojári zostrihajú a opäť uverejnia na YouTube. Najzaujímavejšou skúsenosťou sú tak tzv. hands-on sekcie, kde si môžete hru reálne vyskúšať. Nie vždy sa však dá z takéto hrania získať dostatočná predstava, čo hra ponúkne. Často máte totiž iba obmedzený priestor v rámci úrovne. Ak ide o hru, ktorá sa chváli otvoreným svetom, jej výpovedná hodnota je minimálna.

Hlavným prínosom E3 je tak možnosť stretnúť sa s vývojármi a rozprávať sa s nimi osobne o hre. Takúto možnosť sme mali počas prvého dňa v stánku Wargamingu, kde nám ukázali World of Warships, ale aj mobilnú verziu World of Tanks Blitz. Vývojárov sme sa popýtali, čím sa bude hra líšiť od ostatných World of X titulov – samozrejme, s výnimkou toho, že z lietadielok a tankov presedláte do vojnových lodí.

Boli sme sa pozrieť aj v Bethesde, kde nás nechali vyskúšať si nový horor The Evil Within. Nepovažujeme sa za fanúšikov hororových hier, ale The Evil Within má na prvý pohľad všetky potrebné ingrediencie – málo nábojov, nepríjemných nepriateľov, stiesnenú atmosféru a zrnitú grafiku. Ak si myslíte, že platí staré známe „rana do hlavy = smrť‘, potom sa pripravte na zmenu. V The Evil Within musíte bubáka upáliť. V opačnom prípade sa ho zbavíte iba dočasne.

Prvý deň na výstavisku sme si stihli pozrieť aj nový Homefront a Dead Island, Call of Duty, Sherlocka Holmesa a porozprávali sme sa s vývojármi titulu Farming Simulator. Táto hra bola mnohým hráčom na smiech, avšak 10-členné štúdio zarába viac peňazí ako niektoré AAA štúdia a kvôli ich hre si niektorí ľudia dokonca kupujú počítače. Prvý deň sme zakončili v stánku Microsoftu, kde sme si užili hranie Fable: Legends spoločne s vývojármi a zamestnancami Microsoftu. Jednotlivým hrám sa venujeme podrobnejšie na stránkach Gamesite.sk.

Deň druhý – neoficiálny Baldur´s Gate 3 a EA Sports

E3 je najmä o tom, že sa v niektorých prípadoch stretnete s vývojármi, ktorí pracujú na hre. Pri rozhovoroch s nimi často cítite, že sú z hry nadšení a pyšní, že pracujú na nej. Presne taký pocit sme mali z prezentácie titulu Pillars of Eternity. Prezentoval nám ju Adam Brennecke, hlavný producent a programátor. Po 20-minútovej prezentácii, ktorá zachytáva úvod hry, si všetci fanúšikovia izometrických titulov pomyslia – toto je neoficiálny Baldur´s Gate 3. Hoci v hre nebudú zakomponované romance s ostatnými členmi party, určitá interakcia a vytváranie vzťahov bude prebiehať. Aj preto sa môže stať, že niektorých členov od seba odoženiete svojím správaním, s ktorým oni nebudú súhlasiť. Obsidian tieto detaily ešte neohlásil, avšak Adam bol v rozhovore pomerne otvorený a čo-to naznačil. Aj to je výhoda hry, ktorá vzniká pomocou fanúšikov. U nejakého veľkého vydavateľa by vás v takomto prípade odbili suchým „no comment‘.

V stredu sme navštívili viacero prezentácií, ale mali sme aj viac času na výstavisko. Prekvapili nás dlhé

rady – na hry typu Destiny, Assassin´s Creed: Unity alebo Batman sa čakalo aj hodinu. Podobná situácia sa opakovala v stánkoch s virtuálnou realitou. Oculus Rift a Project Morpheus sme si chceli vyskúšať, ale jednoducho nebol čas.

Deň sme zakončili dvojhodinovým pobytom v stánku EA, kde sme vyskúšali novú FIFU, NHL, videli sme The Sims 4 aj nový Dragon Age. Priestor pre tento článok sa kráti, takže vás opäť odkážeme na stránky Gamesite.sk, kde sa jednotlivým hrám venujeme podrobnejšie. V skratke podotkneme, že FIFA 15 nás prekvapila tým, že vyzerá skoro presne ako 14-ka. To, samozrejme, môžeme hovoriť o FIFE každý rok, avšak vždy je cítiť určité zmeny hrateľnosti. Možnože sú v 15-ke niekde skryté, no veľmi hlboko. Na druhej strane prechod generácií v sérii NHL si všimnete hneď. Jeden zápas nás nabudil a už teraz sa tešíme na vydanie plnej verzie.

Deň tretí – v karavanoch na parkovisku

E3 nie je iba o AAA tituloch. Nezávislým hrám sa venuje počas E3 čoraz viac pozornosti a oázou oddychu sa stalo parkovisko oproti výstavisku. Parkovali na ňom karavany, ktoré reprezentovali množstvo nádejných indie hier. My sme mali dohodnutú schôdzku s vývojármi Hotline Miami 2. Ukázali nám editor úrovní a prezradili, že dvojka je poslednou hrou v sérii. Chcú sa totiž venovať niečomu inému. V karavane s hrou Broforce nás privítal vývojár silným „high five'. Namiesto prezentácie zapol hru a začal s nami hrať. Polhodina pohodového hrania a rozhovoru ubehla veľmi rýchlo a parkovisko nás svojou pohodou vábilo aj ďalej. Išlo o výborný útek zo zhonu a ruchu výstaviska. Čas však nepustil, museli sme ísť nafotiť haly a navštíviť poslednú prezentáciu tretieho Zaklínača.

Ako teda bolo?

Konferencia E3 je synonymom detského sna mnohých hráčov. Pred mnohými rokmi bola miestom, kde sa oznamovali všetky hry a odkiaľ nosili papierové magazíny tony materiálu. Dnes je situácia trochu iná a hráči majú často prístup k tým podstatným informáciám spoločne s novinármi priamo na výstavisku. E3 sa postupne mení na miesto, kam nechodia novinári získavať informácie, ale stretávať sa s vývojármi i vydavateľmi a utužovať vzťahy. Je to výborná show a jedinečný zážitok. Avšak z pohľadu návštevníka Gamescomu nie je E3 až taká odlišná. Rozdiel je v tom, že na Gamescome budete stáť v rade na nového Assassina takmer celý deň, zatiaľ čo na E3 iba hodinu.

Prinášať z E3 aktuálne informácie bez pomoci redaktorov, ktorí doma na Slovensku spracúvajú novinky, je nemožné. Možnosti redaktora, ktorý je priamo v LA, sú obmedzené nedostatkom času a množstvom dostupných stretnutí. Nám na výstavisku ubehli všetky tri dni ako voda. V zálohe však máme ešte niekoľko dojmov a článkov, ktoré sa budú v najbližších dňoch objavovať na stránkach Gamesite.sk.

WEBGLOBE

Na záver tohto mierne cestopisného článku by sme radi poďakovali nášmu oficiálnemu E3 partnerovi, spoločnosti Webglobe.sk, za podporu.

Roman Kadlec

GAMESITE DEŤOM DEŇ DETÍ 2014

Nezabudli sme. S miernym oneskorením, no vždy s rovnakým zámerom – pomôct' a potešit'. Z organizačných dôvodov sme tento rok boli nútení posunút' návštevu vybraného detského domova o jeden týždeň.

Áno, deti z dvoch samostatných domácností z Michalovského detského domova si tento rok mohli vd'aka nám užit' výhody svojho medzinárodného dňa hneď až dvakrát. 1.6. ho oslávili spolu s det'mi po celom svete a o týždeň neskôr – 8.6. ho oslávili spolu s nami, v hernom duchu.

Priali by sme si mať možnosť organizovať podobné aktivity každý týždeň, žiaľ v súčasnosti nám to nedovoľuje ako personálna tak ani finančná situácia.

V nedel'u (8.6.) sme tesne po obede zavítali do dvoch pozliepaných rodiniek pod záštitou Detského domova Michalovce. Dostalo sa nám vrúcneho privítania, ale i drobného pohostenia. Najviac nás však potešila iniciatíva vychovávatel'ov previest' nás detským domovom a ukázat' nám, v akých podmienkach det'úrence žijú. Steny i schodisko boli posiate spoločnými fotkami z rôznych akcií, kresbami a výtvormi detí. Z ponúknutej atmosféry sme cítili ako sú decká, ktoré tu žijú zohraté. Izbičky boli útulné a vzorne upratané. Nič nebránilo tomu aby sme mohli začat' rozbal'ovat' darčeky, ktoré sme pre nich mali nachystané.

Ako je už u nás zvykom, deti z prvej domácnosti mali možnost' vybrat' si, ktorá z dvoch nových herných konzol by mala zapadnút' medzi ich vol'nočasové možnosti odreagovania sa a zábavy. Väčšina detí sa dovtedy nikdy nestretla so žiadnou hernou konzolou a teda obe – PlayStation 3 aj Xbox 360 boli pre nich úplne neznáme. Po emocionálnom hlasovaní všetkých detí, z ktorého nebolo možné určit' jednoznačného víťaza, nám s konečným rozhodnutím výrazne pomohli vychovávatelia. Aj vd'aka väčšej spoločenskej miestnosti to tentokrát „vyhrala' konzola od spoločnosti Microsoft – Xbox 360 s pohybovým senzorom kinect. Netrvalo to dlho a novučičká konzola bola zapojená a pripravená na svoj prvý štart. Po expresnej kalibrácii kinectu sme miesto pri konzole prenechali det'om. Od momentu spustenia hry Kinect Sports (season two) sme sa stali takmer neviditel'nými – a tak to má byť ! Aj napriek vysokému športovo-hernému nasadeniu sme si stihli spravit' spoločnú fotku. Nasledovalo už iba krátke lúčenie a dojemné dodanie zo strany detí, aby sme sa medzi nich ešte niekedy vrátili. Vrátime !

K druhej skupinke detí sme prišli s ešte nerozbalenou konzolou PlayStation 3 od spoločnosti Sony. Po úvodných peripetiách s nastavením televíznych výstupov, ktoré za nás viac-menej vyriešili samotné deti, sme im odovzdali herné žezlo v podobe ovládača. Naučit' sa zvládnut' nové ovládanie v krátkom čase tieto det'úrence zvládli bravúrne. Behom pár minút ovládali tlačidlá z gamepadu snáď lepšie ako niektorí z nás po rokoch tréningu. V danej chvíli už nemalo zmysel d'alej det'om zavadzat' a rozptyl'ovat' ich pri dôležitom prvom hraní. Preto sme sa rozlúčili a vzájomne sme si pod'akovali a zapriali všetko dobré.

Pri našej návšteve neostala nepovšimnutá ani kronika, do ktorej sme sa nezabudli zapísat' – aby decká aj s odstupom času mohli spomínat' na Deň detí 2014, ktorý pre nich za silnej podpory svojich partnerov a čitatel'ov pripravil tím Gamesite Det'om.

Záverom by sme sa chceli vel'mi pekne pod'akovat' spoločnostiam Microsoft a Sony, ktoré sú našimi dlhodobými partnermi pri realizácii projektu Gamesite Det'om. Bez ich podpory by bolo vel'mi t'ažké realizovat' tento projekt v takejto podobe. Taktiež vel'ká vd'aka patrí spoločnostiam Zoner, Sapphire, Comgad, ktoré taktiež prispeli svojimi produktmi k rozžiareniu detských tvárí.

Rovnako sa chceme pod'akovat' Detskému domovu v Michalovciach za skvelú spoluprácu a atmosféru – určite sa sem budeme radi vracat'.

Obrovská vd'aka patrí aj všetkým prispievatel'om z radov našich čitatel'ov – ich zoznam sa nachádza na konci tohto článku.

Moje osobné vel'ké pod'akovanie patrí l'ud'om, ktorí pomohli priamo pri realizácii Dňa detí 2014 – Emi, Janka, Dušky, Mat'o.

ĎAKUJEME !

Gabriel Vodička

Digitálna technika na dovolenke

Vybrali ste si už kam pôjdete tento rok na dovolenku? A viete aj akú techniku si so sebou zoberiete? Prinášame vám zopár tipov na digitálne hračky, ktoré vám môžu spríjemnit' cestu (pobyt) a zopár tipov ako s technikou počas dovolenky naložit'.

Privel'a možností? Výber optimalizujte !

Kedysi to bolo jednoduché. Nemali sme tol'ko všemožnej techniky a tak aj balenie bolo akosi jednoduchšie. Ked' ste začali balit' kufre, z techniky ste si pribalili so sebou fotoaparát a možno ešte walkman s balíkom náhradných batérií a nejakými 2-3 kazetami, knihu, zopár časopisov a o zábavu bolo postarané. Lenže dnes?

Základom pre každého výletníka je fotoaparát alebo kamera, prípadne obe zariadenia. Svoje spomienky si chceme uchovat' čo najvernejšie, aby sme sa s nimi po návrate domov mohli podelit' s rodinou a priatel'mi. Zo sebou dnes nosíme všade mobilný telefón, takže s nami pôjde pravdepodobne aj na dovolenku. A samozrejme doma nesmieme zabudnút' notebook, nejaký externý disk plný filmov, MP3, tablet, čítačku elektronických kníh, vreckovú konzolu,...

Skrátka je toho príliš vel'a, čo by sme si radi zo sebou zobrali, pretože nám to môže pomôct' spríjemnit' cestovanie aj oddych. Väčšia rodina si to ešte dokáže nejako rozdelit', čiže ak jeden vezme to, druhý ono, razom sa to samé nejako vyrieši a všetci sú spokojní, lenže ak cestujete dvaja-traja, je asi zbytočné balit' so sebou také množstvo elektroniky, nabíjačiek a všakovakých doplnkov. Treba dobre zvážit' čo sa naozaj oplatí zobrat' so sebou a čo radšej nechat' doma

Naozaj potrebujete notebook?

Je príjemné mat' u seba počítač, pretože je to komplexné zariadenie, kde sa dajú pozerat' film, hrat' hry alebo čítat' knihy. Lenže je to robustné vel'ké zariadenie, ktorého možnosti počas dovolenky využijete často len na nejakých 30%. Ruku na srdce - naozaj ho potrebujete mat' na dovolenke so sebou? Nebude to len zbytočná zát'až do batožiny? Ved' pokial' ide o interaktívnu zábavu, určite si so sebou zoberiete mobil alebo tablet a s nimi sa v pohode dostanete aj na internet, pozriete si film, zahráte hru...

Na dovolenke by ste mali oddychovat', no ak potrebujete silou mocou aj pracovat' a bez klávesnice si to neviete predstavit', môžete využit' niektorý z bluetooth modelov, ktoré sa dajú hravo pripojit' ku bežnému smartphone či tabletu, ako napríklad Logitech K810. Táto klávesnica je nabíjatel'ná, vydrží celé týždne na jedno nabitie, funguje rovnako dobre s Windows ako aj s Apple OS X, iOS alebo Android zariadeniami. Je podsvietená, komfortne sa na nej píše aj večer, no zároveň je kompaktná a je aj dostatočne pevná, takže sa dá prenášat' bez špeciálnych ochranných obalov. Svoju prácu odvedie na jednotku a navyše vd'aka unikátnej technológii Easy-Switch sa dá súčasne pripojit' cez bluetooth až k trom rôznym zariadeniam, medzi ktorými prepínate jediným stlačením tlačidla.

Pre tablety sú síce aj elegantnejšie ochranné puzdra s integrovanou klávesnicou, ktoré už neexistujú len pre iPad, ale aj pre nové Samsung, Lenovo, či Acer tablety, lenže výhodou takejto klávesnice je jej univerzálnost'. Nie ste viazaný na jeden konkrétny model, ale môžete ju používat' s tým, čo máte práve poruke. Ku tabletu si radšej zadovážte kvalitný ochranný obal, ktorý môže zároveň dotvárat' váš imidž a ochráni ho aj proti poškriabaniu, pri náhodnom páde alebo pri obliatí. Notebook je už dnes bez debaty nahraditel'ný. Mobilné zariadenia odvedú rovnako dobrú prácu, často aj l'ahšie a rozumnejšie. Navyše sa dajú so sebou brat' aj na pláž alebo na výlety, takže ich nemusíte nechávat' na hotelovej izbe a strachovat' sa o bezpečnost'.

Vziat' si iba smartfón alebo aj tablet?

Toto je čisto otázkou komfortu, pretože obe zariadenia majú v podstate vel'mi podobné možnosti, existujú pre ne takmer identické aplikácie a príbuzné príslušenstvo, takže je to skôr o vel'kosti displeja. Väčšia obrazovka znamená vyšší komfort, no zároveň to znamená neobratnejšiu manipuláciu, väčšiu hmotnost' v batožine a nezriedka aj potrebu rôznych ochranných obalov pre bezpečnejší transport

Rozumným kompromisom sú preto menšie 7" tablety, ktoré vám dajú ten potrebný komfort, ale zároveň sú dostatočne malé na pohodlné nosenie. Najlepšou vol'bou by preto mohli byt' napríklad tablety Sony Xperia, ktoré sú l'ahké, tenké a odolné aj voči vode, vd'aka čomu ich využijete pokojne aj priamo v bazéne, alebo na nafukovačke v mori. Ak sa náhodou namočí, nič sa mu nestane, čo sa už nedá povedat' o takých iPad mini, kde vám môže aj troška vody spôsobit' nemalé problémy.

iPad s Retina displejom patrí medzi tie najkvalitnejšie, no zároveň aj najdrahšie tablety a preto je na mieste aj d'alšia investícia do lepšieho ochranného obalu. Stačí jeden nechcený pád a náklady na servis budete vyčíslovat' v stovkách eur. Našt'astie existuje

nespočetné množstvo doplnkov vytvorených špeciálne pre zariadenia Apple, takže si stačí len dobre vybrat'. Jedným z najlepších ochranných obalov je Logitech Big Bang, ktorý hravo ochráni iPad Air alebo mini pred pádom, nárazmi alebo aj menším množstvom vody. Systém ochrany E.P.S. ho dokonca ochráni aj pri páde z výšky 1,8 metra, čo riadne prevyšuje bezpečnostné požiadavky stanovované armádou. Obal umožňuje tablet používat' v niekol'kých uhloch, čo zvyšuje komfort.

Ak ale poškul'ujete po výrazne lacnejšom tablete, skúste napríklad Prestigio MultiPad Color, ktoré nájdete v 7", 8" alebo 10" prevedení. Ide o cenovo vel'mi dostupné tablety s dobrými vlastnost'ami a bohatou výbavou, kde nechýbajú ani GPS, NFC a dokonca ani integrované FM rádio. Operačný systém Android je u Prestigio doplnený o množstvo predinštalovaných aplikácií, medzi ktorými nechýbajú eReader Prestigio, OfficeSuit Pro, Deezer , McAfee Antivirus, Navitel navigator, Facebook a mnohé d'alšie. Len na aplikáciách u tejto značky môžete ušetrit' až 70 eur, čo rozhodne stojí pri ich cene za zváženie.

Relaxujete s knihou?

Pokial' uprednostňujete ako formu relaxu čítanie kníh, určite bude vhodné zvážiť, či si nevziať so sebou radšej čítačku elektronických kníh ako tablet alebo smartfón. Je to iste ďalšie zariadenie, ale ak máte volit' medzi tabletom a klasickou čítačkou s čiernobielym elektronickým papierom (nie farebným LCD displejom), vol'te určite čítačku, pretože eINK poskytuje na priamom slnečnom svetle ovel'a lepšiu čitateľnosť a kontrastnejší text, hoci má displej menšie rozlíšenie a je len monochromatický.

Na rozdiel od klasických podsvietených farebných displejov mu viac svetla nevadí, ba práve naopak, pomáha mu (podobne ako klasickému tlačenému papieru) dosiahnuť vyšší kontrast. Tablety dnes majú nezriedka lesklé obrazovky, ktoré síce pomáhajú efektívnejšie chrániť dotykový displeje a rozžiaria farby, no na druhej strane vytvárajú nežiaducé reflexie. A zabudnúť nesmieme ani na batérie, ktoré v prípade čítačky hravo vydržia aj mesiac bez dobíjania, zatiaľ čo tablet budete musieť pri aktívnom silnejšom podsvietení dobíjať aj 2x denne.

Pokiaľ teda chcete tablet namiesto knihy, zvoľte radšej klasickú čítačku s elektronickým papierom. Existuje aj jedna farebná čítačka využívajúca eINK - PocketBook Color Lux, no jej cena je takmer trojnásobok klasickej čítačky a jej kvalita pritom značne zaostáva za čiernobielymi modelmi. Zaujímavé sú preto cenovo prístupné ČB čítačky Prestigio e-Book reader, ktoré si hravo poradia s väčšinou formátov e-kníh (vrátane PDF či wordových DOC), alebo - ak uprednostňujete čítanie v tesnej blízkosti vody - odolnejšie čítačky PocketBook Aqua, ktorým neprekáža ani namočenie. Osvedčené, no trochu drahšie sú aj modely Kindle od známeho elektronického kníhkupectva Amazoon, kde sa dá trochu ušetriť na čítačkách vkladajúcich pri pripojení na internet reklamné bannery do obrazu.

Kameru, či fotoaparát?

Technická revolúcia, ktorej sme svedkami, nám dnes umožňuje urobiť videokamerou pekné fotografie vo vysokom rozlíšení a zároveň robiť aj kvalitné videozáznamy malým kompaktným fotoaparátom. Ale čo tak tento rok nechať oba prístroje doma? Mobilný telefón, ale aj tablet dnes má integrované pomerne kvalitné fotoaparáty aj s HD kamerou. Video,

ktoré nimi nahráte v HD rozlíšení môžete spokojne prehrávať na veľkoplošnom televízore, dokonca už aj bez potreby konverzie alebo komplikovaného prepájania káblami. A mobil, dnes toho dokáže ovel'a viac, čo dokazuje napríklad aj iPhone, alebo jeho konkurenti.

Nakrúcajte vlastné filmy vo vysokom rozlíšení a aj v zlých svetelných podmienkach vďaka pokročilému senzoru osvetlenia pozadia a vstavanému LED blesku. Video môžete následne upraviť priamo v telefóne pomocou aplikácie (s titulkami a prechodovými efektmi pri prestrihoch) a okamžite publikovať napr. na YouTube alebo ho len tak odoslať mailom. Smartphone má zvyčajne dva fotoaparáty - jeden vpredu, ktorý zaostrí na vás (ideálny pre selfie momentky) a druhý vzadu, ktorý zaostrí na všetko ostatné.

Je to taká malá HD videokamera, ktorú máte stále so sebou. Vďaka aplikáciám si môžete zo svojho inteligentného „telefónu" urobiť čo chcete - kino, pracovný nástroj, videotelefón, hudobný prehrávač, dokonca aj hernú konzolu. Jediným limitom je jeho batéria a pamäť, ale aj to sa dnes dá šikovne vyriešiť.

Energiu môžete veľmi rýchlo dobiť pomocou malej šikovnej a cenovo výhodnej energetickej banky. Napríklad taká powerbanka ADATA PV100 je dostupná v ultra štíhlom prevedení a v niekoľkých farbách, vďaka čomu sa dá farebne zladiť s vašim telefónom. Dobijete ju ľahko pomocou klasického USB a následne vám poskytne kapacitu až 4200 mAh, čo postačuje na nabitie minimálne dvoch smartfónov alebo aj dobitie výkonnejšieho tabletu pomocou USB.

Ak máte smartfón alebo tablet s OS Android 4.2 a vyšším, môžete na rozšírenie jeho pamäte použiť miniatúrny USB flash disk Kingston DataTraveler microDuo, ktorý má z jednej

strany klasický USB konektor pre pripojenie do PC a na druhej microUSB na priame pripojenie do vášho mobilného zariadenia. Prenášať filmy alebo fotografie preto bude hračkou.

Konzola na cesty

Radi sa hrávate na svojom smartfóne hry? Je to určite dobrý spôsob ako si výrazne skrátiť čas najmä na dlhých cestách. Mobilné hry sú cenovo výhodné - dobré hry kúpite ovel'a lacnejšie než hry pre hernú konzolu (ceny sú obvykle už od 0,99 USD) a množstvo dobrých titulov je free-to-play. Smartfón má však oproti hernej konzole aj zopár nevýhod. Napríklad nemá tlačidlá a chýba tak pri hre spätná odozva. Navyše sa pri hraní spotrebúva viac energie a tak vám, už i tak dosť chabá batéria smartfónu, vydrží ešte menej.

Ak vlastníte iPhone od verzie 5 alebo najnovší iPod touch, mohlo by vás zaujať riešenie v podobe kolísky Powershell od spoločnosti Logitech. Do nej stačí jednoducho vložiť váš iPhone/iPod a premeníte ho na plnohodnotnú hernú konzolu, s hernými tlačidlami pre pravú i ľavú ruku, pohodlným úchopom a aj prídavnou batériou, ktorá zdvojnásobí výdrž vášho zariadenia. Smarfón pritom nebude nijako obmedzovaný - stále máte prístup ku všetkým funkciám, tlačidlám, slúchadlám, fotoaparátu... Navyše získate ešte aj ochranný obal.

Pokiaľ vlastníte telefón so systémom Android, bude trochu komplikovanejšie kúpiť niečo podobné, ale úplne nemožné to nie je. Samozrejme nie v takto inteligentnom prevedení. Pred časom zaradil do svojej ponuky aj Samsung herný ovládač pre Android zariadenia. Namiesto konzoly si teda môžete na cesty so sebou vziať už aj svoj obľúbený mobil. Batériu však nedobíja.

Vadí vám nevýrazný zvuk?

Tablety a notebooky dramaticky zmenili spôsob, akým si dnes užívame zábavu. Radi na nich sledujeme filmy, lenže ich zvuková výbava veľmi často značne zaostáva za pomerne kvalitným obrazom. Integrované reproduktory sú veľmi malé a nedokážu reprodukovať zvuk v celej sile. Nepotrebujete však robiť kompromisy, pretože existuje veľmi jednoduché a ľahko použiteľné riešenie.

Na trhu je množstvo bezdrôtových reproduktorov v naozaj kompaktnom prevedení, ktoré hravo vyriešia váš problém. Napríklad miniatúrny X100 od Logitech funguje bez ohľadu na to, či používate notebook s operačným systémom Mac alebo Windows, netbook, mobil, iPad, alebo iné zariadenie. Zvuk je možné do tohto "hudobného puku" prenášať bezdrôtovo cez rozhranie Bluetooth alebo môžete využiť 3,5 mm stereo jack. Reproduktor má bezdrôtový dosah až 10 metrov a má integrovaný aj mikrofón, takže môžete priamo cez repráčik vybaviť hovor z mobilu napr. v susednej izbe. Nabíjateľný akumulátor vydrží na jedno nabitie až 5 hodín. Ak treba, dobijete ho cez micro USB kábel s bežnou USB nabíjačkou.

Chcete naozaj bohatý zvuk?

Ak ste ochotní trochu si priplatiť za naozaj prvotriednu kvalitu, tak sa určite pozrite na ponuku značky Ultimate Ears. Malé reproduktory UE BOOM a UE MINI BOOM vás dostanú už na prvé počutie. Napriek kompaktnému cestovnému prevedeniu dokážu očariť výnimočne bohatým zvukom, ktorý z jedného malého boxu postačí na ozvučenie aj väčšej miestnosti. Excelentnú kvalitu zvuku však poskytujú keď máte spárované dva pomocou aplikácie pre iOS alebo Android. Napríklad keď sa stretnete s priateľom, ktorý má tiež jeden takýto repráčik, môžete si ich spolu prepojiť a z jedného mobilu urobiť naozaj veľkú párty. Väčšie UE BOOM na jedno nabitie vydržia až 15 hodín a sú naviac nárazu vzdorné a vode odolné, čiže sú vhodné aj na letnú párty ku bazénu, alebo outdoorové aktivity. Môžete ich preto vziať kamkoľvek so sebou a nemusíte myslieť na to, ako sa o ne starať, alebo si k nim brať náhradné batérie.

Poistka na všetko

Či už preferujete dovolenku pri mori alebo na horách, vždy je dobré mat' so sebou aspoň základnú výbavu pre ošetrenie drobných zranení. Jej obstaranie stojí obvykle len pár eur, ale jej služby môžu byt' v bolestivých situáciách na nezaplatenie. Na vytknutý členok, odreninu či pl'uzgier chceme predsa čo najskôr zabudnút', o to viac vo vzácnych dňoch, ktoré sme si vyhradili na nerušený oddych. Jednoduchým riešením môže byt' malá Cestovná lekárnička, ktorú zostavil odborník na zdravotnícke pomôcky Hartmann-Rico. V nej je už všetko potrebné zbalené.

Pár tipov za záver

Na záver sme si pripravili pár tipov, ktoré sa vám môžu hodit' pred každou cestou. Elektronika ktorú so sebou nosíte určite nie je lacná a preto nepodceňujte prípadné pripoistenie. Ak nejakú elektroniku nechcete nosit' všade so sebou (napr. väčší notebook), využite trezor v hotelovej izbe alebo si cennosti nechajte uložené na recepcii. Je to bezplatná služba, ktorú vám ponúka každý hotel.

1. Skontrolujte si či máte ku všetkému nabíjačku. Dnes môžete väčšinu gadgetov nabíjat' cez USB, preto nezabudnite na káble.

2. V rôznych krajinách majú elektrické zásuvky rôzne konektory. Overte si aký typ zásuvky sa v danej krajine používa a pribal'te si príslušný adaptér do zásuvky.

3. Nepodceňujte ochranné puzdrá a špeciálne obaly na elektroniku! Pokial' sa chystáte k vode, zadovážte si aj ochranné puzdro pre fotografovanie pod vodou alebo odolnejší „podvodný' fotoaparát.

4. Nevystavujte techniku dlhodobo slnku, pretože by sa mohla nenávratne poškodit'.

5. Pred odchodom na dovolenku si spravte inventár cenností. Spíšte si presné označenie modelov a výrobné čísla pre prípad straty, či krádeže. Tento zoznam si dobré mat' vo viacerých kópiách.

Veríme, že vám naše tipy pomohli a tohtoročnú dovolenku s technikou si naozaj vychutnáte. Viac tipov na technické „vychytávky" nielen pre cestovatel'ov hl'adajte na našom webe.

Logitech | G-SERIES

BLESKURYCHLÁ TICHÁ

Hrajte rychleji a s vyšší přesností pro hlubší zážitek. Citlivé dotykové mechanické klávesy s aktivační silou 45 gramů přemění myšlenku v akci. Díky 110 klávesám s vlastnostmi zabraňujícími vzniku vad obrazu a funkcí snímání až 26 kláves najednou bude každý váš stisk klávesy naprosto přesný. Díky tichým spínačům kláves s přidanými tlumicími kroužky se budete moci plně soustředit na hru.

Klávesnice Logitech® G710+ poskytne přesně to, co vaše hra vyžaduje.

G710+

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce **Logitech.com/G710plus**

© 2012 Logitech. Logitech, logo Logitech a další značky Logitech jsou majetkem společnosti Logitech a mohou být registrovány. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.

RETRO

Platforma:
DOS, Windows, Amiga, SegaCD

Žáner:
akčná adventúra

Rok vydania:
1991

Výrobca:
Delphine Software

JEDEN SVET NESTAČÍ...

Hráčske publikum tvorí nespočetné množstvo staromilcov, ktorí miesto hrám z lona dnešnej produkcie dávajú prednosť „starej dobrej klasike". I keď možno hľadia na minulosť skrz ružové okuliare, faktom je, že kedysi hry skutočne neboli také prístupné ako je tomu teraz. Chyby sa neodpúšťali, ale úmerne tomu trestali. Dohrať titul znamenalo v širšom poňatí skutočnú výzvu, s ktorou prichádzala aj o to väčšia motivácia. Hra Another World sa pod túto definíciu podpisuje veľkým písmom a v nasledujúcej retrospektíve si zaspomíname, čo vlastne chlapci zo štúdia Delphine Software začiatkom 90-tých rokov vykúzlili.

Keď hovoríme chlapci, máme tým na mysli len dvoch vývojárov – hlavného dizajnéra, grafika, programátora Eric Chahi a Jean-François Freitas, ktorý ruku k dielu priložil prostredníctvom zvukovej stránky hry a vynikajúceho soundtracku. Ten spolu s príbehom a jeho spracovaním, či už tým technickým, alebo umeleckým, vystrelil Another World do výšin najpamätihodnejších plošinovkových adventúr.

Vývojári sa, koniec koncov, v týchto vodách v žiadnom prípade nepohybujú ako zelenáči a hrať sme mohli od nich skvelé tituly, ako napr. Future Wars z roku 1989 alebo Flashback vydaný o tri roky neskôr. Teraz sa už prepnime do „iného sveta".

Jeho začiatok sa datuje na beztvárny daždivý večer, počas ktorého sa hlavný hrdina, Lester Chalkyn King, vynára spoza tmy v drahom športiaku. Ten následne zaparkuje pred laboratórny komplex, v ktorom pracuje na tajnom projekte, experimente s urýchľovačom častíc. Než by ste stihli čo-to odpracovať, matka príroda predviedla svoju silu a

blesk zasiahol presne tam, kde nemal. Netreba hádam zdôrazňovať, že všetko, čo sa pokašľať mohlo, sa pokašľalo a náš mladý vedec sa na následky poruchy systému ocitá v neznámom svete. Tu už je štafeta prenechaná rukám hráčov a po pár pohyboch naprieč niekoľkými obrazovkami to prišlo. SMRŤ!

Nemáme na mysli žiaden príbehový zvrat, no len fakt, že Another World je presne ten typ hry, ktorú sa musíte jednoducho naučiť. Pritom nemusí ísť nutne len o princíp riešenia hádaniek, ale v samotnej podstate ide o správne načasovanie a „presnosť" základného pohybu.

Zoznámenie s faunou a obyvateľmi prebehne stručne: popri pár pokusoch o zahryznutie niekoľkými pseudo-hadmi, naháňačkou s hrozivou šelmou vás miestni privítajú vám neznámym zvykom – „Šup ho do klietky!". V nej sa následne prebudíte po boku spoluväzňa, s ktorým sa spolu pokúsite vydať sa na cestu oslobodenia a pravdy.

Po výtvarnej stránke bol titul v dobe vydania častokrát označovaný prívlastkom „cinematický". Už počiatočné intro k tomu prispievalo svojím spracovaním, strihom a uhlom kamery, pričom takýchto sekvencií nájdete v hre hneď niekoľko, čo, znova opakujeme, na tú dobu znamenalo vysoký nadštandard. Kapitolou samou o sebe sú aj animácie postáv a rôznych zvierat, ktorých plynulosť a svojím spôsobom aj detailnosť robia túto hru takou výnimočnou.

Výnimočnosť ako taká sa, pochopiteľne, zrkadlí aj komerčnom a hráčskom prijatí, ktoré bolo viac než úspešné. To otvorilo oči aj niekoľkým podobným dielkam, ako napr. OnEscapee, v ktorom je inšpirácia zrejmá.

Hra samotná sa taktiež dočkala pokračovania, a to pod hlavičkou Interplay-u a nieslo názov Heart of the Alien. To však na rozdiel od pôvodnej hry nebolo tak dobre prijaté a ani také podarené. Keď už teda má existovať nejaký iný svet, tak iba jeden!

Ten sa môže upravovať a jemne prispôsobovať dnešnému hráčovi, a preto autori vydali aj niekoľko reedícií, ku ktorým sa radí aj Another World: High Resolution Collector's Edition. V prvom kvartáli roka 2007 sme sa tiež dočkali aj remastrovanej verzie s názvom Another World: 15th Anniversary Edition. Chápeme, že po origináli dneska siahne len skutočný fanúšik alebo staromilec, ktorý si túto hru musí odškrtnúť v zozname „Nedohrané hry". Pre všetkých ostatných je tu práve táto remastrovaná verzia.

Revolučná, filmová, atmosférická... Hra Another World niesla v dobe svojej najväčšej slávy pred sebou hneď niekoľko prídavných mien, ktoré vystihovali jej kvality len v tom najlepšom svetle. Kopa hier sa o podobný status snaží, no nedarí sa im to. Cena je skutočne vysoká, pretože keď ho už raz získate, nestratíte ho!

Slovami Barneyho Stinsona:
„Táto hra je proste LEGEN... zahraj-si-another-world-čo-najrýchlejšie... DÁRNA."

Miňo Holík

Watch Dogs

GRAND THEFT AUTO SO SMARTPHONMI NAMIESTO ZBRANÍ?

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ snaha o niečo nové
+ hudba, ak si ju hacknete
+ atmosféra večera a počas dažďa

- nuda
- stereotyp
- príbeh
- grafika počas dňa

HODNOTENIE:
65%

Už od prvého dňa ohlásenia a prezentovania Watch Dogs na E3, pred dvoma rokmi, sa o hre hovorilo ako o novodobom GTA, ale s využitím telefónu a hackovania. Práve to je vašou hlavnou zbraňou v meste, kde je všetko prepojené. Odvážny nápad a myšlienka, ktorá sa tvorcom hry z Ubisoftu vymkla kontrole, má veľmi ďaleko od sľubov.

Úplne prvý trailer, ktorý sme mohli vidieť na predminulej E3, ohromil snáď každé divácke oko. Hra vyzerala nádherne po grafickej stránke, ovládanie a gameplay nemali chýb a atmosféra, ktorá z hry dýchala, bola neopísateľná. To všetko bolo okorenené, ako sme si vtedy mysleli, tajomným príbehom ochrancov poriadku ukrytých v tieňoch. Ak si stále myslíte, že to je Watch Dogs, ktorý nám Ubisoft o dva roky neskôr dodal, zabudnite na akékoľvek ilúzie.

Samotný základ, stavebný kameň a myšlienka hry – hackovanie, je natoľko povrchná a nezáživná, že si miestami ani neuvedomujete, že hráte hru, kde by ste namiesto každej akcie mali používať telefón. Je pravda, že nejakú tú chvíľu po zapnutí hry je to pre vás niečo nové a oboznamujete sa s niečím, čo ste ešte nevideli (a podľa tvorcov ani neuvidíte), ale úvodný "boom" efekt sa veľmi rýchlo rozplynie. Podme si spolu spočítať možnosti hackovania v celej hre: semafor, cestné zábrany, brány, kanál (áno, môžete hackovať kanál a v jednej misii dokonca aj drevenú bránu), kamery, sem-tam otáčajúce sa pódiá alebo panely, vysokozdvižný vozík, ale to je asi tak, okrem nejakým drobností, na ktoré málokedy narazíte, všetko. V celej hre hackujete dookola asi tak 20 zariadení, čo je enormne málo. Nelogicky obrovská mapa, ktorá zíva prázdnotou, činí toto číslo ešte menším. Aj keď je ľudí na uliciach hojne, áut o nič menej, miestami sa cítite ako v mŕtvom meste, ktoré vôbec nežije. Dostupnosť bočných misií je obrovská (utekanie policajtom, zastavenie gangu, vyriešenie mini prípadu či obyčajné donášky z bodu A do bodu B) a dokonca sú často zábavnejšie ako hlavný príbeh, avšak aj tie majú svoje limity a prestanú vás po čase uspokojovať. Spojením tohto všetkého sa tak hackovanie stáva nie formou zábavy, ale formou doslovného obťažovania. Hra vás z jednej strany núti hackovať, čo sa dá, ale na strane druhej nie je čo. Poprípade aj keď je čo, radšej sa na to vykašlete a idete na to po svojom, lebo je to často zdĺhavý a nudný proces (napríklad postupné odomykanie území, na základe odšmýkania veží, ktoré nájdete v každej jednej Ubisoft hre od Far Cry až po Assassins Creed). Skôr či neskôr sami seba prichytíte, že si už ani nepamätáte, kedy ste naposledy použili svoj telefón dobrovoľne, aby vám k niečomu dopomohol (nepočítajúc situácie, keď ho použiť musíte, napríklad pri príbehových misiách), a tak sa z celej hry stáva skoro obyčajná strieľačka z pohľadu tretej osoby s veľmi zlým fyzikálnym modelom a celkovou fyzikou, povrchným príbehom plnom klišé a grafikou, ktorá má ďaleko od "next-gen".

Hackovať, samozrejme, môžete aj ľudí, ich mobilné zariadenia, ktoré sú nejakým zázrakom každé do jedného pripojené k sieti a dokonca môžete často využívať ich zabudované kamery, ktoré vždy smerujú presne tým smerom, ktorý potrebujete. Okrem niekedy zábavných alebo zaujímavých SMS „hlášok" a konverzácií či telefonátov, ktoré dokážete odchytiť, môžete od ľudí získať peniaze z ich bankových účtov alebo pesničky do vášho prehrávača, ktorý vás sprevádza hrou. Čiže ak nehackujete dostatočne, budete počúvať dookola zopár pesničiek. Okrem toho je systém hackovania na ulici chaotický a často tak hackujete každého naokolo, len nie toho, koho chcete alebo potrebujete. "Bonusom" je, že pár hodín po začatí hry máte toľko peňazí, že si nakúpite tie najlepšie zbrane, a tak sa akýkoľvek hon, alebo úsilie o získanie niečoho materiálneho, až do konca hry vytráca, samozrejme, čiastočne aj preto, že si okrem zbraní a materiálu na vyrábanie svojich "hračiek" nemôžete nič iné kúpiť.

Chicago je naozaj obrovské mesto. Rýchly pohyb je základom k nezostarnutiu pri prechode celým mestom, keďže v hre chýba rýchly systém cestovania. Postupným otváraním území (pomocou spomínaných ctOS veží) si odomykáte úkryty, medzi ktorými funguje Fast Travel, no hre chýba naozajstná rôznorodosť vozidiel. Watch Dogs sa od začiatku tváril ako pomyselný nástupca GTA, no aj v takomto primitívnom ohľade zaostáva. Okrem nie práve veľkému počtu áut a motoriek sú lode skoro nevyužiteľné a vrtuľník alebo akékoľvek vzdušné prostriedky úplne chýbajú. Ubisoft sa očividne snažil napodobniť spojenie mesta s vidiekom, ako tomu bolo v novom GTA, ale ani to sa im nepodarilo. Akékoľvek úsilie cestovať alebo skákať s motorkami či autami cez

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

nejaké kopce, malé kopčeky v parkoch, je nemožné (dokonca aj pešo). Hra stráca obrovský kus pocitu vol'nosti pohybu v už aj tak obrovskom meste. Autori sa, pravdepodobne, snažili o nejakú zmenu prostredníctvom implementácie vlaku, ktorý jazdí skoro po celom meste (môžete ho hackovat'), ale opät' narazíte na jeho maximálnu nevyužitel'nost', nehovoriac o zbytočnosti jeho hackovania. V hre máte možnost' nechat' si doviest' akékol'vek vozidlo, v ktorom ste už jazdili alebo ste si ho kúpili. Aký to má zmysel? To, pravdepodobne, celkom nevedia ani vývojári, ked'že jeden z prvých perkov, ktorý si môžete v hre odomknút', je kradnutie áut bez akýchkol'vek následkov. Ked' sme už pri tých následkoch, polícia v Chicagu musí byt' naozaj benevolentná ku všetkému, ked'že nás počas prejdenia celej hry naháňali presne trikrát. Jazdenie cez chodníky a skracovanie si cesty tak nebol absolútne žiaden problém aj za cenu nespočetného množstva zrazení civilistov. Ak vám teda nevadilo, že vám to uberá "Karmu". Prečo by vám to však malo prekážat'? Okrem ukazovatel'a vašej karmy v pravom hornom rohu nemajú vaše činy a stav karmy v hre absolútne žiaden dopad, či už ste hrdina mesta alebo maximálny zločinec.

Ak by vám nedostupnost' a skoro žiadna originalita vozidiel stále nevadila, dorazí vás ich fyzika. Vozidlá majú, respektíve nemajú skoro žiaden model deformácie a ich ovládanie je utrpením. V takýchto hrách síce nikdy nešlo o simulovanie alebo dokonalé riadenie áut, ale toto má d'aleko aj od zábavného arkádového ovládania, nehovoriac o tom, že je viac-menej nemožné pri šoférovaní (dokonca aj motorky) zomriet'. Ak by ste náhodou tento model riadenia nezvládali, dokážete vašim autom prechádzat' cez okoloidúce vozidlá bez toho, aby ste do nich narazili.

Človek by povedal, že ak všetko ostané zlyháva, bude sa môct' spol'ahnút' aspoň na grafiku, ktorá sa od jedného z najviac očakávaných "next-gen" trhákov, bežiacom na vlastnom engine, očakáva a, samozrejme, netreba zabúdat' na príbeh, ktorý pôsobil od začiatku pomerne tajomne. Odpoved' je, bohužial', nie a nie. Teda aspoň čiastočne nie, čo sa týka grafiky. Chicago, jeho spracovanie a atmosféra sú naozaj nádherné, ale iba pokial' je noc, alebo padá dážd'. V momente, ked' je vonku deň a svieti slnko, vyzerá hra až neuveritel'ne priemerne, miestami až neuveritel'ne na hru z roku 2014. Jednoliate textúry vás tak často sprevádzajú celým dňom, že vám

niekedy napadne myšlienka, či to nie je kvôli tomu, aby ste si počas celej noci a daždivých dní mysleli, ako tá hra úžasne vyzerá – efekt obrovského vizuálneho skoku. Plusom je aspoň hudobná stránka, kde ked' si dáte tú námahu vyhackovat' od okoloidúcich pesničky.

Príbeh je snád' najväčším sklamaním. V mnohých prípadoch dokáže spravit' z hry, ktorá sa zle hrá, aspoň hru, ktorá vás bude zaujímat' a hnat' d'alej. Watch Dogs príbeh je práve ten, ktorý hru ešte viac potopil, nespomínajúc žiadne vysvetlenie, zápletku či objasnenie, kto je Aidan Pearce. V hre sa ženie za pomstením smrti neteri, ktorá zahynula pri pokuse o vystrašenie Aidana, ktorý hackoval niečo, čo nemal (čo sa snažil získat', sa nikdy nedozviete). Primitívnost' scenára, jeho plytkost' a povrchnost' nemajú obdoby ako aj nelogické vol'by a akcie postáv v hre, ktorých je dokopy v hre päť a ani o jednej z nich v podstate nič neviete. DedSec, hackerská organizácia, ktorá mala byt' jedným z hlavných elementov hry, sa v hre vyskytuje jedine formou občasných úryvkov z televíznych správ, zatial' čo vy, v úlohe Aidena, činíte nezmyselnú spravodlivost' za smrt' vašej netere v znamení ruinovania mesta a zanechávania húfov mŕtvych tiel na vašej ceste za "spravodlivost'ou". Scenárista, ktorý sa podiel'al na vytváraní tohto príbehového "skvostu" ako aj konverzácií postáv, by sa mal nad sebou seriózne zamysliet'.

Jedinou záchranou alebo prvkom, ktorý by hráča pri hraní Watch Dogs mohol držat' a vytrhnút' ho tak z nekonečného stereotypu hry, je multiplayer. Nič nové, skôr odkopírované prvky multiplayeru Assassins Creed, doplnené naháňačkami a sledovaním vašich ciel'ov, stále ponúka oproti singleplayerovej stránke hry aspoň akú takú zábavu.

Verdikt

Úprimne, Watch Dogs okrem bezduchého hackovania a bez akejkol'vek hlbšej implementácie neponúka nič, čo sme ešte nevideli, ale hlavne neponúka zábavu. Respektíve aspoň nie normálnemu človeku, ktorý ju silou mocou hl'adá niekde, kde nie je len preto, lebo je hru vidno v reklamách po celom svete. Výsledkom takéhoto marketingu je potom titul, ktorý si l'udia kúpia, lebo ho všade majú na očiach. Zo zákulisných informácií zo samotného zdroja Ubisoftu sa hovorí o dvojnásobnej investícii zdrojov do marketingu, oproti investovaným zdrojom do vývoja hry. To hovorí samo za seba. Watch Dogs splnil svoj účel a predáva sa. Môžete si teda nechat' poradit' našou recenziou, alebo sa pokúsit' prehrýzt' maximálne nezáživnou hrou a silou mocou hrat' niečo, čo má d'aleko od zábavy. No prečo by ste to robili, ked' je na trhu vel'a iných, lepších a zábavných hier? Reklama robí svoje.

Richard Mako

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

Wildstar

PRE NIEKOHO KLON, PRE INÉHO ZNAČNÁ REVOLÚCIA...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: MMORPG
Výrobca: Carbine Studios
Distribútor: NCSOFT
Zapožičal: GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ dynamika súbojov
+ štylizácia
+ humor
+ end-game
+ prepracovaný a živý svet

- nenápaditý dizajn úloh
- mesačné poplatky (pre niekoho)
- privel'a komplexných systémov zo začiatku
- miestami nezáživné interiéry

HODNOTENIE:
85%

S nástupom nového MMORPG titulu sa, prirodzene, ponúka aj niekol'ko otázok: „V čom všetkom sa značka rozhodne inovovať? Bude to len d'alší WoW klon? S akým platobným modelom sa hra pustí do boja? Stojí vôbec za to?" Hoci je väčšina otázok zodpovedaná ešte pred samotným vydaním, tak slová sú slová – činy sú činy. „Humbuk" okolo nového Wildstaru bol hlasitý a autori z dielne Carbine Studios, pod hlavičkou NCsoftu, nám toho nasl'ubovali privel'a. Ako teda vlastne dopadol?

Príbehová línia, alebo skôr len vata, ktorou sa zaobalí logický zmysel hratel'nosti, sa točí okolo planéty Nexus. O kolonizáciu tejto rotujúcej gule prejavia záujem, v šablóne žánrovej klasiky, dve nie vel'mi spriatelené frakcie. A či už si zvolíte bojovat' po boku impéria Dominionu, alebo sa pridáte do radov utečencov a vyhnancov rasy Exile, štartovacie podmienky oboch frakcií sú totožné.

Vol'bu číslo dva predstavuje rasa – tie sú za každú stranu štyri. Ich odlišnosti spočívajú hlavne vo vzhl'ade a historickom pozadí, ktoré opät' viac-menej slúži ako vec pre vyplnenie a, v podstate, to tam aj každý očakáva. K čomu už logicky dôležitost' prikladáme, sú herné triedy a následný výber cesty, tzv. Path. Zatial' čo u tried je jasné, že sa nám ponúka výber hrubej sily (Warrior), akejsi étericko-magickej sily (Spellslinger) a následne mixy medzi nimi, u možnosti Path môžu nezasvätení trochu tápat'. V zásade ide o formu, alebo typ hrania, ktorý preferujete. To znamená, že ked' si zvolíte cestu Soldiera, teda vojaka, hra vám bude popri klasických úlohách posúvat' bočné úlohy príznačné pre túto cestu.

U Soldiera často narazíte na činnosti ako odstránenie nepohodlných NPC, odrážanie útoku vĺn nepriatel'ov alebo ochrana daného bodu.

Rovnaký princíp nájdete aj na ceste prieskumníka, vedca alebo stavitel'a. Posledná vec, ktorá vás ešte čaká pred samotným vypl'utím do sveta, je vizuálna úprava postavy. V nej sa môžete smelo odtrhnúť z ret'aze a doslova si vymodelovat' vlastného hrdinu zo širokej škály možností – cez tvár, vlasy, rôzne doplnky až po krivky samotnej postavy.

Ryba smrdí od hlavy

Vaše končatiny sú znecitlivené, rovnako ako váš prirodzený intelekt. Zobúdzate sa na orbite planéty Nexus, konkrétne na kolonizačnej lodi vašej frakcie, kde vám pri hlave zazvonia s varovným budíkom. Od tohto momentu získavate nad svojím hrdinom plnú kontrolu, plnú zodpovednost', no nie ešte plnú možnost' robit' si čo len chcete. Tej sa vám dostane až po splnení zhruba polhodinového tutoriálu, v ktorom titul vysvetl'uje svoje základné mechaniky. Pre ostriel'aných MMO matadorov rutina, pre iných stručný výklad, ako sa pohybovat' a správat' vo svete sci-fi/fantazmagórie. Ako sa vlastne v ňom treba správať? V čom sa odlišuje od žánrovej fantasy klasiky ako je World of Warcraft, Neverwinter alebo pomerne nedávny The Elder Scrolls Online?

Čo sa týka samotného dizajnu hratel'nosti, žiadnych razantných zmien sa nedočkáte. Už hned' z kraja si všimnete len miernu zmenu v terminológii, pri ktorej sa autori trochu pohrali so slovíčkami.

Povznesením sa nad všetkými tými futuristickými zbraňami a technológiami popierajúcimi väčšinu fyzikálnych zákonov zistíte, že čo do mechaník ide o klasické fantasy dielo, na aké sú hráči zvyknutí už dobrú dekádu. To je prvá a zároveň aj najväčšia chyba hry.

Z deväť desiatich percent sú všetky úlohy založené na princípe „zabi a prines", alebo len zneškodni určitý počet toho, či onoho zverstva, ktoré nás, poctivo pracujúcich mešťanov, neskutočne otravujú. Tento neduh býva pre žáner vcelku príznačný, a hoci sa s ním autori snažia bojovat', ako sa len dá, často to riešia systémom zjednodušovania alebo nánosom stále väčšieho obsahu miesto toho, aby samotný dizajn väčšiny úloh aspoň trochu „okorenili". Nemyslíme si, že by išlo o technologickú prekážku, vid' Secret World, no, pravdepodobne, by už hra nebola určená pre také široké publikum a jej vývoj by trval možno dvakrát viac. Ako sme už ale spomenuli, autori sa vo Wildstar rozhodli íst' cestou, dá sa povedat', kvantity, ktorá sa pomerom ku kvalite drží stále nad hranicou žánrového štandardu. Až na náplň úloh, ktorá začne rýchlo naberat' na stereotype, dizajnovo ide o vel'mi čisté a precízne dielo.

Ked' už sme u tej čistoty, nedá nám nespomenúť aj humor. Je kvantum hier, ktoré ani nevedia, čím chcú byť, a ako

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

sa na základe toho prezentovat'. Chlapci z Carbine Studios mali v tomto jasno už počas ranej produkcie: „Musí to byt' vtipné, hoši!" Vraveli nám to, dokazovali nám to cez každé jedno video a vo výsledku to tak aj naozaj je. Ako inak si vysvetlíte quest, v ktorom máte za úlohu ochránit' strapce oživenej mrkvy a zeleru a následne im urobit' eskortu k najbližšiemu portálu? Nevravíme, že sa budete pri Wildstar-u smiechmi chytat' za brucho, no pri pár momentoch vám titul vyčaruje úsmev na tvári.

Hýb sa, inak je s tebou amen!

Pri čom môžeme s úplnou istotou konštatovat', že hra je vo svojom žánri revolučná, tak je to súbojový systém. Dobre, dobre... slovíčkom revolúcia ho možno až preceňujeme, no osobne si nepamätáme MMO-čko, v ktorom by nás masakrovanie hordy nepriatel'ských hráčov a aj samotných mobov tak bavilo.

Alfou a omegou je v samotnej podstate len dynamika – svižnost' boja, rýchlost' a náročnost'. Nemusí íst' pritom len o čast' PvP alebo počas nakladačiek v hráčskych arénach, ale aj pri spomínaných „generických" úlohách nám fragment boja prišiel zábavný a stále chytl'avý. Základný stavebný kameň dynamiky je vyrobený len z nutnosti neustáleho pohybu po bojisku, ku ktorému bolo prispôsobené aj ovládanie hrdinu. Každá postava disponuje možnost'ou šprintu, dvojskokom a, v súboji najužitočnejším, uhnutím na stranu vo forme kotrmelca. Zo začiatku tieto fígle možno neoceníte, no s pribúdajúcimi úrovňami a náročnost'ou sa ich využívanie spája doslova s nutnost'ou.

Jednou autormi ohlasovaných „fíčur" bol aj systém mierenia. Či ste Warrior, Spellslinger, Stalker, alebo Medic, každé jedno kúzlo vo vašom repertoári má plošný efekt. Kde inde stačí nepriatel'a označit' a už len previest' smrtel'nú kombináciu spellov, tu musíte vynaložit' námahu nepriatel'a vôbec zamierit'. Podobný princíp môžete nájst' aj v hre Tera Online, kde smer účinku použitého kúzla alebo seku znázorňoval kurzor v strede obrazovky (klasický ako pri TPS tituloch). Vo Wildstar úlohu kurzora zaobstaráva grafický ukazovatel' dosahu kúzla, ktorý je, podobne ako v iných MMORPG hrách, prilepený na zemi. Tento ukazovatel' sa zobrazí pred každým vyčarovaním daného spellu, a to ako u vás, tak aj u ostatných hráčov a jednotkách riadených umelou inteligenciou. Vždy teda máte istý náskok pred samotným vyčarovaním kúzla na vás, pričom využívaním tohto náskoku robí vašu taktiku efektívnou a prvom rade účinnou. V praxi to vyzerá tak, že ked' si nejakého moba tzv. natiahnete na seba, použijete prvý, druhý spell – UHNETE! Všetko to, samozrejme, závisí aj na čase kúzlenia, vami zavedeného komba kúziel a vzdialenosti vás voči nepriatel'ovi, no na to by ste už prišli počas hrania aj sami.

Do trochu väčšej hĺbky nás tvorcovia zatiahli aj na poli Crowd Control schopnosti. Názorný príklad bežnej MMORPG: stret so súperom, schyl'uje sa k boju a on útočí ako prvý.

Používa stun, t.j. vaša postava nie je na určitú dobu schopná pohybu. Výpad č.2 predstavuje odzbrojenie (disarm), po ktorom vás hráč ešte navyše aj oslepí. Počas ozbrojenia vám na pár sekúnd zmizne zbraň, pričom ked' sa vám už znova magicky objaví vo vašich rukách, nedokážete trafit' súpera, pretože ste oslepení a všetko „missujete". Vo Wildstar by tento súboj vyzeral asi takto: ak je na vás použitý stun, objaví sa vám na obrazovke malý quick-time event.

Počas ozbrojenia vám zbraň nezmizne do akejsi alternatívnej dimenzie, ale vyrazí vám ju z ruky na niekol'ko metrov od vašej postavy a vy si k nej musíte dobehnút'. Oslepenie pre vás, tentokrát, nebude znamenat' len obyčajné netriafanie protivníka v zmysle „miss, miss, miss...", ale na malú chvíl'u vám sčernie obrazovka a vy vidíte vel'mi matne.

Všetky tie veci okolo alias čo môžem ešte robit'?

Zoznámenie so základnými mechanikami planéty Nexus máte úspešne za sebou, a ako tak skúsenosti pribúdajú, úrovne stúpajú a váš hrdina už nie je také „drevo", stále sa vám otvárajú nové a nové pomyselné dvere k rozširujúcemu, už aj tak dost' širokému obsahu. Čo rozhodne poteší kreatívne založených hráčov a fanúšikov The Sims, je možnost' postavenia si vlastného domčeka so záhradkou, s kompletne upravovatel'ným ako interiérom, tak aj exteriérom. Táto „sranda" sa vám odomkne už na úrovni štrnást' a po jej dosiahnutí navštevujete jedno z hlavných miest. Pozor však na virtuálnu peňaženku, z ktorej mince môžu odísť ani neviete ako, ked'že všetko niečo stojí a cenová kategória tzv. Housing-u predstavuje na úrovni štrnást'značnú investíciu.

Neodmyslitel'nou čast'ou sú, samozrejme, aj profesie, ktorých tu nájdete zhruba desat' (Weaponsmith, Armorer, Farmer...). Aj ked' sme sa zrovnávaniu s WoW-kom chceli vyhnút', v tomto prípade nám to naozaj nedá. Ako sme v úvode spomínali, pozmenená terminológia ešte nerobí vec inou a práve pri profesiách je totožnost' dizajnu asi najokatejšia. Nevravíme, že by išlo o vyloženú kopírku, pár inovácií a odlišností tu nájdete – bezpochyby. Nás osobne ale lákali iné veci...

Battlegroundy, dungeony a rôzne arény si naplno užijete pri hone za maximálnym levelom, aj na samotnej úrovni päť'desiat. Vel'a MMORPG pokusov stroskotá práve na chudom end-game, ktorý nedokáže hráčov udržat' s absenciou získavania nových úrovní. Wildstar v tomto smere dominuje vcelku masívnym arzenálom, ktorý za predpokladu bezchybnej funkčnosti je schopný to natriet' aj, už niekol'kokrát spomínanej, modle od Blizzardu. S hráčmi túžiacimi po obrovských bojoch bude určite rezonovat' prítomnost' tzv. War Plots. V zásade ide o uzavreté lokácie v štýle battlegroudoch s tým rozdielom, že tu dizajn úrovní navrhujú hráči sami. Hráči môžu používat' aj rôzne pasce, ako nástražné míny a vkladat' do týchto bojov aj rôznych bossov spoločne s NPC. Pochvalu si zaslúžia aj etapy s názvom Adventures. V nich sa hra snaží odčinit' nezaujímavost' bežných úloh. Tu zase nadväzuje na princíp známych PvE dungeonoch s trochu kreatívnejšími náplňami, pri ktorých nás titul dokázal milo prekvapit'.

Nakoniec ešte treba spomenút' nemenej dôležitú stránku hry, a to platobný model. Okrem toho, že si za hru zaplatíte zhruba štyridsať'päť' dolárov (štandardná edícia, zarátaných prvých tridsať' dní), stále budete musieť' platit' mesačné poplatky. Netrúfame si povedat', kol'ko titulu tento model vydrží a či sa vôbec zmení, no ked' už to nevydržalo Star Wars: The Old Republic, tak to prajeme aspoň Wildstaru. Carbine Studios sa ale podarilo do hry zakomponovat' niečo podobné ako je aj v EVE Online. Ak ste schopní si za ten mesiac nazbierat' dostatočný počet hernej meny, môžete si kúpit' „d'alší mesiac" pomocou možnosti C.R.E.D.D. a takto sa teoreticky vyhnút' poplatkom. Funkčnost' v praxi je už otázna.

Vo výsledku...

Potenciálom je Wildstar doslova preplnený, a čo do štylizácie, dizajnu a mechaniky ide o bezchybno-funkčný celok, len s pár muchami. I ked' je ich len pár, sú vcelku otravné a nebyť' nezáživných úloh a pár drobností, titul je horúcim kandidátom do siene medzi tých pár úspešných a vel'kých onlineoviek. Bude to mat' síce t'ažké, ked'že nejde o žiaden zavedený svet typu The Elder Scrolls Online alebo nový datadisk Warlords of Draenor, no jej prvotný t'ah na bránku je viac než slušný a my jej držíme palce.

Miňo Holík

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

PanIQ Room

UTIEKLI SME Z BYTU VRAHA. PREDSTAVUJEME VÁM PANIQ ROOM

Adventúra naživo, zrejme to je najvýstižnejší popis toho, čo vás čaká po vkročení do Bytu vraha. Elektronický zámok sa za vaším chrbtom zacvakne a vám zostávajú len dve možnosti – tipovať správnu číselnú kombináciu kódu, ktorý by vám otvoril dvere, alebo sa pustiť do 60-minútového zážitku spolu s vašimi spoločníkmi. Stojí to za tie peniaze? A je vôbec hodina pre väčšinu hráčov dostatočne dlhým časom na útek?

V „room escape" potrebujete logiku, systematiku, tímový prístup a rýchle uvažovanie. Najmä druhá zložka je pri akomkoľvek postupe vpred elementárna. Kľúčov, zámkov a hádaniek je jednoducho privelá na to, aby ste si mohli dovoliť chaos... a paniku. Spolupráca všetkých „väzňov" je však rovnako dôležitá – ani slávny Alcatraz nebol pokorený jednotlivcom, ale skupinou.

Nitriansky PanIQ Room bol na Slovensku prvý

Obdobných hier je u nás viacero, nevýhodou pre východniarov je, že všetky sa nachádzajú na západnom Slovensku. PanIQ Room už tento mesiac otvorí bratislavskú prevádzku a nie je vylúčené, že v budúcnosti sa objaví aj v ďalších mestách. Súčasná nitrianska prevádzka ponúka dve hracie miestnosti, Byt vraha a Tajomnú katakombu. My sme mali možnosť okúsiť atmosféru prvej z dvojice izieb.

Podľa pravidiel PanIQ Room-u musí každé družstvo pozostávať minimálne z dvoch hráčov, maximálny počet je päť. Vekové obmedzenia tu neplatia, maloletí hráči (pod 14 rokov) však musia PanIQ Room navštíviť v sprievode dospelej osoby. Z našej skúsenosti môžeme s čistým svedomím vyhlásiť, že trojica je dostatočne veľkou skupinou na to, aby ste z pobytu v Byte vraha vyťažili maximum.

Ak ste len dvaja, radšej si niekoho zožeňte – na druhej strane, ak sa tohto úteku plánujete zúčastniť v pätici, ľahko sa vám počas hry môže stať, že si budete nepríjemne zavadzať a jeden druhému sa pliesť pod nohy. Izba nie je až taká veľká, na dosiahnutie postupu navyše budete musieť byť neustále v pohybe. Ako by teda povedal Tolkien: spolok, to sú traja.

Na svoje si prídu milovníci hororovej série Saw

Prv, než opíšeme naše pocity zo samotnej návštevy Bytu vraha, je nutné zodpovedať dôležitú otázku: je 60 minút dostatočne veľkým priestorom na útek? Je, ak bude aktívny každý člen tímu. V prvom rade ide o zábavu, to je samozrejmé, ale pocit, že ste to zvládli, je predsa len lepší než prípadný neúspech a vypršanie časomiery ešte predtým, než zvládnete otvoriť dvere, ktorými ste do izby vošli.

Obsažné popisy toho, čo v nej nájdete, by vzhľadom na charakter tohto dobrodružstva neboli na mieste – čím bude miera vašej nevedomosti o tom, čo vás vo vnútri čaká, vyššia, tým lepší bude aj zážitok. Počas celého pobytu v izbe budete sledovaní kamerou, tá však nedovidí všade a ani vy nebudete mať monitor, na ktorom sa vám budú zobrazovať potrebné indície, stále na očiach. V prípade, že „zakysnete" – a milovníci adventúr, najmä tých starších a náročnejších, zrejme poznajú význam tohto pojmu z prvej ruky –, treba sledovať monitor pri vstupných dverách, na ktorom sa vám zobrazí pomôcka od obsluhy PanIQ Room-u. Tá vás bude nielen vidieť, ale aj počuť. V Byte vraha si na svoje prídu najmä fanúšikovia série Saw, nakoľko práve ňou a jej príbehom je táto hracia miestnosť inšpirovaná.

Počet hráčov dobre zvážte

Podľa oficiálnych informácií by sa postupy v oboch izbách, teda v Byte vraha a Tajomnej katakombe, mali obmieňať každých 6 – 8 mesiacov, rátajte preto s tým, že návšteva jednej z miestností je neopakovateľnou skúsenosťou zhruba na polroka až na rok, dokým prejde daná izba zmenou.

Prísť do PanIQ Room-u môžete, samozrejme, viac než len dvakrát ročne, ak si však už prejdete nástrahami Bytu aj Katakomby, až do ich pozmenenia si hru nevychutnáte ani zďaleka tak ako pri prvých návštevách. Jednoducho, už budete presne vedieť, čo vás čaká a v akom poradí. Takto nastavenému systému zodpovedá aj cena, ktorá môže byť – najmä pre ešte nezarábajúcich hráčov – odrádzajúca. Za rezerváciu Bytu vraha alebo Tajomnej katakomby zaplatíte 36 eur, ak však zvolíte spôsob on-line platby, vyjde vás to o tri eurá lacnejšie. Zrejme najrelevantnejšou otázkou, ktorú by vám táto recenzia mala zodpovedať, je to, či sa to za tie peniaze oplatí.

Ak si izbu zaplatíte ako päťčlenná skupina, cena za vstup na hlavu je, pri on-line rezervácii, 6,60 eur. To nie je zanedbateľná suma, na druhej strane ani horibilné číslo. Ak si rezervujete obe izby naraz na jeden termín (deň), čo vyjde výhodnejšie než individuálne absolvované izby, cena za vstup jedného hráča v päťčlennej skupine činí 12,40 eur, teda 6,20 eur do jedného herného priestoru.

Pri päťčlennej skupine, ako sme už spomenuli vyššie, hrozí, že si jednotliví hráči môžu navzájom zavadzať. Zážitok z hry sa rozdelí na päticu osôb a keďže indície vedúce k postupu vpred sú obmedzené počtom, je jasné, že niektorí členovia tímu z PanIQ Room-u odídu s o niečo horším pocitom, že neposunuli skupinu vpred v takej miere ako ich aktívnejší kolegovia. Respektíve si natoľko neužijú hľadanie a miestami aj „tápanie v tme" – a práve na týchto základoch je predsa celá hodinová hra postavená. Pri nižšom počte účastníkov sa síce znásobuje dôležitosť každého jednotlivca, no cena na jedného hráča je o niečo vyššia. V konečnom dôsledku je teda podstatné to, s kým plánujete PanIQ Room okúsiť. Ak ste zohraná partia, ktorej členovia sa dobre poznajú, nesnažte sa umelo navýšiť počet hráčov len za cenu toho, že ako osoba menej zaplatíte. Nezabúdajte, že jedna návšteva vám, čo do zážitku, takpovediac „vydrží" na pomerne dlhú dobu.

„Room escape" patrí k hrám, ktoré sú na Slovensku ešte len vo svojich zárodkoch, no podobne ako Airsoft či Paintball simulujú videoherné FPS. „Útek z izby" sa dá označiť za „adventúru naživo". Negatívom nitrianskeho PanIQ Room-u, či konkrétne Bytu vraha, je určitá stereotypnosť, ktorá vás bude sprevádzať počas celej hry. Nájdi zámok, potom od neho nájdi kľúč. Odomkni zámok, nájdi ďalší kľúč a potom opäť nájdi zámok. Takáto repetitívnosť je však obohatená aj o špeciálne úlohy, ktoré sú pre postup rovnako kľúčové ako vzorec „správny zámok, správny kľúč", a teda nehrozí, že po pätnástich minútach budete svoju investíciu ľutovať. Práve naopak, atmosféra Bytu a snaha o útek vás dokážu vtiahnuť a náročnosť niektorých úloh zrejme nebudete schopní zvládnuť bez toho, aby vám obsluha cez monitor poradila. Do akej miery bude takáto „barička" potrebná, závisí od vás. My sme stihli z Bytu vraha utiecť len tak-tak. Čo vy?

Mário Lorenc

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

Destiny

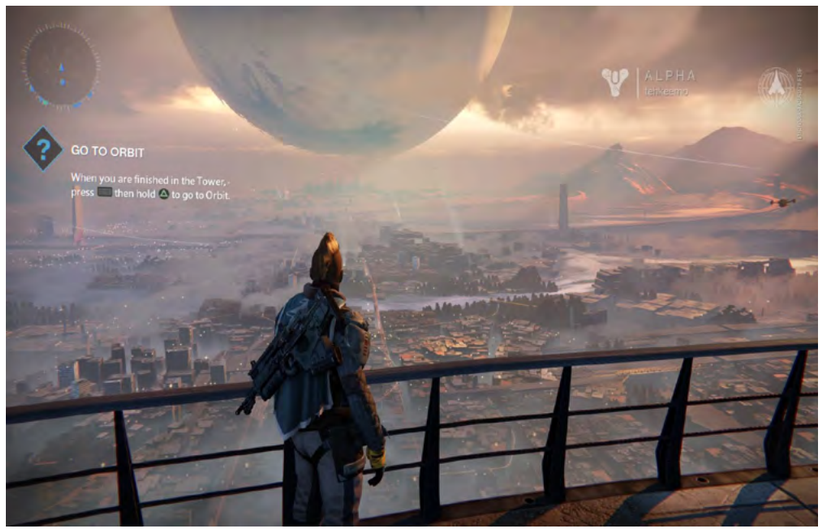
GUARDIANI POVSTÁVAJÚ, ABY BRÁNILI POSLEDNÉ ĽUDSKÉ MESTO

Tohto roku vychádza hned' niekol'ko titulov, ktoré budú definovat' herný rok 2014. Už po prvotnom ohlásení Destiny na minuloročnej E3 bolo jasné, že Destiny bude práve jedným z týchto titulov. Vývoja hry sa chopili majstri remesla v podobe Bungie. Hra síce vychádza až v septembri, ale my vám už dnes prinášame prvý pohl'ad a pocity z Alfa verzie hry na PS4.

Prvotné ukážky a ohlásenia nového projektu štúdia Bungie, ktoré stojí za hernými „peckami", akou je napríklad séria Halo, sprevádzalo more nadšenia, ale aj mierneho skepticizmu. Nikto nevedel, čo môže od herného spojenia FPS a MMO štýlu čakat' a už vôbec nie, ak má takéto spojenie pod záštitou práve Bungie.

Štúdio však nenechalo hráčov dlho čakat' a už po krátkej dobe prezentovalo prvé zábery hry a uistili tým komunitu, že sú majstri vo svojom fachu a vedia čo robia. Aj ked' celý vývoj hry a následne jej videá a zábery nasvedčovali tomu, že Bungie naozaj hovorí pravdu o tom, že hra vyzerá nádherne, tak až do nedávna sme sa o tom nevedeli presvedčit' na vlastnej koži. Alfu sme však pri prvej príležitosti vyskúšali a nel'utujeme. Bungie naozaj neklamalo.

Už v prvých okamihoch po vytvorení vlastnej postavy a pristaní na Zemi, presnejšie v zruinovanom Rusku, vás ohromí nádherná grafika, prostredie a neskutočne prepracované detaily všetkého naokolo. Hra vyzerala naozaj vel'mi pekne aj na záberoch, ktoré Bungie vydali, niečo podobné sme vôbec nečakali, a to už vôbec nie v Alfa verzii. Či už sa pohybujete po zasnežených pláňach Kosmodromu, púštnych lokáciách prístavu či podzemných temných interiéroch lunárnej základne. Detaily prostredia v spojení so svetelnými efektmi a majstrovským využitím tieňov, tmy a baterky dodávajú hre neuveritel'nú autenticitu, až máte pocit, ako by toto boli naozajstné zábery post apokalyptického Ruska. Nenechá nám nedodat', že počas celej dĺžky hrania (max. level, top equip,...), sme nezaznamenali žiaden framedrop, bug, zamrznutie hry a ani jediný technický problém. Čo by sa snád' v tejto oblasti mohlo zmenit', sú mierne dlhé loadingy pri prechode medzi planétami, no prihliadnuc na všetko ostatné sa to dá prepáčit'. Počas loadingov vidíte svoju lod' (aj iných, ak ste vo fireteame) a celý proces vášho výsadku na planétu. Dokonca si zatial' môžete prezerat' počas načítavania



inventár, editovat' nastavenia, alebo sa pohybovat' v menu. Mnohé spoločnosti by si z takejto Alfy mali brat' príklad.

To ale nie je ani zd'aleka všetko. Odhliadnuc od toho, že hra nádherne vyzerá, hratel'nost' je snád' ešte lepšia. Všetky pohyby od chôdze, cez šprint, až po vznášanie sa a strel'bu samotnú pôsobia neuveritel'ne plynulo, skvelo sa ovládajú a nemáte problém si na to zvykat'. V podstate sa pohybujete od začiatku, ako keby ste hru hrali už dávno pred tým. Tiež ovládanie vašej scifi verzie „motorky" je spracované tak, že je jej šoférovanie naozaj zábavné.

Ako v plnej hre, tak aj v Alfe sú na výber tri povolania: Titan, Hunter a Warlock, ktoré, bohužial', môžete vytiahnut' iba do ôsmeho levelu s tým, že začínate rovno ako štvorky. Tým pádom máte dostupný iba jeden aktívny skill, ktorý sa regeneruje pomerne dlho, preto ho treba používat' s rozumom. Hlavný rozdiel medzi hráčmi teda nespočíva v rozmanitosti skillov, ale vo vol'bách, takzvaných Focusoch, ktoré si vyberáte na základe vášho herného štýlu, alebo podl'a toho, akú rolu práve váš fireteam potrebuje. Žial', v alfe sú dostupné len tri misie, z ktorých dve sú príbehové a jedna čisto open world mapa, kde plníte rôzne bočné questy, preskúmavate svet, hl'adáte loot, alebo sa zúčastňujete občasných public eventov. V hre máte toho dost' na práci, a to aj po dosiahnutí maximálneho levelu Alfy. Lokácie, ktoré bežne prechádzate často obsahujú aj vchody a časti menších lokácií s nepriatel'mi, ktorých levely nie ste schopní zabit'. Tu sa naskytá možnost' znovu navštevovania starých lokácií. Ak by vám aj to stále bolo málo, môžete si zvolit' pre svoj fireteam vyššiu výzvu v podobe Brave alebo Legend obt'ažností.

Stále len píšeme, ako je v hre všetko skvelé, a ako sa skvelo hrá. Možno sa pýtate, kde je háčik? Háčik nie je. Na to, že ide o Alfa verziu hry, v podstate nemá chybu. Naozaj vel'mi málo by sa dalo vytknút' spracovaniu Alfa verzie Destiny, ktorá, keby nám niekto nepovedal že je to Alfa, tak ani neuveríme, že takto môže Alfa vyzerat'. Jediné, na čo sme počas hrania narazili, a čo bolo mierne rušivé, bola absencia nabíjania zbraní počas šprintu, ktorá by v niektorých situáciách prišla vhod a už vyššie spomenuté loadingy.

V Alfe si okrem kooperatívneho režimu môžete zahrat' aj PvP mód Destiny, nazvaný Crucible. Dostupný je len jeden z mnohých módov, ktorý sa dá prirovnat' ku klasickému Conquestu, kde sa na pomerne malej mape snažíte udržat' tri body. Zápasy sú vel'mi rýchle, dynamické, a aj ked' PvP nie je hlavným t'ahúňom tejto hry, bol pomerne zábavný. Za zúčastňovanie sa v PvP zápasoch tiež získavate body, za ktoré si potom viete nakupovat' špeciálnu výbavu na podobnom princípe ako je tomu napríklad vo World of Warcraft a jeho systéme PvP Tier výbavy.

Musíme skonštatovat', že na Destiny sa tešíme a po deväť'hodinovom hraní s kamarátmi vo fireteame, sme si ani neuvedomili ako vel'mi. Ked' dokázalo Bungie spravit' takýto dokonalý kúsok Alfa verzie svojej hry, nedokážeme si ani predstavit', aká skvelá bude hra vo finále. Vidíme sa snád' v Bete a už v septembri v plnej hre.

Screenshoty pri tomto preview sú reálne z nášho hrania a fireteamu.

Richard Mako

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

Mario Kart 8

PRIPRAVIŤ SA, NEZABIŤ SA, ŠTART!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: preteky
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratel'nosť
+ dizajn
+ multiplayer
+ množstvo vylepšení

- nudný battle mode
- žiadne podstatné novinky

HODNOTENIE:

80%

Spotené ruky pevne zvierajú volant. Vyhrotené zmysly periférne sledujú trať, milimeter po milimetri volantom točíte a sledujete ideálnu trasu. V zákrute sa dostanete do driftu, ale svoju motokáru zvládnete a z dráhy nevyletíte. Začne sa tretie kolo a všetci vrátane vás, ako aj vašich súperov, pridajú plyn. Je to teraz alebo nikdy a všetci hrajú špinavo. Všetkému sa však vyhýbate, sústredíte sa na úspešné skončenie. Už-už to vyzerá, že vyhráte, ale odzadu do vás vpáli červená škrupina, vy dostanete šmyk, vyletíte z dráhy von a všetci vodiči vás predbehnú. Ak vám toto znie povedome, tak nie ste žiadnymi nováčikmi v sérii Mario Kart. Ide už o 8. časť v tejto sérii a napriek všeobecnej popularite otázka znie, či 8. časť týchto (nielen) motokár dokáže stále ponúknuť hráčom niečo nové?

V Mario Kart budete súperiť s ďalšími jedenástimi jazdcami, jazdiacimi nielen na motokárach, ale aj na motorkách, vznášadlách či paraglajdoch. Slovo „pretekať" však treba chápať vo veľmi liberálnom zmysle, keďže popri samotnom jazdení je podstatnou súčasťou hry aj zbieranie a využívanie rôznych vylepšení a striel. Každý pretek začne so škrípajúcimi gumami a s blýskajúcimi plameňmi z výfukov a po prvých sekundách po štarte už budú

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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

ZĽAVA 40% na SimCity, The Sims 3 a datadisky
len od 27.6. do 13.7.

GAME EXPRES
http://www.gameexpres.sk

MINECRAFT

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

po dráhe zákerne rozmiestnené míny alebo vám za zadkom budú pišťať strely.

Presne to, čo by ste od Mario Kart očakávali. Od momentu, ako zasvieti zelená, dupnete na plyn a začnete špinavý pretek. Dobré vodičské schopnosti vám však na popredné priečky vôbec nepostačia. Podstatnou súčasťou je preto správne využívanie rôznych vylepšení a striel. V hre sa vyskytne klasická šupka od banánu, ktorá dostane vašich protivníkov do šmyku, zelené škrupiny, ktoré sa budú odrážať od stien a neraz zasiahnu aj svojho pôvodcu, či obávané červené škrupiny alias riadené strely. V hre sa objavia aj novoty, napríklad kvetináč s veľkou mäsožravou kvetinkou, ktorá bude nielen hrýzť ostatných vodičov, ale taktiež zožerie strely namierené proti vám. Bumerang funguje ako klasické ohnivé strely len s tým, že sa vám vráti a môže zasiahnuť aj cestou späť. Mega klaksón zasa zničí všetky prekážky okolo vás a taktiež dostane blízkych vodičov do šmyku. Možností budete mať neúrekom a je len na vás, ako ich uhráte. Dávajte si však pozor – to, čo môžete robiť vy, môžu aj ostatní. A oni vám to veľmi radi vrátia.

Oproti ostatným sériám je však Mario Kart 8 ovel'a menej založený na šťastí a omnoho viac o skille. Keď vás napríklad trafí už spomínaná červená škrupina, spomalí to váš progres, ale pokojne môžete ešte všetko obrátiť a najmä sa revanšovať. Frustrácii sa asi nevyhnete, ale v konečnom dôsledku budú mať vaše schopnosti väčšiu váhu ako zákerné úmysly ostatných jazdcov. To sa týka aj samotnej jazdy. Kto už Mario Kart hral, tak vie, že trate sú navrhnuté neuveriteľne tvorivo, a zároveň sú aj príjemné na pohľad.

Každá trať bude vhodná na určitý druh vozidla. Niektoré budú mať ostré zákruty, kde budú viac dominovať motorky, iné zas budú mať roviny, kde budú dominovať vozidlá so silnou akceleráciou a maximálnou rýchlosťou.

Svoje vozidlo si na začiatku každého preteku budete môcť „vytunovať" a pozmeniť jeho vlastnosti. Čím ďalej sa v hre dostanete a čím viacej mincí pozbierate, tým sa vám otvoria nové vozidlá, časti či vodiči. V hre má svoju premiéru aj vznášadlo, ktoré na určité úseky zmení štýl vašej hry. S ním budete môcť jazdiť po rôznych povrchoch a

stenách. Pri nárazoch do ostatných hráčov si však musíte dávať pozor pod akým uhlom, pretože ich môžete zrýchliť alebo aj vyhodiť z cesty.

S prihliadnutím na názov nikoho neprekvapí, že škála vodičov sa točí okolo sveta Maria. Táto séria rozšírila škálu vodičov až o 14-tich nováčikov. Budeme môcť hrať za Bowserové deti, tzv. Koopalingov, detský model Rosaliny či ružovo-zlatú princeznú Peach. Tieto nové postavy budete odomykať postupne. Hoci sa mierne odlišujú vo svojich kvalitách, napríklad rýchlosť, akcelerácia či ovládanie, v zásade sú všetci jazdci vyrovnaní.

Sklamaním je však celková filozofia, ktorej sa Nintendo drží pri navrhovaní škály vodičov. Celé to pôsobí ako pritiahnuté za vlasy, keď mnoho modelov je prostá „baby" verzia svojich dospelých dvojníkov či iných, nezaujímavých postavičiek zo sveta Maria. K našej radosti by stačilo jednoducho siahnuť do iných Nintendo hier.

Veľkým sklamaním je taktiež battle mode, ktorý naopak v predošlých sériách dominoval. V hre úplne absentujú špeciálne trate, na ktorých by ste sa mohli s priateľmi odstrieľovať. Namiesto toho sú použité bežné trate z pretekov, a v konečnom dôsledku budete väčšinu času jazdiť sami a budete hľadať, po kom by ste mohli vypáliť.

Online multiplayer je však pravým opakom a bude vás držať hodiny a hodiny pri obrazovke. Ľudskí protihráči sú omnoho zákernejší než AI, ale o to viac vás potom teší, keď im všetky výmysly môžete vrátiť aj s úrokmi.

Mario Kart 8 je prvá časť zo série v HD a už bolo načase. Nintendo poteší váš zrak nielen vynikajúcim dizajnom jednotlivých tratí, ale aj pozadie bude non-stop dynamické a v okolí sa bude stále niečo diať. Každá trať má svoj vlastný feeling a po stranách či v pozadí sa neustále odohrávajú malé detaily, v konečnom dôsledku vytvárajúc atmosféru, ktorú si vychutnáte.

Verdikt

Pokiaľ ste už Mario Kart niekedy hrali, tak presne viete, čo môžete očakávať – divoké preteky, „odstrieľovačky", naháňačky. Je to Mario Kart tak, ako ho poznáme. To nie je zlá vec, pretože zo série Mario Kart sa už stala značka, ku ktorej sa ostatné hry tohto žánru iba snažia priblížiť. Na druhej strane je to už ôsma časť, ktorá aj napriek svojej hrateľnosti nepriniesla nič nové, z čoho by nám padla sánka.

Aj napriek tomu, že všetky vylepšenia považujeme za kozmetické, ide zatiaľ o najlepší Mario Kart v celej sérii.

Adam Zelenay

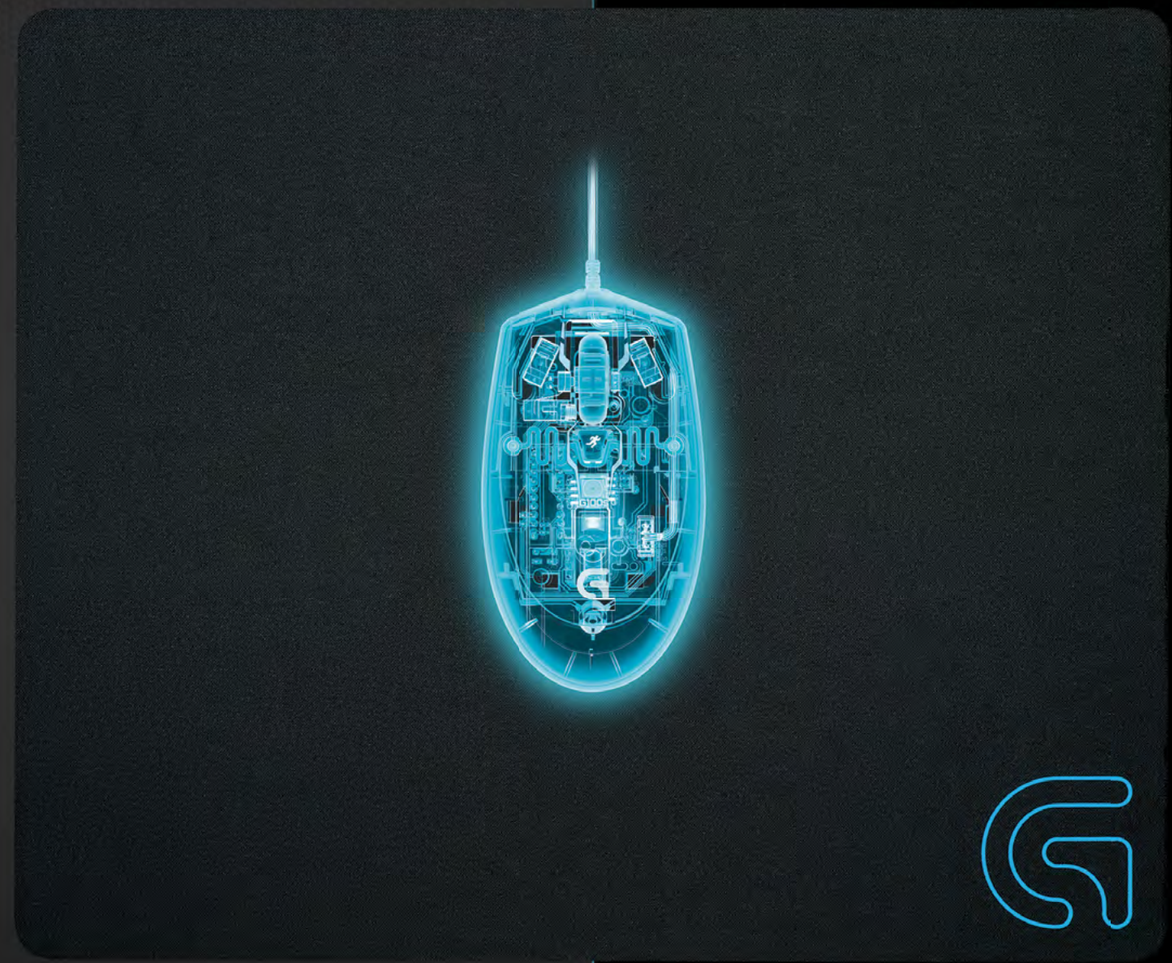
Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť aj na www.gameexpres.sk

ZVYŠTE STUPEŇ KONTROLY NAD SVOU HROU, ZLEPŠETE SVOU HRU.

G240 CLOTH GAMING MOUSE PAD

NAPROSTÁ OVLÁDATELNOST
Látkový povrch přináší střední úroveň tření, čímž zlepšuje ovladatelnost myši na počátku pohybů, při zastavování nebo při prudkých změnách směru pohybu myši.

PLYNULÉ POHYBY
Konzistentně sledovatelný povrch zvýší přesnost vašeho míření a otevře vám cestu k plnému potenciálu vaší herní myši Logitech G.



Logitech | G
SCIENCE WINS
gaming.logitech.com

DOKONALÁ SHODA
Povrch podložky G240 byl navržen tak, aby vyhovoval senzorům myší Logitech G, a již tak vynikající přesnost se tak ještě zvyšuje.

TENKÁ A STABILNÍ
Gumová základna zajišťuje stabilní polohu podložky a 1 mm tloušťka zlepšuje pohodlí vašemu zápěstí.

Soul Sacrifice Delta

EŠTE CHUTNEJŠIE JRPG

Minulý rok v máji sme písali o hre menom Soul Sacrifice. Toto japonské RPG malo naštartovať predaje prenosnej konzoly spoločnosti Sony a na východe sa tento efekt aj dostavil. Vkus európskych, resp. amerických a japonských hráčov sa však niekedy líši a aj preto bol Soul Sacrifice v našich zemepisných šírkach prijatý rôznorodo.

Nám sa hra páčila a strávili sme pri nej viac ako 20 hodín. Hoci nám niektoré prvky herného dizajnu vadili, dokázali sme ich „prekusnúť" a dobre si užiť to, čo Soul Sacrifice ponúka. Je toho pomerne dosť – zaujímavý príbeh, vývoj postavy a súboje s bossmi, ktoré vyžadujú trochu logického uvažovania a vhodný výber schopností. Na druhej strane nám vadil dizajn herného sveta, ktorý je delený na malé bojové arény. Výsledkom toho je rýchly nástup stereotypu, pretože herná náplň sa nemení. Vstúpiť do arény, porazíť niekoľko slabších nepriateľov alebo veľkého bossa. A tak stále dookola.

Soul Sacrifice Delta tento princíp nemení. Ak vám vadila jednotvárnosť už pred rokom, potom sa bude v Delte situácia opakovať a nemá zmysel o hre uvažovať. V opačnom prípade je Delta pre vás ako stvorená – využíva totožný koncept, vylepšuje ho a pridáva množstvo nového herného obsahu.

Z pohľadu hráča, ktorý Soul Sacrifice ešte nehral, je takisto voľba jednoznačná. Delta je Soul Sacrifice 1,5 a obsahuje všetok obsah z pôvodnej hry. Nad kúpou pôvodnej verzie teda nemá zmysel uvažovať.

Delta má v základnom balení pribalené aj všetky DLC balíčky, ktoré vyšli pre pôvodnú verziu. Okrem toho prináša nové schopnosti, nepriateľov, bossov, spoločníkov, lokality a misie.

Rozšírenie herného obsahu nie je samo o sebe pádnym dôvodom pre vydanie vylepšenej edície. Uvedomujú si to aj vývojári, ktorí prinášajú niekoľko príjemných zmien, ktoré v porovnaní s rok starou verziou chválime.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG
Výrobca: Marvelous AQL
Vydavateľ: PSN
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové frakcie majú reálny vplyv na spôsob hrania
+ možnosť tvoriť kombá počas boja
+ nový herný obsah
+ nový obchod Bazaar Ledger
+ veľké množstvo schopností
- stále nudná grafika
- stále riziko rýchleho stereotypu
- cena pre majiteľov pôvodnej verzie

HODNOTENIE:

85%

Najpríjemnejšou novinkou je pridanie nových frakcií. Tie nemajú iba kozmetický význam a takisto nie sú iba ďalším spôsobom, ako do hry zakomponovať viac bočných príbehov a misií.

Tento účel, samozrejme, spĺňajú, avšak zároveň dávajú hráčovi väčšiu voľnosť pri vývoji hrdinu. Vylepšovanie postavy totiž v Soul Sacrifice funguje obetovaním alebo záchranou porazeného nepriateľa. Jeho obetovanie vám zlepší mágiu a zároveň zvýši počet použití jednotlivých schopností v danom boji. Záchrana príšery obnoví hrdinov život. Tento systém nie je úplne ideálny a najmä v náročných bojoch bol hráč v pôvodnom Soul Sacrifice často nútený obetovať príšery, aby si doplnil schopnosti a mohol vôbec bojovať.

Delta prináša dvojicu nových frakcií. Celkovo sú v hre tri a každá z nich má iné presvedčenie. Avalon je frakcia z pôvodnej hry, ktorej mottom je obetovanie príšer. Sanctuarium je protipól a členovia tohto rádu sa snažia zachrániť všetky príšery. Schizofrenickým rádom je Grim, ktorý necháva rozhodovanie na osud, resp. na náhodu.

Z hľadiska hratEľnosti je dôležité najmä to, že schopností počas boja vám obnovuje správanie sa podľa presvedčenia tej ktorej frakcie. Inak povedané, zatiaľ čo vás pôvodný Soul Sacrifice nútil príšery obetovať, teraz si stačí vybrať správnu frakciu a hrať, ako chcete.

Dodržiavať pravidlá frakcie sa však oplatí, pretože po boji získate dodatočnú odmenu.

Novinkou je aj vylepšený bojový systém, ktorý umožňuje efektívnejšie kombinovať niektoré schopnosti počas boja. Kombinovať budete rôzne typy schopností vášho hrdinu, ale aj útoky v spolupráci s ostatnými hráčmi. Práve kooperatívny online multiplayer ponúka najlepší herný zážitok. Za predpokladu, že hráte s kamarátmi alebo s hráčmi, ktorí chcú hrať tímovo a vedia, ako na to.

Súboje s najsilnejšími bossmi sú naozaj ťažké a sami ich nezvládnete – ani s pomocníkmi, ktorých ovláda umelá inteligencia.

Hráči pôvodnej verzie si môžu do Delty preniesť svoju uloženú pozíciu. Tento proces označí niektoré misie za splnené. Hoci sa úroveň hrdinu resetne na 1, do Delty sa prenesú aj niektoré schopnosti, čo zjednoduší a urýchli úvodný rozbeh.

Soul Sacrifice Delta je jedna z mála exkluzívnych hier pre PS Vitu, ktoré sú skutočne unikátne a ponúkajú herný zážitok, aký nenájdete na žiadnej inej platforme. Z pohľadu lokálneho hráča však dosť záleží na tom, aký má vzťah k východnej hernej tvorbe. Soul Sacrifice Delta je žáner JRPG a hoci sa to na prvý pohľad nemusí zdať, je naozaj komplexný. Obrovské množstvo schopností, ktoré sa dajú ľubovoľne kombinovať je základom úspechu a zároveň trochu oživuje inak jednotvárnu hratEľnosť. Aj kvôli tomu niektorí hráči hru Soul Sacrifice milujú a iní tento titul nenávidia. A to isté sa bude opakovať aj pri hraní vylepšenej reedície. Je však škoda, že majitelia pôvodnej verzie nemajú možnosť kúpiť si, resp. upgradovať na Deltu so zľavou.

Roman Kadlec

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

Men of War: Assault Squad 2

TOTÁLNE REALISTICKÁ VOJNA S TOTÁLNE RETARDOVANÝMI VOJAKMI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RTS
Výrobca: Digitalmindsoft
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ coop multiplayer
- neuveritel'ná nuda
- mikromanažment jednotiek
- retardované jednotky
- cheatujúca AI

HODNOTENIE:
30%

S realistickost'ou hier to máte vždy ošemetné. Áno, dá sa vytvorit' realistický simulátor konkrétnej vybranej činnosti, napríklad lietania alebo automobilového pretekania, ale pokúsit' sa vytvorit' komplexný herný systém, v ktorom ešte k tomu vystupuje AI, je v dnešnej dobe stále nemožné a Men of War: Assault Squad 2 je toho jasným dôkazom.

Hardcore RTS

Nie príliš známa RTS séria Men of War má na svojom konte už niekol'ko hier zasadených do kulís druhej svetovej vojny. Pokial' patríte k RTS nadšencom a čudujete sa, prečo ste doteraz o tejto hernej sérií, pochádzajúcej z Ruska, nikdy nepočuli, tak vedzte, že táto séria spadá do špeciálnej podkategórie RTS hier určenej pre hardcore hráčov, ktorým normálne RTS hry prídu príliš jednoduché. Základným stavebným kameňom, na ktorom je celá séria postavená, je realistickost', vd'aka ktorej musíte nielen komandovat' široké spektrum jednotiek s rôznymi atribútmi, ale taktiež riešit' ich kompletný mikromanažment, a to až na úroveň toho, kol'ko majú munície, benzínu, staminy, zdravia atd'.

Prirátajte si k tomu fakt, že všetky jednotky aktívne ovplyvňuje počasie, terénne prekážky a máte tu herný systém, pri ktorom sa excelovské tabul'ky smutne schovajú do kúta. Je mi jasné, že toto všetko sa zopár jedincom, ktorí majú obrovské množstvo vol'ného času, môže páčit', ale pre všetkých ostatných smrtel'níkov toto konštatovanie znamená, že MoW:AS2 nie je zábavná hra ani náhodou, pretože mikromanažment každej jednej jednotky (do miery, ktorú po vás hra vyžaduje) je totálne šialený. Hra sa navyše vôbec neunúva vám tento systém nijak vysvetlit', neobsahuje žiaden tutorial, takže prvých niekol'ko hodín je vyslovené utrpenie.

Retardovaní vojaci

Korunou MoW: AS2 však nie je hardcore mikromanažment, ale inteligencia samotných jednotiek. Kým v iných RTS hrách tak akosi očakávate, že ked' pošlete jednotku do útoku, tak sa jednotka presunie do vzdialenosti, z ktorej má dostrel' a zaútočí na ciel', tu na to môžete zabudnút'. Videl som zlý pathfinding jednotiek už v rôznych stratégiách, ale ked' som na monitore videl, ako nákladiak s muníciou (po tom, ako som ho poslal na vybrané miesto) po ceste narazil do môjho stojaceho tanku a prevrátil sa... bol som nútený skonštatovat', že toto je úplne nový level retardovanosti jednotiek. Rovnako retardovane sa správa prakticky celá vaša armáda, napríklad vaši vojaci sú schopní stát' na mieste pod pal'bou nepriatel'a s tým, že im došla munícia (hoci pol metra od nich stojí nákladiak s ňou). Rovnako „realisticky" sa správajú aj vaše tanky, ktoré sú schopné zo záhadného dôvodu prestat' náhodne striel'at' po nepriatel'ských jednotkách až do momentu, kým im znova výslovne nezadáte príkaz opät' striel'at'. Najsmutnejším zistením je však fakt, že si vývojári boli vedomí tohto problému pri vývoji, a tak do hry pridali úžasnú možnost', kedy môžete nad jednou vybranou jednotkou prebrat' realtime ovládanie a mierit' za ňu.

Cheatujúci nepriatelia alebo multiplayer

Pokial' patríte k masochistom a rozhodnete sa aj napriek popísaným nedostatkom MoW: AS2 hrat', máte na výber medzi asi 20 singleplayer misiami za rôzne frakcie, v ktorých po vzore reálnej vojny bud' dobývate, alebo bránite vybrané pozície. Všetky misie majú spoločnú jednu vec – cheatujúci počítačový protivník, ktorý dokáže na vás neustále posielat' jednu vlnu útokov za druhou bez rozdielu na to, kol'ko má obsadených stanovíšt' na mape. V kombinácii s popísaným nudným klikfestom je tak výsledkom zhnusenie. Akou takou záchranou je multiplayer, ktorý okrem kompetitívnej zložky ponúka možnost' coop hrania singleplayer misií. Bohužial', ale ani ten nie je úplne spásonosný vzhl'adom na to, že hru (nutné povedat', že po zásluhe) vlastní vel'mi malé množstvo hráčov, a tak nájst' niekoho, kto hrá hru na rovnakej úrovni ako vy, je prakticky nemožné. Graficky ani zvukovo (rovnako ako vo všetkých iných oblastiach) hra nijak neexceluje a celkovo sa dá povedat', že ide skôr o horší priemer.

MoW: AS2 nie je dobrá hra. Kompletne zlyháva na celej čiare, čo sa týka zábavnosti. Pokial' nepatríte k masochistom, ruky preč.

Branislav Brna

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

Cel Damage HD

REMAKE ZABUDNUTEJ HRY

Hoci sa považujeme za herných pamätníkov, názov 13 rokov starej hry, Cel Damage, v nás nevyvoláva žiadne spomienky. Niet sa čomu čudovať. Tento titul získaval v dobe svojho uvedenia priemerné známky a mnoho vtedajších hráčov Cel Damage nikdy nehralo. To sa môže zmeniť s aktuálnou HD verziou.

Tá vychádza pre PlayStation 3, 4 a Vitu. Výhodou je, že ak si kúpite hru pre akúkoľvek konzolu, automaticky si ju môžete stiahnuť aj vo verzii pre ostatné platformy. Okrem toho sa uložené pozície automaticky synchronizujú, takže si nemusíte neustále odomykať trate a nové hrateľné postavy. Stačí bonus získať raz a je dostupný aj v ostatných verziách v rámci vášho PSN účtu. Z tohto hľadiska Cel Damage HD chválime.

Druhá pochvala smeruje ku grafike hry. Umelecký štýl pripomína komiks a k hernej náplni sa ideálne hodí. Grafika evokuje kreslené seriály a patrí medzi najlepšie vlastnosti. Cel Damage HD je zástupcom arkádových pretekov, kde okrem jazdenia budete používať viacero zbraní, aby ste získali výhodu voči ostatným hráčom. Koncept hry sa oproti originálu nemení, avšak máme pocit, že HD remake prináša aj drobné úpravy z hľadiska vybalansovania hrateľnosti.

Pôvodná verzia bola v recenziách kritizovaná kvôli tomu, že niektoré zbrane boli výrazne lepšie ako ostatné, a aj z tohto dôvodu sa preteky často menili na naháňačku za tým, kto získa silnú zbraň ako prvý.

Pri hraní Cel Damage HD sme nemali pocit, že by nejaká zbraň výrazne prevyšovala ostatné. Rozdiely medzi nimi sa, samozrejme, nájdu, ale často ide o drobnosti, ktoré závisia aj od vášho štýlu hrania.

Cel Damage HD si vo verzii pre PS3 a PS4 zahrajú až štyria hráči. Pri hraní Vita verzie sme ponuku multiplayeru nenašli, takže na prenosnej konzole je k dispozícii iba režim pre jedného hráča. Ten neprináša nič extra, živých protivníkov nahrádza umelou inteligenciou.

Proti AI môžete hrať aj na PS3/4, avšak čaro hry spočíva práve v lokálnom split-screen multiplayeri. Touto vlastnosťou chce Cel Damage HD zaujať – na trhu sa dnes totiž príliš veľa hier, ktoré delia obrazovku na viacero častí, nenachádza. Problémom je, že bez kampane a online multiplayeru to bude mať Cel Damage HD ťažšie. Takto apeluje iba na určitú skupinu hráčov a potenciálna skupina mohla byť oveľa väčšia. Aj kvôli tomu, že tento žáner je málo zastúpený na Vite aj PS3/4.

Ak však nemáte kamarátov, s ktorými by ste vo vašej obývačke súperili, užijete si Cel Damage HD iba čiastočne. Pretekaniu proti umelej inteligencii totiž chýba tá správna atmosféra a „hecovanie". Problémom je aj dizajn herných úrovní, ktorý je univerzálny, aby vyhovoval trojici herných režimov. Smack Attack premení mapu na bojisko, kde sa vozidlá navzájom likvidujú. Na tej istej mape budete aj pretekať cez checkpointy a zbierať vlajky, ktoré je potrebné doniesť na určené miesto. V praxi to znamená, že klasické preteky sú menej zábavné než v konkurenčných tituloch, kde sú mapy navrhnuté iba pre pretekárske účely.

Aj z toho dôvodu považujeme pretekanie v Cel Damage HD za priemernú zložku. Problémom je aj stereotyp, ktorý sa postupne dostaví bez ohľadu na zvolený režim – ak hráte sami. Parta kamarátov v dobrej nálade je však na to výborným liekom.

Vyskúšanie 12 máp zabaví na 2–3 hodiny. Sú rozdelené do štyroch prostredí, ale dizajnovo sú si podobné. Všetky obsahujú nejaké pasce, ktoré oživujú pretekanie na danej mape a niekedy budú frustrovať vás alebo vašich protivníkov.

Ďalšiu frustráciu (v kladnom aj negatívnom zmysle) môžu spôsobiť spomenuté zbrane, ktoré sa líšia typom – na blízko, na diaľku – a ďalšími parametrami.

Cel Damage HD nedisponuje výraznými nedostatkami. Hra má dobrý potenciál a skombinovanie viacerých herných módov je dobrým nápadom. Problémom je absencia uceleného režimu pre jedného hráča a chýbajúci online multiplayer. Ten by hru určite dokázal oživiť, pretože skôr či neskôr skĺzne do stereotypu. Riešením situácie je partia kamarátov a split-screen pre štyroch hráčov. Chválime aj vizuálnu prezentáciu, ktorá je unikátna a v kombinácii s hernou náplňou funguje skvelo. Cel Damage HD je dobrý remake priemernej hry, ktorý však výraznejšie neodstraňuje negatíva originálu. Prínosom je integrovanie funkcií cross-save a cross-buy – verzia pre Vitu na cestách zabaví, aj keď si na tejto platforme vo viacerých hráčoch nezahráte. Prím hrajú „veľké" konzoly.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

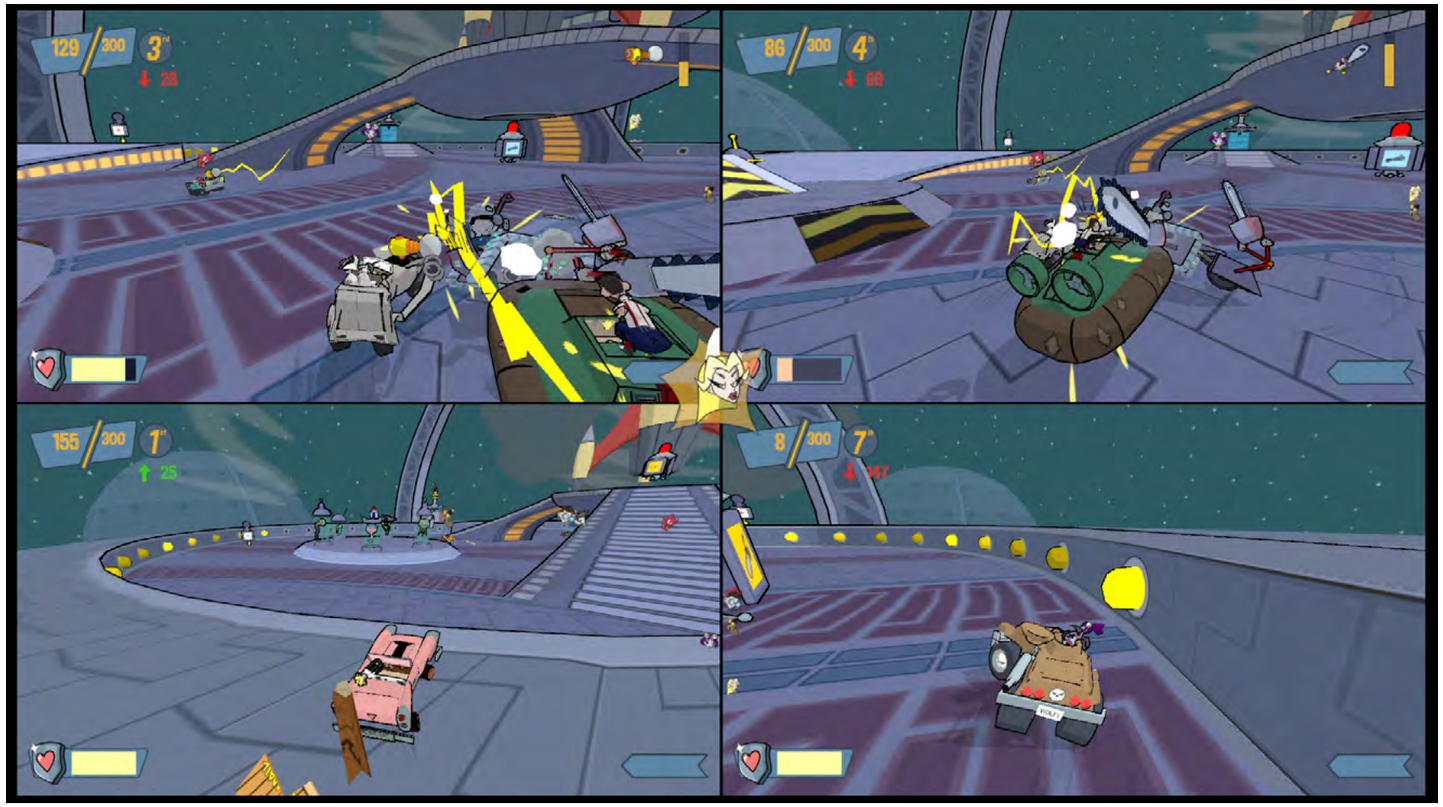
Žáner: PS4, PS3, Vita
Výrobca: Finish Line Games
Vydavateľ: PS Store
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ komiksová grafika
+ tri režimy
+ split-screen multiplayer
+ cross-save a cross-buy
- Chýbajúci online multiplayer a ucelená kampaň
- Stereotyp v režime jedného hráča
- Menej zážitkové pretekanie

HODNOTENIE:

60%



AK HĽADÁTE SPLIT-SCREEN ZÁBAVU, NAŠLI STE JU.

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

Murdered: Souls Suspect

AKÉ JE TO MAŤ ŠANCU VYRIEŠIŤ SVOJU VLASTNÚ VRAŽDU?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Výrobca: Airtight Games
Zapožičal: Cenega
Žáner: adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh
+ zaujímavý nápad riešenia vlastnej vraždy
+ posadnutie mačky

- príliš l'ahké
- skoro žiadne herné mechanizmy
- mŕtve mesto
- málo možností okrem hlavného príbehu
- nemožnosť neuspieť

HODNOTENIE:

68%

Naozaj dobrých príbehových adventúr vychádza v dnešnej dobe málo.

Okrem Playstation exkluzivít ako Heavy Rain či Beyond Two Souls si bežný hráč nemá možnosť zahrať tituly z podobných žánrov, teda snáď okrem L.A. Norire, ktorému sa táto hra asi najviac podobá. Aj to bol jeden z dôvodov, prečo sa hráči tešili na multiplatformový Murdered: Souls Suspect.

Mnoho z nich sa však tešilo zbytočne. Všetci čakali práve nástupcu vyššie spomenutých titulov, Heavy Rain, Beyond či L.A. Noire, ktoré sú príznačné skvelým rozprávaním príbehu, výbornými hernými mechanikami a celkovým dopadom autentickej atmosféry na hráča. Vývojárom Murdered sa síce podarilo osvojiť si niektoré z techník, ktoré robia adventúry založené čisto na príbehu naozaj dobrými, to ale nebolo pre väčšinu hernej komunity dosť a tak hra veľmi rýchlo stratila atraktívnosť.

Dôvodov k tomu bolo hneď niekoľko, ale v podstate na seba všetky nadväzujú. Ak by sme ich chceli všetky zhrnúť do jedného názvu, ktorý by Murdered: Souls Suspect a jeho nedostatky popisoval, bola by to "plytkosť". Tú nachádzame počas hry v každom bežnom aspekte. Pokiaľ zoberieme do úvahy, že ide o príbeh detektíva, ktorý rieši svoju vlastnú vraždu, vlastne toho sami veľa nevyriešite. Na rozdiel od detektívky L.A. Noire, kde ste mohli pri nesprávnom odhadnutí, zlom preskúmaní miesta činu alebo konečnom verdikte pohoriet' a dokonca tak nevyriešiť prípad alebo odsúdiť nevinného, niečo podobné v tejto hre ani nehľadajte. Od začiatku do konca, vás až nechutným spôsobom vedie za ručičku, našepkáva vám správne odpovede na otázky, na ktoré aj tak nemôžete odpovedať zle a sú také primitívne, že si často myslíte, že vás hra a jej vývojári považujú za retardovaného. Naozaj sme sa miestami cítili, ako keby hra urážala našu inteligenciu. Tento fakt je o to horší, že znechucuje akúkoľvek vlastnú iniciatívu, logické riešenia prípadov a následne aj úspech z nich. Či už ide o hlavný príbeh alebo tých zopár bočných misií, ktoré v hre nájdete (4?)... ich vyriešenie je natoľko priamočiare, že z neho nemáte absolútne žiadny pocit zadosťučinenia.

Prvotný nápad riešenia svojej vlastnej vraždy ako duch je naozaj výborný a spracovanie hráča ako ducha sa vývojárom podarilo viac-menej dobre, avšak na scénu prichádza druhá tvár tohto konceptu – mesto. Úvodných pár minút mesto, v ktorom sa pohybujete, pôsobí naozaj autenticky, skvelo nadizajnovane a s fajn atmosférou. Po chvíli prídete na to, že je mesto mŕtve. Samozrejme, nie doslova. Na uliciach stretnete ľudí, ktorí dookola omieľajú rovnaké dve „hlášky", dokonca rovnaké monológy bežne rozprávajú viac NPC naraz. Chýbajú nejaké prepojenia hráča s mestom, interakcia, bočné úlohy, náhodné udalosti, hocičo. Takto je celé mesto síce peknou, ale otravnou prekážkou medzi vami a pokračovaním príbehu. Vývojári sa dokonca o trochu zmeny posnažili implementáciou démonov, tá sa im však absolútne nepodarila. Démonov stretnete asi 5-krát počas celej hry a znova ide skôr o otravné zdržanie, ako o nejakú výzvu.

Aj keď všetko ostatné zlyháva na plnej čiare, hra sa zle hrá, respektíve sa skoro nehrá nijak a ide len o behanie od príbehu k príbehu, autori sa asi rozhodli aspoň túto časť spraviť poriadne a vyrovnať sa tak svojim predchodcom aspoň príbehovo, keďže práve o príbeh by pri takejto hre malo ísť a dokáže ho potiahnuť vpred aj pri veľmi slabých mechanizmoch, ovládaní a hrateľnosti. Práve to je prípad Murdered. V podstate ide o to, čo od hry takéhoto typu čakáte. Ak ste čakali naozajstné riešenie prípadov, logické hádanky, vypočúvanie svedkov a skutočnú detektívnu robotu, prekopanú dobrými hernými mechanizmami, tak Murdered určite nie je hra pre vás. Ak si však dáte záležať na dobrom rozprávaní príbehu a fajn scenári, kde hrou doslova len prechádzate ako filmom za odkrytím vraždy, tak si v hre svoje určite nájdete a zabaví vás na niekoľko kvalitných hodín zaujímavým príbehom. Ako bonus dokonca môžete posadnúť mačky!

Verdikt

Murdered: Soul Suspect si určite nezaslúži ignorovanie a vlnu kritiky, ktorej sa mu po vydaní dostalo. Zaslúži si jej veľa, o tom nie je reč. Na poli hrateľnosti, herných mechanizmov a celkového spracovania hernej stránky ako takej zlyháva snáď v každom možnom aspekte. To však zásadne nerobí hru odpadom. Nie každému vadí, že hra sa v podstate nehrá. Niekomu stačí, že si len na večer zapne oddychovú hru a "zahrá si trochu príbehu". V tomto ohľade sa Murdered nedá veľa vytknúť, lebo po príbehovej a atmosférickej stránke ponúka naozaj dobrý zážitok, na konci ktorého budete radi, že ste si hru (ne)zahrali, ale prešli. Keby hra hneď pri vydaní nestála také hriešne peniaze, aké sa dnes bežne pýtajú za TOP AAA tituly, ale namiesto toho by sa predávala za rozumnejšiu cenu, je dosť možné , že by bola prijatá s ovľa lepšou odozvou. Ak máte radi dobrý príbeh a oddychové hranie, hru si určite skúste a nebudete ľutovať. Len si radšej počkajte na nejakú akciovú cenu alebo „bazárovku".

Richard Mako

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

Octodad: Deadliest Catch

KEĎ SA Z JEDNODUCHEJ MYŠLIENKY A SNAHY ŠTUDENTOV PODARÍ SKVELÁ HRA

Hra Octodad a jej myšlienka vznikla pôvodne ako nevinný nápad študentov univerzity DePaul, ktorí po svojom nečakanom úspechu založili štúdio Young Horses Inc. Pravdepodobne ste o tomto štúdiu a ani o hre dodnes nepočuli, vôbec sa vám nedivíme. O to viac vám s radosťou túto podarenú zábavku predstavujeme.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: adventúra
Výrobca: Young Horses
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý a vydarený nápad hernej mechaniky
+ zábava
+ príbeh
+ šialený kuchár

- príliš krátke

HODNOTENIE:

80%

Primitívne jednoduchá vo svojej základnej myšlienke, hra Octodad: Deadliest Catch prináša na next-gen priam nečakanú zábavu. Celá hra sa točí okolo hlavnej postavy – chobotnice, ktorá sa vydáva za človeka a dokonca si nájdete manželku a máte vlastnú rodinu. Jediným problémom je nenechať odhaliť vašu totožnosť a za každú cenu sa vyhnúť šialenému kuchárovi, ktorý vás chce nasekať do polievky a povedať vašej rodine pravdu o tom, kto vlastne ste.

Celá hra pozostáva zo zopár malých levelov, ktorými prechádzate naozaj kurióznym štýlom. Postavu chobotnice totiž ovládate doslovne za chápadlá. Pomocou štyroch tlačidiel kontrolujete dve chápadlá ako ruky a dve chápadlá ako nohy. V tomto jednoduchom systéme spočíva celá zábavnosť hry, keďže všetko závisí na vašej schopnosti ich koordinovať. Často sa tak ocitáte až vo frustrujúcich situáciách, kde je aj jednoduchá úloha, ako vyliezť na detskú šmýkačku za vašou dcérou, úspechom hodným ocenenia.

Spojte tento zaujímavý a unikátny systém ovládania, milého príbehu, pekne spracovaných prostredí a dostanete vydarenú a zábavnú hru, ktorá aj keď možno bola pôvodne určená skôr pre detské osadenstvo, zabaví určite aj nie jedného „hardcore" hráča. My sme sa teda určite zabavili.

K prejdeniu určitých pasáží si však prichystajte istú dávku sebazaprenia a odhodlanosti. Hoci je systém ovládania jednotlivých končatín poväčšine zábavný a často prináša tie najkomickejšie situácie, kedy sa chobotnica prilepí úplne nezmyselne, alebo sa skotúľate dolu schodmi, dokáže byť miestami až nadmieru nepríjemný. Ak ale s chladnou hlavou týchto zopár nepríjemných pasáží prekonáte, zistíte , že máte o zábavu na večer postarané. To je snáď jediným veľkým mínusom celej hry. Príbeh Octodada si prejdete v podstate na posedenie, za približne tri hodinky. Hra je naplnená vtipnými a milými momentmi, a tak by ste si na konci určite želali nejakú tú hodinku navyše.

Bonusom je, že ak doma plánujete nejakú party, príde k vám zopár kamarátov, môžete si Octodada zahrať v lokálnom Co-op móde. Nenapadá vám ako by sa táto hra dala hrať v Co-op móde? No predsa tou najzábavnejšou formou ! Každý hráč ovláda jednu končatinu ! Dajte tak anarchii a spontánnej zábave voľný priebeh pri sledovaní pohybov chobotnice ovládanej štyrmi nezávislými hráčmi. Môžete verit', že ten pohľad a situácie stoja za to !

Octodad je jednou z tých hier, o ktorej ste v živote nepočuli, dostanete ju na recenziu, alebo hranie a ste nadmieru milo prekvapení. Viac než výborné spojenie nápaditej hernej mechaniky s mierne infantilným humorným svetom a príbehom sa podarí len málokomu.

O to väčšia chvála, že sa to podarilo štúdiu, ktoré sa dá ledva štúdiom nazývať. Ak si odmyslíme krátkosť hry a zopár nepríjemných pasáži, ktoré sa nájdu v každej hre, Octodad je skvelou zábavou pre celú rodinu od detí cez bežných hráčov až po hardcore gamerov, ktorí si chcú pri niečom oddýchnuť a nehanbia si zapnúť ani podobnú „srandičku".

Ak s tým nemáte problém ani vy, určite si hru zaobstarajte. Cena nie je vysoká, zábave je cena úmerná a úprimne, aktuálne nie je na PS4 veľmi široký výber hier a ešte menej ich stojí za to. Dôkaz, že aj malý projekt s 24 000 dolárovým financovaním Kickstarteru dokáže zamútiť a oživiť vody herného priemyslu, spoločnosti sa málokedy odváži prísť s niečom novým.

Richard Mako

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

God of War Collection

OPRÁŠTE SI HISTÓRIU

Sony sa viacerými spôsobmi snaží, aby bolo na PS Vite čo hrať. Okrem toho, že produkuje exkluzívne AAA tituly, portuje na handheld aj remaky svojich obľúbených sérií. Nedávno sme recenzovali Sly Trilogy, tento port sa podľa nás naozaj podaril. Po necelom mesiaci prichádza ešte zaujímavejší herný obsah v podobe prvých dvoch dielov obľúbenej série God of War. A aby toho nebolo málo, v júli sa objaví Ratchet & Clank. Pozrime sa však na Kratosa, ktorý nedopadol úplne podľa očakávaní.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Žáner: akčná hra
Výrobca: Bluepoint Games
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavnosť God of War
+ dve hry v balení
+ nižšia cena
+ cross-buy s PS3 cez PSN
- grafika
- nie plynulé animácie
- občasný pokles fps
- kolísavá kvalita zvuku

HODNOTENIE:

70%

Ťažko povedať, čo je dôvodom nášho menšieho sklamania. God of War 1 a 2 sú výborné hry, ktoré sa oplatia a treba si ich zahrať. Či už na Vite alebo v totožnej kolekcii na PS3. Zakúpenie hry vám sprístupní kolekciu pre obe platformy.

Bohužiaľ, s technickým spracovaním verzie pre Vitu nie sme úplne spokojní. Možno nás rozmaznal medvedík čistotný Sly Cooper, ktorého trilógia sadla na Vitu ako zadok na šerbeľ. Sly svoj pôvod z čias PS2-ky nedokázal úplne zakryť, ale aj vďaka kreslenej grafike a bezproblémovému technickému spracovaniu pôsobil na handhelde veľmi prirodzene.

To sa o God of War nedá povedať. Verzia pre Vitu vychádza z HD remaku pre PS3. Grafika je však na Vite o poznanie horšia, až sme mali pocit, že hráme originál. V prípade God of War 2 je situácia trochu lepšia, ale naše očakávania boli vyššie. Aj napriek horšej grafike sa hra v niektorých momentoch nevyhne drobnému spomaleniu – nejde o nič výrazné, čo by sa negatívne prejavilo na hrateľnosti.

Opäť sa budeme odvolávať na Sly Trilogy. Po bezchybnom porte Slya sme rovnakú kvalitu očakávali aj od God of War Collection, avšak nedostavila sa. Obe kolekcie pritom vyšli pôvodne na PS2 a neskôr v HD verzii na PS3. Je však možné, že Vita niektoré grafické efekty nezvláda ako PS3. Aj preto vyzerá kolekcia v mobilnej verzii o poznanie horšie. Kritizujeme aj kvalitu zvuku, ktorá je počas hrania striedavá a v niektorých momentoch pôsobí ako nekvalitné nahrávky z rádia.

Takisto sa nám nepáči nútené využitie ovládacích prvkov, ktoré Vita ponúka. Zatiaľ čo na PS2/3 otváral Kratos truhlice pomocou tlačidla O, na Vite sa budete musieť dotýkať zadnej dotykovej plochy. Toto riešenie nám nepríde najpohodlnejšie a pokiaľ to nie je vyslovene nutné, preferujeme, ak nie je zadná plocha využitá. God of War Collection ju využíva samoúčelne a nedá sa vypnúť ani v nastaveniach.

Toľko ku kritike, z ktorej by ste mohli nadobudnúť pocit, že God of War Collection je pre Vitu zlá hra. Nie je to pravda. Herný obsah ostáva bezo zmeny a je výborný.

Osobne preferujeme najmä druhý diel, ktorý považujeme za najlepší zo série a pri hraní GoW Collection máte výbornú príležitosť všimnúť si ten skok, ktorý dosiahli vývojári medzi prvým a druhým dielom. Bez ohľadu na slabšiu grafiku, nestabilnú kvalitu zvuku a nútené využitie zadnej dotykovej plochy je God of War Collection vo svojom jadre vynikajúci titul. Najmä čo sa týka hrateľnosti.

Hranie GoW Collection sme si počas cestovania užili. Nemôžeme si však pomôcť, pri hraní kolekcie na PS3 by bol herný zážitok o poznanie lepší. Takýto pocit sa pri hraní Sly Trilogy na Vite nedostavil a je to hlavný dôvod, prečo má GoW Collection nižšie hodnotenie. Hoci sú GoW 1,2 výborné hry, na Vite nie sú prezentované ideálne, a to aj napriek tomu, že dôvody sú skôr kozmetického rázu – rozmazaná a nedetailná grafika na pomery HD remaku, nižší počet maximálneho počtu fps, čo sa prejavuje aj na plynulosti animácií, občasné spomalenie hry, kolísavá kvalita zvuku a nutnosť používať zadný dotykový panel.

Na druhej strane ak ste si už PS3 verziu HD remaku kúpili cez PSN, port na Vitu si zahráte bezplatne.

Roman Kadlec

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

WILDSTAR®
NOVÉ SCI-FI MMORPG
UŽ V PREDAJI!
SHOW OFF YOUR WILD SIDE
12 www.pegi.info
www.WildStar-Online.com
©2011–2014 NCSOFT Corporation. All rights reserved. WildStar, NCSOFT, the interlocking NC Logo, Carbine Studios, and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCSOFT Corporation.
NCSOFT Carbine STUDIOS

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

Sony Xperia Z2 Tablet

Ultratenký spoločník do voza aj do dažd'a

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Dostupná cena : 464.77 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ odolnost' voči prachu a vode
+ štíhly a l'ahký
+ kvalita snímok
+ reproduktory

- odrazy displeja
- hrubé okraje
- zachytáva odtlačky

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: 10,1" IPS displej s LED podsvietením, rozlíšenie 1920×1200
Procesor: Qualcomm® Snapdragon™ 801 (2,30GHz, 4 jadrá)
Operačný systém: Android™ 4.4 KitKat
Operačná pamäť: 3GB
Úložný priestor: 16GB
Konektivita: Wi-Fi WLAN 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0 4G/LTE, NFC, InfraRed, GPS, DLNA
Rozhranie: 1× microSD slot (maximálna kapacita 128GB), 1 × USB 3.0 (s podporou MHL 3.0 a HDMI cez MHL), 1 ×3,5mm jack
Kamera:
Vpredu: 2,2Mpx;
Vzadu: 8,1Mpx, kamera s funkciou AutoFocus CMOS Exmor RS™
Batéria: Li-Ion 6000mAh
Rozmery: 172×266×6,4mm
Hmotnosť: 426g

HODNOTENIE:

90%

Spoločnosť Sony obohatila svoju nepočetnú rodinu tabletov a k minuloročnému modelu Z pribudla horúca novinka Xperia Z2 tablet, ktorá korešponduje s rovnako označeným smartphonom. Z2 je tenšia, l'ahšia, výkonnejšia a zároveň si zachovala to, čo ju robilo výnimočnou.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

S hrúbkou (aj keď ide skôr o opačný výraz) 6,4mm ide o ten najtenší dostupný tablet na trhu a medzi 10-palcovými konkurentmi aj o ten najl'ahší. Wifi verzia váži 426g a LTE model 439g. Pre porovnanie: minuloročný Z tablet má 6,9mm a váhu 495g. Konkurenčný iPad Air je so 7,5mm ešte o čosi širší a so 478g aj t'ažší. V kombinácii s odolnosť ou voči vode a prachu ide o výnimočné zariadenie. Za vel'ké negatívum považujeme hrubé okraje okolo displeja, aj keď výrobca môže argumentovať tým, že slúžia pre lepšie uchopenie, no tablet by sa vd'aka nízkej hmotnosti pohodlne držal aj bez nich. Pohodlnému úchopu sekunduje aj vel'mi príjemná úprava zadnej strany, ktorá je mäkká a pôsobí ako koža. Nanešť astie na nej vidno odtlačky prstov a t'ažšie sa čistí.

Sony tradične použilo dizajn OmniBalance s charakteristickým okrúhlym tlačidlom umiestneným na boku. Pri používaní v horizontálnej polohe ho l'ahko nahmatáte palcom a vd'aka vystupujúcemu tvaru rýchlo nájdete tlačidlá ovládania hlasitosti. Okrem nich sa na tablete nenachádzajú žiadne iné, ani systémové tlačidlá. Tie sú riešené softvérovo a zobrazujú sa na displeji. Na vrchnej strane nájdeme microUSB port a slot pre pamäťovú kartu. Na zabezpečenie odolnosti sú utesnené krytkami a takmer splývajú s rámom. Vedľa nich sa nachádza infra port na ovládanie zariadení. Na spodnej strane našli svoje miesto konektory pre dokovanie, nabíjanie a, žiaľ, aj 3,5mm jack, čo nehodnotíme veľmi pozitívne, pretože pri bežnom položení vám bude prekážať. Naopak pochvalu si zaslúži dvojica stereo reproduktorov umiestnených v spodnej časti bočných strán.

DISPLEJ

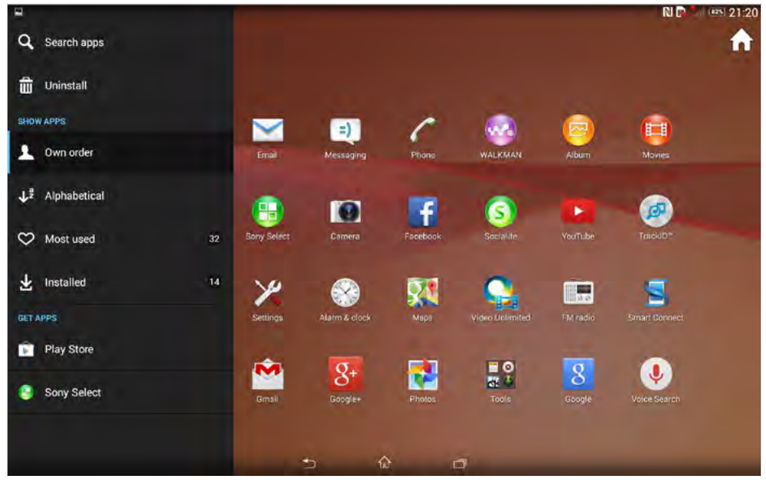
Spoločnosť Sony veľmi rada uvádza rôzne názvy technológií ako Live Color LED či Triluminos. Pre zákazníka je podstatnejšie to, že novinka má jasnejšie, rovnomernejšie podsvietenie a žiarivejšie, no stále verne podané farby. Použitý je IPS panel s rozlíšením 1900×1200 bodov, čo predstavuje 224ppi. Nejde o rekordné hodnoty v tejto kategórii, no obraz je stále pomerne jemný a pri bežnom používaní si raster nevšimnete. Obrovským mínusom je odrážanie, pre ktoré je displej v exteriéroch a pri dennom svetle takmer nečitateľný.

HARDVÉR

Čo sa týka výkonu, novinka v ničom nesklamala a prináša len to najlepšie. Štvorjadrový Snapdragon 801 a Adreno 330 GPU spolu s 3GB operačnej pamäte preberajú taktovku aj nad tými najnáročnejšími hrami a aplikáciami a poskytujú ich plynulý chod. Konektivitu obstaráva Wifi v štandarde ac, prípadne LTE/3G pri drahšom modeli. Obe dopĺňa Bluetooth 4.0 a vol'bu správnej cesty zaručí GPS s podporou Glonass. Všetkých žrútov napája batéria s kapacitou 6000mAh, čo je pravdepodobne maximum, aké sa zmestilo do ultra tenkého tela.

SOFTVÉR

Xperia Z2 tablet beží na najnovšej verzii Androidu 4.4.2 s malou úpravou Sony. Tá zasahuje do systému len minimálne, čo bude zástancom "čistého" Androidu vyhovovať, no budú ukrátení napríklad o multitasking, ktorý ponúkajú Samsung či LG a najmä pri tabletoch podstatne zvyšuje produktivitu. Nadstavba od Sony poskytuje len miniaplikácie dostupné po stlačení tlačidla aktívnych okien. Systém je svižný a počas testovania sme sa nestretli



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

s reštartmi, ani pádmi aplikácií.

FOTOAPARÁT

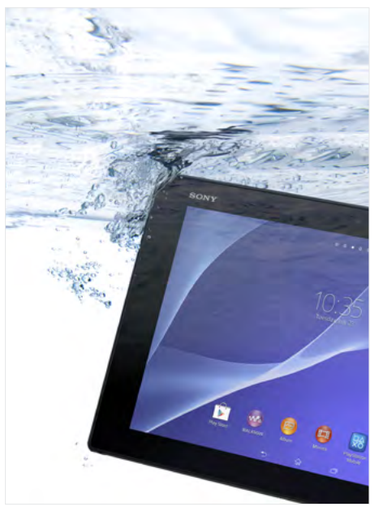
Už predošlá generácia tabletu prekvapila kvalitou fotografií a nakol'ko aj v Z2 nájdeme rovnaký snímač Sony Exmor RS s 8,1Mpx, výsledok je nadštandardný. Vd'aka novému procesoru je možné rýchlo ostrit' a vytvárat' snímky. Tie sú štandardne nastavené na stranový pomer 16:9 v rozlíšení 5Mpx. Na využitie plného rozlíšenia je potrebné nastavit' pomer na 4:3.

Zo Snapdragonu 801 profituje aj automatický mód výberu scén, ktorý ul'ahčuje fotenie a nastavenie parametrov. Vo väčšine prípadov skutočne zvolil tú najvhodnejšiu. Pri horších svetelných podmienkach oceníte prisvetl'ovaciu diódu. Záznam videa prebieha v 1080p s 30 snímkami za sekundu.

VERDIKT

Sony vylepšilo to, čo už bolo dobré a na zákazníkov fungovalo. Tablet Xperia Z2 je tak ešte tenšia, l'ahšia, výkonnejšia s lepším displejom a zvukom. Spolu s odolnost'ou voči prachu a vode ide o unikátne zariadenie. Problémom môže byt' horšia čitatel'nost' displeja na priamom slnku a jeho nižšie rozlíšenie. Tieto chybičky krásy sú vyvážené elegantným dizajnom, výborným spracovaním a prémiovým výkonom. S cenou pod 500€ sa radí medzi svojich priamych konkurentov iPad Air a Galaxy Tab Pro 10.1, takže záleží len a len na tom, aké vlastnosti požadujete.

Róbert Babej-Kmec



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

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

Asus N750

Multimediálny multitalent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena : 1000 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ spracovanie
+ displej
+ zvuk
+ batéria

- chladenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Asus N750JV-T4110H

Procesor: Intel Core i7-4700HQ 2.4GHz

RAM: 8192MB, DDR3

Grafická karta: NVIDIA GeForce GT 750M 4GB Core: 967MHz Memory: 900MHz, nVidia Optimus

Displej: 17.3 palca 16:9, 1920×1080 pixel, AUO219D, LED podsvietenie, matný

Pevný disk: 750GB 5400rpm

Periférie: 4 USB 3.0, 1 HDMI, 1 DisplayPort, 1 Kensington Lock, Line In, Line Out, Card Reader: 4-in-1,

Vel'kosť: 29×415×275 (V×Š×H) [mm]

Hmotnosť: 3.3kg Zdroj – 0.54kg

Batéria: 70Wh Lithium-Ion, 6 článkov

HODNOTENIE:

85%

So sériou N sa už väčšina nadšencov notebookov stretla, spoločnosť Asus sa však rozhodla posunúť túto sériu na novú úroveň, ktorá okrem audiovizuálneho zážitku ponúka aj nemilosrdnú výpočtovú silu, ktorá sa odhodláva pokoriť vysoké detaily i pri najnovších hrách. V konečnom dôsledku nám vznikne všestranný výkonný notebook, ktorý vydrží pri práci, multimédiách i hrách, prenosnosť však nečakajte.

PRVÉ DOJMY

Nadšenie, že si domov na nejakú tú chvíľu odnesieme ďalšie herné delo, sa trošku pominulo pri zistení, že s prenášaním v bežnom ruksaku sa môžeme rozlúčiť. Niesť na ramene tašku s 3,3-kilogramovým notebookom, pol kilovým adaptérom a množstvom ďalších drobností, veru, nie je príjemný zážitok, no občasné prenášanie sa dá zvládnuť. Predsa len nikto, kto plánuje nosiť notebook všade so sebou, nebude investovať do 17,3-palcového giganta.

KOV POTEŠIL

Pri lacnejších notebookoch zvykne platiť, že čím väčšie rozmery, tým menšia pevnosť konštrukcie. Tu sa s týmto javom, našťastie, nestretávame, konštrukcia je lemovaná kovom, je pevná, odolná voči menším nárazom a škrabancom. Ani pri držaní za roh notebooku nepozorujeme žiadne ohýbanie či vŕzganie, len je to vzhľadom na hmotnosť celkom nepríjemný úchyt.

KLÁVESNICA NA JEDNOTKU

Po otvorení vidíme klávesnicu. Podobne ako pri Macbookoch nevyužíva všetok priestor, ktorý jej rozmer notebooku ponúka, na druhú stranu aspoň nemusíme posúvať zápästia, ak chceme využívať jej celý rozsah. Nechýba ani numerická časť, zdvih klávesov je pomerne malý, aj napriek tomu majú klávesy dobrú hmatovú odozvu a klávesnica poslúži ako pri hraní, tak aj pri písaní. Pri nočnom písaní vám pomôže jednoducho nastaviteľné

podsvietenie klávesnice.

TOUCHPAD NA TROJKU

Pri domácom využití síce bude ovládaniu dominovať myška, no nájdu sa prípady, kedy sa budeme musieť zdržať dlhší čas na touchpade-clickpade, ktorý sa akosi nevie rozhodnúť, čo je zač. Kombinuje tlačidlá v spodnej časti s multidotykovými gestami a dotyk so stlačením ako pravé tlačidlo. Šikovnejší si to rýchlo nastavia, no je potrebné sa s tým pohrať, keďže pribalený softvér k touchpadu niektoré funkcie jednoducho nedovoľuje vypnúť. Hlavným problémom je však povrch, po ktorom sa prst akosi nechce kĺzať, čo značne znepríjemňuje ovládanie.

POVRCH

Klávesnica je zasadená v kove, ktorý je príjemný na dotyk, nepotia sa na ňom ruky a aj pri vysokom zaťažení si drží svoju príjemnú teplotu. Nad klávesnicou sú v rohoch zasadené dve nerezové tlačidlá, jedno na zapínanie a druhé na spustenie "Asus Console", ktoré slúži na spravovanie základných funkcií notebooku. Tlačidlá lemujú kruhy z tmavších, postupne zmenšujúcich sa bodiek. Tie sa na prvý pohľad javia ako reproduktory, ktoré Asus pri tomto notebooku toľko ospevuje. Je to však iba dizajnový prvok, skutočné reproduktory sú umiestnené na prednej hrane notebooku.

DISPLEJ

Mať 1366×768 na 17-palcovom notebooku by už bolo nepríjemné a HD+ pri niektorých činnostiach na tomto rozmere tiež nestačí. Hlavnú úlohu dostal do rúk už osvedčený FullHD displej postavený na TFT technológii, ktorá poskytuje dostatočne sýte farby a slušné pozorovacie uhly. Väčšie rozlíšenie nielenže prispieva ku krajšiemu obrazu, ale poskytuje lepší rozhľad, viac priestoru pre prácu, organizáciu vecí a používanie viacerých okien naraz. Pri hrách je však FullHD až prehnaný luxus a v záujme zvýšenia kvality efektov a textúr je potrebné ho niekedy o niečo znížiť, čo pri skoku z FullHD na HD+, 1366×768 či HD až tak nepostrehnete.

Šasi nepoľavilo ani na veku displeja, ktoré si svoju ochrannú a dizajnovú funkciu plní na jednotku. Kov sa neprehýba, nevŕzga a pevne drží na mieste. Uprostred veka je vyryté logo Asus, ktorému pridáva na štýle podsvietenie.

OPTIMUS VERZUS GEFORCE

O výpočtový výkon sa stará štvorjadro od Intelu s označením i7-4700HQ s architektúrou Haswell. V spolupráci s 8 gigabajtmi operačnej pamäte a grafikou nVidia Geforce 750M sa nebojí postaviť zoči-voči najnovším hrám. Technológia TurboBoost v prípade potreby vyžmýka z jadier procesora frekvenciu až do 3,4GHz a naopak v prípade núdze o batériu klesne až k 0,7GHz na jadro. Keď sa ku šetreniu pridá i technológia nVidia Optimus, ktorá mimo hier nahradí dedikovanú grafickú kartu internou, dokáže toto monštrum rapídne znížiť energetické nároky, čím umožní baterke udržať ho pri živote takmer 5 hodín, čo je pri 17,3-palcovom multimediálnom notebooku veľmi slušná hodnota.

Hráči sa môžu do sýtosti vyšantiť pri najnovších hrách, ktoré notebook pri mierne zníženom rozlíšení a obmedzenom anti-aliasingu zvládne, keď nie v ultra, tak aspoň pri vysokých detailoch. Záleží od optimalizácie hry a jej náročnosti na systém. Výkon pozitívne vplýva nielen na hry, ale aj na celkový beh systému, ktorý je aj napriek nie práve najrýchlejšiemu pevnému disku veľmi svižný. Štart trvá len niekoľko sekúnd a ani po prihlásení nemusíme k dosiahnutiu použiteľného stavu.

WINDOWS 8.1

O softvérovú stránku je postarané použitím najnovšieho počinu Microsoftu doplneného o pár utilít a programov. V prvom rade už spomínaná Asus Console, ktorá spravuje všetky dodatočné funkcie, napríklad prepínanie medzi vysokým výkonom a šetriacim módom od spoločnosti Power4Gear. Aktivovať sa dá spustením stlačením tlačidla nad ľavou stranou klávesnice alebo bežným poklepaním na ikonku. Postarané je aj o antivírovú ochranu, ktorú má pod palcom kontroverzný McAfee, cloudové služby priamo od Asusu

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

a pár aplikácií na zábavu. Softvéru je predinštalovaného tak akurát. Stačí na bežné požívanie počítača a zároveň ho tam nie je privel'a na to, aby ho spomal'oval.

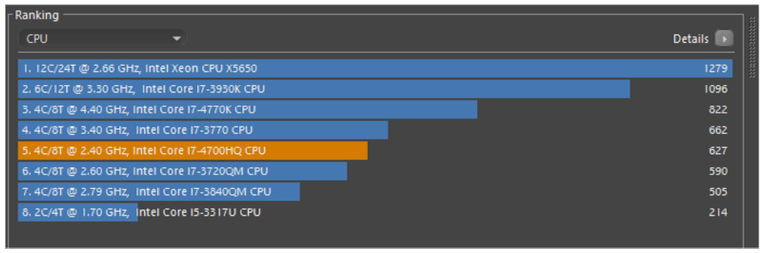
A PREDSA HÁČIK - CHLADENIE

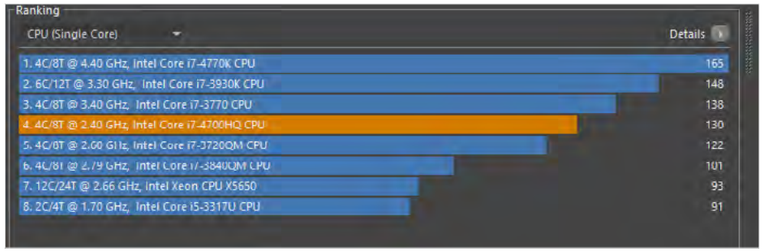
A my sme si už márne mysleli, že "úžasný nápad" s vyfukovaním horúceho vzduchu do štrbiny pod displejom je len výsada ultrabookov. Bohužial', túto "blbost'" si vývojári z Asusu osvojili natol'ko, že sa rozhodli ju použit' aj v 17-palcovom multimediálnom notebooku, ktorý má tepla na odvádzanie podstatne viac. Táto "vychytávka" sa odzrkadl'uje na celkovej hlučnosti notebooku, a to nielen pri vysokých teplotách. Notebook celkom solídne počut' aj pri bežnej kancelárskej práci a v tichom prostredí to môže byt' celkom rušivé. Pri solídnom zat'ažení to však chladič zvláda celkom dobre a drží teplotu okolo tých 80 stupňov Celzia.

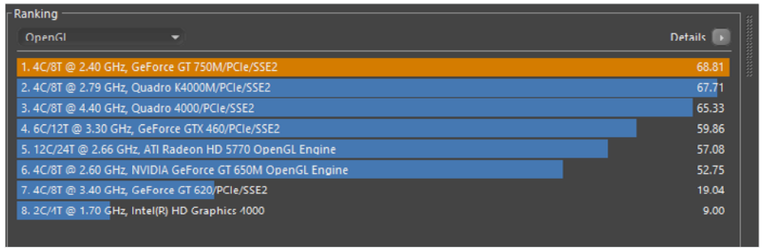
KONEKTIVITA

Čím d'alej, tým viac sa snažia výrobcovia prenosných notebookov šetrit' na portoch, to by však v týchto rozmeroch pri multimediálnych modeloch platit' nemalo. Aj napriek tomu nás tu stretne niekol'ko obmedzení. Základnou výbavou sú 4 USB 3.0 porty, ktoré pomôžu pri vysokorýchlostnom pripojení príslušenstva všetkého druhu. Spoločnost' nepodl'ahla trendu všetko riešit' bezdrôtovo a nechala nám tu i starý známy RJ45 na pripojenie do ethernetu. Čo nám však nenechali je klasický VGA konektor, ktorý je síce pomaly vytláčaný všadeprítomným HDMI (aj tu sa nám ušiel jeden port), stále je VGA často používané predovšetkým na pripájanie projektorov a dočasné pripájanie externého displeja. Netreba však zúfat', máme tu namiesto neho miniDispayPort, na ktorý sa dá zohnat' (nie práve najlacnejšia) redukcia. Po zvukovej stránke je nádielka bohatšia, nájdeme tu osobitný 3,5mm audio jack pre výstup na slúchadlá i pre vstup na mikrofón. V zadnej časti je skrytý ešte jeden nenápadný pre zmenu 2,5mm audio jack pre pripojenie pribaleného subwoofera (o tom potom). Vstupy zakončíme tými dátovými, o ktoré sa stará multiformátová čítačka kariet a Bluray kombo, ktoré nám okrem klasických CD a DVD prehrá aj filmy v tej najlepšej kvalite z Bluray nosičov.

Nie každý rád káble a pre tých pohodlnejších je notebook vybavený kvalitnou Wi-Fi anténou od Atheosu a Bluetooth 4.0 čipom od Realteku na rýchle dátové prenosy do väčšej vzdialenosti.







ZVUK ZA DVOCH

Ked'že je N750 notebook telom i dušou multimediálny, nesmieme zabudnút' ani na kvalitný zvuk. O ten sa stará kontroverzný Bang & Olufsen ICEPower. Reproduktorom v notebooku pomáha prenosný subwoofer, ktorý sa stará o kvalitné nízke tóny. Svoju robotu plní dobre a v akčných scénach vám až poskakuje neporiadok po stole. Zvuk je smerovaný do podložky, ktorá je využívaná ako akustické jadro, záleží teda na tom, či je notebook na rohu stola, uprostred alebo či je pod ním drevo alebo antivibračné sklo. V ideálom prípade máte notebook na dreve v primeranej vzdialenosti (aspoň 15 cm) od hrany stola. Ak ste priamo pred notebookom a nie ste na neho priam nalepení, zvuk stojí zato. Rovnako aj ked' ste od notebooku vzdialení niekol'ko metrov. Ak však ste k nemu blízko a nie ste priamo pre ním, prípadne máte nevhodnú podložku, tak sa nám môže zvuk zdat' mierne skreslený. Pri dobrej pozícii je to na notebook vel'mi schopný audio systém, verne podáva celé spektrum tónov a poslúži ako ideálny spoločník na pozeranie filmov, hranie hier i počúvanie hudby.

VERDIKT

Asus N750 trafil presne po hlavičke oblast', do ktorej sa chcel začlenit', ponúka kvalitné multimediálne funkcie, nekompromisný výkon, schopnú výdrž, pevnú konštrukciu, jemný displej a verný zvuk. Všetko, čo by mal ideálny multimediálny spoločník v domácnosti obsahovat'. Trošku sa zahanbil touchpadom a chladením, no nie je to nič, čo by nejako vadilo v používaní a človek si na to časom jednoducho zvykne. Menším problémom možno bude cena, ktorá vzhl'adom na to, že sa pohybuje okolo hranice 1000 eur nie je práve atraktívna pre bežného používatel'a. Za štýl a kvalitu sa platí, ak hl'adáte lacný výkonný notebook, tak ste zrejme zablúdili do zlej cenovej kategórie. Notebook s podobným výkonom sa dá zohnat' o pár stoviek lacnejšie, ked' však prihliadneme na kvalitu spracovania, displej a zvuk, tak je cena adekvátna.

Eduard Čuba

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

Sony Xperia M2

Zlatá stredná cesta?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Dostupná cena : 267 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ batéria
+ LTE
+ navigácia

- fotoaparát
- displej
- kvalita hovorov
- zobúdzanie telefónu
- občasné samovol'né odblokovanie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 139,6×71,1×8,6mm
Hmotnosť: 148g
Procesor: Qualcomm Snapdragon 400 , 1,2GHz
GPU: Adreno 305
OS: Android 4.3 s nadstavbou TimeScape
RAM:1GB RAM
Pamäť: 8GB,
Slot pre karty: microSD/SDHC
Displej: TFT, 4,8"
Rozlíšenie: 540×960px
Zadná kamera: 8Mpx, LED blesk, automatické ostrenie, Sony Exmor RS, tlačidlo spúšte, HDR, Full HD záznam videa
Predná kamera: 2Mpx
Bezdrôtové spojenie: WiFi 802.11a/b/g/n, NFC, Bluetooth 4.0, LTE
Rozhranie: MicroUSB, 3,5mm jack, TV výstup MHL 2.0
Batéria: 2330mAh

HODNOTENIE:

75%

So sériou N sa už väčšina nadšencov notebookov stretla, spoločnosť Asus sa však rozhodla posunúť túto sériu na novú úroveň, ktorá okrem audiovizuálneho zážitku ponúka aj nemilosrdnú výpočtovú silu, ktorá sa odhodláva pokoriť vysoké detaily i pri najnovších hrách. V konečnom dôsledku nám vznikne všestranný výkonný notebook, ktorý vydrží pri práci, multimédiách i hrách, prenosnosť však nečakajte.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Xperia M2 dizajnovo zapadá do kategórie Omni Balance, ktorý Sony prvýkrát použilo pri high-endovom Z-ku, a zjavne sa tento dizajnový počin uchytil. Aj napriek tomu, že Xperia M2 je zariadenie strednej triedy, svojím dizajnom sa snaží zapadnúť do high-endu, keď že ten je vo väčšej miere modelu Z, resp. Z1 podobný. Veľmi podobne je na tom M2-ka aj čo sa týka rozmerov, tie sú slušných 139,6×71,1×8,6mm s hmotnosťou 148 gramov. Najväčším rozdielom sú použité materiály, telo Xperie M2 je namiesto skla tvorené plastom, ktoré však imitáciu skla zvláda veľmi dobre. Samozrejme, v rukách je rozdiel cítiť.

Prevažnú časť prednej časti tvorí displej s uhlopriečkou 4,8", nad ním sa nachádza predná kamera, svetelný senzor a notifikačná dióda. Pod displejom sa nachádza led pásik, ktorý sa rozsvieti, napríklad pri telefonovaní, zapnutí hudobného prehrávača, pričom jeho podsvietenie sa farebne zladí s pozadím plochy. Na zadnej strane smartphonu sa nachádza len fotoaparát a prisvetľovacia dióda.

Vďaka lesklému povrchu pretrvávajú problémy s odtlačkami prstov, prachom, inými nečistotami či zvýšenej náchylnosti na poškriabanie. Konštrukčné prevedenie je však na vysokej úrovni, vďaka neodnímateľnému zadnému krytu nič nevŕzga a všetko sedí ako má.

Podobne ako Xperia Z1 aj M2-ka sa dodáva v čiernej, bielej a fialovej farbe.

OVLÁDACIE PRVKY, KONEKTIVITA

Väčšinu podstatného nájdete na pravej hrane smartphonu. Postupne zhora nadol sloty pre microSD kartu a microSIM kartu, ktoré sú prekryté plastovou krytkou, blokovacie tlačidlo, dvojité tlačidlo na zvýšenie/zníženie hlasitosti a hardvérová spúšť fotoaparátu. Na ľavej hrane nájdete len otvorený microUSB port, na hornej hrane 3,5mm jack port. Spodná hrana obsahuje mikrofón a mriežku reproduktora, ktorá sa tiahne celou hranou. Zvyšné ovládacie prvky telefónu sú už len softvérového charakteru, v spodnej časti displeja sa nachádza štandardne tlačidlo späť, domov a tlačidlo multitaskingu.

Bezdrôtovo M2-ka komunikuje prostredníctvom Wi-Fi 802.11 a/b/g/n s možnosťou vytvárania hotspotov Wi-Fi Direct, Bluetooth 4.0, HSDPA, HSUPA, DLNA, GPS s podporou Glonass, NFC, nechýba ani rýchle LTE či dokonca FM rádio.

DISPLEJ

Väčšou zmenou oproti minuloročnému predchodcovi prešiel aj displej. Aspoň čo sa týka veľkosti. Tá narástla z pôvodných 4" na 4,8", zvýšilo sa aj rozlíšenie, avšak z 480×854px len na slabých 540×960px, čo je vzhľadom na veľkosť uhlopriečky málo. Aj keď v danom segmente nejde o nič nezvyčajné, aspoň HD rozlíšenie by určite nebolo na škodu. Koho by to zaujímalo, hustota pixlov na obrazovke M2-ky je približne 229 ppi.

Čitateľnosť displeja na slnku je dobrá, pre dosiahnutie najlepšej čitateľnosti je dobré si nastaviť automatickú reguláciu hlasu. Svetelný senzor by však mohol na zmenu svetelných podmienok reagovať promptnejšie, hlavne pri prechode z tmavého prostredia na priame slnko.

HARDVÉR

Zmenou, resp. modernizáciou prešla aj hardvérová výbava M2-ky. Dvojjadrový procesor nahradil štvorjadrový Qualcomm Snapdragon 400 s taktom 1,2GHz pre každé jadro. Grafický čip ostal totožný, Adreno 305. Totožná ostala aj veľkosť operačnej pamäte – 1GB. Polepšila si veľkosť vnútornej pamäte, tá narástla dvojnásobne, teda na 8GB, čo je stále málo. Stačí nahrať zopár albumov, stiahnuť zopár aplikácií, urobiť pár fotiek a videí a telefón hlási plnú pamäť. Preto je potrebné mať v zásobe pamäťovú kartu.

Vďaka štvorjadrovému procesoru si Xperia M2 oproti M-ku výkonovo značne polepšila (v benchmarkovom nástroji Antutu získala takmer dvojnásobné skóre).

Chod telefónu zabezpečuje batéria s kapacitou 2330mAh, ktorá vzhľadom na nižšiu náročnosť zariadenia na energiu smartphone "uživí" pri nenáročnej prevádzke aj štyri dni, inak v pohode dva dni.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Demo verzia recenzovanej M2-ky bežala vo verzii Androidu 4.3, avšak plánuje sa vylepšenie na verziu 4.4.2. Samozrejme, nesmie chýbať nadstavba od Sony, Timescape, ktorá stavia na jednoduchosti a prehľadnosti operačného systému. Jeho prostredie či funkcie sa nelíšia od množstva modelov od Sony s rovnakou verziou Androidu. Chod systému je plynulý bez zásekov. Ďalším svetlým momentom je prítomnosť navigácie Navigon, vďaka ktorej sa môžete lepšie zorientovať na cestách.

Pri recenzovaní sa nám však niekoľkokrát stala celkom nepríjemná vec. Zo zablokovaného stavu sme mali problém telefón "zobudiť", jednoducho povedané, displej sa nerozsvietil. Zareagoval až po niekoľkých sekundách, pričom nepomáhal ani pokus o vypnutie telefónu či opakované tlačenie blokovacieho tlačidla. Našťastie, M2-ka sa nakoniec vždy umúdrila, no vzhľadom na to, že batéria nie je odnímateľná, by to v prípade pokusu o tvrdé vypnutie telefónu mohol byť problém. Ťažko povedať, či sa tento problém vyskytoval len v recenzovanej demo verzii alebo ním trpia, resp. budú trpieť aj kusy určené na predaj.

MULTIMÉDIÁ

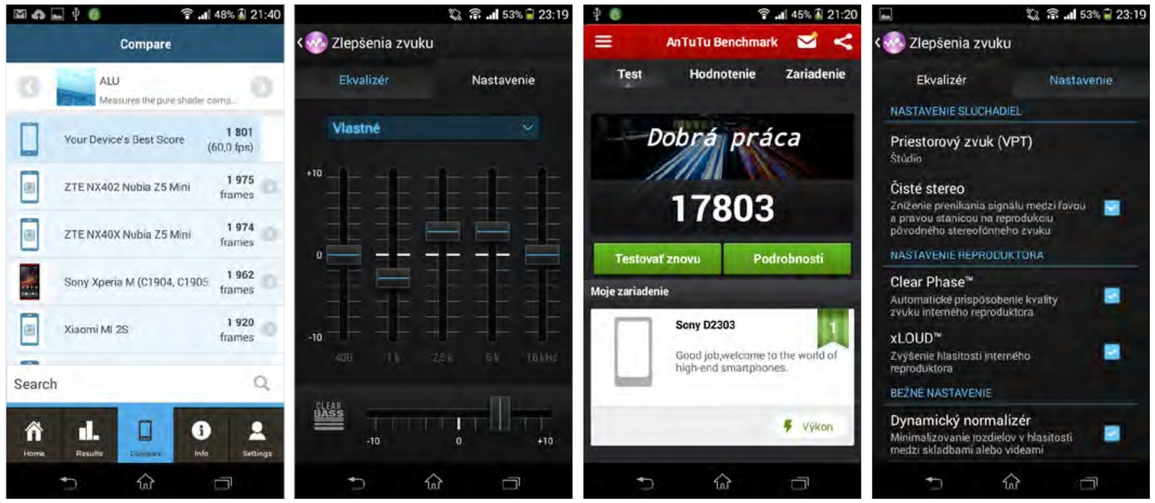
Podobne, ako pri operačnom systéme, to, čo poznáme z ostatných Xperií, nájdete aj v M2-ke. Kvalitný hudobný prehrávač s príjemným prostredím, poskytujúci široké

spektrum nastavení, vďaka ktorým môžete dostať zo smartphonu pomerne kvalitný zvuk. Samozrejme, na svoje možnosti. Rovnako štandardný je aj videoprehrávač, ktorý síce ničím neohúri, no na druhej strane ani nesklame.Viacerých môže potešiť prítomnosť FM rádia.

FOTOAPARÁT

Sony do Xperie M2 zakomponovalo 8MPx fotoaparát s obrazovým snímačom Exmor RS, nechýba ani podpora HDR v rámci fotografovania, ale aj natáčania videa. Video je možné natáčať vo Full HD rozlíšení.

O niečo horšie je to však s kvalitou snímok. Tú možno zaradiť len medzi priemer. Fotografie sa vyznačujú v závislosti od svetelných podmienok väčším/menším zrnom, neohúri vás ani farebné podanie výsledných fotografií, ktorého nádych je ladený do žlta.



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

KVALITA HOVOROV

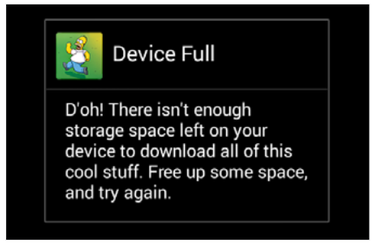
Svoju samostatnú tému si zaslúži aj kvalita hovorov, ktorú nemožno označit' za bezproblémovú či dostatočne kvalitnú. Pri telefonovaní sa totiž pomerne často objavovali výpadky zvuku, resp. druhej strane bolo rozumiet' každé druhé, tretie slovo. Rovnako ako pri problémoch so "zobudením", ťažko povedat', či týmto nedostatkom trpela len požičaná demo verzia M2-ky alebo je tento problém rozšírený aj na kusy v priamom predaji.

VERDIKT

Vel'mi zmiešané pocity. Asi tak by sa dalo charakterizovat' pár dní strávených s Xperiou M2. Najviac zo všetkého treba pochválit' prémiový dizajn, ktorý vám dá pocit, že v rukách držíte high-endový model, aj ked' síce len plastový. Ďalším vel'kým pozitívom je výdrž batérie, ktorá je nadštandardná. V prípade nenáročného používania telefónu sa s prehl'adom bez nabíjačky zaobídete aj štyri dni, čo je vzhl'adom na pomerne slušný výkon telefónu príjemná hodnota. S tým však súvisí "menšie" rozlíšenie, ktoré predbehne aj o dost' lacnejší konkurent, Motorola Moto G. Nie príliš najlepší dojem zanechal aj fotoaparát, ktorý produkuje len priemerné (až podpriemerné) fotografie s nadvládou zrna a žltej farby.

Ďalším vel'kým negatívom bola stránka telefonovania. Pomerne často sa stávalo, že druhú stranu nebolo počut' vôbec, prípadne len každé druhé, tretie slovo. Opakovane sa vyskytoval problém pri zobudení telefónu, ked' pri snahe o odblokovanie telefónu ostala obrazovka čierna a telefón sa umúdril až po niekol'kých desiatkach sekúnd. No a aby toho nebolo málo, niekol'kokrát sa stalo, že sa telefón vo vrecku sám odblokoval, poblúdil trochu v menu, prípadne sa spustil fotoaparát, dokonca zhotovil fotku či video. Z toho dôvodu bude najrozumnejšie Xperiu M2 nosit' v ochrannom puzdre.

Miroslav Konkol'



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

JEDNA KULKA MŮŽE ZMĚNIT VŠE...
SNIPER ELITE III
AFRIKA
27-6-2014
16 www.pegi.info
ČESKÉ TITULKY
REBELLION
TECHLAND
Playman
PC DVD ROM
PREMIUM EDICE
Hra Sniper Elite 3 • Speciální dřevěná krabička • Bojová příručka • Artbook Sniper Elite 3 • DVD Fan kit • Vojenský kompas OSS • Nášivka Sniper Elite 3 • Plakáty: propagační, terč a mapa africké fronty • Hlášení rozvědky MI6 z Afrického bojiště • Pouštní šátek Sniper Elite 3 • lov šedého vlka" • DLC "Kamufláž"
©2014 Rebellion. The Rebellion name and logo and the Sniper Elite name and logo and the Sniper Elite Eagle are trademarks of Rebellion and may be registered trademarks in certain countries. All rights Reserved.
All other trademarks, copyright, company names, logos and other forms of intellectual property belong to their respective owners.

Asus Fonepad 6 FHD

Kompromis za kompromis, funkcie za pohodlie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena : 280 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej
+ výkon
+ cena
+ rozmanité funkcie

- batéria
- slabší zadný kryt

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém: Android 4.2
Displej: 6" LED FullHD (1920×1080) Super IPS+ podpora ovládania až 10 prstami
Procesor: Intel® Atom™ Z2580 Dual-Core, 2.0 GHz
Pamäť: 2GB
Predná kamera: 1.2 Mpx (720p Video Recording)
Zadná kamera: 8 Mpx, Auto focus (1080p Video Recording)
Výdrž v pohotovostnom režime: 490 /334 hod. (2G/3G)
Čas hovoru: 23 hod.(2G)
Rozmery: (Š×H×V) 164.8 × 88.8 × 10.3 mm
Hmotnosť: 210g

HODNOTENIE:

85%

Éra tabletofónov je tu a firmy čím d'alej tým viac pritvrdzujú. Ešte nedávno bol 4-palcový telefón považovaný za giganta, krátku chvíl'u na to už "fičali" 5-palcový obri. Spoločnosť ASUS však na piatich palcoch zostať nehodlá a predstavuje rovno 6-palcový "Fonepad", ktorý kombinuje plnohodnotné funkcie tabletu s funkcionalitou mobilného telefónu. Bude mať tento extrémny rozmer úspech?

PRVÉ DOJMY

Do rúk sa nám dostala kompaktná škatul'ka, s príchodom ktorej sme si pomysleli, že to nebude až tak vel'ké ako sme si mysleli. Netušili sme však, že telefón maximálne vypĺňa rozmery balenia. Okrem zariadenia nám výrobca pribalil nabíjačku a celkom solídne štupl'ovité slúchadlá.

Obor má prekvapivo celkom príjemnú hmotnosť dosahujúcu 210 gramov. Nám, dlhoprstým, celkom dobre padne do ruky, no ovládanie jednou rukou je takmer nemožné. Telo je celistvé a k batérii sa nedostaneme, šachty na microSIM a microSDHC sú na bočnej strane zariadenia prikryté tenkým plastom. Zariadenie pôsobí pevne, no pri trošku silnejšom zovretí v ruke sa nám občas ozve nepríjemné zavŕzganie vychádzajúce od zadného krytu. Ten je, na rozdiel od displeja, o niečo náchylnejší na škrabance a nebude trvať dlho, kým bude celý doškriabaný.

6-PALCOVÉ LETISKO

Celú prednú stranu zariadenia pokrýva sklo, z ktorého vyčnievajú len dva stereo reproduktory, ktoré sa starajú o skutočne kvalitné podanie zvuku. Základné ovládacie tlačidlá sú riešené softvérovo, po stranách nájdeme len prebúdzanie, ovládanie hlasitosti a štrbinu na dotykové pero. Práve to dodáva zariadeniu príchuť tabletu. S perom sa dajú robiť písané poznámky, je možné kreslit' po obrazovke či vystrihovať časti obrázka. Vhodné je, samozrejme, aj na navigáciu v systéme či na internete, keďže telefón registruje polohu pera skôr, než sa dotkne obrazovky.

OPODSTATNENÉ FULLHD

Už dávnejšie sa pojem FullHD udomácnil aj na pôde mobilných telefónov a vo vyššej triede sa stal pomaly štandardom. Síce sa cenovo pohybujeme len niekde vo vyšších medziach strednej triedy, rozmermi sme vysoko na vrchole smartphonov a FullHD je tu, na rozdiel od menších uhlopriečok, celkom pocítiť. Displej je aj pri svojich rozmeroch vel'mi jemný, dôkladne zobrazuje farby a na svoje si prídu i priaznivci vel'kých pozorovacích uhlov. Na správu farieb je nainštalovaný softvér, ktorý vám ich rád prispôsobí na vašu aktuálnu činnosť, teda vyššia farebnosť pri hraní hier a, naopak, nižšia pri čítaní, aby vám displej neťahal oči.

ATOM POD KAPOTOU

O výpočtovú stránku sa stará procesor od Intelu s označením Atom™ Z2580, ktorého dve jadrá tikajú na frekvencii dvoch gigahertzov a starajú sa o rýchly chod systému a podporu rôznych náročných aplikácií. Procesoru sekundujú dva gigabajty operačnej pamäte a grafický procesor PowerVR SGX 544. Táto kombinácia poskytuje bleskový chod systému, rýchle reakcie a problém jej nerobí ani zložitejší multitasking, grafickými efektmi nabitý systém a množstvo d'alších funkcií, ktorými vyčnieva z radu oproti konkurencii.

ATENTÁT NA BATÉRIU

Množstvo grafických efektov, aplikácií, multitaskingu a hlavne obrovský displej s ešte väčším rozlíšením sú síce super, no nájde sa jeden komponent, ktorému táto zostava až tak nevyhovuje. Tým nie je nik iný ako batéria, ktorá má pri plnom zaťažení skutočne čo robiť, aby tohto obra potiahla. Pri low-endových telefónoch sa 3200 mAh pokladá za skvelú kapacitu, tu však ani zďaleka nestačí. Asi nikto, kto si plánuje kúpiť takýto telefón, ho nebude celé dni len nosiť vo vrecku s občasným telefonátom. Zariadenie chce byť multimediálny spoločník v každej chvíli, jeho entuziazmus mu však vyprší rovnako rýchlo ako kapacita batérie. Noc čo noc v nabíjačke je samozrejmosť a niekedy budete musieť v používaní poľavit', aby vám vôbec do večera vydržal.

ANDROID 4.2.2. JELLY BEAN

Strojcom všetkých problémov s batériou je, okrem pažravého displeja, náročnosť systému na hardvér. V prvom rade musíme nadstavbu od ASUSu pochváliť. Je stabilná, rýchla a ponúka množstvo skvelých funkcií, ktorými bežné zariadenia nedisponujú: nastavenia farebnosti displeja, optimalizácia šetrenia batérie, kvalitný ekvalizér, halda widgetov a funkcie spojené s využitel'nosťou dotykového pera. Všetko toto však svojím spôsobom zaťažuje systém a ten niekedy v pokoji zaberie i 1,5 gigabajtu kapacity operačnej pamäte. Na systéme si dala spoločnosť vel'mi záležať, čo, samozrejme, oceňujeme, chcelo by to však o niečo väčšiu batériu, ktorá by tieto vymoženosti vedela strávit'.

TABLET A FOTOAPARÁT

Výrobcovia vel'kých zariadení väčšinou nepredpokladajú, že ich užívatelia budú používať na fotenie. V tomto prípade sú však obe kamery na vel'mi solídnej úrovni. Síce nás v tme nezachráni LED presvetlenie, fotoaparát si však poradí i s horšími podmienkami. Okrem ostrého a živého obrazu nám ponúka niekoľkou zaujímavých funkcií. Prvou je už ostriel'ané HDR, ktoré sa pri telefónoch objavuje čoraz častejšie. Ide o zachytenie celého farebného spektra bez úpravy svetelnej citlivosti podľa najjasnejšieho bodu, teda aj pri fotografovaní oproti slnku či záberu nočného mesta bude vidno všetko, nielen svetlá časť. Po dlhom čase sa tu opäť stretávame s tvorbou GIF obrázkov, ktorá je natívne podporovaná aplikáciou fotoaparátu. Nezabudlo sa ani na rôzne úpravy tváre či odstránenia pohyblivých objektov. Rozlíšenie sa nesie v duchu ôsmich megapixlov, ktoré sú bohato postačujúce aj pre fotografie vel'kého formátu. Predná kamera má "len" 1,2 megapixla, ktorý postačí pre video hovory a občasné "selfie" fotografie.

MULTIMÉDIA A KONEKTIVITA

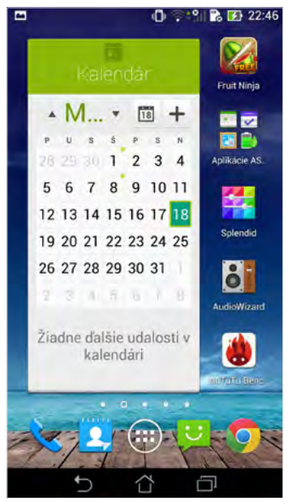
Svoje fotografie a hudbu si môžete uložiť na vstavaných 16 gigabajtoch pamäte, rozšíriteľných o pamäťovú kartu formátu microSDHC do kapacity 64GB. O bezdrôtový prenos dát sa stará Bluetooth verzie 3.0 s podporou EDR a Wi-Fi 802.11 a/b/g/n. Ak si chcete svoje zážitky premietnuť bezdrôtovo na vel'kú obrazovku, pomôže vám v tom systém Miracast. Stereo reproduktory na bokoch zariadenia používajú technológiu SonicMaster, ktorá podáva zvukový prednes, s akým sa v telefónoch stretávame len málokedy.

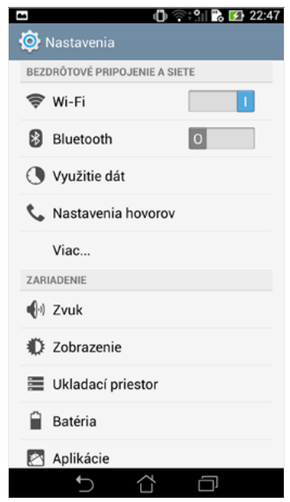
ASUS Fonepad Note 6 with Intel® Inside™

VERDIKT

Aj napriek nepraktickej vel'kosti a nepríjemnostiach pri nosení tohto tabletofónu v prednom vrecku nohavíc je Fonepad skvelé zariadenie pre surfovanie na webe, hry a multimédia akéhokoľvek druhu. Možnosti zábavy rozširuje kvalitne spracovaný systém. Jediným klincom v oku je batéria, ktorá nám celodenné pozeranie na obrazovku o chvíľu skráti. Ak máte so sebou vždy po ruke nejakú kabelku či kapsičku, kde by ste ho vedeli uschovávať, tak Fonepad bez problémov zastúpi mobilný telefón a pridá mu funkcionalitu tabletu.

Eduard Čuba





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

Muvo 10 a Muvo 20

Bezdrôtová hudba všade na dosah

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena :
MUVO 10: 50 €
MUVO 20: 70 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ prenosnosť
+ vstavaný akumulátor
+ nízke tóny

- menej výrazné výšky a stredy

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery (Muvo 10):

105.0×320.0×113.0mm

Hmotnosť (Muvo 10):

925g

Rozmery (Muvo 20):

115.0×335.0×115.0mm

Hmotnosť (Muvo 20):

1.02kg

Verzia Bluetooth®: 4.0

Bluetooth® Profile:

A2DP (Wireless Stereo Bluetooth), AVRCP (Bluetooth Remote Control), HFP (Hands-Free profile)

Podporované kódeky:

SBC, aptX (Muvo 20)

HODNOTENIE:

80%

Problematika prenosných reproduktorov nie je žiadnou novinkou. Muvo však nie je žiaden rádový produkt, z radu vyčnieva bezdrôtovou komunikáciou, nevšedným výkonom, basreflexným otvorom a vstavaným akumulátorom, ktorý zvládne až 10 hodín prehrávania.

PRVÉ DOJMY

Do rúk sa nám dostali rovno dva exempláre z radu Muvo s označením 10 a 20. Na prvý pohľad sa líšia veľkosťou a miernou obmenou v podobne prenosnej rúčky u menšieho modelu. Z prednej strany sa nachádza vzorkovaná mriežka, pod ktorou je látka, zakrývajúca reproduktor, a tri tlačidlá s dvoma notifikačnými diódami.

Vzadu nachádzame vstupný microUSB nabíjací konektor, vstup pre AUX a nabíjacie tlačidlo. Väčší model má periférie obohatené aj o USB konektor, ktorý vám v prípade núdze nabije mobil, či prenosný prehrávač. Vedľa ovládacích prvkov nájdeme basreflexný otvor, ktorý hlbokým tónom dodáva dôraz, čím činí reproduktor vhodným na počúvanie hudby aj v otvorenom priestore bez výraznejšieho skreslenia basov.

BLUETOOTH A NFC

Okrem klasického pripojenia cez 3,5 audio jack ponúka reproduktor bezdrôtovú komunikáciu pomocou technológie Bluetooth vo verzii 4.0. O párovanie sa stará NFC (near field communication) skryté na hornej strane zariadenia. Ak je NFC podporované vaším telefónom, stačí ho k reproduktoru priložiť a párovanie je hotové. Ak ho nepodporuje, stačí pár sekúnd podržať tlačidlo Bluetooth na reproduktore a zariadenie sa prepne do párovacieho režimu a už sa stačí na reproduktor len pripojiť a pustiť hudbu.

Maximálny dosah sa pohybuje okolo desiatich metrov, na pohodlné počúvanie bez trhania je však vhodné sa o niečo k reproduktoru priblížiť, obzvlášť ak ste vonku.

AKUMULÁTOR

Druhým lákadlom oproti konkurencii za bezdrôtovým prenosom je vstavaný akumulátor. Výrobca sľubuje 8 hodín u menšieho modelu a 10 hodín u Muvo 20. Čísla sú to naozaj slušné a skutočnosť k tomu nemá ďaleko. Samozrejme, hovorí sa o bežnom používaní pri rozumnej hlasitosti, ak tým chcete ohlušiť záhradnú oslavu na maximálnej hlasitosti, tak 10 hodín nečakajte.

PRÍJEMNÁ HMOTNOSŤ

Aj keď sú rozmery zariadenia trošku zastrašujúce, hmotnosť zariadenia zostala na úrovni, ktorá nerobí problém prenášaniu v ruksaku na výlet či opekačku. Väčší model váži presne kilo a menší o nejakých 100 gramov menej. V oboch prípadoch je to slušné číslo a aj pri väčších rozmeroch reproduktorov zachováva ich jednoduchú prenosnosť.

A ČO ZVUK ?

Už nebudeme zahovárať to najpodstatnejšie technickými špecifikáciami a prejdeme ku schopnosti reproduktorov verne, čisto a nahlas podať zvukovú stopu. V prvom rade musíme upozorniť na fakt, že nejde o žiaden profesionálny štúdiový reproduktor, ale o hybrid, ktorý kombinuje výdrž, prenosnosť a kvalitu zvuku. Treba uznať, že pomer týchto veličín je zvolený vhodne a popri dobrej výdrži, prenosnej konštrukcii podáva aj celkom slušný zvukový výkon.

Zvuku výrazne pomáhajú basreflexné otvory, no v niektorých prípadoch sa nám stred a výšky mierne zlievajú do kopy. Ak hľadáte spoločníka na akcie, zvuk vám bohato postačí, bežným používateľom poslúži aj na domáce počúvanie hudby. Tým náročnejším však bude chýbať výraznosť tónov, za 50 (respektíve 70) eur však človek od prenosného reproduktoru s bezdrôtovou komunikáciou a vstavaným akumulátorom viac chcieť nemôže. Navzdory prenosného zdroja batérie je hlasitosť pomerne vysoká a v uzavretom priestore je reproduktor hlučný až-až, vonku je na celkom prijateľnej úrovni.

BONUS - MIKROFÓN

Ako správne bezdrôtové zariadenie je v týchto reproduktoroch ukrytý i mikrofón, ktorý uľahčí telefonovanie. Okrem hlasitého odposluchu z reproduktora tu máme rovno integrované nahrávacie zariadenie. Teda nie je problém s niekým "skypovať", a zároveň mať telefón na druhej strane izby zapojený v nabíjačke.

VERDIKT

Oplatí sa? Neoplatí sa? Záleží od toho, čo od neho očakávate. Ak hľadáte prenosný reproduktor s dobrou výdržou, hodí sa vám bezdrôtová komunikácia a nie ste srdcom milovník kvalitného zvuku, tak je toto zariadenie skvelý kompromis. Pre väčšinu používateľov v tejto cenovej kategórii je však bezdrôtový prenos zbytočne preplácaný luxus, pričom stačí telefón pripútať k reproduktoru káblom a peňaženka bude o čosi ťažšia. Je to len o vašich potrebách a je na vás, aby ste zhodnotili, či reálne využijete vymoženosti, kvôli ktorým preplatíte pár eur, alebo radšej siahnete ešte hlbšie a zameriate sa na kvalitu zvuku.

Eduard Čuba

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

E-3lue Mazer Type G

Ne(herná) klávesnica

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: lama.sk
Dostupná cena : 29 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie
+ príjemný chod kláves
+ odolnost' voči obliatiu

- absencia programovatel'ných kláves
- absencia herného softvéru
- absencia herných funkcií a profilov

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 473×195×33mm
Klávesy: 104 + 10 multimediálnych kláves
Prevádzkové napätie: 5 V ± 5%
Prevádzka elektrického prúdu: Max 100MA
Rozhranie: USB
Hmotnosť: 1090g
Kompatibilita: Windows 95/98/2000/ME/ Vista/XP/Win7/Win8

HODNOTENIE:

70%

Aj napriek tomu, že má spoločnosť E-3lue pomerne široké portfólio počítačového príslušenstva, v našich končinách ide o exotickú značku. My sme mali možnosť vyskúšať si hernú klávesnicu s označením Mazer Type G.

DIZAJN A PREVEDENIE

Mazer Type G svojím dizajnom úplne zapadá do cenovej kategórie, ktorú reprezentuje. Šialené tvary, množstvo uhlov, záhybov, výčnelkov. Pre niekoho možno zaujímavé, pre iného nie.

Odlišnými sú však farba a font písmen, ktoré sa nachádzajú na klávesoch. Potlač je modrej farby a je vytvorená laserom, čo sl'ubuje jej dlhšiu životnosť. Font je oproti štandardu odlišný, o niečo väčší a hranatejší. Klávesnica je ladená do čierno-modrej kombinácie, spodná časť je modrá, vrchná čierna. Modré sú aj vybrané klávesy, konkrétne smerové šípky a klávesy W, A, S, D. Pokial' by vám ich farba prekážala, v balení nájdete náhradné klávesy v čiernej farbe.

Väčším prekvapením je v danej cenovej kategórii prevedenie klávesnice. Rozmery 473×195×33mm nie sú ničím neobvyklé, no prekvapivá je hmotnosť klávesnice, úctyhodných 1090 gramov. Tú má na starosti predovšetkým ocel'ový plech, ktorý je inštalovaný vnútri klávesnice na zvýšenie jej pevnosti, rovnako aj stability na stole, čo možno hodnotit' len pozitívne. Plusom je aj oflexovaný USB kábel.

Na klávesnici sa nachádza celkovo 114 kláves, z toho je 10 multimediálnych. Tie sú situované vo vrchnej časti nad panelom "F" kláves. Jedinou zaujímavou klávesou mohlo byť tlačidlo s podsvietením, keby nešlo len o podsvietenie loga modelu a pár centimetrového LED pásika, ktorý je približne v strede vo výreze na prednej hrane.

Samotné klávesy sú vyrobené zo silikónu, vd'aka čomu majú oproti bežným, plastovým klávesom lepšie vyváženie a dlhšiu životnosť. Mnohí taktiež ocenia obidva vel'ké Shifty a dvojradový Enter.

Na spodnej strane vás možno upúta niekol'ko malých otvorov, ktoré slúžia na odvod tekutiny pri nechcenom poliatí klávesnice. Za toto má Mazer Type G vel'ké plus.

NEHERNÁ KLÁVESNICA

Mazer Type G od spoločnosti E-3lue je označovaná ako herná klávesnica. Možno moja kritika vyznie trochu tvrdo a nemusí korešpondovat' s názormi iných, ale v akom slova zmysle je táto klávesnica herná? Vd'aka tvaru, oflexovanému káblu či modrým klávesom? Táto klávesnica má s ostatnými hernými klávesnicami spoločné len toto. Podsvietenie kláves, programovatel'né klávesy, herné funkcie a rôzne režimy, profily, softvér, možno USB a slúchadlové porty, to všetko tejto klávesnici chýba. Azda jedinými z mála svetlých momentov je príjemné písanie, stláčanie kláves a odolnost' klávesnice voči poliatiu. Inak je to len obyčajná klávesnica, ktorá od tých bežných, multimediálnych neponúkne z herného hl'adiska nič naviac.

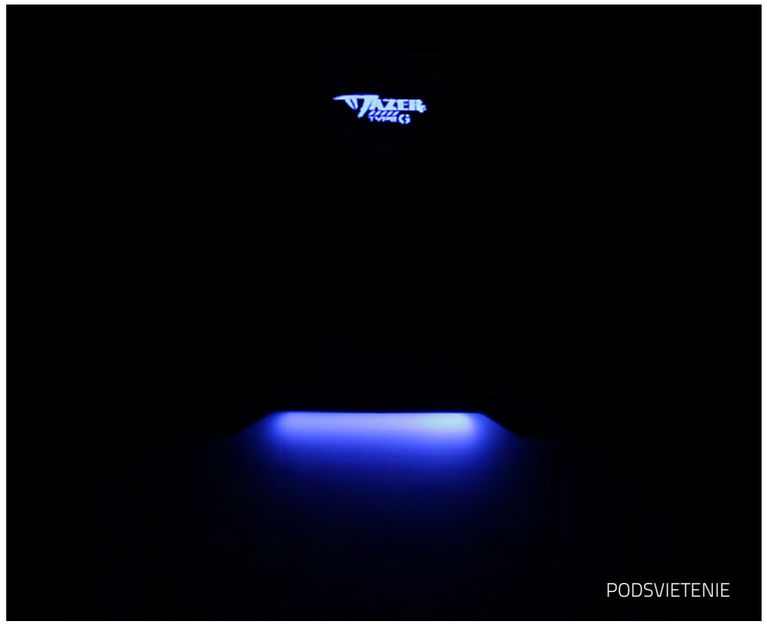
AKUMULÁTOR

Dojmy z používania boli do vel'kej miery ovplyvnené predošlou kapitolou. Ak by som mal hodnotit' klávesnicu z hl'adiska písania, nemal by som jej takmer čo vytknút', pretože klávesy sú príjemne tiché a písanie je pohodlné. No ak by som ju mal z hl'adiska použitia hodnotit' ako hernú, vel'mi spokojný by som nebol. Ak do balíka zahrniem všetky herné žánre. Svojimi (ne)funkciami je Mazer Type G viac-menej ako herná klávesnica vhodná len na striel'ačky, prípadne na hry, kde sa zaobídete bez programovatel'ných kláves naviac. Fanúšikovia rôznych RPG odnoží si na svoje rozhodne neprídu.

VERDIKT

Takmer všetko už bolo povedané. Herná klávesnica, ktorá je hernou len do určitej miery, nakol'ko herné funkcie vlastne ani nemá. Napriek tomu ponúkne solídnu konštrukciu vd'aka inštalovanému ocel'ovému plechu, príjemný chod kláves či odolnost' voči poliatiu. K svojmu prioritnému zameraniu sa priblížila len z polovice, pretože úplne ignoruje populárny RPG žáner a jeho rôzne podoby.

Miroslav Konkol'



PODSVIETENIE

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

ASUS FONEPAD 7 ME175CG

Sedempalcový pomocník

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena : 149€

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej
+ batéria
+ cena
+ podpora MiniSIM
+ vyladený OS

- absencia senzora svetla
- obačné zasekávanie OS
- umiestnenie reproduktorov

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 4.3
Farba: biela/sivá
Prepojitel'nosť: Wi-Fi b/g/n, Bluetooth 4.0, 2G,3G, GLONASS & AGPS
Podpora MicroSD: áno (do 64GB)
Podpora MiniSIM: áno
Rozmery: (V×Š×H) 199.5×120.8×11.35mm
Hmotnosť: 340 gramov
Procesor: Intel® Atom™ Z2520 Dual-Core, 1.2GHz
Grafický akcelerátor: PowerVR SGX544MP2
Uhlopriečka displeja: 7 palcov
Zobrazovacia technológia: IPS LED
Rozlíšenie displeja: 1280×800pix
Operačná pamäť: 1GB
Interná pamäť: 8GB
Batéria: Li-Po 3950mAh
Predná kamera: 1,2MP-720p Video
Zadná kamera: 5MP-1080p Video

HODNOTENIE:

87%

Asus má naozaj širokú škálu zariadení a pevnú základňu zákazníkov, hlavne čo sa týka elektroniky. Nám sa do rúk dostal tablet ASUS Padfone 7, ktorý je d'alším zo zástupcov sedempalcových multimediálnych zariadení s mnohými kvalitnými vlastnosť'ami.

OBSAH BALENIA

Balenie tabletu obsahuje len to najzákladnejšie príslušenstvo na fungovanie zariadenia, a to MicroUSB kábel a USB nabíjačku. Okrem týchto dvoch vecí nenájdete v malej bielo-sivej ladenej škatuli upravenej oddelenými políčkami už len príručku.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Fonepad 7 je vyrobený z plastu, ktorého zadná strana je vyrobená z matného a predná strana s rámom z lesklého materiálu. I ked' farebnost'ou nijak nevyniká, v rukách sa drží dobre, šmýka sa minimálne. Plastové časti sa navzájom neprehýbajú a pri pevnom držaní ani nevŕzgajú.

Na zadnej strane nájdeme objektív 5 MP fotoaparátu s funkciou automatického zaostrovania a dvojicu reproduktorov Sonic Master umiestených v jednej podlhovastej lište v dolnej časti tabletu.

Vrchná časť rámu obsahuje MicroUSB konektor na pripojenie tabletu s inými zariadeniami, nabíjanie a 3,5 audio jack na pripojenie slúchadiel.

Na l'avej hornej strane nájdeme sloty na MicroSD kartu a MicroSIM kartu, ktoré sú ukryté pod podlhovastou plastovou krytkou, takže sa nemusíte bát', že by z tela tabletu nejako vytŕčali.

Na pravej strane sú umiestené tri tlačidlá – dve tlačidlá hlasitosti a tlačidlo zapnutia tabletu. Umiestnenie tlačidiel nám neprišlo príliš vhodné, nakol'ko sú viac umiestnené na zadnej strane tabletu ako na jeho ráme a ich stláčanie je tak náročnejšie pri používaní jednou rukou. Hrúbka tabletu mohla byť menšia než 11,35mm, uvítali by sme niečo okolo 1cm a tak isto aj jeho hmotnosť 340g by sa mohla pohybovať na hranici 300g, vzhľadom na sedempalcový tablet.

Pri pohľade na sedempalcový LED IPS displej sme si všimli, že horný a spodný rám okolo neho je zbytočne hrubý. Hlavne na jeho spodnej časti je nevyužité miesto, ktoré mohlo byť nahradené niečím iným ako len logom ASUS. Pri písaní vo vertikálnej polohe budete musieť prsty trocha ponať'ahovať, pretože klávesy nám prišli nedostatočne veľké a na presné písanie je vhodnejšia horizontálna poloha, kde už bola veľkosť kláves väčšia a na písanie komfortnejšia.

V prednej časti tabletu nájdeme 1,2MP fotoaparát na video komunikáciu, umiestnený v hornej časti displeja spolu s interným reproduktorom určeným na telefonovanie.

HARDVÉR

Ako výpočtová jednotka je v tablete použitý dvojjadrový procesor Intel Atom Z2520 vo frekvencii 1,2GHz, ktorému sekunduje 1GB operačnej pamäte a grafická karta PowerVR SGX 544MP2. Tieto súčiastky zaistia skôr vyššiu výdrž batérie ako rýchly a bezproblémový chod Androidu.

Integrovaná pamäť zariadenia je stanovená na 8GB, z toho je používateľovi dostupná pamäť niečo cez 5GB, čo je na moderný tablet málo. Rozšíriť si ju môžete pomocou MicroSD karty do kapacity 64GB. Tablet obsahuje funkciu USB Host, takže si k nemu môžete pripojiť flash disk alebo iné dátové zariadenia.

Okrem Wi-Fi b/g/n a Bluetooth vo verzii 4.0 nájdeme v tablete aj GPS prijímač, ktorý využijete pri lokalizovaní odfotených snímok alebo pri určovaní svojej polohy. Tento tablet môžete využiť aj ako plnohodnotnú GPS navigáciu, ktorá navyše podporuje aj ruský družicový systém GLONAS. Vďaka podpore MicroSIM karty sa dočkáte aj pripojenia na internet mimo dosahu Wi-Fi signálu pomocou 2G a 3G sietí.

Predná kamera dokáže zvládnuť nahrávanie aj v HD rozlíšení, a preto sa dobre hodí na video hovory. Zadná kamera v rozlíšení 5MP s AF odfotografuje lepšie snímky, ale kvalitou neohúri.

Najväčšiu časť tabletu zaberá sedempalcový lesklý LED IPS displej v rozlíšení 1280×800 pix, ktorý má verné podanie farieb, na náš vkus nízky jas a 15Wh batériu, ktorá má zariadenie udržať v prevádzke dlho. Zamrzí však absencia senzora osvetlenia, a tak si budete musieť sami regulovať jas displeja v ovládacom paneli.

MULTIMÉDIÁ

Na prehrávanie hudby má Android vstavaného správcu súborov, ktorého považujeme za nutnosť nahradiť iným prehrávačom z veľkého množstva prehrávačov, nachádzajúcich sa v Google Play obchode. Prehrávanie je na dobrej úrovni, plynulé ako pri prehrávaní videí cez YouTube, tak aj pri filmoch. Pestrosť farieb nechýba vďaka IPS displeju. Kvalita reproduktorov je primerane dobrá. Miestami vyniká, napríklad podaním výšok a miestami kvalitu utláča do pozadia mierny šum s náznakom basov. Pri vysokej hlasitosti je hudobné skreslenie.

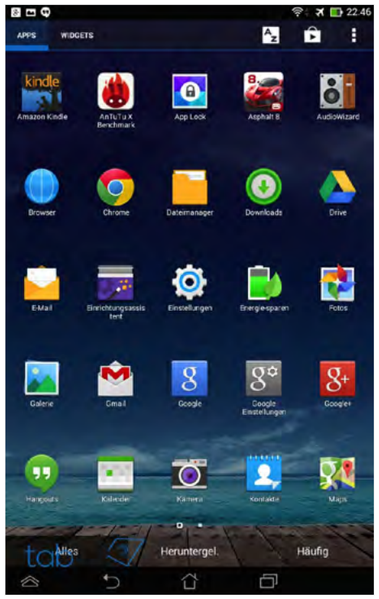
FOTOAPARÁTY

Kvalita oboch fotoaparátov je dostatočne dobrá. Zadný 5 MP dokáže nahrávať video vo FullHD rozlíšení. Dokonca dokáže počas natáčania aj zaostrovať. Reakcia fotoaparátu je veľmi dobrá a dokáže spraviť viacero snímok v priebehu niekoľkých sekúnd.

Napríklad pri držaní tlačidla fotoaparátu dokážete odfotografovať do 100 snímok. Z nich si môžete vybrať buď vy sami tie, ktoré má tablet uložiť, alebo vám ich ponúkne samotný tablet. Taktiež nechýba viacero nastavení módov: šport, večierok, odtiene sivej či sépiovej.

Fotoaparátu nerobí problém zaostriť na dokument za dobrého svetla, za šera sa však kvalita už neporovnateľne zhorší.

Predný 1,2 MP objektív zvláda hravo HD rozlíšenie. Pri video komunikácii je obraz postačujúci, no uvítali by sme trocha kvalitnejší objektív. Fotoaparátu robia problém rýchle zábery, čiže je vhodnejší skôr na statické zábery ako na pohyb. Fotografovanie zvláda taktiež na výbornú, čo sa týka odozvy systému.



VÝDRŽ

Telo tabletu v sebe ukrýva 3950mAh batériu a sľubuje tak vysokú výdrž zariadenia, ktorá sa má pohybovať na úrovni desiatich hodín. Prehrávanie filmov vo vysokom rozlíšení, telefonovanie, mailovanie či surfovanie po internete si užijete vzhľadom na kapacitu batérie dostatočne dlho. Pri zníženom jase a vypnutom Wi-Fi si výdrž batérie môžete o niečo predĺžiť.

Nám tablet počas testovania vydržal v prevádzke (na naše prekvapenie) dlhšie, než sme očakávali.

Pri požívaní navigácie vydržal na jedno nabitie s približne 60% jasu, zapnutým internetom a GPS niečo cez štyri hodiny, a to mu ostalo ešte 50% batérie.

Pri hraní hier ako Battlefield 4 Commander sme dokázali vybiť zariadenie za dve/tri hodiny.

Surfovanie po internete so zapnutým Wi-Fi batéria zvládala lepšie, tak isto ako aj pozeranie filmov, pričom vydržala poháňať zariadenie na úrovni desiatich hodín. Dobrú výdrž tabletu zaistoval hlavne dvojjadrový Intel procesor, ktorý bol úsporný.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Asus použil Adnroid Jelly Bean vo verzii

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

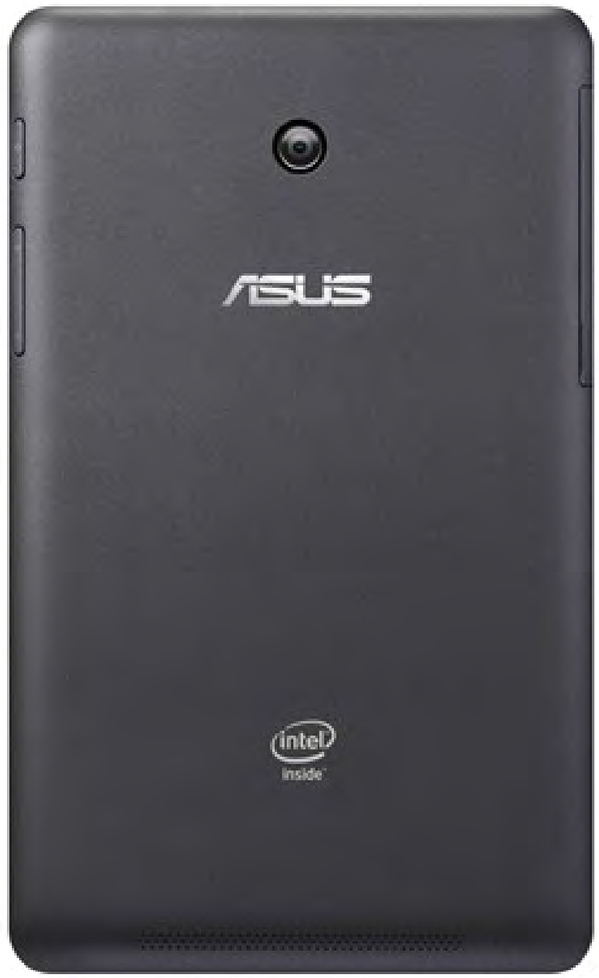
4.3, ktorý bol síce kvalitne vyladený, ale počas práce s tabletom sme zaznamenali vel'a sekaní OS, spojenými s odozvou ovládacích tlačidiel a menu.

Verzia 4.3 má mierne upravenú používatel'skú lištu, v ktorej môžete priamo nastavovat' jas displeja či rôzne parametre, akými sú pripojitel'nost' k dátam a režimy zariadenia. Množstvo módov, domácich obrazoviek a aplikácií nasvedčuje tomu, že zariadenie je pripravené na činnosti rôznych druhov od surfovania po internete cez telefonovanie, videokonferenciu, počúvanie hudby až po hranie.

Vstavanému OS chýbal vlastný prehrávač, ktorý by ponúkal viacero možností ako len funkcie pretáčania a zastavenia skladby. Prehrávač sme si ihned' nahradili stiahnutím iného prehrávača z Google Play. Vylepšenie nadstavby Androidu od ASUSu prišlo aj v podobe režimov obrazovky, kde sme si mohli zvolit' módy určené na čítanie alebo šetrenie energie, ktoré bolo vel'mi dobre prepracované.

Aj ked' tablet nie je na hry vyslovene určený, väčšinu nenáročných hier na ňom spustíte bez problémov. Inštalácia hier a aplikácií nám prišla dostatočne rýchla a bezproblémová. Android obsahuje mnoho Asus aplikácií, napríklad Asus Sonic Master na vylepšenie zvuku, ktorý sme si obl'úbili, hoci sme ho používali minimálne. Ďalej obsahuje aplikácie na zamknutie prístupu, šetrič energie, poznámky, maily, hudbu Play a mnoho d'alších. Pamät' tabletu môžete vd'aka One Year ASUS Webstorage Space rozšírit' o d'alších 16GB.

Počas práce s tabletom sme zaznamenali minimálne chyby OS. Týkali sa zasekávania a vyššej odozvy systému, ktorá sa z času na čas objavila. Nebolo to však nič, čo by nám vel'mi prekážalo.



VERDIKT

Asus Fonepad 7 je jeden z mnohých tabletov na našom trhu, ktorý zaujme výbornou cenou, slušným dizajnérskym prevedením a operačným systémom Android vo verzii 4.3 Jelly Bean. Tablet je vhodný najmä na surfovanie po internete, prezeranie fotiek, sledovanie filmov, telefonovanie doma či na cestách. Náročné hry si kvôli slabšiemu procesoru a grafike nezahráte.

Vd'aka podpore MiniSIM slotu neprídete mimo domova o pripojenie na internet. Menšia vel'kost' vnútornej pamäte sa dá vyriešit' vložením MicroSD karty či d'alších dátových zariadení pomocou USB-OTG pripojenia, čiže ani s týmto by používatel' nemal mat' problémy.

Nesmieme zabúdat' na slušný IPS displej, ktorý má dobré pozorovacie uhly a primerané rozlíšenie. Výkonom tablet neohúri, no prinesie vyššiu výdrž batérie, ktorá tablet udrží v prevádzke do desiatich hodín pri rôznych náročných činnostiach.

Ako v každom zariadení, aj tu sa našli negatíva. Prvým z nich je znova sa opakujúca chyba – umiestnenie dvojice reproduktorov vedl'a seba, ktorá má za následok stratu efektu stereo zvuku a nechcené zakrytie mriežok pri držaní tabletu. Takéto riešenie sme mali možnost' vidiet' napríklad v modeli MemoPad HD7, kde boli reproduktory umiestnené takmer identicky. Ako druhé negatívum hodnotíme absenciu senzora intenzity osvetlenia displeja. Neustále ručné nastavovanie jasu displeja je otravné a pri tablete za 149 eur by takáto vymoženost' nemala chýbat'.

Celkovo sme si tablet rýchlo obl'úbili a až na niekol'ko nedostatkov je to výborne spracované zariadenie, poskytujúce aj funkcie pre náročných užívatel'ov.

Lukáš Libica

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

E-Blue Cobra 707

Kvalita za prijatel'nú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: www.lama.sk
Dostupná cena : 37,91€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ spracovanie
+ cena
+ podsvietenie
+ dobrý zvuk

- chýba nastavenie dĺžky
- konektory

ŠPECIFIKÁCIE:

frekvenčný rozsah: 20Hz – 20kHz
konštantný výstupný výkon: 15mW
maximálny výstupný výkon: 150mW
citlivosť reproduktoru: 114 dB (pri 1000Hz)
prevádzkové napätie: 5V ± 5%
odber el. prúdu pri prevádzke: 100mA
mikrofón spárovaný s káblom TPE
LED podsvietenie

HODNOTENIE:

75%

Značka E-Blue možno nie je na našom trhu vel'mi rozšírená ako popredný výrobcovia hráčskeho vybavenia Razer, Roccat či Logitech, no neraz sme sa presvedčili, že nie vždy ide o značku, a aj "noname" výrobok za zlomok ceny môže prekvapiť.

OBSAH BALENIA

Headset je prezentovaný v plastovom balení, prelepený kartónom so štandardnými informáciami o parametroch. Škoda, že ho nie je možné otvorit' bez porušenia, čo by sa hodilo najmä pri prenášaní, nakol'ko výrobca neposkytuje žiadne puzdro, či obal. Avšak pri headsetoch v tejto cenovej relácii to je pochopitel'né.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Výrobca E-Blue použil na pocit kvalitné materiály, plasty sú na dotyk pevné a nevŕzgajú. Hned' po rozbalení nás potešila hmotnost'. Headset je l'ahký, takže nezat'aží vás ani pri niekol'kohodinovom hraní. Rovnaké pohodlie poskytuje aj prítlak, ktorý je pomerne slabý, no v kombinácii s menšími mušl'ami nezakrývajúcimi celé uši má Cobra 707 tendenciu padat'. Ide o tzv. supraaurálnu konštrukciu, kedy slúchadlá ležia priložené na uchu a neobopínajú ho celé.

Sklamaním je, žial', absencia akejkol'vek možnosti nastavenia. Prispôsobujú sa len vd'aka pružnému prepojeniu medzi mušl'ami a pre nízku váhu headsetu ho dvíhajú viac, ako by sme chceli. Naopak, dizajn je výborný. Lesklé plasty striedajú matné a čerešničkou na torte je LED podsvietenie, ktoré navodzuje dojem ovel'a drahšieho výrobku. Podsvietené je logo a označenie pravej a l'avej strany, čo sme ocenili najmä večer. Na l'avej mušli sa nachádza krátky mikrofón a ovládanie hlasitosti.

Menej šť'astným krokom bola vol'ba pripojenia, ktorou je jednoduchý, gumou potiahnutý kábel zakončený ako USB, tak dvoma 3,5mm jackmi. Problém nastal pri snahe pripojit' slúchadlá k notebooku, kde bol USB a slúchadlový port na opačných stranách. Čiastočným riešením bolo nepripojenie USB, ktoré slúži výlučne na napájanie podsvietenia.

ZVUK

Pri herných headsetoch sa málokedy kladie dôraz na kvalitu zvuku a jeho podanie. E-Blue Cobra 707 na tom nie je inak, ale pre svoje účely je reprodukcia dostačujúca. Zvuk je pomerne plytký, bez výraznejších stredov a výšok, dominantné sú, pochopitel'ne, basy. S hlasitost'ou by sa mal uspokojit' každý. O prenos zvuku sa stará analógový mikrofón na pružnom uchytení s ideálnou dĺžkou, ktorá dosiahne približne ku kútiku úst, takže dobre zachytáva reč, ale nie rušivý dych.

VERDIKT

Aj ked' nejde o prémiový headset, spoločnosti E-Blue sa podarilo skĺbit' prijatel'nú cenu s kvalitnejším spracovaním a obstojným zvukovým prejavom, a to všetko zabalit' do vel'mi slušivého dizajnu s pekným LED podsvietením. Mrzí nás len spôsob pripojenia a vel'kost' mušlí. Prekrytím celého ucha by sa zlepšila izolácia voči hluku a ergonómia.

Róbert Babej-Kmec

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

LENOVO TAB A10 -70

Multimediálny pomocník so skvelým zvukom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena : 210 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ batéria
+ umiestenie reproduktorov
+ certifikácia Dolby

- absencia 3G
- chýba senzor osvetlenia
- príslušenstvo
- rozlíšenie displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 4.2 (Jelly Bean) + dostupný upgrade na 4.4 (Kitkat)
Farba: modrá
Prepojitel'nost': Wi-Fi b/g/n, Bluetooth 4.0, GPS, microUSB
Podpora MicroSD: áno
Rozmery: (V×D×H) 264,1×176,54×8.95mm
Hmotnost': 560 gramov
Procesor: štvorjadrový MediaTek MTK8121 1,3GHz (Cortex- A50)
Grafický akcelerátor: PowerVR™ Series 5
Uhlopriečka displeja: 10,1" lesklý dotykový
Zobrazovacia technológia: IPS LED
Rozlíšenie displeja: HD 1280×800 pix
Operačná pamäť: 1GB RAM LPDDR2 800Mhz
Interná pamäť: 16GB eMMC flash memory on board
Batéria: 6340mAh
Predná kamera: 2Mpix
Zadná kamera: 5Mpix+AF

HODNOTENIE:

91%

Výrobca s dlhoročnou históriou a vel'kým sortimentom výpočtovej techniky prišiel na trh s d'alším tabletom. Zaujme najmä výhodnou cenou a svojím hardvérom ukrytým pod desať palcovým displejom.

OBSAH BALENIA

V škatuli nájdeme v prehl'adných priečinkoch iba používatel'skú brožúru, USB kábel a šikovný malý USB adaptér určený na nabíjanie.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Celkovo je zariadenie vyrobené z upravených plastov v oblých tvaroch, ktoré pôsobia vel'mi elegantne a zabezpečujú tabletu celkovú hmotnost' 560g. Tablet sa neprehýba, nepočut' žiadne praskanie ani vŕzganie plastov. Soft-touch povrch zadnej strany tabletu zabezpečuje dobrý úchyt bez šmýkania sa, ale na druhej strane na ňom vidno každý odtlačok prsta.

V l'avom hornom rohu je umiestnená 5mpix kamera, priamo nad kamerou je umiestnený mikrofón a zapínacie tlačidlo. Na l'avej strane rámu sú umiestnené ešte dve tlačidlá ovládania hlasitosti, 3,5mm audio a mikroUSB konektor. Slot na microSD kartu je umiestnený v l'avom dolnom rohu a je ukrytý pod podlhovastou krytkou.

Hrúbka rámu – okolo 20 milimetrov – je približne rovnaká po všetkých stranách displeja, takže sa vám len t'ažko stane, že sa nechcene dotknete prstami displeja. Na hornej časti rámu je umiestnená predná 2mpix kamera, po bokoch rámu sú pozdĺžne umiestnené dva stereo reproduktory. Na spodnej časti rámu ešte nájdeme logo výrobcu Lenovo.

HARDVÉR

O výkon tabletu sa stará štvorjadrový procesor MediaTek vo frekvencii 1,3GHz a grafika PowerVR piatej série. Procesoru sekunduje 1GB operačnej pamäte, ktorá mohla byt' vyššia, ale vzhl'adom na cenovú reláciu tabletu postačuje. Zo 16GB vstavanej pamäte je používatel'ovi dostupných okolo 11,3GB pamäte, ktorú si môžete pomocou microSD karty rozšírit' o d'alších 32GB.

Výrobca dosadil 10,1" lesklý dotykový IPS displej s LED podsvietením a rozlíšením 1280×800pix. Na videokomunikáciu a momentky má tablet dva fotoaparáty: predný 2mpix a zadný 5mpix s automatickým zaostrovaním.

O pripojitel'nost' a dátovú komunikáciu sa starajú bezdrôtové technológie Bluetooth verzie 4, GPS a predovšetkým Wi-Fi s b/g/n štandardom. Káblom môžete pripojit' tablet k audio zariadeniam pomocou 3,5mm jacku a k dátovým zariadeniam pomocou microUSB konektora. Výdrž tabletu zabezpečuje 6340mAh batéria.

MULTIMÉDIÁ

Na prehrávanie hudby má Android vstavaného správcu súborov.

www.magicbox.sk
MAGIC BOX

Na kvalitnejšie a prehl'adnejšie počúvanie hudby s možnost'ami úpravy efektov je však nutné stiahnut' si z Google Play lepší prehrávač, než je ten vstavaný. Prehrávanie filmov je zábavné. Dokážete prehrat' HD videá či FULL HD film.

Hlasitost' reproduktorov je výborná, no miestami skreslená. Zabezpečuje ju skvelý priestorový zvuk s certifikáciou Dolby a dobré umiestnenie reproduktorov smerom k používatel'ovi.

Pomer 16:10 nebol na pozeranie filmov priam ideálny, pretože väčšina filmov bola v HD rozlíšení v pomere 16:9, čo malo za následok úzke čierne pruhy na dolnej a hornej časti displeja. Po miernej softvérovej úprave (roztiahnutí filmu na celú obrazovku) pruhy zmizli.

FOTOAPARÁT

Už sme zvyknutí pri tabletoch na ich priemerne dobré fotoaparáty, ani Lenovo Tab a10 nie je výnimkou, vybočujúcou z radu. Výrobca použil dvojicu fotoaparátov. Prvým z nich je 2mpix predný fotoaparát určený predovšetkým na videohovory. Chýba mu funkcia zaostrovania, a tak s ním urobíte len tie najzákladnejšie fotky, aj to len pri dobrom svetle.

Druhý fotoaparát je kvalitnejší, aj ked' nie o vel'a. Je umiestnený v l'avom hornom rohu, na zadnej strane tabletu a disponuje automatickým zaostrovaním s 5mpix rozlíšením fotiek. Zaostrovanie funguje iba do určitej miery. S makrom a ostrými fotkami určite nepočítajte. Softvér ponúka viacej možností ako spravit' peknú fotku – napríklad snímanie viacerých snímok po sebe alebo rôzne farebné efekty.

VÝDRŽ

6340mAh batéria použitá v tomto tablete zaberá približne 2/3 vel'kosti tabletu a jej výdrž sa odhaduje na 8 hodín pri prezeraní web stránok, 40 hodín pri počúvaní hudby a 250 hodín v nečinnosti. Pri našom testovaní nás batéria vskutku prekvapila.

V stand by režime vydržala viac než 288 hodín na jedno nabitie – z toho Wi-Fi bolo zapnuté vyše 2 dni 16 hodín a displej svietil niečo cez šest' hodín 24 minút. Pri maximálnej svietivosti, zapnutom Wi-Fi, prezeraní videí, web stránok a hraní hier batéria vydržala do siedmich hodín na jedno nabitie. Na desat'palcový displej, ktorý spotrebúva istotne vel'a, a štvorjadrový

procesor je to vel'mi slušná výdrž batérie.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Operačný systém použitý v tablete bol Android Jelly Bean vo verzii 4.2 s najnovšími dostupnými aktualizáciami. Android nám prišiel ako vel'mi dobre vyladený. Pri teste sa nám len niekol'kokrát stalo, že mal OS oneskorenie, napríklad pri stláčaní šípky spät'.

Lenovo si prostredie upravilo po svojom, chýbalo v ňom menu tlačidlo. Namiesto neho boli všetky aplikácie spolu na jednom mieste ako keby na domácej obrazovke, čo sa nám celkom páčilo. Medzi nami najčastejšie používanými vstavanými aplikáciami boli Dolby, správca súborov, prehrávač videa a mapy od Google. Upravené boli aj skraty oznámení. Po rolovaní l'avého horného rohu sa nám vysunuli upozornenia a po vysunutí pravého horného rohu informácie o účte Google a skratky ovládania hlasitosti, jasu, Wi-Fi a d'alšie.

Písanie bolo pohodlné ako aj po šírke, tak aj po výške tabletu, vd'aka vel'kým prehl'adným tlačidlám. Za vyzdvihnutie ešte stojí častá aktualizácia softvéru. Len počas testovania sme mali možnost' stiahnut' dve nové aktualizácie firmware. Lenovo plánuje vypustit' aj aktualizáciu OS na verziu 4.4 Kitkat, ktorá možno prinesie d'alšie záplaty už aj tak vyladenému systému.

VERDIKT

Lenovo Tab a10 je skvelý spoločník. Malá hrúbka, pekný dizajn a použité technológie spolu vytvárajú d'alší dobrý kúsok z dielne Lenova. Za vyzdvihnutie vlastností stojí umiestnenie stereo reproduktorov, ktoré sme si hned' obl'úbili, a prostredie či rýchlost' Androidu.

Na druhej strane nie je toho vel'a, čo by sme mali výrobcovi za toto zariadenie vytknút'. Treba vytknút' len príslušenstvo, ktoré mohlo byt' bohatšie aspoň o nejaký kožený obal alebo fóliu na displej a absenciu senzora osvetlenia prostredia. Od desat'palcového tabletu sme čakali vyššie rozlíšenie než 1280×800, no pri cene predávaného modelu je tento fakt ved'ajší.

Tablet je určený hlavne l'udom, ktorí majú radi komunikáciu a nechcú byt' obmedzovaní sedením za počítačom. Tablet nie je určený na hry, no zahráte si na ňom väčšinu hier z Google Play obchodu. Cena je za ponúkaný vstavaný hardvér a vyladený operačný systém dobre určená, i ked' za menší príplatok dokážete kúpit' podobný tablet s FullHD rozlíšením displeja a kvalitnejším podaním farieb.

Eduard Čuba

ASRock M8 barebone

Ked' výrobca MB a automobilka spoja svoje sily

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASRock
Dostupná cena : 380 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ A-Control
+ magnetické kryty
+ softvér
+ solídne prevedenie

- obmedzenia pri upgrade

ŠPECIFIKÁCIE:

Materiál: oceľ, alumínium a plast
Rozmery: 372 × 123 × 400 mm
Motherboard: Z87-M8
CPU: 4th Gen Intel® Core™ i7 / i5 / i3 / Xeon / Pentium® / Celeron® Processor Family
Chipset: Intel Z87
RAM: 2 × SO-DIMM slot DDR3 1600/1333/1066 MHz, max. do 16GB

VGA: 1 × Dual-slot Graphics Card s podporou NVIDIA® GTX 7xx series a AMD R9 2xx series
Max. rozmery VGA: 295 × 138 × 43.5mm (Max. TDP - 270W)

HDD: 3.5" alebo 2.5" drive
Optická: 1 x Slim Super-Multi Drive

Wi-Fi: 2T2R WiFi 802.11 ac + BT v4.0

I/O: predný - 4 × USB 3.0, MIC, Headphone, 4-in-1 Card reader (SD/ MMC/MS/MS PRO)

zadný - 7.1 HD audio (Creative Sound Core3D), 1 × Intel Gigabit LAN, 4 × USB3.0, 4 × USB2.0, eSATA, DP, HDMI

Cooling: 4 × 70mm
Power Unit: PSU 450W

HODNOTENIE:

90%

Do redakcie sme dostali jednu výnimočnú skrinku. Nejde ešte o celý počítač, pretože táto „skladačka" nemala niektoré dôležité komponenty ako grafickú kartu, CPU, RAM alebo disk, ale práve v tom je jej kúzlo. Môžete si totiž vyskladať vlastné vysnívané PC v takejto unikátnej skrinke navrhnutej v automobilke BMW.

M8 je barebone systém s doskou štandardu Mini-ITX od spoločnosti ASRock. Skrinka je naozaj masívna. „Holá" váži až okolo 10 kg, čo je viac ako váži dobre vybavené PC aj so všetkými komponentmi. Šasi je však tak pevné, že nikde nerezonuje a tlmí všetky otrasy mechaník, či coolerov, čo znižuje nežiadúci hluk na minimum.

To, čím vyniká je nepochybne dizajn. O návrh M8 sa postaralo štúdio automobilky BMV DesignWorks USA, o čom sa pred pár mesiacmi vášnivo diskutovalo na internete. Automobilka odviedla naozaj solídnu prácu. Podarilo sa im vytvorit' pre úžasný kus technológie skutočne dôstojný obal. Skrinka je vytvorená z masívneho hliníku s do čierna ladenou povrchovou úpravou a naozaj pevných priehľadných tvarovaných červených plastov, čo jej dodáva na vysokej elegancii.

Na čelnom paneli dominuje vel'ký otočný ovládač A-Command, uprostred ktorého je malý OLED displej. Okrem funkcie Power ním dokážete obsluhovat' napríklad aj hlasitost' zvukov, či zobrazovat' aktuálny stav systému. Vel'mi šikovné riešenie. Má integrovaný G senzor, takže automaticky rozpozná orientáciu vášho počítača a korektne zobrazí informácie na displeji. Vedľa je umiestnená malá notebooková mechanika (DVD RW Lite-On) a 4 USB porty. Ostatné konektory sú vyvedené tradične vzadu, kde sú okrem napájania, d'alšie 4 porty v prevedení USB

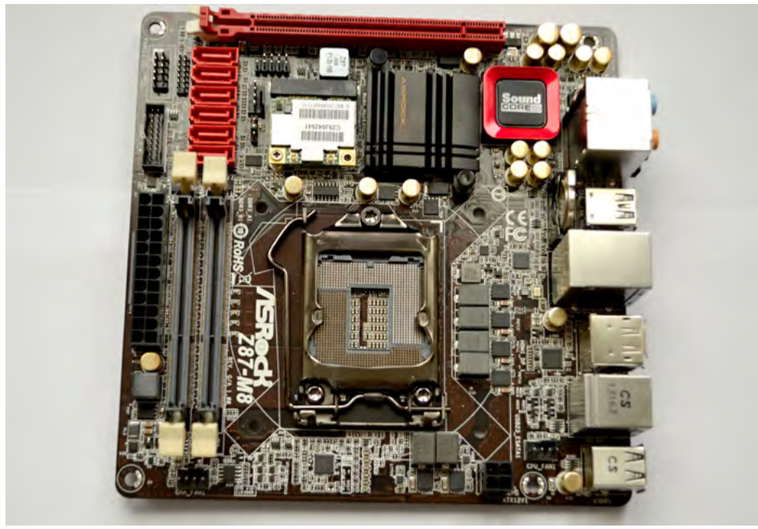
3.0, 4 porty USB 2.0 (spolu teda až 12 USB portov!), konektor eSATA, gigabitovú LAN, zvukové jack spolu s optickým digitálnym konektorom a pre obraz HDMI a Display Port pre Haswell GPU. Čelný panel ešte ukrýva malý výklopný panel, v ktorom je ukrytá čítačka

pre pamäťové karty formátu SD a dva jack konektory pre pripojenie analógového headsetu (slúchadlá + mikrofón).

Za výnimočný dizajn získal systém M8 už niekoľko prestížnych ocenení, vrátane Red Dot. Bočnice sú prichytené pomocou magnetov, takže sa zdanlivo jednoducho dostanete dovnútra. Slovíčko „zdanlivo" sme zámerne zdôraznili, pretože voľný prístup je len ku základnej doske. Ak by ste chceli inštalovat' poriadnu VGA, budete potrebovat' špeciálne náradie (šraubovák so šest'hrannou hlavou – je súčasťou balenia) a malý kľúčik. Ním si odomknete úzky kryt a získate prístup ku slotu, resp. 90° redukcii pre slot pre grafiku.

Grafická karta je tu potom uložené na plocho pomocou redukčného G-Riser modulu, čím sa výrazne ušetril priestor a zároveň ostala otvorená aj možnosť použiť dvojslotové grafiky (cez 2 pozície). Odporúčame vám použiť napríklad grafiku GeForce GTX 760, ktorá by mohla vhodne doplniť napr. procesor Intel i5-4430, ktorý sme použili pri našom testovaní aj my.

Veľmi pozitívne hodnotíme systém chladenia. Keďže je skrinka uzavretá, hore a dole sú oproti sebe integrované 4 malé coolery, aby nedochádzalo k prehrievaniu systému. Dva sú pri CPU a dva na strane



oproti pri grafike, pričom vždy je jeden cooler orientovaný smerom dnu (prívod čerstvého vzduchu) a druhý smerom von (odvádza teplo). Štyri coolery s priemerom 7 cm tak urobia efektívne viac práce ako často zbytočne veľké a menej účinné systémy chladenia.

Základná doska ASRock má čipset Intel Z87, ktorý podporuje procesory Intel 4. generácie, vrátane i3, i5 alebo i7 – pätica LGA1150. Všetko dôležité, vrátane zvukového procesoru Sound Core3D, Bluetooth 4, Wi-Fi štandardu 802.11ac (5. generácia) alebo gigabitovej LAN, je krásne integrované priamo na základnej doske vo veľmi elegantnom prevedení. Ako môžete vidieť aj na obrázkoch, na doske sú solídne kondenzátory so zlatými čapičkami, ktoré sľubujú výrazne dlhšiu životnosť. Trochu nás však sklamali sloty pre RAM, ktoré umožňujú použiť len dva menšie „notebookové" moduly, čo trochu obmedzuje možnosti dostať dnu extra výkon. My sme však zvolili pri testoch 1866 MHz DDR3 pamäte Kingston HyperX (2 × 4 GB), čo je asi tá najlepšia dostupná voľba.

V skrinke je integrovaný malý zdroj FSP Group s výkonom 450 Watt a brondzovou certifikáciou 80 Plus. Ten utiahne aj trochu výkonnejšiu grafiku, takže sa netreba obávať, že by menšie rozmery znamenali nejaké obmedzenie.

Celkovo však v nás zanechal systém veľmi pozitívny dojem. Je to trochu taký IT fetiš, pretože celkové rozmery systému sa zas až o toľko nelíšia od klasického desktop počítača, kde je možné použiť aj výkonnejšie komponenty, ale... Skrinka je proste nádherná a spokojne by sme ju postavili aj do obývačku ku veľkému TV namiesto hernej konzoly a rozbehali ju ako Steam machine (hluk pri maximálnej záťaži nie je síce najtichší, ale nie je to viac ako dobre rozkúrený notebook). Vonkajší dizajn ide ruku v ruke s veľmi pekným vnútorným usporiadaním, čiže krásna je naozaj aj zvonku, aj zvnútra. A s použitým čipsetom Z87 zo zostavy dostanete solídny výkon aj pre náročnejšie hry vo vysokých detailoch.

Marek Poleč

Skoro 400 za skrinku?

Ak sa vám zdá cena za tento barebone systém vysoká, tak skúste zrátať cenu samotných komponentov. Kvalitnejšiu skrinku bez zdroja kúpite za cca 80-150 €, dosku za zhruba 150 €, 450W zdroj 80+ brondze asi za 50 € a optickú mechaniku v slim prevedení tak za 20-50 €. Po zrátaní vstupov sa dostávame na cenu zrovnateľnú s M8. Ešte stále je to veľa?

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

Synology DS414j

Poriadny štvordiskový NAS server

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Synology
Dostupná cena : 319 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ tichý chod
+ možnosti konfigurácie
+ softvér
+ DSM 5.0

- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: MindSpeed Comcerto 2000, dve jadrá 1.2 GHz

RAM: 512 MB DDR3

HDD: 3.5" alebo 2.5" SSD alebo klasické HDD s rozhraním SATA II/III

Maximálna kapacita: pri 4x 6 TB = 24 TB (pri RAID zapojení sa môže líšiť podľa nastavení)

Porty: LAN, 1xUSB 2.0, 1xUSB 3.0

Rozmery: 184 X 168 X 230 mm
Hmotnosť: 2,21 kg
Cooling: 2 × 80 mm
Hlučnosť: 18,9 dB
Spotreba: 36,7 W za chodu
8,5 W za chodu

HODNOTENIE:

97%

Ako rastie technické vybavenie naši domácností, zvyšuje sa aj naša potreba centralizovať dáta na jednom mieste. Počítače sú hlučné, energeticky príliš náročné a ťažko konfigurovateľné, no a skladovať na poličke externé USB disky... Naozaj šikovným riešením je preto malý NAS server.

My sme vám už jeden taký predstavili, ale ten mal len 2 šachty, takže sa doň dali použiť „iba" dva disky. Na základe vlastných skúseností vieme, že žiadna disková kapacita nie je dostatočne veľká, pretože za pár mesiacov s dobrým internetovým pripojením nie je problém naplniť až po okraj prakticky akýkoľvek disk. Limitom dvojšachtovej NAS je obvykle kapacita 4 až 8 TB (v niektorých lepších NAS max. 12 TB), no pri bezpečnom zapojení v RAID so zrkadlením sa táto kapacita znižuje na polovinu a to už dnes naozaj nestačí.

Synology má preto v ponuke aj štvordiskový DiskStation DS414j, ktorý ponúka maximálnu kapacitu až 24 TB (4 × 6TB disk). Samozrejme v prípade zapojení RAID sa kapacita znižuje, ale 4 disky poskytujú viac možností efektívneho použitia ako len dva, pretože sa dajú využívať na zvýšenie bezpečnosti moderné „stripped" zapojenia, ktoré až tak nezniżujú dátovú kapacitu, no v prípade potreby sa s nimi dá zrekonštruovať ktorýkoľvek disk. Testovaný model podporuje hádam všetky bežné štandardy vrátane hybridného Synology RAID, ďalej Basic/JBOD/RAID 0/1/5/6/10. Server je vybavený jedným gigabitovým LAN. Za samozrejmosť pri tomto zariadení považujeme možnosť meniť disky aj za chodu (hot swap), takže vás nikdy nenechá „v štichu".

Synology DS414j je vo svojej podstate malý dátový server určený pre domácnosti, či malé kancelárie, ktoré sa neuspokoja s dvojdiskovým riešením a potrebujú väčšiu kapacitu. Ako prvý model série j prichádza DS414j s dvojjadrovým procesorom MindSpeed Comcerto 2000 taktovaným na 1,2 GHz a 512 MB DDR3 pamäťou. Disponuje taktiež rozhraním SuperSpeed USB 3.0 pre pripojenie ďalšieho úložného zariadenia (NAS má 2 USB porty, na ktoré môžete pripojiť priamo dva ďalšie externé disky, alebo aj menšiu tlačiareň). Výkon NAS bude stačiť na to, aby server ponúkol rýchlosť downloadu až 112,28 MB/s a upload 80,38 MB/s, alebo niekoľko paralelných úloh na pozadí bez obmedzenia používateľov.

Najsilnejšou zbraňou Synology je ich operačný systém. Tak ako každý počítač, aj tieto servery majú svoj OS, ktorý však vyvíja priamo Synology pod názvom DSM 5.0. Systém je mimoriadne prehľadný, intuitívna a navyše aj plne lokalizovaný do češtiny, čo značne zjednoduší jeho používanie. Systém disponuje množstvom nastavení a umožňuje inštalovať aj rôzne aplikácie, ktoré rozširujú funkcionalitu celého systému.

Tak napríklad ak máte dobré pripojenie do internetu, môžete prevádzkovať vlastný mailový server. Môžete sem nainštalovať podporu pre SQL + PHP a za pár kliknutí môžete mať aj vlastný webový server, na ktorom môžete prevádzkovať WWW stránky, internetový obchod, alebo vlastný blog napr. pod systémami WordPress, či Joomla. NAS zvláda aj multimediálne servery ako je Logitech Squeezebox, či iTunes, vďaka čomu sa môže stať vašim úložiskom pre všetku hudbu a filmy.

Celý systém sa dá vizuálne zobraziť v klasickom internetovom prehliadači. Je to akoby ste mali malý Windows uprostred svojho prehliadača – je tam ovládací pane, súborový prieskumník, okná s aplikáciami – proste intuitívy a prehľadný grafický operačný systém.

Synology ďalej ponúka šikovné aplikácie pre osobný Cloud, cez ktoré sa dajú inteligentne zdieľať súbory, fotografie, či videá, pričom nie je problém priamo z DS prehrávať čokoľvek ani na veľkom Smart TV pripojenom do siete (testovali sme tieto funkcie so Samsung TV). Dostupné sú tiež bezplatné klientské aplikácie pre mobilné telefóny, či tablety, cez ktoré je možné jednoducho využívať cloud aj na tablete, napr. sledovať filmy priamo z disku vo vašom iOS, či Android zariadení.

Súbory teraz nemusíte prenášať cez USB, alebo využívať služby ako Dropbox, pretože môžete kedykoľvek priamo cez internet pristupovať ku svojmu disku, prípadne zriadiť konto so zvolenými právami pre svojich priateľov. Potrebujete aby vám niekto nahral na váš disk film? Stačí mu vytvoriť konto a môže vám ho uploadnúť. Nemusíte sa pritom báť, že by mohol sťahovať nejaké dáta z vášho disku, pretože sa tu dá veľmi prehľadne nastaviť prístup a tak mu jednoducho obmedzíte disky, či adresáre kam smie chodiť a kam nie. Môžete mu dať prístup len pre čítanie, alebo len pre zápis do určitého adresáru, takže vám nebude môcť nič vymazať, či inak poškodiť.

Nechýba samozrejme ani aplikácia pre DVB-T tuner, takže ak máte nejaký zabudnutý USB TV tuner, ktorý ste už dlhšie nepoužili, môžete DS414j využívať aj ako digitálny videorekordér, prípadne cez aplikáciu streamovať TV vysielanie do svojho mobilu. Pomocou rozširujúcich balíčkov si môžete do svojej NAS nainštalovať aj klienta pre torrenty, podcasty, či aplikáciu pre bezpečnostné kamery. Inštalovať sa dajú tiež aplikácie tretích strán, takže je možné napísať si aj vlastný program.

Server Synology DS414j má v plnom zaťažení pri prevádzke so štyrmi diskami spotrebu pod 36,7 Wattov, ale disky sa môžu pri nečinnosti vypínať, čím spotreba klesne na úroveň iba 8,5 Wattov. Systém DSM (DiskStation Manager) tiež umožňuje naplánovať zapínanie a vypínanie NAS, takže ho môžete

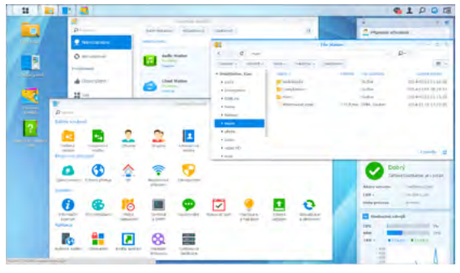
napríklad vždy počas noci úplne odstaviť a ráno sa vám sám zapne, aby bol v pohotovosti keď ho budete potrebovať.

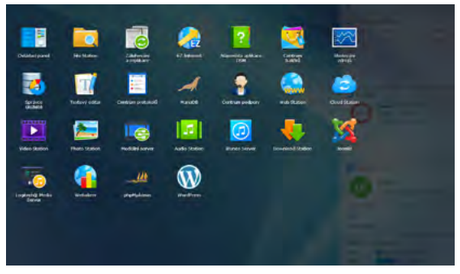
O chladenie celého systému sa starajú dva ventilátory s priemerom 8 cm, umiestnené vzadu. Dosahujú menší hluk než priemerné PC, avšak v prípade potreby sa dajú nastaviť aj na tichší chod, príp. sa môžu úplne vypnúť ak nie je nutné aktívnejšie chladenie. NAS preto môžete mať umiestnenú kdekoľvek, hoci aj na pracovnom stole alebo v obývačke niekde blízko televízora.

Server je dodávaný bez diskov, len ako skrinka so štyrmi 5,25" šachtami, napájacím adaptérom a LAN káblom. Môžete si ho tak vyskladať sami podľa potreby. Začať môžete aj s jedným diskom, pričom ideálne je využívať serverové, či RAID disky. Niektorí výrobcovia (ako napr. Western Digital) ponúkajú špeciálne HDD edície určené pre použitie v NAS (napr. WD Red disky). Zoznam kompatibilných HDD zistíte na stránkach www.synology.com, ale ide o disky, ktoré boli priamo testované v danej NAS. My sme nemali najmenšie problémy ani so staršími „vyradenými" 80 GB SATA diskami, či novými 2,5" SSD diskami (dajú sa zospodu priskrutkovať do šuplíkov aj bez redukčných rámčekov). Môžete skrátka dočasne použiť aj niečo „z domácnosti", ale samozrejme je lepšie kúpiť nové disky, ktoré majú nižšiu náročnosť a menej sa zahrievajú, takže môžu bežať 24 hodín denne. Stačí si kúpiť aj jeden a časom postupne rozširovať svoj server o druhý, tretí alebo štvrtý disk.

Schopnosti stanice DS414j sú naozaj rozmanité a preto hravo uspokoja aj veľmi náročného používateľa. Cena modelu DiskStation DS414j sa pohybuje okolo 300 eur s DPH, čo teda nie je málo (treba prirátať niečo aj za HDD), ale za tie peniaze rozhodne stojí. Je to jeden z najlepších malých NAS serverov s tým najlepším operačným systémom, aký sme zatiaľ videli. Za výnimočné technické prevedenie sme sa preto rozhodli udeliť mu redakčné ocenenie TOP Produkt.

Marek Poleč





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

ASRock Fatal1ty B85 Killer

Lacná doska pre hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASRock
Dostupná cena : 75 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobrá cena
+ Killer E2200
+ kvalitné audio
+ dizajn

- 1600 MHz pamäte
- 4x SATA 6 Gb/s

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: socket 1150 s podporou 4. a 5. generácie Intel Core i7/i5/i3/Xeon/Pentium/Celeron procesorov

Podpora: Intel Turbo Boost 2.0 Technology

Chipset: Intel B85

RAM: 4x DDR3 DIMM sloty (max. 32 GB)

Internet: Qualcomm Atheros Killer LAN

Audio: Purity Sound 115dB SNR DAC TI NE5532 Premium Headset zosilňovač (podpora do 600 ohm)

Základné sloty a konektory:
3 x PCI Slots
4 x SATA3 6.0 Gb/s
2 x SATA2 3.0 Gb/s
2 x USB 2.0 Headers
1 x USB 3.0 Header
1 x PS/2 Port
1 x D-Sub Port
1 x DVI-D Port
1 x HDMI Port
1 x Optický SPDIF
3 x USB 2.0 Ports
1 x Fatal1ty Mouse Port (USB 2.0)
2 x USB 3.0 Ports
1 x RJ-45 LAN

HODNOTENIE:

89%

Herné počítače potrebujú herné základné dosky. Teda, nie celkom nevyhnutne, ale my ich tam chceme mať. A v prípade herného stroja s procesorom Intel nás napadne v prvom rade čipset Z87, v druhom rade novší Z97.

ASRock sa však chce hrať aj na nižších čipsetoch. Napríklad na B85.

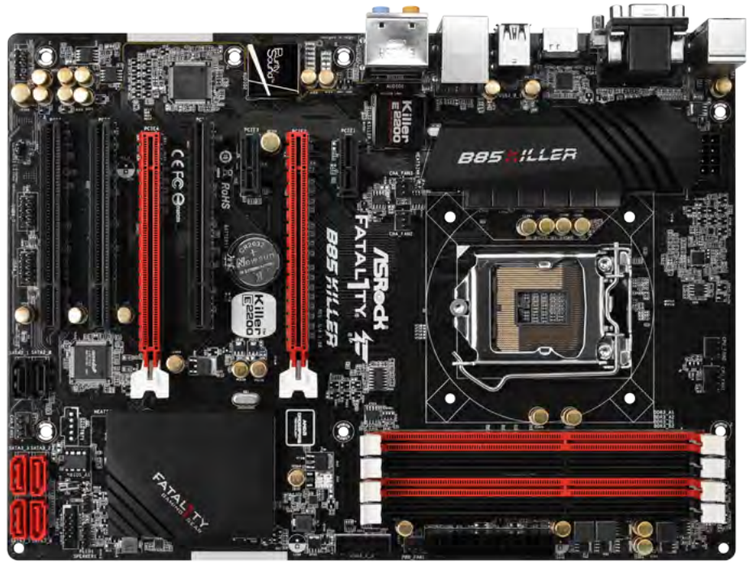
Intel B85 nie je najvyšším a najlepšie vybaveným čipsetom pre procesory Intel v sockete LGA 1150. To však neznamená, že by na ňom nemohla byť postavená doska pre herný počítač, najmä ak sa bavíme o segmente hráčov, pre ktorých je výbava menej dôležitá, ako cena. A práve tu stačí zobrať výrazne lacnejší čipset, osadiť ho na dosku, pridať nevyhnutnú portovú výbavu, atraktívne chladenie a zvučný názov. Po sprístupnení pretaktovania K-sérii procesorov aj pre čipsety nižšie ako Z87 sa stali pre hráčov zaujímavé aj lacnejšie základné dosky.

ASRock Fatal1ty B85 Killer pridáva prvky a funkcie, ktoré poznáme na high-endových doskách, ako napríklad Killer E2200 sieťový adaptér, či zvukovú kartu s technológiou Purity Sound. Herný stroj s Haswell procesorom sa tak stáva dostupnejší a hráči pritom nie sú výrazne ukrátení z hľadiska výkonu, aspoň pokiaľ neuvažujú nad zapojením viacerých grafických kariet do SLI alebo CrossFireX.

Azda najväčším obmedzením je nemožnosť taktovať procesory bez prívlastku „K" v názve a teda procesory s odomknutými násobičmi. Pre B85 Killer sa nám ako najlepšie riešenie pozdáva Core i5 4670K.

Najväčším ťahákom dosky je oproti, povedzme bežným B85 doskám (ktoré s cenami začínajú niekde na hranici 50 EUR) je spomínaná sieťovka s vlastným procesorom zaručujúca nižšiu latenciu a vyššiu stabilitu i rýchlosť pripojenia k sieti, zvuková karta s elektromagnetickým odtienením postavená na kodeku Realtek ALC1150 a komponenty napájania procesora s predĺženou životnosťou či pozlátené konektory v primárnom grafickom slote.

Toto všetko sú prvky výbavy, ktorú ASRock nazýva Gaming Armor a ponúka



zabalenú v doske za necelých 80 EUR. Priamymi konkurentmi sú mu MSI B85-G43 Gaming, Gigabyte G1.Sniper B5 a ASUS B85-Pro Gamer, všetky dosky sa ešte vmestia pod stoeurovú hranicu. Aká je herná B85ka od ASRock a či sa za ňu oplatí vyložiť štyri modré bankovky sme sa pozreli v našom testlabe.

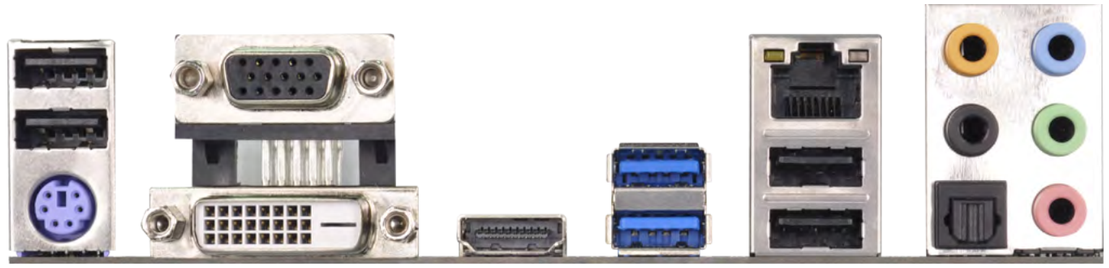
BALENIE, DIZAJN A NÁVRH

Pestrofarebná škatuľa je doslova preplnená logami označujúcimi všetky možné technológie a vlastnosti, ktorými doska disponuje. Vo vnútri nájdeme len základnú výbavu; krycí pliešok zadných IO portov, dva S-ATA 6 Gb/s káble, disk s ovládačmi a utilitami a dvojicu manuálov pre softvérové nástroje a samotnú dosku. Nečakaným bonusom je darčekový kód pre nástroj XSplit Broadcaster.

Doska je zhotovená v štandardnom ATX formáte v čierno červenom dizajne, ktorý je typický pre produkty, ktorým prenechal jeden z najväčších a komerčne najúspešnejších profi gamerov Fatal1ty.

Rozloženie komponentov, portov a slotov na doske je v poriadku, nízky chladič čipsetu určite nebude prekážať dlhým grafickým kartám, v poriadku je i orientácia S-ATA konektorov. Okolo socketu je dostatok miesta pre osadenie rozmernejších chladičov procesora. Doska v sockete LGA1150 podporuje procesory Intel postavené na jadrách Haswell, vrátane procesorov Xeon a s novým BIOS vo verzii 1.10 aj najnovšie modely Haswell Refresh. Doplnkový napájací konektor je osempinový a o stabilnú prevádzku procesora sa stará šesťfázová digitálne riadená napájacia kaskáda.

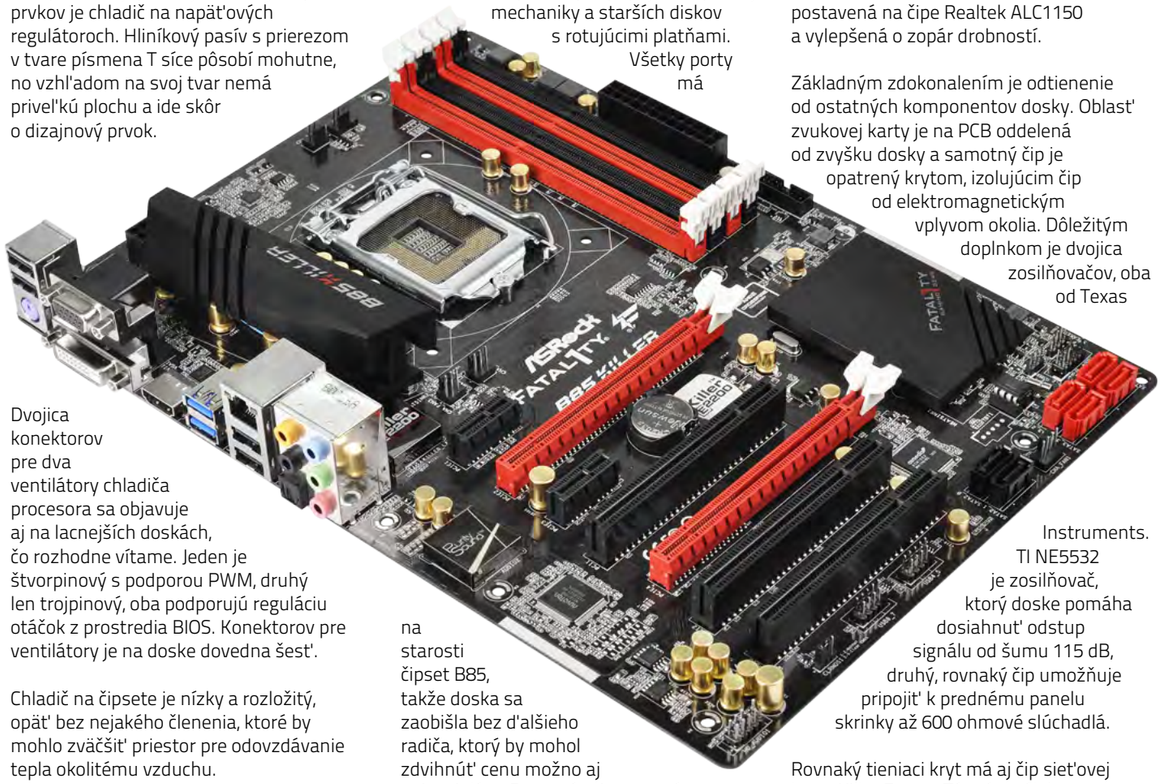
Úsporným Haswell procesorom, ktoré na tejto doske nebudú taktované to bude s prehľadom stačiť. Do štvorice pamäťových slotov možno osadiť dovedna 32 GB DDRR3 pamätí. Podporované sú samozrejme aj XMP profily, tu nás však bude zaujímať skôr časovanie, keďže limitom čipsetu



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

B85 je 1600 MHz hranica frekvencie pamät'ových modulov. Ďalšia výraznejšia daň lacného čipsetu, no na druhej strane, väčšina používatel'ov pri stavbe počítača moduly len založí do slotov a zaujíma sa skôr o kapacitu, ako priepustnost' a výkon pamät'ového systému.

Jedným za najvýraznejších dizajnových prvkov je chladič na napät'ových regulátoroch. Hliníkový pasív s prierezom v tvare písmena T síce pôsobí mohutne, no vzhl'adom na svoj tvar nemá privel'kú plochu a ide skôr o dizajnový prvok.



Dvojica konektorov pre dva ventilátory chladiča procesora sa objavuje aj na lacnejších doskách, čo rozhodne vítame. Jeden je štvorpinový s podporou PWM, druhý len trojpinový, oba podporujú reguláciu otáčok z prostredia BIOS. Konektorov pre ventilátory je na doske dovedna šest'.

Chladič na čipsete je nízky a rozložitý, opät' bez nejakého členenia, ktoré by mohlo zväčšit' priestor pre odovzdávanie tepla okolitému vzduchu.

V tejto oblasti sa už ako obyčajne nachádzajú headery pre pripojenie predného panelu skrinky, systémového reproduktoru a čip s BIOS. Ten je na doske len jeden, zálohované, alebo duálne BIOS, resp. UEFI sú skôr doménou vyšších modelových radov s trojcifernou cenovkou.

Posúvame sa po okraji dosky d'alej, štvorica červených S-ATA portov podporuje štandard S-ATA 6 Gb/s, dva čierne konektory s priepustnost'ou 3 Gb/s sa budú dat' dobre použit' pre pripojenie optickej mechaniky a starších diskov s rotujúcimi platňami. Všetky porty má na starosti čipset B85, takže doska sa zaobišla bez d'alšieho radiča, ktorý by mohol zdvihnút' cenu možno aj o dva doláre. Porty sú orientované kolmo na dosku, S-ATA káble tak budú z dosky trochu trčat', alebo bude treba použit' káble so zahnutými konektormi.

Rozširovacích slotov pre karty je tak ako sa na ATX dosku patrí sedem. Okrem dvoch PCI-Express ×1, troch PCI sú to aj dva PCI-Express ×16 sloty. Plných šestnást' liniek má len primárny slot, ktorý je navyše vo verzii 3.0. Druhý slot pre grafickú kartu je vo verzii 2.0 a má len štyri linky (aj fyzicky na konektore). Doska podporuje CrossFireX a Quad CrossFireX, zapojenie dvoch dvojčipových kariet by však bolo v tomto prípade nezmyslom. Piny v primárnom slote sú pozlátené, od čoho si výrobca sl'ubuje lepšiu priepustnost' a rýchlost' komunikácie procesora a grafickej karty. PCI sloty má na starosti radič ASMedia.

ASRock dosku vybavil technológiou Purity Sound, ktorá má zabezpečit' intenzívny zvukový zážitok pre každého hráča. 7.1 kanálová zvuková karta je postavená na čipe Realtek ALC1150 a vylepšená o zopár drobností.

Základným zdokonalením je odtienenie od ostatných komponentov dosky. Oblast' zvukovej karty je na PCB oddelená od zvyšku dosky a samotný čip je opatrený krytom, izolujúcim čip od elektromagnetickým vplyvom okolia. Dôležitým doplnkom je dvojica zosilňovačov, oba od Texas Instruments. TI NE5532 je zosilňovač, ktorý doske pomáha dosiahnut' odstup signálu od šumu 115 dB, druhý, rovnaký čip umožňuje pripojit' k prednému panelu skrinky až 600 ohmové slúchadlá.

Rovnaký tieniaci kryt má aj čip siet'ovej karty Killer E2200. Tá má za úlohu minimalizovat' oneskorenie pripojenia a zabezpečit' plynulé pripojenie pre hranie online hier. Dedikovaný procesor automaticky optimalizuje tok dát cez siet' s prioritou práve pre hry a komunikáciu v reálnom čase. Pri slušnom pripojení by sa tak nemalo stat', že budete z online hry odpojený z dôvodu vysokého pingu.

Vd'aka ovládaciemu softvéru je navyše možné plne prevziat' kontrolu nad tokom dát cez adaptér, manuálne vypnút' automatické aktualizácie systému či prístup akýchkol'vek aplikácií z dôvodu otvorenia čo najväčšej možnej šírky pásma pre hry.

Zadný IO panel ponúka výbavu, ktorá by mala pokryt' drvivú väčšinu potrieb dnešných hráčov. Pre staršie herné klávesnice je pripravený PS/2 port, dvojica USB portov nad ním je v štandardne 2.0, horný je určený pre pripojenie hernej myši a označený ako Fatal1ty port.

Pre pripojenie je k dispozícii analógový D-sub a digitálne HDMI a DVI. USB porty vo verzii 3.0 tu nachádzame dva, d'alšia dvojica je v štandarde 2.0. Výbavu uzatvára ethernetový konektor, konektory zvukovej karty a optický S/PDIF.

VÝKON

Videli sme aj krajšie UEFI ako ten, ktorý nám tu ukazuje ASRock. Zobrazovaný je v rozlíšení 1024x768 a ponúka jednoduché rozhranie naladené do čierno červenej farebnej kombinácie dosky. Tak či onak, poskytuje všetky potrebné prostriedky pre konfiguráciu dosky a zostavy.

Dosku sme testovali s procesorom Intel Core i7-4770K, dvoma 4 GB modulmi Corsair Venegance taktovaných na 1600 MHz pri časovaní 9-9-9-24, grafickou kartou Gigabyte GeForce GTX 560Ti a SSD Intel 320.

Z hl'adiska celkového výkonu doska obstála v našich testoch dobre a za svoju zaujímavú cenu ponúka slušnú výbavu i výkon a teda dobrý základ pre solídny herný počítač. V porovnaní s konkurenciou je najlacnejšia a pritom stále ponúka vel'mi dobrú zvukovú kartu a siet'ový adaptér Killer.

Ešte jedno porovnanie, ak by ste sa rozhodli pre vyšší čipset Z87, za 75 EUR kúpite dosku v základnej výbave. Bude síce podporovat' rýchlejšie pamäte, mat' viac liniek pre mulit-GPU zapojenie grafických kariet a viac S-ATA III portov.

Ak však plánujete postavit' herný počítač a nemáte k dispozícii privel'a peňazí, je B85 Killer vhodným riešením.

Ideálnym procesorom pre túto dosku bude Core i5-4670K. Ten zoženiete asi za 200 EUR, takže solídny základ pre herný počítač nebude stát' viac ako tri stovky. A so všetkými výhodami herných dosiek.

Malý nárast výkonu sa dá docielit' jednoduchým pretaktovaním a pokial' navyšovat' frekvencie neplánujete, v porovnaní so Z87 si viac užijete vylepšenej zvukovej karty a siet'ového adaptéru.

HODNOTENIE

ASRock Fatal1ty B85 Killer je určite zaujímavou doskou, ktorá svojou cenou a výbavou osloví predovšetkým tých hráčov, ktorí si chcú jednoducho postavit' vlastný herný stroj a nechcú utratit' štvorcifernú sumu.

Spolu s Core i5 procesorom sa stane slušným základom s dôležitými vylepšeniami z herného segmentu, ktoré sú nám známe z dvojnásobne drahších dosiek.

Ján Michálek

Táto recenzia bola pripravená v spolupráci s hardvérovým portálom ***www.pcnews.sk***

*.pcnews

VÝSLEDKY TESTOV	ASRock Fatal1ty B85 Killer	ASUS Z87 Sabertooth
3D Mark 11 1.0.5		
Total Score	P5491	P5524
Graphics Score	5160	5178
Physics Score	8895	8954
Combined Score	5086	5152
PCMark 8		
Home Score	4556	5224
Creative	5011	4593
Work	5090	4893
Storage	4719	4724
PCMark 7 1.0.4		
Total Score	5862	5967
Lightweight Score	5960	6151
Productivity Score	5629	5818
Creativity Score	8074	8182
Computation Score	9018	9201
System Storage Score	4622	4621
PCMark Vantage		
Total Score	20187	21935
Memories	13530	14049
Gaming	16340	24364
Productivity Suite	20184	24173
HDD score	28524	30446
3D Mark Vantage (Performance, 1280×1024)		
Total Score	P23207	P23786
CPU Score	27589	27670
GPU Score	22317	22563
Cinebench R11.5 64-bit	8,07	8,13
Cinebench R10 64 bit		
1 CPU	7481 (1:58)	7575 (1:56)
x CPU	29174 (0:31)	29378 (0:30)
Multiprocessor SpeedUp	3.86x	3.88x
WinRAR 3.93 Benchmark (KB/s	5274	5409
AIDA 64 CPU Queen benchmar	47115	47314
Super Pi (1M)	9.203 s	9.181 s
1280×1024×32, HIGH, no AA, DX10.0	167.3 FPS	171.4 FPS
DX11, no AF, tessel OFF, shaders LOW, 1080	86.1 FPS	87.5 FPS
HAWX 1920×1080×32, no AA, no AF, High, DX 9	248 FPS	258 FPS

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Komedie, USA, 2014, 96 min

Režie: Nicholas Stoller
Scénář: Andrew J. Cohen, Brendan O'Brien
Kamera: Brandon Trost
Hudba: Michael Andrews
Hrají: Zac Efron, Seth Rogen, Rose Byrne, Dave Franco, Jake M. Johnson, Christopher Mintz-Plasse, Lisa Kudrow, Ali Cobrin, Chasty Ballesteros, Craig Roberts, Jesse Heiman, Halston Sage, Danika Galindo, Bobby Moynihan, Carla Gallo, Jason Mantzoukas

PLUSY A MÍNUSY:
+ Část humoru
+ Obsazení
+ Občas docela nápadité

- Druhá, ta trapnější část humoru
- Zbytečně natažené
- Hluchá místa působící spíše trapně

HODNOTENIE:
65%

Sousedi

PAŘBA JE O DŮM DÁL

Nicholas Stoller si udělal za posledních pár let docela jméno. Coby režisér se podepsal hned pod několik solidních komedií, jakými byly Kopačky a Dostaň ho tam. Jeho poslední štace, Zásnuby na dobu neurčitou, sice nedopadla úplně nejlépe, nicméně Stoller to nevzdává a i napočtvrté vytahuje komedii. Spolu s producenty loňské Apokalypsy v Hollywoodu teď do kin přináší sousedský generační spor, který může mít i tragické následky. Jak ale tahle vyhlížená a v zahraniční převážně chválená americká komedie dopadla?

Ještě před několika lety by si Seth Rogen mohl bez problémů vystřihnout onoho floutka z vysokoškolského bratrstva a klidně by to divákům prodal. Nicméně každý stárne, a tak se Seth postupně dopracoval do té polohy, kde už musel toto žezlo předat někomu mladšímu.

A právě toto je základní premisa, kterou Sousedi do značné míry probírají. Jakýsi konflikt dvou generací, který na povrchu nabízí spoustu klasického náctiletého humoru, který najdeme ve spoustě dalších na mládež orientovaných komediích typu Prci, prci, prcičky, nicméně pod povrchem řeší především ono srovnávání se jedince s tím, že všechno jednou končí a nikdo nemůže zůstat v bezstarostném studentském životě navždy.

Drogy, Sex a možná přijde i ten Rock'n'Roll

Samozřejmě tím nechci říct, že by Sousedi byli jakkoliv vážnou sondou do života studentů s přísným pohledem mladého manželského páru, to ani v nejmenším. To, co totiž od filmu dostanete, je z velké části to, co vidíte v traileru. Studenty vymýšlející kraviny a mladý pár, který se jim jejich naschvály snaží vrátit.

Je ale docela škoda, že jsou i tentokrát celkem znatelné nůžky střihače, který několik scén obsažených v traileru z výsledného filmu vystřihl, a ty pak ve filmu chybí. Ne, že by podobná praxe nebyla docela běžná (nejznámější případ za posledních pár let jsou například hodně probíraní Predátoři), nicméně film pak trpí zbytečně hluchými místy nutícími vás přemýšlet, zda-li by snímek nemohl

být o něco kratší. A to i přesto, že má něco málo přes slabou hodinku a půl. Ano, některé vtípky jsou naprosto smrtící a ano, scény z traileru fungují přesně tak dobře jako při propagaci filmu, nicméně ve výsledku docela velké procento času čekáte, než se zase začne něco dít. A spoléhání na klasická vábítka typu tráva, chlast a kozy solidní scénář prostě nesupluje. Stejně tak jako obsazení Lisy Kudrow do role místní univerzitní děkanky neospravedlňuje divnost postavy, kterou ve filmu hraje.

Studenti - Dospěláci 1:0

Nakonec je vlastně docela těžké vymyslet, co o snímku vlastně říci. Docela dost se to odvíjí od toho, jak se vám líbil trailer, který ale zároveň prozradí ty nejlepší špeky z celého snímku. A teď jsem myslel ty vtipné scény, ne ono kuřivo, které hraje ve filmu zase jednou zásadnější roli. Sousedi mají totiž dostatek dobrých momentů, abyste jim dali šanci, nicméně nabízí také hodně scén, při kterých se budete cítit docela trapně.

Když to však vezmete vše v úvahu, pořád je to lepší, než většina komedií, které se na nás ročně řítí. Obsazení je dobré a ani Zac Efron vyloženě nevadí. Pokud tedy hledáte nějakou komedii, u které vypnout a která příliš nesází na obvyklý fekální humor, ale spíše na nápaditost, je pro vás tato komedie jako dělaná.

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Belle et Sébastien, 2013, 95 min.

Réžia: Nicolas Vanier
Scenár: Nicolas Vanier
Kamera: Eric Guichard
Hudba: Armand Amar
Obsadenie: Félix Bossuet, Mehdi El Glaoui, Tchéky Karyo, Margaux Châtelier, Dimitri Storoge, Andreas Pietschmann

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecký výkon hlavných predstavitel'ov
+ nádherná príroda
+ hudba

- nedostatok emócií
- dabing

HODNOTENIE:
80%

Bella a Sebastián

BELLE, SI KRÁSNA

Kým naša generácia má Harryho Pottera, generácia našich rodičov a starých rodičov vyrastala na trochu inom príbehu. Silné priatel'stvo medzi malým chlapcom a jeho psom, ktorí spolu zažívajú dobrodružstvá v alpskom prostredí, inšpirovalo mnohých l'udí, či už v podobe knižnej série, alebo televízneho seriálu. Preto bolo rozhodnutie pretvorit' príbeh do podoby celovečerného filmu prijaté rozpačito.

Sama autorka Cécile Aubry bola proti novej adaptácii – necítila potrebu. Najmä nie vzhl'adom na fakt, že pôvodného Sebastiána si zahral jej vlastný syn Mehdi. Podobné pocity mali starší fanúšikovia, ktorých k sérii viaže mnoho nostalgických spomienok. Francúzsky režisér Nicolas Vanier sa však rozhodol, že je čas priblížit' nesmrtel'nú dvojicu aj generácii, ktorej „staromódne" príbehy o čistom priatel'stve a odvahe už vel'a nehovoria.

Vanier sám napísal aj scenár a oproti knihe či seriálu urobil niekol'ko zmien. Dej sa posunul do roku 1943. Spočiatku sa odohráva v dvoch líniách. Obyvatelia vysokohorskej dedinky usporiadajú hon na beštiu, ktorá im zabíja ovce, a zároveň sa do dediny dostáva aj skutočná beštia – druhá svetová vojna. Nemeckí vojaci sa snažia odhalit' l'udí prevádzajúcich Židov cez hory do bezpečného Švajčiarska. Malý Sebastián si to však zatial' neuvedomuje, snaží sa len zachránit' pred lovcami psa, s ktorým sa spriatelil a dal mu meno Belle. Vzhl'adom na to, že príbeh je primárne orientovaný na deti, jeho temnejšie stránky sú len načrtnuté, o dopade vojny na l'udí sa dozvedáme len v náznakoch. Film je natočený klasicky, je takmer až na neuverenie, že pochádza zo súčasnej doby. Naivita a čistota rozprávania má však aj svoje negatívne stránky, postavy sú vykreslené čierno-bielym spôsobom až do klasickej rozprávkovej podoby. Je to pochopitel'né až do okamihu, ked' je miera prekročená pri nacistickom vojakovi. Ten, kvôli svojej láske ku krásnej pekárke, necháva aj za cenu vlastného ohrozenia prekĺznut' troch Židov.

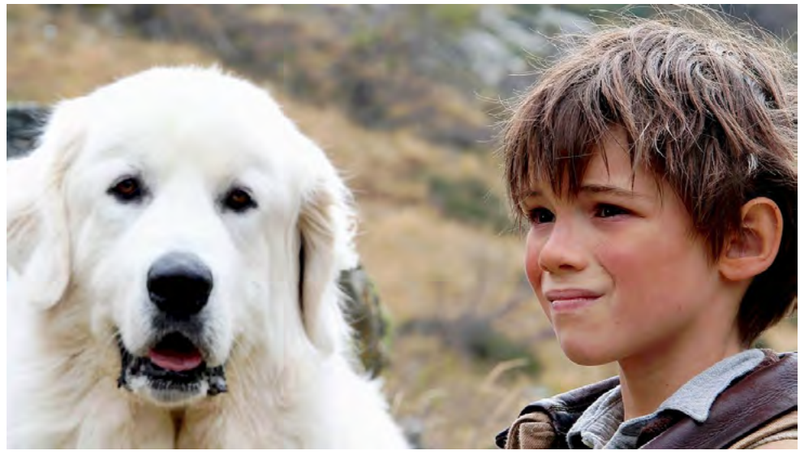
Zvlášt' dôležitým bolo obsadenie roly Sebastiána. Z množstva 2400 mladých hercov si režisér nakoniec vybral Félixa Bossueta. Ten ho zaujal svojimi hlbokými očami, ktoré podl'a jeho slov prezrádzali bohatý vnútorný svet. A dobre urobil, ked'že malý Félix predvádza naozaj krásne herectvo. S filmovou Bellou vytvorili skutočne presvedčivú dvojicu. Ide o jeho filmový debut, no dovolím si tvrdit', že táto rola nezostane jeho poslednou. Ešte o niečo viac však zaujme charizmatický Tchéky Karyo ako Sebastianov adoptívny starý otec César. Karyo predstavuje nevrlého alkoholika, ktorý má však srdce na správnom mieste a miluje rovnako prírodu i Sebastiána. Postavou s vel'kým potenciálom bol aj nemecký dôstojník v podaní Andreasa Pietschmanna, scenár však nedával vel'a príležitostí na preskúmanie jeho možného vzt'ahu s Angelinou (Margaux Châtelier).

Hlavnú úlohu však vo filme nemá ani Sebastián, ani Bella. Prvé husle hrá nádherné prostredie savojských Álp. Nicolas Vanier dlhé roky Alpy križoval a výsledkom týchto potuliek je aj množstvo dokumentov. Je vidiet', že prírodu miluje a váži si ju. Podl'a jeho slov ju chcel ukázat' čistú a nedotknutú, takú, aká bola v období, do ktorého je film zasadený – bez modernej techniky. Vd'aka kontinuálnemu natáčaniu počas troch ročných období spolu s kamerou Erica Guicharda vytvorili zábery tak autenticky nádherné, až brali dych. Nútili diváka vpíjat' sa očami do krás hôr a želat' si, aby aspoň na chvíl'u bol Sebastiánom a mohol sa s Bellou po boku slobodne potulovat' po údoliach...

Vo filme sa postupne odohráva celá škála emócií – bohužial' musím skonštatovat', že ich dopad na diváka nie je vel'ký. Skutočne zapôsobí len Sebastián, ked' šantí s Bellou pri spoločných hrách. Vtedy môžeme vidiet' čistú, detskú radost' sprevádzanú jeho bezstarostným smiechom. Smutnejšie či napínavejšie dejové pasáže (nebezpečný prechod cez hory) ostanú len v rovine filmu, nestrhnú na seba všetku pozornost' divákov. Tento citový chlad môže byt' spôsobený z vel'kej časti aj českým dabingom, ktorý nepokladám za vel'mi vydarený. Nerozumiem ani jeho existencii. Samozrejme, ide o film určený detskému divákovi, ktorý môže mat' problém s písaným textom, no vzhl'adom na to, že v častých dialógoch nemeckých vojakov sa objavujú titulky, nemyslím si, že bol nutný.

Celkový dojem z filmu však vylepšuje prekrásna hudba Armanda Amara, ktorá akoby vychádzala zo samotných hôr. Krásne kombinuje inštrumentálnu hudbu s dvoma otextovanými piesňami a spolu s nádherou prostredia a čistotou priatel'stva medzi Belle a Sebastiánom je tým, čo si z filmu odnesiete.

Michaela Medved'ová



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Khumba, 2013, 85 min.

Réžia: Anthony Silverston
Scenár: Raffaella Delle Donne, Anthony Silverston
Hudba: Bruce Retief
Obsadenie: Liam Neeson, AnnaSophia Robb, Dee Bradley Baker, Richard E. Grant, Phil LaMarr, Loretta Devine, Jeff Bennett, Charles Adler, Ben Vereen, Rodger Bumpass, Catherine Tate, Greg Ellis, Kathryn Cressida, Julianna Rose

PLUSY A MÍNUSY:
+ slušná animácia
+ výborná hudba

- plytký príbeh
- nesympatické postavy
- absencia napätia

HODNOTENIE:
40%

Khumba

ĎALŠÍ LEVÍ KRÁĽ?

V súčasnosti je už vel'mi t'ažké priviest' na svet originálne animované dielko. Prirodzene, úroveň animácie je už aj mimo americkej produkcie vel'mi uspokojujúca, ale je čoraz náročnejšie vymysliet' originálny príbeh s nezvyčajnými postavami. V časoch absolútnej nadvlády spoločnosti Disney/Pixar do našich kín pricválalo stádo zebier na čele so zvláštnym zebrím mladíkom Khumbom. Je film z juhoafrickej produkcie schopný obstát' v konkurencii svojich známejších kolegov?

Khumba sa narodí do zebrej komunity, ktorá zo strachu pred nástrahami okolitého sveta žije pri napájadle za vysokou ohradou. Odmalička je však čiernou ovcou stáda – alebo skôr bielou, ked'že na svet prišiel so zvláštnou anomáliou. Na zadnej polovici tela mu chýbajú pruhy. Musí si zvykat' na život plný posmeškov. Ked' jeho chýbajúce pruhy začnú pokladat' za kliatbu prinášajúcu dlhotrvajúce sucho, zúfalý Khumba sa rozhodne opustit' ohradu. Odhodlane sa pustí na cestu za zázračným napájadlom – verí, že v ňom získa pruhy a zapadne tak medzi ostatných.

Alfou a omegou každého animovaného filmu je práve animácia, ktorá je v tomto filme viac než konkurencieschopná. Už prvé zábery ukazujú Afriku v celej jej kráse, ktorým by sme mohli vyčítat' akurát to, že sú viac zamerané na bližšie objekty, a horizont tak získava mierne plochý nádych. Zebrie stádo je živé, jednotlivé zvieratá majú každé svoj charakter, a sú pomerne l'ahko rozoznatel'né. Za vrchol animácie však pokladám geparda Phanga. Jeho lovecké scény, pri ktorých je vynikajúco vyzdvihnutá jeho poloslepota, vyvážená excelentným čuchom, od začiatku prinášali nádej, že sa film zaradí do nadpriemeru.

Bohužial' sa tak kvôli slabému príbehu nestalo. Zlyháva nielen kvôli neoriginalite, ale aj neúčinnosti na diváka, staršieho ako desat' rokov. Všetko už bolo videné – či už krásy afrických planín z Levieho král'a (1994), zebra v hlavnej úlohe z Madagascaru (2005) alebo bláznivá ovca/baran z Karcoolky (2005), všetky námety už boli použité a čo je horšie, použité lepšie. Príbehová línia je vel'mi jednoduchá, chýba jej akýkol'vek základ či hĺbka. Je postavená na epizódkach s vedl'ajšími postavami, ktoré sa stretnú vo finále – tomu ale chýba akékol'vek napätie. Záver je suchý i napriek akčnej sekvencii, divák nemá potrebu držat' palce hlavnej postave. Khumba je síce sympatický, ale nechytí za srdce. Od začiatku je jeho cesta predvídatel'ná a jej záver l'ahko odhadnutel'ný. Som presvedčená, že ak by bola hlavná postava silnejšia, emócie vo filme by fungovali lepšie. Chybou bolo aj vytvorenie plejády vedl'ajších postáv – sú až príliš bizarné na to, aby si ich divák obl'úbil, a navyše až zúfalo neúčelné. Takmer celý humor bol však postavený na nich, preto väčšina vtipov vyšumela bez odozvy. Svetlou výnimkou je pštros Bradley, ktorý je v svojej teatrálnosti vynikajúci. Vd'aka jeho snovej sekvencii Labutieho jazera došlo aj k jedinému požmurknutiu smerom k starším divákom.

Odpoved' na to, prečo film nefunguje, je jednoduchá. Nie je dostatočne svieži a pútavý na to, aby mohol moralizovat'. Na viac či menej zakomponované ponaučenia sme už z dielne Disney zvyknutí – je to základná črta jeho filmov. Tu však základná lekcia o tom: „aké skvelé je byt' výnimočný" alebo „nemali by sme túžit' po tom, aby sme boli súčast'ou stáda", jednoducho nefunguje. Posolstvo je silené a nepomáha mu ani fakt, že jeho obsah a pointa sú jasné už od prvého záberu na malého Khumbu. Je škoda, že scenáristi nezakomponovali do deja aspoň jeden-dva momenty prekvapenia.

Celkový dojem sa snaží vylepšit' zvuková stránka filmu. Domorodá hudba výborne podčiarkuje atmosféru horúcej africkej krajiny a je vždy kompatibilná s obsahom scény. Prekvapivo je kvalitný aj slovenský dabing, chválim drsné nadabovanie záporného Phanga. Výsledok je však rozpačitý a ak nemáte menšie deti, neodporúčam návštevu kina.

Michaela Medved'ová

„Milé zebry, krásne animované prostredie, ale vonkoncom nefungujúci film."

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Maleficent, 2014, 97 min.

Režia: Robert Stromberg
Scenár: Linda Woolverton
Kamera: Dean Semler
Hudba: James Newton Howard
Obsadenie: Angelina Jolie, Juno Temple, Elle Fanning, Sharlto Copley, India Eisley, Miranda Richardson, Brenton Thwaites, Imelda Staunton, Sam Riley, Peter Capaldi, Lesley Manville, Julian Seager, Marama Corlett, Hermione Corfield, Leo Sutter, Hannah New

PLUSY A MÍNUSY:

+ Angelina Jolie, postava Zloriany
+ klasický príbeh v nových súvislostiach
+ jeho pointa
+ kostýmy

- premrštene vel'a digitálnych efektov
- snaha o rozprávku robí scenár teatrálnym
- nemožnost' hercov prejavit' sa kvôli scenáru

HODNOTENIE:

60%

Vládkyňa zla

KEĎ JE ZLODUCH AJ DOBRÁK

Hollywood si v posledných rokoch našiel d'alší zdroj bohatého príjmu transformovaním klasických rozprávok do hraných, vysoko rozpočtových trhákov. Tak sme tu mali nielen novú výpravnú Snehulienku, ale napríklad aj béčkovú snímku Janíčko a Marienka. Teraz prišla do kín vyžadovat' si našu pozornost' aj Šípková Ruženka v adaptácii s Angelinou Jolie v hlavnej úlohe. Tá sa na plátne objavuje po štyroch rokoch prvý raz a už od začiatku prezentácie filmu bolo jasné, že si prácu na Vládkyni zla vel'mi užívala. A my sme si užili samotný film.

Vládkyňa zla je príjemným prekvapením pre viacero dôvodov, tým hlavným je však pointa samotnej adaptácie pôvodného príbehu o Šípkovej Ruženke. Hlavnou postavou príbehu je čarovná víla Zloriana (Angelina Jolie), ktorá žije v král'ovstve Vresovísk susediacim s tým l'udským. Zloriana však v mladosti nadviaže vzácne priatel'stvo s človekom, Stefanom (Sharlto Copley), ktorý ju však neskôr zradí, odreže jej krídla a sám sa stane l'udským král'om. To Zlorianu rozzúri, tak mu prekl'aje dcéru Auroru (Elle Fanning). Časom si však začne uvedomovat', že práve Aurora by mohla byt' kl'účom k spojeniu dvoch král'ovstiev. Stále je tu však nenávistný Stefan, ktorý chce Zlorianu zabit' a samotná kliatba, ktorá hrozí uväznením Aurory do večného spánku.

Áno, práve pohrávanie sa s dobrom aj zlom na strane hlavnej postavy činí túto novodobú fantasy reprodukciu klasickej rozprávky hodnú pozornosti. Jednak vás príbeh povedie značne odlišnou cestou ako príbeh, ktorý všetci dobre poznajú. Tým ho vidíme v úplne nových inšpirujúcich súvislostiach, bez ktorých by bol skutočne len d'alšou meganafúknutou predigitalizovanou fantasy. A potom je tu ešte Angelina Jolie, ktorá tomu bráni rovnakou mierou ako všetko vyššie spomenuté a je tiež hlavným zdrojom emocionálnej reakcie diváka. Ale pekne po poriadku.

Hoci som začal dost' pozitívne, Vládkyňa zla má v sebe vel'a neduhov. Tým najvýraznejším je bohužial' scenár. Chce sa vel'mi tvárit' ako rozprávka, čo sa prejavuje najmä prehnane teatrálnymi dialógmi medzi postavami. No na to, aký seriózny tón a temný koncept príbehu predstavuje režisér a scenárista vo finálovej časti to spolu jednoducho nesedí, ruší a pôsobí prehnane sladko. Tu nastupuje so záchrannou čast'ou práve Angelina so svojou postavou Zloriany, bez ktorej by film mohol potešit' maximálne len deti prvého stupňa základnej školy. Takto si túto rozprávkovú hranú fantasy užijú aj staršie generácie.

„Sladkosti" a teatrálnosti tiež pomáha až prestrelene digitalizovaná výprava. CGI je tu skrátka všade a miestami to pôsobí akoby režisér Robert Stromberg skrátka nevedel, kedy je toho dost'. Je cítit', že v minulosti pracoval na vizuálnych efektoch (za čo si vyslúžil aj dva oscary) ale čo je vel'a, to je vel'a. Efekty by mali byt' prostriedkom k dokresleniu sveta a zreálneniu čarovných elementov, nie však spôsobom ako čačkat' každé jedno okienko vo filme (v dnešnej zdigitalizovanej ére už vlastne iba obrazne povedané). Áno, dekorácie sú miestami naozaj nádherné, ako aj efekty, ale prvých 15 minút sledovania filmu pripomínalo prehliadku počítačových fantazijných gýčov (od opulentne krásnej prírody až po tie najotravnejšie svetielkujúce rastlinky a tvorov). Ako keby tých 180 miliónov v rozpočte chcel režisér rozhadzovat' na úplné zbytočnosti len pre to, lebo mohol. Na čo však rozhadzoval dobre, boli kostýmy, ktoré sú jednoducho spektakulárne, najmä ten Zlorianin.

Obsadenie sa vydarilo, hoci skutočne výraznou postavou je len Jolieovej Zloriana. Angelina si svoju prvú hranú rolu po štyroch rokoch skutočne náramne užíva, a ako jej zlobu tak aj dobré vlastnosti, jej nebudete mat' problém uverit'. Na druhej strane väčšina ostatných postáv nemala v scenári ani len priestor na hlbšiu prezentáciu. Aj tak ale poteší napríklad skvelý Sharlto Copley, ktorý už pár rokov v Hollywoode potvrdzuje svoj herecký talent. Elle Fanning, ako aj väčšina ostatných postáv, je nesmierne otravná, no je to vina práve spomínanej rozprávkovej teatrálnosti scenára.

V slovenských kinách sa Vládkyňa zla premietala so slovenským dabingom, ktorý sa podaril tak akurát. Chvíl'u trvá kým si naň zvyknete, ale potom sa už dá počúvat'. Vydarila sa tiež hudba od Jamesa Newtona Howarda, ktorá síce nepatrí k najlepšiemu, čo sme od skladatel'a počuli no rozhodne plní svoju úlohu vo výpravnom štýle príbehu dobre.

Vládkyňa zla stojí za videnie, pretože ked' sa už cez hrozivo tuctový fantasy úvod preplnený CGI efektmi (sú aj neskôr, ale už nie sú také otravné) prelúskate, dostanete klasický príbeh konštruovaný v nových súvislostiach. A to aj v rámci hlavnej postavy Zloriany, ktorá sa nebojí byt' zloduchom ako aj dobrákom. A hoci scenár pôsobí prehnane teatrálne a znemožňuje hercom zlepšit' svoj prejav, stále musím povedat', že Vládkyňa zla je presne ten typ filmu, kde pár pozitív jasne prevláda nad radou negatív.

Jozef Andraščík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Edge of Tomorrow, 2014, 113 min.

Réžia: Doug Liman
Scenár: Christopher McQuarrie, Jez Butterworth, Johny-Henry Butterwort
Kamera: Dion Beebe
Hudba: Christophe Beck
Obsadenie: Tom Cruise, Emily Blunt, Brendan Gleeson, Bill Paxton, Jeremy Piven

PLUSY A MÍNUSY:

+ efekty
+ herecké výkony
+ vtip
+ logika príbehu

- príbeh ani spracovanie nič nové neprinášajú

HODNOTENIE:

85%

Na hrane zajtrajška

DOKOLA TO ISTÉ

Akčných sci-fi blockbusterov nám v poslednej dobe kiná ponúkajú neúrekom. Za všetky spomeňme napríklad nedávno uvedenú Trascendenciu, Divergenciu či o niečo staršie Elysium. Až na pár výnimiek sú to snímky, ktoré stále operujú s rovnakými štylistickými i naratívnymi postupmi. Prináša najnovší film Douga Limana tol'ko očakávanú zmenu?

Ked' zem napadnú inteligentní, desivo pôsobiaci mimozemšt'ania a rozhodnú sa zničit' l'udstvo, je to problém. Zvlášt' pokial' tieto čudné potvory dokážu predvídat' každý krok svojho nepriatel'a, ktorého tak vždy bez problémov zničia. Vo svete vládne panika, novinári a televízni reportéri už nemajú problém s vymýšl'aním tém do spravodajstva.

Všetky nádeje sú vkladané do rúk Rity Vrataski (Emily Blunt), ktorej sa nejakým spôsobom podarilo zabit' viac mimikov (tak sa totiž príšerky vo filme volajú) ako ktorémukol'vek chlapákovi. Bude však jedna „superžena" a armáda vojakov proti niekol'konásobnej, nie len fyzickej prevahe stačit'? To sotva, iba ak...

Podplukovník Bill Cage (Tom Cruise) je, povedzme si úprimne, tak trochu zbabelec. Napriek tomu že sa snaží stoj čo stoj vyhnút' stretnutiu s mimikom zoči-voči, nakoniec nemá na výber. V boji, ktorý je vd'aka výbornej kamere a pútavo vytvoreným počítačovým efektom skutočne nervy drásajúci, poteší každého fanúšika akčných filmov. Ak ide divák do kina bez akýchkol'vek informácii o filme (ideálne pred čítaním tejto recenzie), asi sa nebude stíhat' čudovat'.

Áno, hlavná postava skutočne v prvej bitke zomiera a to sme iba na začiatku. Vel'a času nám však tvorcovia na údiv nenechajú, Bill sa takmer okamžite opät' budí deň pred bitkou a história sa s malými odchýlkami spôsobenými jeho správaním opakuje.

Znova ide do bitky, znova zomiera, znova sa budí, znova ide do bitky, znova umiera, znova sa budí, znova...a znova... a situácia sa zdá byt' čím d'alej beznádejnejšia. Samozrejme až do chvíle, kedy zistí, že má schopnost' vracat' sa v čase vd'aka krvi z jedného mimika, ktorá ho postriekala tesne pred jeho prvou smrt'ou. A ako to už v podobných príbehoch býva, vd'aka tejto schopnosti je jediný, kto môže zachránit' svet.

Na samom počiatku bola manga. Z diela Hiroshi Sakurazaka All you need is kill očividne nebolo vôbec jednoduché spravit' dobrý filmový scenár, čomu nasvedčuje rezignácia hned' niekol'kých scenáristických osobností v rôznych fázach práce. Avšak nebyt' problémov, do tímu by sa nikdy nedostala trojica Christopher McQuarrie, Jez a Johny-Henry Butterworth, ktorí príbehu o mimozemskej invázii dodali vtip, svižnost' a logiku, vd'aka čomu možno hovorit' o dobre odvedenej práci. Snád' nikto sa nebude čudovat', že režisérskej stoličky sa zhostil Doug Liman. Medzi fanúšikmi filmovej akcie notoricky známy Agent bez minulosti (2002), či divácky vd'ačný Pán a pani Smithovci (2005), ho vyniesli na úroveň žánrovo zručného tvorcu.

Aj nad hercami si tvorcovia filmu dlho lámali hlavy. Nakoniec rozhodli, že by mal hlavnú rolu získat' skúsený a dobre známy Tom Cruise, čo sa nakoniec ukázalo ako vel'mi dobrá vol'ba. Síce už viditel'ne starší, ale stále charizmatický vyznávač scientológie, o ktorej sa na Slovensku v poslednej dobe tol'ko narozprávalo, sa zhostil svojej úlohy naozaj obdivuhodne. Snád' len v úvode, kedy je ešte podplukovník strachopud, pôsobia jeho grimasy mierne umelo a rozpačito. Akonáhle sa však dej rozbehne a príde na akčné scény, dočkáme sa výkonu pripomínajúci Tomove najlepšie roky spojené s Minority report (2002). Pútavost' filmu však nespočíva len v samotnej akcii. Postupná premena postáv v priebehu filmu je najjasnejšie viditel'ná na dvojici Bill Cage Rita Vratasky. Zatial' čo z Billa sa stáva chlapík odhodlaný niest' všetku t'archu sveta a stat' sa jeho spasitel'om, Rita postupne mäkne a nachádza v sebe l'udskost', ktorú jej úmorná vojna postupne brala. Nie je žiadnym prekvapením, že to medzi nimi dvoma postupom času začne iskrit'. Nečakajte však žiadne prvoplánové romantické scény plné klišé, ide o vývoj tak prirodzený, že si začnete klást' otázku, čo by ste robili v ich situácii.

V súvislosti so snímkou sú spomínané filmy ako Na Hromnice o deň viac (1993) alebo Vymedzený čas (2011), ktoré pracujú s časovou „smyčkou" podobne ako Na hrane zajtrajška. Tento prvok pôsobí do istej miery síce ozvláštňujúco, avšak čím je divákova skúsenost' s podobnými filmami väčšia, tým logicky stráca na svojej atraktivite. V tomto prípade je však k dobru skutočné dodržiavanie zákonitostí, ktoré sú v súvislosti s cestovaním v čase vo filme určené. Nedochádza tak k situáciám, kedy by došlo k prvoplánovým medzerám v logike. Prvotriedni tvorcovia, skvelé herecké obsadenie a dlhé, precízne prípravy teda opät' zabezpečujú podarenú „žánrovku", ktorá však nič nové na žiadnej úrovni neprináša. Čím sa však Na hrane zajtrajška líši od podobných filmov, je skutočná rovnováha medzi pútavou akciou, nenúteným vtipom a logickým fungovaním fikčného sveta.

Matúš Slamka

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

The Fault in Our Stars, 2014, 125 min.

Réžia: Josh Boone
Scenár: Scott Neustadter, Michael H. Weber, John Green
Kamera: Ben Richardson
Hudba: Nate Walcott, Mike Mogi
Obsadenie: Shailene Woodley, Ansel Elgort, Willem Dafoe, Laura Dern, Nat Wolff, Lotte Verbeek, Sam Trammell, Mike Birbiglia, Maurice Nathan Weert, Emily Peachey

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné herecké obsadenie
+ silné emócie
+ knižná predloha

- pomalší rozbeh

Smutno-vtipný príbeh, pri ktorom neostane ani jedno oko suché.

HODNOTENIE:
90%

Na vine sú hviezdy

HVIEZDY IM NEPRIALI, RECENZIE ÁNO

Kým naša generácia má Harryho Pottera, generácia našich rodičov a starých rodičov vyrastala na trochu inom príbehu. Silné priatel'stvo medzi malým chlapcom a jeho psom, ktorí spolu zažívajú dobrodružstvá v alpskom prostredí, inšpirovalo mnohých l'udí, či už v podobe knižnej série, alebo televízneho seriálu. Preto bolo rozhodnutie pretvorit' príbeh do podoby celovečerného filmu prijaté rozpačito.

Rovnomenná knižná predloha od amerického spisovatel'a Johna Greena má mnoho kvalít občas láskavý, občas sarkastický humor, reálne zakomponovanú tragiku...Najväčšia sila knihy však spočíva v úžasne napísaných charakteroch. Zhubné ochorenie nie je vlastne jediná vec, čo ústrednú dvojicu odlišuje od ostatných adolescentov. Boli nútení prirýchlo dospiet', a to sa odráža v ich pohl'ade na svet. Sú rozumní, sčítaní, inteligentní, na všetko majú svoj názor. Vzhl'adom na to, že kniha aj film sú rozprávané z pohl'adu Hazel (Shailene Woodley), jej láska Augustus (Ansel Elgort) je vykreslený len z jej pohl'adu. Je reálny a až absurdne ideálny zároveň – privel'a filozofuje, je schopný romantických gest, a je presne takým chlapcom, akého si pri prvej láske zaslúžia všetky dievčatá. Vd'aka tomu, že na scenári spolupracoval autor knihy so Scottom Neustadterom a Michaelom Weberom (500 dní so Summer, 2009), prechod medzi predlohou a adaptáciou bol plynulý. V istých momentoch by sa adaptácia dala nazvat' až príliš otrockou, ale scenár mal stále v sebe iskru. Napriek tomu, že scenáristi neboli inovatívni pri pridávaní scén, film mal vel'mi svieži nádych a bol vyštylizovaný do posledného detailu. Nádherné boli scény v dome Anny Frankovej, kde zvuková nahrávka Anniných zápiskov len podtrhla emotívnost' okamihu. Oceňujem taktiež malé kreatívne vybláznenie sa v podobe kreslených bublín, v ktorých sa zobrazovala SMS komunikácia hlavných postáv.

Postavy vynikajúcim spôsobom do života priviedli vhodne zvolení herci. Napriek mojim počiatočným obavám, ako budem vnímat' Shailene s Anselom ako zamilovaný pár, ked'že v predošlom spoločnom filme hrali súrodencov, boli práve oni dvaja t'ahúňom chémie medzi postavami. Shailene Woodley už v Divergencii (2014) ukázala, že je jednou z najsl'ubnejších tvárí svojej generácie – či sa smeje, alebo trpí, vtiahne vás do deja. Verím jej, že je Hazel.

Na druhej strane, je Ansel Elgort vel'kým prekvapením. Výborne zvládol všetky aspekty svojej postavy a v dramatických scénach bol snád' ešte lepší ako jeho herecká partnerka. Spolu tvorili nádhernú dvojicu a pri pohl'ade na nich asi každý divák zahodil realitu za hlavu a jednoducho dúfal, že sa stane zázrak.

Z množstva vedl'ajších postáv žiari Willem Dafoe ako večne opitý spisovatel' Peter van Houten, pretože napriek tomu, že nemôžete uverit', čo za slová mu vychádzajú z úst, užívate si každú jednu scénu s ním. Aj ked' je podfarbená švédskym hip-hopom.

Snád' jediným výraznejším negatívom filmu bol slabší rozbeh, pretože nebyt' hadičiek v Hazelinom nose, spočiatku by pôsobil ako tuctová romantická komédia. Ked' sa však misky váh začali povážlivo nakláňat' na stranu drámy, film začal klapat' ako hodinky. Jeho čaro spočíva v tom, akú vel'kú skupinu divákov je schopný zasiahnut'.

Samozrejme, primárne je určený divákom (respektíve diváčkam) vo veku hlavných postáv, je však jedným z mála takýchto príbehov, pri ktorom si prídu na svoje aj starší diváci. Emócie jednoducho fungujú. Už z načrtnutého príbehu je jasné, že to nebude št'astný príbeh. Nielen na hlavnej dvojici, ale aj na ich rodinách je vidiet' strašný dopad choroby a všetkých komplikácií, ktoré so sebou prináša. Paradoxne je to však príbeh o št'astí. O št'astí z lásky, o radosti zo života, aj ked' vieme, že je len dočasná.

Napriek množstvu tragických momentov vo filme sa divák nikdy necíti citovo vydieraný. Humor je totižto správne vyvážený a takpovediac všadeprítomný – prechádza od jemných, úsmevných momentov až po čierny humor najväčšieho kalibru. Scéna s vajíčkami s prehl'adom valcuje ostatné. Častokrát sa zasmejete aj cez slzy, ktoré sú pre citlivejšie nátury prakticky nevyhnutné, čím viac sa blíži záver. Film však za sebou zanechá pozitívnu stopu a túžbu zhliadnut' ho ešte raz, pretože ponúka priestor na zamyslenie, čo je v l'udskom živote skutočne krásne.

Slovami Augustusa Watersa:
„Je to dobrý život, Hazel Grace."

Michaela Medved'ová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

How to train your dragon 2 (2014)
102 min.

Réžia: Dean DeBlois
Scenár: Dean DeBlois, Cressida Cowell
Kamera: Roger Deakins
Hudba: John Powell, Jón Jónsi Birgisson
Obsadenie: Jay Baruchel, Cate Blanchett, Gerard Butler, Crag Fergusson, America Ferrera, Jonah Hill

PLUSY A MÍNUSY:

+ scenár
+ vtipné dialógy
+ hudba
+ výborná akcia
+ príjemná animácia

- film niekedy strácal napätie

HODNOTENIE:
80%

Ako si vycvičit' draka 2

DRAČIE PRETEKY

Poznáte ten pocit, keď vysadnete na draka a vyletíte smerom k oblohe?

Vietor veje do vlasov, vznášate sa tesne nad oblakmi a cítite sa slobodný. Nemáte draka?

Žiaden problém, stačí ak si pôjdete zalietať do prítmia klimatizovanej kinosály.

Spolu so Štikútom a jeho šikovným drakom Bezzubým v pokračovaní animovaného filmu Ako si vycvičit' draka 2.

Štúdio Dreamworks prichádza do kín s pokračovaním úspešného príbehu o mladom Vikingovi a jeho drakovi. Popri filme existuje už aj animovaný seriál, ktorý má za sebou dve série.

Ocitáme sa uprostred dejiska hry nazývanej dračie preteky. Ide v nej o to, aby súťažiaci na drakoch pochytali, čo najväčšie množstvo oviec do prichystaných sietí. Vikinská osada Berg sa zmenila. Jej obyvatelia žijú v mieri na jednom mieste spolu s drakmi. Tam, kde sa kedysi vyrábali ničivé zbrane, teraz kujú náhradné zuby pre drakov.

Mladý Viking Štikút sa však týchto hier nezúčastňuje. S obľubou sa túla po okolitom svete a objavuje nové miesta a nadálej pokračuje v pátraní po nových drakoch. Počas jedného takéhoto výletu sa dostane na stopu nebezpečnému Dragovi, ktorý plieni vikinské osady a zhromažďuje armádu dračích jazdcov kvôli neznámemu účelu.

Štikút sa rozhodne vydať sa za ním a presvedčiť ho o nastolení mieru. Spolu s jeho rozhodnutím sa spustí kolotoč udalostí, počas ktorých objavuje útočisko drakov a spoznáva draka alfa samca.

Svet v tomto filme nie je čiernobiely a pritom nemyslím len farbu na plátne. Už prvý diel potvrdzoval, že nemáme do činenia s detskou rozprávkou. Tradičný happy end dostal trpkú príchuť, keď Štikút po neľútostnom súboji prišiel o časť nohy.

V druhom dieli hlavná postava zjavne zostarla. Tvár má pokrytú jednoduchým strniskom a jeho prejav je omnoho vyzretejší. Na mieste, kde mával nohu má nasadené umelé chodidlo, jeho drak Bezzubý lieta iba s polovicou chvosta.

Spolu tak tvoria nerozlučnú dvojicu. Aj napriek ich hendikepu sa snažia udržať v krajine mier a sú ochotní riskovať svoje životy. Film naozaj prekvapuje svojou krutosťou, oproti prvému filmu je „dvojka" ovľa temnejšia.

Okrem dospeláckeho humoru pretkávaného detskými gagmi sa vo filme objavuje aj zložitejšie prežívanie postáv. Pri americkom kasovom trháku je to trochu nezvyk.

Film nám ponúka viacero línií, ktoré so sebou nesú odraz reality. Matka Valka a vnútorný boj, ktorý zvádza pri pohľade na synovu zostarnutú tvár. Výčitky svedomia, hnev a odcudzenie sú emócie, ktoré často pri takýchto animákoch nevidíme.

Popri prepracovanom scenári film posúva aj hranice animácie. V kinách sa objavuje aj jeho 3D verzia. Pre silný zážitok ale stačí aj tá „obyčajná".

Najväčšmi prekvapujú akčné scény, ktoré sa náramne podobajú na bojové sekvencie z historických veľkofilmov. Opäť je to pri animovanom filme pre rodiny s deťmi pomerne nezvyčajné

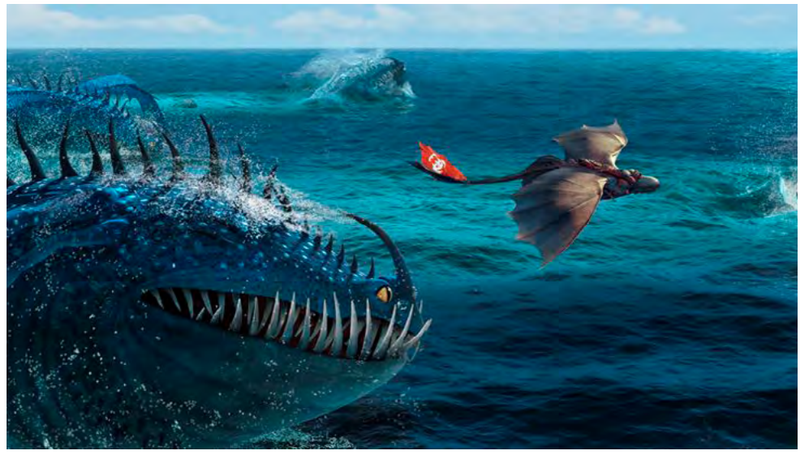
Ako si vycvičit' draka 2 má okrem silného príbehu, výbornej animácie aj jedno ďalšie plus, a tým je soundtrack.

Skladateľ John Powell opäť vytvoril mohutné hudobné pozadie, ktoré nás filmom sprevádza. Do spolupráce s ním bol zaangažovaný aj islandský hudobník Jón Jónsi Birgisson (líder skupiny Sigur Rós). Dramatická akcia spolu s vydareným zvukom prináša príjemný zážitok.

V konečnom dôsledku pokračovanie príbehu tromflo svoju filmovú jednotku. Ponúka zábavu pre celú rodinu. Pre deti je príbeh zrozumiteľný, starší si ho ešte na ďalšej úrovni užijú tiež.

Marek Suchitra

"Keď sa z obyčajného príbehu stane neobyčajný."



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Million Ways to Die in the West, 2014
109 min.

Réžia: Seth MacFarlane
Scenár: Seth MacFarlane, Alec Sulkin , Wellesley Wild
Kamera: Michael Barrett
Hudba: Joel McNeely
Obsadenie: Charlize Theron, Seth MacFarlane, Amanda Seyfried, Liam Neeson, Neil Patrick Harris, Giovanni Ribisi, Sarah Silverman

PLUSY A MÍNUSY:

+ Charlize Theron
+ Indiáni

- scenár
- nechutné vtipy
- soundtrack
- nevkus

HODNOTENIE:
45%

Všetky cesty vedú do hrobu

MILIÓN VARIÁCII NA ZÁCHODOVÝ HUMOR

Robiť komédiu, je ťažká úloha. Deliaca čiara medzi tým čo je vtipné a čo je už len trápne je veľmi tenká. Robiť komédiu a balansovať pritom na hranici vkusu a morálky je ešte ťažšie a nie vždy sa to podarí.Stáva sa to aj tým najlepším. Kick-ass, to bolo mäso, ale Kick-ass 2, zostal len nechutnou nudou. Seth MacFarlane je v zabávaní ľudí už starý harcovník, vetrom a búrkou ošľahaný. Jeho Macík (2012), to bola šupa. A Všetky cesty vedú do hrobu?

Albert (Seth MacFarlane) je pastierom ovcí. A je to úľný manták, až sa človek diví ako môže mať za frajerku Amandu Seyfried, ktorá hrá postavu Louise. O Louise sa počas filmu toho veľa nedozvieme, čo je škoda, lebo by bolo zaujímavé sledovať, ako sa vypracovala na takú otravnú postavu. Každopádne, Louise sa z Albertom rozíde, divák si pomyslí „uff dobre spravila, ja by som s ním nebol ani 5 minút" aby sa následne dala dokopy s Nealom Patrickom Harrisom. Čo by nebola až taká zlá voľba, keby nehral über-nesympatickú postavu s menom Foy.

Foy má otrasné fúzy a je bohatý. Našťastie, do mesta príde tajomná Anna (Charlize Theron) – jediná sympatická postava vo filme. Vďakabohu za ňu, robí film ovela pozeratelnejším. Počas barovej bitky Albert Annu zachráni a ona sa s ním zpriatelí, z dôvodov, známych asi iba scenáristovi. Normálny človek by od Alberta utekal kade ľahšie.

Všetky cesty vedú do hrobu majú jednu zásadnú chybu a tou je scenár. Hlavné husle totiž vo filme hrajú vtipy. Postavy, ich motivácie a vlastne úplne všetko, je podriadené len a len im. Dejová línia je druhoradá a takisto aj charakter postáv. Ako som už písal vyššie, jedinou skutočnou postavou, ktorá má charakter a dušu je Anna. Albert slúži hlavne na to, aby posúval dej dopredu. Ťažko ale nájsť na jeho postave niečo pozitívne. Nakoľko má v popise práce toľko gagov, ktorých musí byť účastný, je z neho trochu schizofrenik. V jednej chvíli je to zbabelec, o sekundu na to je odvážny, potom znova zbabelec a tak ďalej. Jeho charakter je preto rozbitý a nereálny. Amandu Seyferd a Neala Patricka Harrisa mám celkom rád a vidieť ich patvoriť sa na plátne...bolo mi ich až ľúto. Ich postavy sú hrozne napísané, takisto ako vlastne všetky ostatné postavy filmu. Nemajú dušu, nemajú ani štipku života, proste nič.

Aký je teda humor, ktorému bol film podriadený? Úprimne, je to bieda. Toľko záchodových vtipov som naposledy počul a videl pohromade, cez veľkú prestávku, keď som chodil do základnej školy. Telesné tekutiny striekajú naozaj v neúnosnej miere, nadpolovičná väčšina postáv si aspoň raz za film uprdne, jednoducho, tak nechutný film sa v kinách nevidí len tak často.

A pozor, pre skutočných fajnšmekrov si Macfarlane pripravil ovčí čúrajúci penis v priamom prenose. (Aby som ale zas nebol puritán, musím sa priznať, že ten vtip sa mi celkom páčil). Nie všetky vtipy vo filme sú zlé, napríklad scénka s Indiánmi je skvelá, ale poväčšinou je to skôr priemer, až nechutný podpriemer.

Snímok sa celý čas snaží dokázať divákovi, že sa jedná o western, ale nie je to úplne pravda. Westernovú atmosféru divák nepocíti, aj keď záberov na préria, ktorými sa nám ju snažia tvorcovia vsugerovať je vo filme habadej. Nakoľko atmosféru filmu vytvárajú z veľkej časti postavy a to ako sa správajú, a keďže jedinou skutočnou postavou je Anna, všetko stojí a padá na nej. A Anna, ako keby na divoký západ ani nepatrila. So svojím vystupovaním a charakterom patrí skôr do Himymu, alebo do Teda, či Knocked up alebo hociktorej inej huličskej komédie.

Vrcholom tejto nesúrodosti je scéna, v ktorej spolu s Albertom jedia marihuanové koláčiky, ktorá akoby patrila do úplne iného filmu.

Po soundtrackovej stránke film taktiež nie je nič moc, poväčšinou sa to s hudbou preháňa a hrá aj tam, kde by vôbec nemusela byť, čo je niekedy dosť otravné.

Mám rád hlúpe komédie. Jedným z mojich obľúbených filmov je Princ a Prudáš, čo je do neba volajúca kravina, v ktorej sa väčšina vtipov točí okolo mužských pohlavných údov. Princ a Prudáš ale poznal hranicu toho, čo si môže dovoliť a čo už nie. Všetky cesty vedú do hrobu tú hranicu opakovane prekračujú. Film by som odporúčal chlapcom vo veku okolo dvanásť rokov. Ja by som bol v tom veku z neho nadšený a návštevu kina by som bral ako vynikajúcu príležitosť, na prejavenie mojej rebelantskej osobnosti.

Adam Schwarz

DUFF
Do frasa!
MEDZITÝM V REDAKCII
ŤUK ŤUK
AGBLCIDEAHJ MHOJCLIMCH CHRRRRR
Redakčná direktiva 12 vraví: Spánok na pracovisku znižuje pracovnú morálku, a to vedie k zníženiu produktivity práce: Ak znížite produktivitu práce, celá redakcia sa zrúti v základoch!
... OCH, KEBY SME ASPOŇ mali dovolené hrať hry... Sme určite jediní na svete, čo robia recenzie z krabice!
..pch! Dúfam, že mi nepríde na túto rozohranú arénu, čo tu mám! Je to najdôležitejší zápas v mojej histórii!
...JA SOM SI LEN... EHM... HNEĎ TO BUDE
...zníženie pracovnej morálky znamená zníženie produktivity!
Len podte si Vás podám!
Som nezastaviteľný! Som lovisť! Som...
...to bola posledná šanca pre našu guildu..
ČO je toto tu?
...môj PvP rating je v troskách... nemám už prečo žiť...
...a vieš, čo znamená, podľa redakčnej direktívy 1, ak sa zníži pracovná morálka?
ano.
Č...Č...ČO?
Direktiva 14 hovorí: hranie hier na pracovisku znižuje pracovnú morálku.
..VYPNUTÝ?!?
Že sa celá redakcia zrúti v základoch.
CLICK
za hordu. Život pominú...
ČO DO ?..
KABOOM!
Och, zlato, nič sa ti nestalo, to je dobre!
Že sa ľuďom chce zabíjať medzi sebou, v taký krásny, jarný deň!