Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 32 /august 2014 | www.gamesite.sk

GENERATION



TOP HRA
Sniper Elite 3

PREDSTAVUJEME
Adaro Stereos

VIDELI SME
Úsvit planéty opíc

EXPENDABLES 3

Súťaže o hodnotné ceny







➔ HRY MESIACA:
Vagliant Hearts
Borderlands 2 PSV
MotoGP 14
The Wolf Among US

➔ HARDVÉR MESIACA:
Samsung Galaxy K Zoom
Adaro in-ears
Eblue Auroza Type IM
Prestigio Multipad Color 7

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Transformers: Zánik
Lietadlá 2
22 Jump Street
Joe

➔ TOP TÉMY:
Kniha - Silo
Kniha - Žiarenie
Trendy - Preview články z E3
Trendy - Nintendo post E3 event report

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeno "HIRO" Moudrý

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

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

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

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

Titulka
Obrázok z Expendables 3

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Chcem hrat'. Všade a bez ohl'adu na zariadenie!

Poviem vám tajomstvo. Mám sen, že budeme žit' v dobe, kedy budeme môct' hrat' hry všade, kedykol'vek a na hocakom zariadení. Vo vrecku budeme nosit' telefón alebo tablet, ktorým sa pripojíme do STEAMu a zahráme si aspoň indie, resp. menej graficky náročné hry.

Svet sa už nebude delit' na STEAM, Google Play, AppStore, Xbox Live a PlayStation Store. Nebudeme musiet' kupovat' hru trikrát, pretože si ju chceme zahrat' na tablete, na konzole (pretože je to pohodlnejšie) a na PC, lebo bude hra vo vianočnom STEAM výpredaji. Je zrejmé, že táto moja vízia je utopistická. Nikdy sa jej nedožijeme. Respektíve nie tak, ako som ju popísal.

Čomu však verím a považujem za teoreticky možné, je, že STEAM sa objaví na mobilných zariadeniach. Možno zo začiatku bude umožňovat' iba streamovanie hier z PC do Androidu a iOS, časom si však viem predstavit', že vznikne Steam OS aj pre Android. Samozrejme, že to nebude jednoduché a objaví sa nekompatibilita architektúr, ktorú budú musiet' vývojári vyriešit'.

Ale pri pohl'ade na drastický nárast výkonu mobilných zariadení tu vidím potenciál: kúpim si na STEAMe hru, ktorú si zahrám počas cestovania aj na tablete, a ked' ten tablet pripojím k televízoru, budem mat' rovnaké pohodlie ako pri hraní na konzolách. Už nech je to tu...

Roman „JC" Kadlec

Redakcia hodnotí mesiac júl...



Richard Mako

Júl patril jednoznačne Destiny Bete. Hodiny a hodiny farmenia lepšej výbavy mi nedávali spat' od začiatku až do konca celého eventu. Už aby bol september. K tomu sa pridalo DLC pre Dark Souls 2 a o zábavu bolo postarané.



Roman Kadlec

Moja dovolenková láska má meno Borderlands 2. Vita verzia je nedokonalá, avšak zabaví rovnako ako „vel'ké" verzie. Okrem toho som si zaspomínal na značku Lemmings a sem-tam si odskočil do sveta titulu Wildstar.



Dominik Farkaš

Opät' raz TitanFall a Battlefield 4. Do toho Lords of Shadow 2 beta Destiny, Plants vs. Zombies: Garden Warfare a momentálne zažívam návrat do Crysis série, nakol'ko mám v pláne prejst' celú trilógiu.

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

Všetko pod jednou strechou

prva.sk

internetová nákupná zóna

Prestigioonline

www.prestigioonline.sk

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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



More informácií o Last of Us

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

Internet odhalil niekol'ko zaujímavých informácií, ktoré sa týkajú titulu The Last of Us. Ako už býva zvykom, niektoré informácie sú pozitívne, iné už také prívetivé nie sú. Začnime však v kladnom duchu. The Last of Us sa celkovo predalo už vyše 7 miliónov kusov, čo nie je úplne zanedbatel'né číslo.

Ďalšie informácie sú už pre hráčov zaujímavejšie. ArneMeyer zo štúdia Naughty Dog potvrdil, že sa už kuchtí nové multiplayer DLC, ktoré bude dostupné do konca roka. Bude tzv. Cross-Buy, teda bude sa dat' kúpit' medzi platformami PS3 a PS4 navzájom. Pracuje sa hlavne na multiplayer mapach a, žial', žiadne rozšírenie singleplayeru sa zatial' nechystá.

Dôležitá je určite aj správa, že sa v hre bude dat' uzamknút' framerate na 30 obrázkov za sekundu. Ciel'om má byt' lepšia plynulost' hry a hlavne jej stabilita. Pôvodne hra beží v rozlíšení 1080p na 60 obrázkoch za sekundu. Ak ste si už kúpili nejaké skiny na PS3, určite si ich nebudete musiet' kupovat' na PS4 znova, čiže budú dostupné aj na novej generácii konzoly. Pribudnú aj nástroje na zachytenie screenshotov, ktoré sa budú podobat' na tie v Infamous: Second Son.

A teraz tá zlá správa. Ak máte kúpenú PS3 verziu hry a budete si ju chciet' vychutnat' na PS4, budete si ju musiet' kúpit' za plnú cenu. Sony totiž neplánuje poskytnút' žiadnu zl'avu. Aby to ale nebolo až také zlé, tak The Last of Us: Remastered už obsahuje všetky doteraz vydané DLC - Abandoned Territories a Reclaimed Territories multiplayer DLC a aj Left Behind rozšírenie.



Odhalené prvé detaily

Pripravte sa na more krvi v novom Doome

Bethesda na QuakeCone 2014 predstavila za zatvorenými dverami prvé detaily nového Dooma. Pýtate sa, prečo nepoužívame názov Doom 4? Dôvod je prostý, hra nebude pokračovaním, ale úplne novým reštartom série. Bude sa opät' odohrávat' na Marse, aj ked' oproti tretiemu dielu to bude väčšinou na jeho povrchu, a tvorcovia sa pokúsia zachovat' klasický rýchly štýl "run-and-gun" postupu vpred, pričom k tomu pripoja aj niekol'ko nových prvkov, no poctivé lekárničky ostanú. Hlavnými nepriatel'mi budú démoni a rôzne pekelné bytosti, ktorými nám pomôžu motorová píla, brokovnica či plazmová puška. Podl'a dojmov z konferencie bude titul až brutálne krvavý.



Unikli info o Dishonored 2

Bethesda má nového favorita

Pokračovanie hry bude vraj predstavené na tohtoročnom Gamescome a príde na PC, X1 a PS4 už budúci rok. Titul s celým názvom Dishonored 2: Darkness of Tyvia sa stane hlavným t'ahúňom Bethesdy. Na E3 sa už niečo pošepkávalo, no štúdio sa rozhodlo doladit' detaily a počkat'. Tento týždeň uniklo pár informácií o hlavnom protagonistovi. Identita ani jednej z hlavných postáv nebola prezradená, no je šanca, že sa v tomto pokračovaní vžijeme do role cisárovnej Emily Kaldwin z prvého dielu. Další anonymný informátor prezradil, že by mala hra vyjst' na PC, Xbox One a PS4 v novembri 2015 a predstavená bude v auguste na Gamescome. Nie je to však isté na 100%.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...presne 27. októbra sa hráči Civilization série môžu tešit' na najnovší diel, Sid Meier's Civilization: Beyond Earth.
Ten nás zavedie do budúcnosti a ukáže nám, ako by to asi tak mohlo vyzerat' o pár desiatkov rokov. Pri predobjednaní hry získate prístup k exkluzívnym planétam.

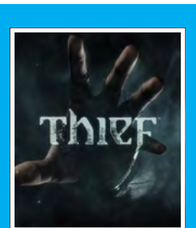
...vyjde hororvka od Bethesdy, The Evil Within.

Hra mala pôvodne vyjst' až o týždeň neskôr, no na tohtoročnom QuakeCone si Bethesda prichystala toto prekvapko pre hráčov, ktorí sa na hru tešia. Titul príde na platformy PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 a Xbox One.

...si budú PC-čkári môct' otestovat' beta verziu open-world racingu The Crew, a to od 21. júla do 25. júla. Zatial' to ale bude len uzatvorená beta pre určitý okruh št'astných hráčov. Titul vyvíja štúdio Iwory Tower v spolupráci s Ubisoft Reflections pre PC, PS4 a XONE, ktorí ju plánujú vydat' 14. novembra 2014.

Thief The Movie?

Filmová adaptácia hry Thief bola ohlásená spoločnost'ou Prime Universe, ktorá už stojí za filmovým prevedením Hitmana z roku 2007. Producent Adrian Askarieh sa bude aj v tomto prípade podiel'at' na adaptácii hry.



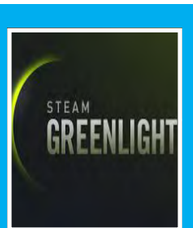
Pôvodná Mafia

Modderi s fanúšikovská komunita sa rozhodla to ešte s Mafiou nevzdat'. Okrem viacerých iných pripravovaných módov by už b blízkej budúcnosti prvá Mafia mala dostat' multiplayerový herný režim. Presný dátum nie je známy.



Šialené simulátory

Nezávislý vývojári Steam Greenlightu majú krušné leto. Rozhodli sa uhorkovú sezónu hier spestrit' titulmi ako Grass Simulator, Rock Simulator, Tree Simulator či dokonca Video Game Journalist simulator.



DICE: Čo s Bad Company?

Vel'ká časť hráčov Battlefield série je poslednými dielmi sklamaná a radšej by si zahrali novú časť Bad Company, ktorú mnoho z hráčov považuje za najlepší Battlefield, aký kedy vyšiel. Samotný DICE ale nevie prečo.



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Šimon Slávik

NEWS FEED

BENQ SP2



BenQ uvádza na trh novú Full HD 1080p akčnú videokameru BenQ SP2 s hodinkami na dial'kové ovládanie. Kamera ponúka záznam videa v rozlíšení 1080p pri 60 snímkach za sekundu, fotografovanie v režime Time-Lapse, predĺženú výdrž batérie, pripojenie cez Wi-Fi a vel'kú odolnost' vo vodotesnom puzdre štandardu IPX8.

BenQ SP2 sa od konkurenčných akčných kamier odlišuje najmä hodinkami s dial'kovým ovládaním a režimom Live-View. Tie slúžia k jej l'ahkému ovládaniu a užívatel'om ponúka úplnú a presnú kontrolu nad tým, čo kamera sníma. Navyše umožňujú obstaranie sprievodných snímok aj počas súčasného nahrávania videa vo vysokom rozlíšení.

„Outdoorových" nadšencov a milovníkov prírody poteší aj funkcia Time-Lapse. Jej prostredníctvom možno zachytit' premenu objektu, scény alebo inú akciu, napríklad pohyb oblakov, západ slnka či kvitnutia rastlín v intervale jednej snímky za každých 1, 3, 5, 10, 30 alebo 60 sekúnd a automaticky ich ukladat' v podobe Full HD video záznamu, ktorý je možné prehrat' v priebehu niekol'kých sekúnd bez d'alších postprodukčných úprav.

Dôležitou vlastnost'ou u kamery na cestovanie je neprerušované fotografovanie a záznam videa. Akčná kamera BenQ SP2 je preto vybavená 2260 mAh batériou, prinášajúcou dvojnásobnú výdrž v porovnaní s bežnou kamerou. V praxi tak možno na jedno nabitie zachytit' až 3 hodiny záznamu alebo 460 fotografií.

Medzi d'alšie zaujímavé funkcie BenQ SP2 patrí vol'ne dostupná mobilná aplikácia s názvom "BenQ Action Cam App" na okamžité zobrazenie snímok na mobilných zariadeniach, Wi-Fi pripojenie na vzdialený záznam alebo st'ahovanie a vodotesné puzdro kategórie IPX8, umožňujúce ponor až do hĺbky 60m.



BenQ SP2 je vrátane bohatého príslušenstva dostupná už teraz na trhu za odporúčanú koncovú cenu 8990 Kč s DPH pre Českú republiku a za 324eur vrátane DPH na Slovensku.

GAMDIAS HERMES A DEMETER V NOVOM KABÁTE





GAMDIAS uvádza na trh nové modely z radu optických myší GAMDIAS DEMETER a mechanickú klávesnicu GAMDIAS HERMES po update. Nové modely z radu myší DEMETER sú navrhnuté a inšpirované podl'a superšportových automobilov a ich tradičných farieb.

GAMDIAS DEMETER ponúka okrem elegancie tiež vysoko kvalitné prevedenie a využíva odolné spínače so životnost'ou 10 miliónov cyklov a optický senzor s rozlíšením 2000dpi.

Ďalšia z čerstvých noviniek je updatovaná herná mechanická klávesnica GAMDIAS HERMES, ktorá sa stala vel'mi populárnou medzi hráčmi amatérskej i profesionálnej úrovne a dostala v novej revízii český layout. Okrem bežne dostupných klávesov má GAMDIAS HERMES tiež 13 makro kláves rozmiestnených tak, aby ich umiestnenie vyhovovalo pravákom aj l'avákom.

Preddefinovat' akcie a nahrat' makrá pre užívatel'ské nastavenie klávesov možno l'ahko vykonat' v programe HERA, v ktorom je možné sledovat' aj štatistiky stlačení tlačidiel, rýchlost' a vzdialenost' ktorú myš "urazila" či navolit' farbu podsvietenia myši. Zároveň tento softvér sleduje, či je firmvér vášho zariadenia aktuálny a v prípade potreby ho updatuje.



NOVÉ LG HEADSETY



LG predstavuje slovenskému trhu nové bezdrôtové slúchadlá. Na svoje si prídu nielen športovci či večne vyt'ažení manažéri, ale aj milovníci hudby. Zážitok zo špičkového zvuku podčiarkuje ich štýlový dizajn ocenený nielen prestížnou cenou Red Dot Design Award, ale predovšetkým spokojnými zákazníkmi z celého sveta. LG Gruve – všadeprítomné káble už nie sú tým, čo by naozajstných hudobných fanúšikov mohlo odradit' od počúvania ich obl'úbeného interpreta.
TONE +– čierna, biela, ružová – nech už majú akúkol'vek farbu, hrajú skvele.
TONE ULTRA – čistý zvuk a ergonomický tvar sú hlavné prednosti slúchadiel Tone Ultra.

Biznis projektory EPSON



Epson uvádza na trh šest' nových 3LCD projektorov s množstvom jedinečných a inovatívnych funkcií.
Rad EB-19xx tvoria štyri modely, ktoré zahŕňajú prvý projektor Epson s rozlíšením WUXGA s hmotnost'ou nižšou ako 5kg a tiež prvý projektor s technológiou Miracast.

Kingston DT microDuo 3.0



USB flash disk DataTraveler microDuo 3.0 môže rozšírit' úložnú kapacitu pre zariadenia s operačným systémom Android až o 64GB a umožňuje l'ahké a rýchle presúvanie vel'kých súborov, fotografií, filmov a hudby z telefónu alebo tabletu na USB disk a späť.

TRANSCEND SSD370 SATA III

TRANSCEND predstavuje 2,5-palcové SSD disky SSD370 SATA III, ktoré dosahujú rýchlost' až 570 MB/s pri čítaní a až 470 MB/s pri zápise dát.

Disky podstatne zrýchlia prácu stolných a mobilných počítačov a vd'aka vel'kej kapacite – 1TB – sa osvedčia aj pri profesionálnom použití.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Šimon Slávik

ASUS STRIX PRO



ASUS predstavil d'alší produkt zo svojej novej hernej série Strix. Po tichých grafických kartách ide tentoraz o herné slúchadlá Strix Pro, ktoré sú kompatibilné s PC, počítačmi Mac, hernými konzolami PlayStation 4 a tiež mnohými smartphonmi a tabletmi. Slúchadlá ponúknu výkonné 60mm neodymové meniče, atypické šest'uholníkové polstrované náušníky (v najširšom bode o priemere 130mm) a technológiu, ktorá potláča viac ako 90% okolitého hluku. Slúchadlá disponujú 1,5m predlžovacím káblom s pät'pólovým konektorom, ktorý odstraňuje presluchy. Novinka sa začne na českom a slovenskom trhu predávat' v júli za 2 699 Kč, resp. 99,90 eur s DPH.

Herné slúchadlá Strix Pro využívajú výkonné 60mm neodymové meniče, ktoré sa starajú o kvalitný zvukový prednes. Hráči vd'aka tomu počujú každý výstrel a odhalia s predstihom kroky blížiacich sa nepriatel'ov. Slúchadlá verne reprodukujú priestorový zvuk rovnako ako hovorené slovo alebo filmové soundtracky.

Potlačenie viac než 90% okolitého hluku

Slúchadlá Strix Pro sa dodávajú s ovládačom napájaným z rozhrania USB, ktorý obsahuje vstavaný mikrofón, umožňujúci použitie vel'mi účinnej technológie potlačenia okolitého hluku (ENC). Technológia ENC slúchadiel Strix Pre aktívne hl'adá a účinne odstraňuje viac než 90% okolitého hluku. V tomto režime majú hráči zaručené, že ich nebude počas konverzácie rušit' hluk z okolia, napríklad cvakanie mechanických klávesov.

Kompatibilita s PC, Mac, PlayStation 4, so smartphonmi aj tabletmi

USB ovládanie je doplnené o 1,5m predlžovací kábel so samostatnými konektormi pre slúchadlá a pre mikrofón, čo zaist'uje kompatibilitu s PC a počítačmi Mac. Pät'pólový konektor navyše odstraňuje presluchy, takže komunikácia kvalitou výrazne prevyšuje väčšinu ostatných slúchadiel. Slúchadlá Strix Pro spol'ahlivo fungujú aj s väčšinou obl'úbených zariadení, ako sú smartphony, tablety a herné konzole PlayStation 4, na ktoré majú pripravený kombinovaný konektor slúchadiel/mikrofónu. Kábel dlhý 1,5 metra s opletením zaručuje nielen štýl a pohodlie, ale tiež žiaducu odolnost'.

Hrajte kdekol'vek

Vel'ké šest'uholníkové polstrované náušníky slúchadiel Strix Pro zaist'ujú hráčom komfort a dajú sa zároveň l'ahko prispôsobit'. Náušníky možno totiž vymenit' podl'a konkrétneho užívatel'a. Slúchadlá sa dajú l'ahko zložit', odopnút' rameno mikrofónu a bez problémov zabalit' a preniest' na LAN party alebo turnaj. Strix Pro vážia len 320g, preto sa l'ahko prenášajú a na hlave sú vel'mi pohodlné.

SONY XPERIA C3



Spoločnosť Sony predstavila nový model z radu smartphonov s označením C3, ktorý bol špeciálne navrhnutý pre fanúšikov „selfie" fotiek. Tie bude zachytávať výnimočne kvalitná predná kamera, doplnená prisvetl'ovacou LED diódou, ktorá snímky dokáže zachytiť v 5Mpx rozlíšení, zatial' čo videá v HD kvalite. Bohužial', absentuje u nej funkcia automatického zaostrovania. Čo okrem toho ponúkne smartphone v základnej výbave? O výkon sa bude starať čipset Snapdragon 400, ktorý sa skladá zo štvorjadrového procesora so základným taktom 1,2GHz a grafického akcelerátora Adreno, vyrábaný Qualcommom. Vel'kost' operačnej pamäte je 1GB, internej 8GB. Prednej stene dominuje vel'ký 5,5-palcový displej, poháňaný technológiou Sony Mobile BRAVIA ENGINE 2 na lepšiu kvalitu zobrazovania. Zadná stena obsahuje optiku 8Mpx fotoaparátu a prisvetl'ovaciu LED diódu.Potešila nás aj podpora 4G siete, ktorá sa už aj v našich končinách dostáva do masovej prevádzky. Okrem toho spoločnost' predstavila aj model Xperia C3 Dual, ktorá, ako z označenia vyplýva, bude podporovať simultánne používanie dvoch SIM kariet.

ZALMAN ZM500-700-GV



Firma ZALMAN uviedla na českom a slovenskom trhu rad PC zdrojov GV, ktorý obsahuje modely s výkonom 500, 600 i 700 W a certifikácia 80 Plus Bronze potvrdzuje ich vysokú účinnost'. PC zdroje, ktoré na trh uvádza spoločnost' ZALMAN, spĺňajú najnovšie ekologické normy Európskej únie ErP 2013 Lot 6 na pomocné napätie +5 Vsb. Nechýba ani dostatok ochranných funkcií, napríklad: prepät'ová ochrana (OVP), ochrana proti skratu (SCP), ochrana proti pret'aženiu jednotky (OPP), prúdová ochrana (OCP) a ochrana proti podpätiu (UVP). PC zdroje získali tiež všetky potrebné medzinárodné osvedčenie pre túto kategóriu výrobkov a spĺňajú štandard Intel ATX12V v.2.31. Odporúčané ceny sú od 1580Kč s DPH.

NEWS FEED

TRUST WIRELESS TV KEYBOARD AND AIR MOUSE



Trust predstavuje d'alšie príslušenstvo k televízii, počítaču či hernej konzole. Umožňuje l'ahké písanie, surfovanie po internete a bezproblémový pohyb po obrazovke aj u tých zariadení, ktoré na to nie sú prostredníctvom klasických ovládačov prispôsobené.

ADATA XPG V3 na 3100 MHz



ADATA Technology uvádza najnovšiu sériu DD3 modulov pracujúcich na frekvencii až 3100 MHz. Overclocking pamäte XPG V3 sú navrhnuté pre procesor Intel Core štvrtej a piatej generácie a najnovšiu platformu Z97. Spolu s platformou dual-channel poskytnú hráčom a PC nadšencom maximálny výkon.

EPSON EB-Z11000



Epson predstavil jedenást' nových výkonných projektorov, ktoré upevnia jeho vedúcu pozíciu na trhu s projektormi na pevnú inštaláciu. Nový rad EB-Z11000 je určený najmä na použitie vo vel'kých miestnostiach a prezentačných priestoroch pre viac ako 60 osôb.

Logitech G
predstavuje najrýchlejšiu hernú myš na svete



Spoločnost' Logitech predstavila doposial' najrýchlejšiu hernú myš s úplným názvom Logitech G402 Hyperion Fury Ultra-Fast FPS Gaming Mouse. Myš Hyperion Fury sa vyznačuje exkluzívnou technológiou spoločnosti Logitech na snímanie pohybu Fusion Engine, ktorá dokáže spol'ahlivo sledovat' pohyb rýchlost'ou vyše 12 metrov za sekundu, a je vybavená d'alšou exkluzívnou technológiou spoločnosti Logitech s názvom Delta Zero pre dosiahnutie bezkonkurenčnej presnosti.

„Prijali sme výzvu vytvorit' najrýchlejšiu myš na svete pre potreby hráčov FPS hier a po troch rokoch intenzívneho výskumu a vývoja sme hrdí, že môžeme predstavit' myš, akú dokáže vyvinút' jedine Logitech," povedal Ehtisham Rabbani, generálny riaditel' divízie herných produktov spoločnosti Logitech.
„Myš Logitech G402 Hyperion Fury je najrýchlejšia herná myš, ktorej sa žiadna iná nevyrovná, a je to tak najlepšia myš pre hranie FPS hier, kde je potreba byt' rýchly. Vd'aka jej odl'ahčenej konštrukcii v spojení s presnost'ou a možnost'ami technológie Fusion Engine vám umožní vykonávat' rýchle, divoké švihy a ovládnut' tak bojisko, čím znovu potvrdzuje, že Veda vít'azí!"

Technológia Fusion Engine vyvinutá konštruktérmi spoločnosti Logitech rieši problém, ktorý malo vel'a hráčov FPS hier: ich myš nedokázala sledovat' ich pohyb tak rýchlo, ako boli oni schopní reagovat' na situáciu. Spojením najmodernejšej technológie optického senzoru s akcelerometrom a gyroskopom dokáže technológia Fusion Engine poskytnút' nedostižnú rýchlost' sledovania pohybov.

„Myš Hyperion Fury sa teraz stane súčast'ou mojej hardvérovej výzbroje," povedal Braxton ‚Swag' Pierce, šampión v hre Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) za iBUYPOWER.
„Toto je myš, na ktorú som čakal."



Špičková rýchlost' sledovania pohybu

Srdcom technológie Fusion Engine myši Hyperion Fury je 32bitový vstavaný procesor ARM, ktorý umožňuje dosiahnut' rýchlost' sledovania pohybu presahujúcu 12 metrov za sekundu. Vel'mi rýchle pohyby sú možné aj vd'aka odl'ahčeným materiálom a klzákom s nízkym trením, ktoré súčasne ponúkajú čo najpohodlnejší pocit pri ovládaní myši.



Nedostižná presnost' a precíznost'

Exkluzívna technológia spoločnosti Logitech s názvom Delta Zero zaist'uje myši Hyperion Fury úplne dokonalú presnost'. Je možné okamžite prepínat' medzi štyrmi vol'bami nastavení rozlíšenia (DPI), takže ho môžete znížit' pre sniperské odstrel'ovanie, ku ktorému potrebujete dokonalú presnost' na jediný pixel, alebo zvýšit' pre vel'mi rýchle manévre, a aj tie budete mat' pod maximálne precíznou kontrolou. Pokial' využijete ovládaciu aplikáciu Logitech Gaming Software, môžete si pridat' piate nastavenie rozlíšenia DPI a prispôsobit' aj d'alšie možnosti a funkcie myši podl'a vašich predstáv. Vd'aka možnosti bleskurýchle prepínat' rozlíšenie od 4000 DPI do 240 DPI vám myš Hyperion Fury poskytuje všestrannost', ktorá vám pomôže ovládnut' bojový chaos.



Prispôsobenie osobným potrebám

Na myši Hyperion Fury je osem programovatel'ných tlačidiel, ktoré môžete l'ubovol'ne konfigurovat' – priradit' im zložité makrá alebo jednotlivé klávesy – pomocou aplikácie Logitech Gaming Software. Vašu osobnú konfiguráciu je možné uložit' do vstavanej pamäte myši, aby jej vyvolanie a prístupnost' boli čo najrýchlejšie. A pretože myš Hyperion Fury má spol'ahlivú rýchlost' prenosu signálov o pohybe v takte 1 milisekundy, môžete si byt' istí, že všetky vaše príkazy budú vykonané prakticky v okamihu.



Cena a dostupnost'

Očakáva sa, že herná myš Logitech G402 Hyperion Fury FPS Gaming Mouse bude v Spojených štátoch i v Európe k dispozícii začiatkom augusta 2014 za odporúčanú maloobchodnu cenu 59,99 €.
Podrobnejšie info môžete získat' na adrese gaming.logitech.com.

NEWS

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

ADATA UV130 USB Flash Drive

V jednoduchosti je krása



Vzhľad vysoko kvalitného titánového kľúča s využitím pevnej zinkovej zliatiny a otvorom inšpirovaným spojlerom závodného automobile robia z UV130 nielen vysoko odolný kľúč, ale aj štýlový módny doplnok pre každodenné použitie!

Disk UV130 má jednoduchý a pritom veľmi atraktívny vzhľad, pod ktorým sa ukrýva precízne spojenie technológie s odolným telom zo zinkovej zliatiny pre vyššiu životnosť. Určený je pre ľudí, ktorí hľadajú vysokú kvalitu, no zároveň očakávajú praktické použitie a výnimočný štýl. Práve preto je dizajn UV130 s veľkým otvorom inšpirovaný tvarom spoileru pretekárskeho automobilu, aby sa zvýraznila jeho mobilita. Veľký otvor pre remienok ho umožňuje ľahko prenášať aj ako prívesok na kľúčoch. Na splnenie rôznych požiadaviek na skladovaciu kapacitu je disk UV130 k dispozícii v kapacitách 8 GB a 16 GB. Okrem toho si môžu majitelia USB flash diskov ADATA stiahnuť bezplatný softvér "UFDtoGO" a "OStoGO" a užívať si doživotnú záruku vysokej mobility a pohodlia.
Viac info na: *www.adata-group.com*

ADATA nová séria pamätí XPG V3

Overclocking pamäte pre Z97 pracujú s taktom 3100 MHz



Spoločnosť ADATA Technology uvádza na trh najnovšiu sériu DD3 modulov pracujúcich na frekvencii až 3100 MHz. Overclocking pamäte XPG V3 sú navrhnuté pre procesor Intel Core štvrtej a piatej generácie a najnovšiu platformu Z97.

V režime dual-channel poskytnú hráčom a PC nadšencom maximálny výkon, pretože s taktom až 3100MHz a prenosom dát 24,8 GB/s posúva rad XPG V3 doterajšie hranice výkonu. Podporuje Extreme Memory Profile (XMP) verzie 1.3 a využíva technológiu tepelnej vodivosti (TCT) pre účinné znižovanie teploty systému. Vďaka odnímateľným vertikálnym chladičom a dvojnásobnej vrstve medi v plošných spojoch dosahuje séria XPG V3 vynikajúci výkon chladenia a stabilný prenos dát. Meď výrazne znižuje elektrický odpor, čím dosahuje vyššiu účinnosť pri nižšej spotrebe energie. Znížená elektromagnetická interferencia tiež prispieva k zvýšeniu stability signálu pri pretaktovaní. Všetky XPG sa dodávajú s doživotnou zárukou.

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

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

O myš RAZER DeathAdder World of Tanks
+ podložku RAZER Golliathus



Senzor:
Typ: optický 4G
Rozlíšenie: 6400 dpi
Okamžité nastavenie citlivosti (On-The-Fly)
Rýchlosť snímania: 200 ips (5 m/s)
Maximálna akcelerácia: 50 g

Tlačidlá:
5x Hyperesponse
Nezávisle programovateľná

Ostatné:
Podpora softvér Razer Synapse 2.0
Odozva: 1000 Hz Ultrapolling/1 ms
Režim stále zapnuté (Always-On mode)
Dokonale klzné plochy Ultraslick

Pripojenie:
Opletený kábel
Konektor: pozlátený USB
Dĺžka kábla: 2 m

Podporované OS:
Windows 8/7/Vista/XP (32bit)
Mac OS X (v10.6-10.7 a novší)

Hráčska myš Razer DeathAdder vo farbách World of Tanks dostala do vienka optický senzor s rozlíšením 6400 dpi . Užívateľmi obľúbený snímač modelu DeathAdder tak dosiahol skvelej presnosti a zároveň si zachoval svoju jedinečnú charakteristiku. Použitý senzor 4G bol optimalizovaný tak, aby dokonale spolupracoval so všetkými podložkami Razer.

Stačí si vybrať jednu z predvolieb v proprietárnom softvéri Synapse 2.0. Ak máte svoju obľúbenú podložku iné značky, potom vám poslúži systém manuálnej kalibrácie .

DeathAdder World of Tanks zachováva rýchlosť snímania 200 ips a akceleráciu 50 g aj pri nastavení najnižšej citlivosti. Nech si teda zvolíte akékoľvek dpi, môžete si byť istí, že vaše pohyby budú snímané s neuveriteľnou presnosťou . Ergonómia vychádza samozrejme z predchádzajúceho a užívateľmi vysoko úspešného modelu. Naviac však ponúka dva pogumované bočné úchyty, ktoré vám zaistia dokonalú fixáciu, aj keď vyznávate naozaj agresívny štýl hrania.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

NEWS

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Filmaři za mříže

Kauza kolem snímku Midnight Rider, o které jsme se tu v souvislosti s odchodem herce Williama Hurta informovali už před několika vydáními, pokračuje. Úmrtí asistentky kameramana Sarah Jones během produkce bude mít nejspíše následky pro režiséra Randalla Millera a producenty Jody Savinovou a Jaye Sedrishe. Všichni tři jmenovaní byli totiž obviněni z neúmyslného zabití v důsledku nedodržování bezpečnostních zásad během produkce filmu. Pokud by byli uznáni vinnými, hrozí jim až 10 let vězení.





Další predátor je na cestě

Predátor se dočká dalšího dílu. Filmu se upsal jako scenárista a režisér Shane Black, který se naposledy předvedl se snímkem Iron Man 3. Bližší info, kdy bychom se snímku mohli dočkat, zatím známo není, pokračování by ovšem podle zatím uniknutých informací mělo být něco mezi rebootem a volným pokračováním původní série.

Dolby ATMOS i ve vašem obýváku

Dolby ATMOS patří k jedné z těch málo služeb, které jsou dnes exkluzivní pro kinosály. Tento revoluční prostorový zvuk, který dodává těm největším blockbusterům naprosto nový rozměr, by se nicméně mohl v dohledné době dostat i do našich obýváků. Společnost Dolby oznámila plány na upravenou verzi Atmosu, která se bude vyskytovat v jejich nových audio systémech pro domácí kina. První Bluray disky s audio stopou podporující tento formát by se na trhu měly objevit ještě letos.



MARVEL®

Další Marvelovky oficiálně na cestě

Studio Marvel oznámilo dalších pět premiér svých budoucích filmů, a to až do roku 2019. K v současnosti oznámeným datům 1. května 2015 (Avengers: Age of Ultron), 17. července 2015 (Ant-Man), 6. května 2016 (Captain America 3), 8. července 2016 (zatím neoznámený snímek, nicméně pravděpodobně se jedná o datum pro Doctora Strange, který je v současnosti nejblíže realizaci) a 5. května 2017 (zatím není známo pro jaký film by datum mohlo sedět, mezi možnostmi je Thor 3) se přidaly tento týden další data, konkrétně 28. července 2017, 3. listopadu 2017, 6. července 2018, 2. listopadu 2018 a 3. května 2019. Dá se tedy předpokládat, že fáze 3 Marvel Cinematic Universe bude o něco obsáhlejší a poslední oznámené datum bude patřit již dříve oznámeným Avengers 3.



Expendables napotřetí bez krve

Třetí díl očekávané sleziny akčních legend na stříbrném plátně Expendables 3 bude mít již nyní oficiálně mírnější rating PG-13 oproti surovějšímu ratingu R, se kterým operovaly předešlé díly. Na hektolitry krve a sprostou mluvu tak můžete zapomenout. Snad to parta kolem Sylvestera Stallonea od 14. srpna v kinech rozbalí natolik, že to vadit nebude.

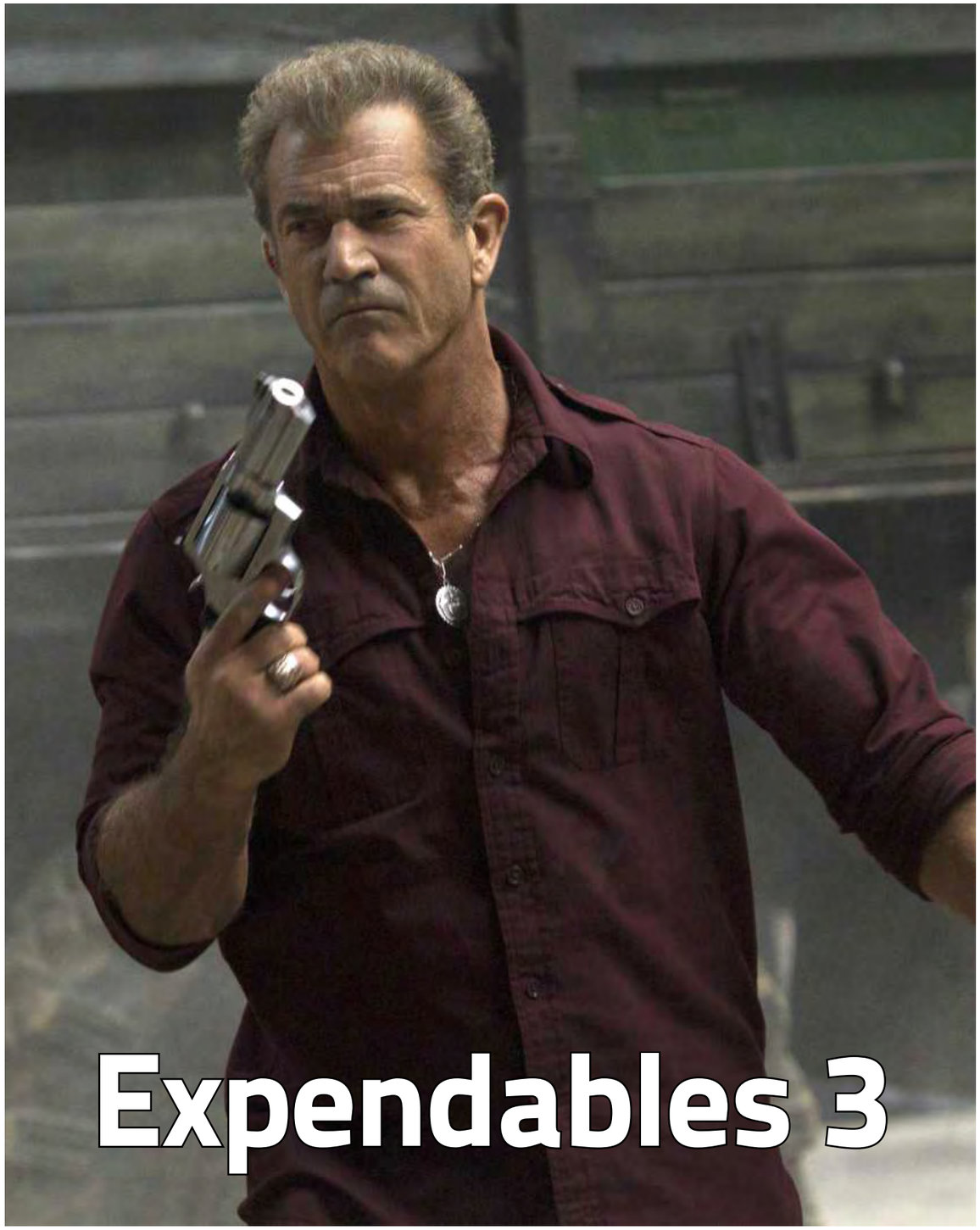
Castingové novinky:

- Georgina Haig (Hranice nemožného) si zahraje Elsu z animovaného filmu Ledové království v seriálu (Once Upon a Time).
- Tina Fey bude produkovat a zahraje si jednu z hlavních rolí v nové pohádce od Disneyho.
- Fedor Bondarchuk (Stalingrad) se ujme snímku Odysseus na motivy Homérovy knihy.
- Scoot McNairy se přidává k obsazení Batman v. Superman: Dawn of Justice v zatím blíže nespecifikované roli.
- Joe Carnahan bude jako svůj další projekt režírovat nákladný akčňák Five Against a Bullet.
- Dermot Mulroney (Zodiac, Mezi vlky) se přidává k obsazení Insidious Chapter 3.
- Ben Kingsley se přidává k The Jungle Book od Jona Favreaua.
- Režisér Breck Eisner opouští Karate Kid 2. Snímek se také dočká přepisu scénáře.
- Hail Caesar! bratří Coenů přidává na soupisku obsazení tři nová atraktivní jména: Channinga Tatuma, Tildu Swinton a Ralpha Fiennese.
- Édgar Ramírez (například aktuální Zbav nás od zlého) údajně jednal o jedné z rolí ve snímku Doctor Strange.
- John Torturro by se rád vrátil do postavy Jesuse Quintany, kterého ztvárnil v dnes již kultovním snímku Big Lebowski.
- David Slade bude režírovat první dva díly adaptace komiksu Powers do podoby seriálu pro PlayStation Network.
- Robert Redford si zahraje moderátora Dana Rathera ve snímku Truth o aféře Rathergate z roku 2004.
- Penelope Cruz se objeví ve snímku Sachy Barona Cohena Grimsby.
- John Goodman se objeví ve snímku Dana Trachtenberga (krat'as Portal: No Escape) Valencia.
- Alec Baldwin jedná o účasti v Mission: Impossible 5.
- Gus Van Sant by mohl nahradit Shanea Blacka u adaptace mangy Death Note.
- F. Javier Gutiérrez (3 Dny a připravovaný remake Vrány) natočí Kruh 3.
- Ben Whishaw nahradí Colina Firtha jako hlas hlavní postavy v animáku Paddington.
- Mark Romanek (Neopouštěj mě) by mohl převzít prequel k The Shining pod názvem Overlook Hotel.
- Christina Chong (Johnny English se vrací) se přidává do obsazení Star Wars Episode VII.
- Sylvester Stallone by se mohl vrátit v pátém Rambovi.
- Deborah Ann Woll (True Blood) se přidává k obsazení seriálu Daredevil.
- Bryan Cranston si zopakuje svoji divadelní roli amerického prezidenta Lyndona Baines Johnsona ve stejnojmenné minisérii All the Way pro HBO.
- Akiva Goldsman bude produkovat film podle legendární videohry Space Invaders.
- Ron Howard bude režírovat dokument o skupině Beatles.
- Roberto Orci se přidává k týmu, který napíše filmovou verzi Power Rangers. Zároveň však opouští sérii Amazing Spider-Man.

Aktualizované data premiér:

- Pacific Rim 2 se dočkáme v kinech 7. dubna 2017.
- Rychle a zběsile 7 se dočkáme o týden dříve, než bylo dosud plánováno. Posunutý snímek v souvislosti s úmrtím Paula Walkera se nakonec do kin dostane 3. dubna příštího roku.
- Naopak později se dočkáme v kinech třetího dílu hororu Insidious. Místo 3. dubna jej uvidíme až 29. května 2015.
- Novinka Tarsem Singha Selfless se přesunula z konce února na 17. dubna 2015.
- Nový snímek Martina Scorseseho Silence by se měl dostat do kin v listopadu 2015.
- Horor Kevina Smitha Tusk se dostane do kin 19. září 2014.
- Snímek Alejandra Gonzáleze Iñárritua The Revenant kde bude hrát Leonardo DiCaprio a Tom Hardy by se do kin měl dostat 25. prosince 2015
- Snímek Child 44, který se natáčel i v Čechách a produkuje jej Ridley Scott, se do kin dostane 17. dubna 2015. V hlavních rolích se objeví Tom Hardy a Gary Oldman.
- Snímek Marka Neveldinea (Zastav a nepřežiješ) The Vatican Tapes se do kin dostane 25. února 2015.





Expendables 3



Do tretice všetko dobré

Expendables 3 v kinách od 14. augusta

Úspešná a obl'úbená akčná séria Expendables prináša v tret'om dieli dalšiu výbušnú porciu zábavy a ako posily nové filmové legendy. Popri Stallonem, Stathamovi, Lundgrenovi, Liovi či Schwarzeneggerovi budú tentoraz na odstrel aj Antonio Banderas, Harrison Ford a Wesley Snipes. Roly ich nepriatel'a sa ujal Mel Gibson.

Tím Expendables bude čelit' priamo jednému zo svojich zakladatel'ov a bývalých šéfov. Conrad Stonebanks s tvárou Mela Gibsona stál pri ich zrode, potom sa však z neho stal odpadlík a dokonca jeden z Barneyho zadaní na zabitie. Prežil a teraz má tento bezcitný obchodník so zbraňami, čo sa ničoho neštíti, jediný ciel': zniest' zo sveta niekdajšieho part'áka a celý ten tím postrádatel'ných veteránov. Ibaže plány Expendables sú presne opačné. V každom prípade to bude vel'mi osobné. Barney navyše vážne uvažuje o tom, že svojich starých spolubojovníkov pošle do penzie. V radoch Expendables sa preto objavuje čerstvá mladá krv s novým štýlom a znalost'ami niečoho takého opovrhnutia hodného ako sú moderné technológie. Novú krv zastupuje Kellan Lutz (známy zo série Twilight), Glen Powell, boxer Victor Ortiz a tiež žena! Olympijská medailistka v jude a zápasníčka zmiešaných bojových umení Ronda Rousey.

„Každý z nich je jedinečný a dostat' ich všetkých spolu na jedno miesto je vel'mi, vel'mi vzácne," hovorí o svojich spoluhráčoch **Sylvester Stallone.** *„Život nás viedol rôznymi smermi a cestami, takže ked' sa všetci zídu pokope, je to vel'ká udalost'. Áno, udalost' – to je pre nás kl'účové slovo."*

Režisérom Expendables 3 je Austrálčan **Patrick Hughes**, ktorého si Stallone vybral kvôli jeho drsnému akčnému filmu The Red Hill. *„Vidím ročne naozaj vel'a filmov a tenhle mi utkvel v pamäti. A ked' som sa dozvedel, že ho Patrick dokázal natočit' za 18 dní a za menej než pol milióna dolárov, vravel som si, čo by asi dokázal vytvorit', keby sme mu dali trochu väčšie štetce?"*

Choreografie akčných scén sa ujal J. J. Perry, ktorý predtým pracoval na filmoch ako Mortal Kombat, Iron Man, Nespútaný Django či Beowulf. *„Tent film je akoby ste vzali Expendables a Expendables 2 a spojili ich dokopy a okorenili dost' pikantnou omáčkou. Je to najväčší akčný film, na akom som kedy robil, a bolo ich viac než sto,"* konštatuje **J. J. Perry.**

Vo filme sa síce objaví asi 1200 počítačových trikov, tvorcovia však kládli vel'ký dôraz na reálnu, poctivú akciu. Od Expendables 3 môžeme teda čakat' skvelú akciu v klasickom aj novom štýle, nadhl'ad a plný zásobník ostrých hlášok.





Medzinárodný filmový festival Karlove Vary 2014

Štvrtého júla 2014 svoje brány otvoril už v poradí 49. ročník Medzinárodného filmového festivalu v Karlových Varoch. Atmosféra filmového festivalu sa nedá porovnat' s ničím – taká koncentrácia fajnšmekrov, tvorcov a netradičných diel je niečo, čo by mal zažit' každý filmový fanúšik.

Divák si film vychutná úplne inak, ked' pred ním počuje príhovor samotného režiséra a môže si povedat', že zažil svetovú premiéru. Na pár dní tohtoročného festivalu som sa vydala aj ja a musím sa priznat', že to bola úplne iná skúsenost', než akú som očakávala.

Očakávanie č. 1: Ak film chcem vidiet', tak ho aj uvidím

Prvý omyl a krutá realita, s ktorou sme sa museli vel'mi rýchlo zmierit'. Príprava na festival v našom podaní vyzerala tak, že sme si v zozname filmov vyznačili tie, ktoré určite chceme vidiet'. Pokladne sa síce každý deň otvárali o ôsmej ráno, no ak sa človek nepostavil do radu už minimálne hodinu vopred (našli sa aj jedinci, ktorí pred pokladňou spali), nemal šancu a stalo sa mu niečo podobné, ako nám – zo šiestich filmov, ktoré sme chceli zhliadnut' v piatok a sobotu, sme priamo dostali lístky na jeden. Keďže ale fungoval aj systém online rezervácií (kde sa lístky podarilo rezervovat' len tým najšt'astnejším a najrýchlejším), hodinu pred predstavením sa uvol'nili lístky, ktoré si nik nevyzdvihol. A tak šup do radu ! Samozrejme znovu aspoň polhodinu vopred. Pri spätnom pohl'ade sa dá povedat', že sme v rade na lístky strávili minimálne tol'ko času, čo v kinosálach.

Stálo to však za to. V 13 sekciách sa dokopy premietalo 243 filmov. Výber bol teda široký a vel'mi, vel'mi rôznorodý. Ak ste aj napriek všetkým hore spomenutým metódam nedostali lístky na očakávaný film, nebolo treba zúfat' – zobrali ste prvé lístky, ktoré vám slečna alebo pán v pokladni ponúkli. Kúpili ste teda mačku vo vreci – buď ste si po projekcii búchali hlavu o stenu a na hlasovacom papieriku trhali hodnotenie slabý, alebo ste ako slepé kura k zrnu prišli k nečakanému klenotu.

Samozrejme, najlákavejšou sekciou bola Hlavná súť'až. Súť'ažilo v nej 12 filmov a neočakávane boli najdostupnejšie zo všetkých – väčšinou sa totiž premietali v tisícmiestnom „Hlavním sále'. Hlavne pri projekciách v tejto kinosále si prišli na svoje aj takzvané kobylky. Takto sme nazvali návštevníkov festivalu, ktorí mali stále túžbu vidiet' film, aj ked' naň nezohnali lístky. Pre držitel'ov platných lístkov platilo pravidlo, že sa musia na svoje miesta usadit' najneskôr päť minút pred začiatkom predstavenia. Po uplynutí tejto lehoty boli všetky neobsadené







miesta sprístupnené divákom bez lístka. A prečo kobylky? Táto početná skupinka sa na vol'né sedadlá doslova vrhla... A ak na nich nevyšlo sedadlo, nebola to prekážka. Mnohí z nich boli ochotní si film pozriet' i zo schodov.

Očakávanie č. 2: Z Karlových Varov neuvidím nič

A opäť chybná domnienka. Srdce festivalu síce bolo v okolí hotelu Thermal, v ktorom sa nachádzali až štyri kinosály, ale d'alších osem bolo rozmiestnených v okruhu polhodiny pešo. Po niekol'kých dňoch a mnohých kilometroch v nohách sa rozhodujúcim faktorom pri výbere filmov stala práve kinosála, v ktorej sa mal premietat'. Pri nešt'astnej kombinácii sa totižto mohlo stat', že ste sa na nasledujúci film jednoducho nestihli dostavit'. Presuny medzi kinami však boli príležitost'ou pre mnohé prechádzky, pri ktorých sme objavovali nielen početné krásy mesta, ale aj zaujímavé (a užitočné) miesta typu stánok Becherovky.

Bolo však úžasné, aké boli jednotlivé sály rôznorodé. Každá mala vlastnú atmosféru a pristala inému filmu. „Hlavní sál' bol bez debaty najpôsobivejším – tisíc miest je tisíc miest. Najkrajšie sály boli tie historické: Mestské divadlo a sála v hoteli Richmond. Miesto, ktoré na mňa urobilo najväčší dojem, bolo kino Drahomíra. Maličké kino, ktoré svojou atmosférou prináša nostalgické spomienky na dobu, ked' ešte neexistovali multiplexy. Navyše je spojené s kaviarňou, preto nie je ničím výnimočným vidiet' diváka, ako si do sály prináša krígel' piva či šálku kávy.

Očakávanie č. 3: Príchod osobností bude najväčšou udalost'ou dňa

Vzhl'adom na to, že nikde nevisel oficiálny program, jediná osobnost', ktorej príchod bol jasný, bol herec a režisér Mel Gibson. Prišiel si prevziat' Krištál'ový glóbus za mimoriadny prínos svetovej kinematografii. Návštevníci, ktorí túto hviezdu chceli zahliadnut', sa pred červeným kobercom museli zhromažd'ovat' už hodnú chvíl'u vopred. Gibson pri prebratí ceny zažartoval, že nahá žena, ktorá drží gul'u, bola vždy jeho sen, inak vraj ale bol vel'mi skromný a príjemný, i napriek zdravotným t'ažkostiam so zapáleným zubom.

Takmer každý film prišla predstavit' väčšia či menšia delegácia. I oni slávnostne dorazili na červený koberec, bola však už úplná náhoda, či ste sa práve v okolí Thermalu nachádzali a či ste neboli na nejakom inom premietaní. Preto sme sa občas dozvedeli až na druhý deň vo Festivalovom denníku, ktorý bol zadarmo dostupný, aké osobnosti sa vo Varoch vlastne nachádzali. Film Elia Petriho, no i svoj vlastný prišiel predstavit' taliansky herec Franco Nero, a režisér David Lambert aj s hlavnými hercami odprezentoval svoju novinku Som tvoj.

Ak sa na festivale nachádzal niekto z jeho tvorcov či protagonistov, vždy ho prišiel osobne uviest' priamo do sály. Mnohé z príhovorov boli humorné – koproducentka Príbehov o strachu absenciu režiséra vysvetlila tým, že „je Argentínčan a pravdepodobne musí pozerat' futbal" a režisérka filmu Winter´s Bone pozvala divákov po projekcii na besedu do Finlandia stanu.

Očakávanie č. 4: Filmy budú príliš nezávislé na mainstreamového diváka

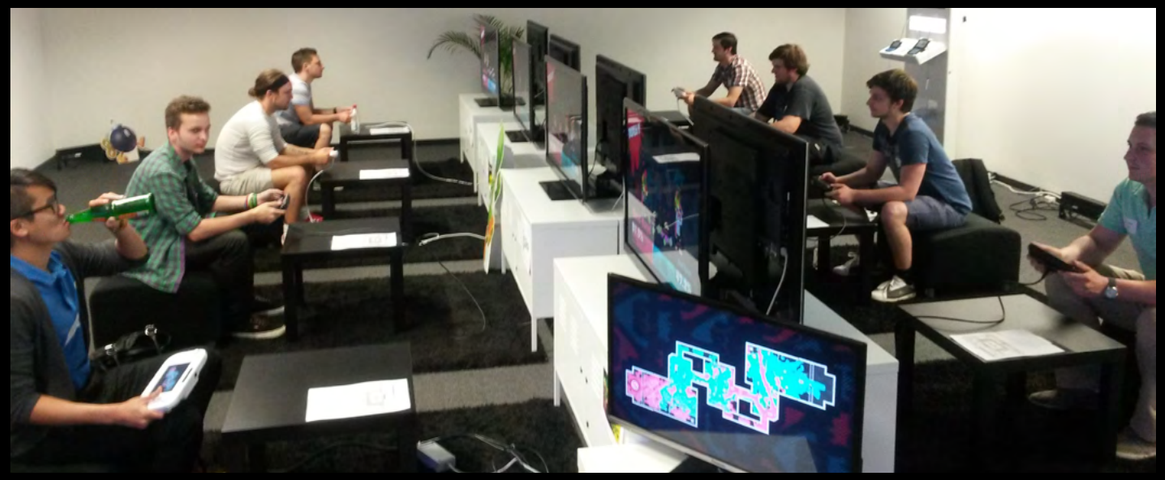
Samozrejme, videli sme aj filmy, po ktorých sme pri odchode zo sály len bezradne krčili plecami. Tento prípad bol napríklad aj náš úvodný film, Príbehy o strachu, ktorého dej či pointa zostali na mojej strane nepochopené. Väčšina nezávislejších filmov však bola vel'mi pôsobivá. Nepatrili k jednoduchým filmom s lineárnou štruktúrou, ale zanechali niekedy taký silný dojem, že sme cestu z kinosály absolvovali v úplnom tichu. Najsilnejšie vo mne zarezonoval slovinský film Strom, ktorý bol vyrozprávaný z troch rôznych pohl'adov, a každá jedna kapitola prinášala trochu viac jasnosti do spočiatku len načrtnutého príbehu. Pointa však bola taká silná, že som mala na ceste domov sto chutí zastavit' sa v tom stane Becherovky.

V konečnom súčte sme videli filmy v siedmich pre mňa nezrozumitel'ných jazykoch, preto bolo príjemným osviežením zájst' si aj na snímky natočené v angličtine. Celý festival sme zakončili filmom Boyhood, čo je 163 minút trvajúci opus o dospievaní jedného chlapca. Herci doslova vyrástli pred kamerou, ked'že doba natáčania filmu bola úctyhodných 12 rokov. Pri východe z kina sme sa zhodli, že už na nič iné nepôjdeme, že chceme festival ukončit' týmto filmom, ktorý v nás asi jediný zachoval pokoj a nechal úsmev na tvári. Po piatich dňoch srdcervúcich drám a tragických, t'ažkých osudov, skutočne výnimočný pocit.

Ak sa o rok vyberiem znova do Karlových Varov, budem už o niečo viac pripravená na to, čo presne ma tam čaká. A nezabudnem si „spacák'. Ak som tento rok mohla od úplného vyčerpania zaspat' na múriku pred hotelom či na koberci pred kinosálou, nocovat' kvôli dobrým lístkom pred pokladňou už určite nebude problém...

Michaela Medveď ová





Nintendo: malý náhl'ad do budúcnosti

Položím vám otázku: čo majú spoločné Super Mario Bros, Legend of Zelda a Pokémon? Odpoved'ou je, všetko sú to super video hry. Vel'mi dobré video hry, ktoré sa stali ikonou herného velikána s názvom Nintendo, ktorý je synonymom samotného sveta video hier.

Momentálne Nintendo bojuje na dvoch frontoch, a to na handheld 3DS a konzolovom Wii U. Kým 3DS je jednou z najobl'úbenejších handheldov vôbec, konzole Wii U sa až tak dobre nedarí. Skoro dva roky po svojom vydaní Nintendo

Wii U malo posunúť' hranie hier na novú úroveň. Bohužial', Wii U nespravilo ani z d'aleka takú dieru do herného sveta, akú spravil jeho predchodca, Nintendo Wii.

Povedzme si pravdu, v poslednej dobe je hier na Wii U až žalostne málo. Našt'astie sa Nintendo rozhodlo tento rok hodit' nám, Nintento fanúšikom kost', a zorganizovali vo Frankfurte malý Nintendo post-E3 event, kde sme si mali možnost' pozriet' a zahrat' si plánované "mňamky", na ktoré sa Nintendo fanúšikovia môžu tešit'. A na tomto evente sme my, zástupcovia redakcie, rozhodne nemohli chýbat'. Po našom návrate môžeme s potešením na úvod konštatovat', že je sa na čo tešit' !

O hre Splatoon na Wii U sme zatial' toho vel'a nepočuli. Je to čerstvá novinka, ktorá má vyjst' v roku 2015. Aj napriek tomu, že ide zatial' o málo známu hru, tá obsadila na evente jednu celú miestnost', v ktorej si svoje sily mohli zmerat' dva tímy po štyroch hráčoch. Splatoon má originálny koncept – ide o first person striel'ačku, v ktorej nie je vaším hlavným ciel'om vystriel'at' protivníkov, pretože máte iba zbraň, ktorá striel'a farbu napojenú na zásobník umiestnený na vašom chrbte. Vašou úlohou je postriekat' všetky steny a dominovat' na mape práve vašou farbou. O to sa, samozrejme, bude pokúšat' aj váš protivník, a ked' už dôjde k stretu dvoch tímov, budete sa ho musiet' zbavit'. A to pár farebnými strelami do hlavy, poprípade granátom, čo ho pošle na začiatok svojho spawn pointu. Potom už môžete veselo prestriekat' jeho steny vašou farbou. Pokial' sa vám bude darit', dostanete na pár sekúnd tzv. super zbraň, ktorá bude striel'at' vel'ké hlavice naplnené farbou, čo, prirodzene, podstatne posilní váš tím. Na Wii U ovládači sa nám po celý čas zobrazovalo farebné pokrytie mapy, a teda sme presne s naším tímom vedeli, kde treba zatlačit', čo robilo tímovú koordináciu podstatne l'ahšou. V našej prvej hre nám po pár sekundách došla farba a v adrenalínovom popude sme sa začali obzerat' po našich spoluhráčoch a pýtat' sa, ako si máme zbraň dobit'. "Squid ! Squid ! Turn into squid ! " Zakričal náš spoluhráč, čo znamená, že sa treba premenit' na chobotnicu. Netreba sa však premenit' na chobotnicu na území už pokrytým vašou farbou, čím sa nielen skryjete pred potenciálnou pal'bou, ale zároveň si doplníte vašu muníciu. Splatoon bol čerešničkou celého eventu nielen svojím originálnym konceptom, ale aj výbornou tímovou hrou, ktorá má v sebe mnoho potenciálu. Vývoj tejto hry sa určite oplatí sledovat' bližšie.

To bola originálna novinka na Wii U, ale bolo jasné, že nám budú prezentované aj overené Nintendo legendy. A dočkali sme sa. Yoshi's Woolly World je vol'ným pokračovaním Yoshi's World, plošinovej skákačky s jednou podstatnou zmenou – všetko je vytvorené z klbiek bavlny. Yoshi namiesto vajíčok bude zbierat' a striel'at' klbká bavlny do bavlnených prekážok. Hned' ako prvé nám udrel do oka prekrásny dizajn a grafika – jednoznačne zatial' vrchol toho, čo sme na Wii U videli. Pár levelov



nám stačilo na to, aby sa Woolly World osvedčil ako klasická Yoshiho skákačka, čo je, samozrejme, zárukou kvality.

Ďalšou hrou, ktorá si získala našu pozornost' a priazeň, bol Kirby and the rainbow curse, tiež známy iba ako Rainbow Curse. Podobne ako aj v jeho predchodcovi Canvas Curse ani tu nebudete Kirbyho priamo ovládat', ale budete stylusom kreslit' rôzne tvary na gamepad, ktoré budú Kirbyho v jeho pohyboch usmerňovat'. V preview sme mali možnost' vyskúšat' a zahrat' si tri levely. Prvý bol len tutoriál a už tam sme sa potrápili. Zvyšné dva levely nás už naozaj prevetrali, pretože na už aj také komplikované ovládanie začali vplývat' náročnost' st'ažujúce faktory, ako napríklad vietor či podmorské prúdy. Aj tu nás oslovil krásny a farebný dizajn. Na obidve spomínané hry sme zvedaví, bohužial', ich nájdeme v obchodoch až začiatkom roka 2015.

Všetky kartónové stojany a reklamy už vopred prezradili, že hlavným highlightnom na Wii U bude Super Smash Bros. Super Smash Bros je séria, ktorá si vydobyla svoje meno ako bezhlavá bitka, v ktorej proti sebe stoja prakticky všetky postavičky Nintendo sveta. V chaotickom boji, v ktorom budete stláčat' gombíky hlava-nehlava, budete vidiet' ako Pikachu ubije Bowsera obrovským kladivom, ktorého na oplátku zhodí Link do priepasti, na čo ho zostrelí princezná Zelda laserom. Aj toto sú scény, ktoré sa odohrali v jednom z mnohých kôl, ktoré sme si zahrali. Hra Super Smash Bros si nás získala svojou hratel'nost'ou, humorným prevedením a originálnym level dizajnom. Kto už Super Smash Bros niekedy hral, tak vie, že pod primitívnym ovládaním sa skrýva hlboká hra s kultovým zastúpením. Tlačidlo

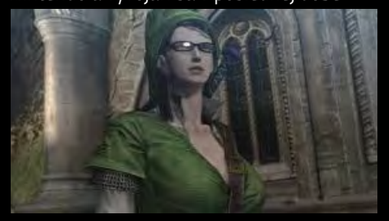




"A" pre útok, "B" pre špeciálny útok a obranu. Určite vás poteší aj nová škála dynamických levelov, ktoré sa budú počas levelov menit'. A konečne si to zahráte aj v HD. Ide o niečo nové pod slnkom? Nie. To ale nič nemení na skutočnosti, že Super Smash Bros je jednoducho zábavnou hrou a možno tam ani nič menit' netreba. Tak sme sa minimálne cítili my, ked' sme sa navzájom mlátili v takom známom prostredí a predsa o niečo novom. Super Smash Bros na Wii U zatial' vyzerá ako must-have a už teraz sa naňho nevieme dočkat', bohužial', do novembra budeme musiet' byt' ešte troška trpezliví.

Prvýkrát však nebudeme musiet' hrat' tieto bezhlavé bitky len na Wii U, ale konečne dorazia aj na 3DS. Konzola, bohužial', nebude s Wii U žiadnym spôsobom prepojená, čo je dané najmä odlišným obsahom v jednotlivých hrách. Napriek tomu, že 3DS sa s Wii U porovnat' nedá, obidve hry poskytujú podobný zážitok. Unikátnou novotou pre 3DS je nový mód, tzv. Smash Run, v ktorom budete behat' sami po určitý čas po nekončiacej aréne a budete zabíjat' kvantá nepriatel'ov. Za každého nepriatel'a dostanete určité hodnoty, ako napr. vylepšenú rýchlost' alebo silu. Po uplynutí stanoveného času budete vhodení do uzavretej arény s vašimi oponentmi, kde sa začne váš boj o život v klasickom Smash Bros štýle, pričom vaše hodnoty budú určené tými, ktoré ste dovtedy nazbierali.

Super Smash Bros bola asi jediná výrazná hra na 3DS. Okrem toho sme mali možnost' lovit' dinosaury v Monster Hunter 4, hrat' sa na Piccasa v Pokemon Art Academy či odskúšat' nového Sonica (mimochodom, ktorý nás ničím neoslovil), ale zdá sa, že Nintendo a vývojári sa v poslednej dobe





zameriavajú na Wii U. Na ňom sme mali d'alej možnost' vyskúšat' hry ako Captain Toad: Treasure Tracker, ktorý je stavaný na princípe mini-hry v Super Mario 3D World, či vel'mi zaujímavým Mario Maker-om, v ktorom môžete dizajnovat' do posledných detailov svoje vlastné levely a svety pre Maria. Na hru Mario Maker sme nemali dostatok času, avšak aj ten nám stačil na to, aby sme mohli skonštatovat', že Mario Maker poteší hardcore Mario fanúšikov, ktorí budú mat' možnost' vytvorit' svoje vysnívané hardcore levely.

Ďalším milým prekvapením je nielen vydanie Bayonetta 2, ale aj návrat Bayonetta 1 na Wii U. Ale nepôjde o klasický rerelease, pretože budete môct' Bayonettu obliect' do viacerých kostýmov, či už ako princeznú Zeldu, Linka či Samusa. Ako nám bolo d'alej demonštrované, scény nie sú pre-renderované a Bayonetta s Linkovou zelenou kapucňou taká ostane aj v rôznych cutscénach.

Nintendo nám poskytlo malý náhl'ad do plánovej budúcnosti, a teda to, na čo sa môžeme v nasledujúcom pol roku tešit'. Či už išlo o pokračovania starých a overených sérii ako Super Smash Bros či Yoshi's Island alebo úplne novinky ako Splatoon, väčšina hier, ktoré sme mali možnost' odskúšat', nás milo prekvapili a spoločnost' Nintendo nám tým vyslala jasný signál, že presne vie, čo ich fanúšikovia vyžadujú a plánuje im to aj splnit'. Aby sme to zhrnuli, budúcnost' vyzerá pre Nintendo fanúšikov vel'mi zaujímavo a budeme čakat' na rok 2015, pretože sa je skutočne na čo tešit'. HURÁ !

Event zorganizoval: **www.conquest.cz**

Adam Zelenay

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.



Čo sme hrali na E3 2014

E3 Špeciál: 11 × prvé dojmy a preview

DEAD ISLAND 2 JE PRVOU HROU, KTORÁ POUŽILA „MOTION CAPTURE" NA ŽIVEJ MAČKE

Druhý Dead Island sa na E3 predstavil podobne pompéznym spôsobom, ako jednotka pred niekol'kými rokmi. Prezentácie hry Dead Island 2 sme sa zúčastnili ako prví na E3 a môžeme vám tak priniest' zopár d'alších detailov.

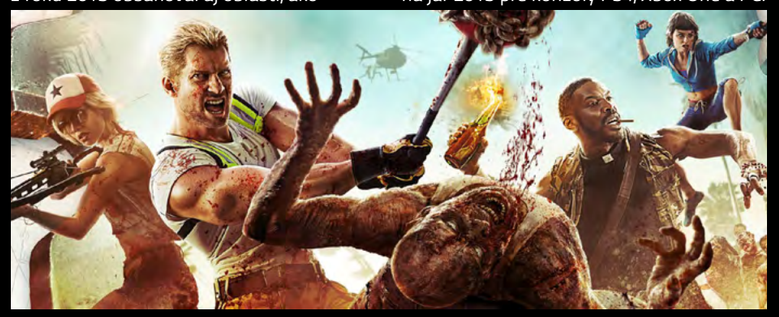
Ako už viete, DI2 nebude na ostrove, ale v Kalifornii. Hra sa odohráva pár mesiacov po úniku vírusu – tieto udalosti popisuje prvý diel. Vírus sa však nedostal do všetkých lokalít, ale iba do niektorých. A Kalifornia nemôže chýbat'. Pre vývojárov ide o vel'mi atraktívne prostredie, pretože obsahuje ikonické oblasti ako Golden Gate Bridge v San Franciscu alebo Hollywood Hills.

V DI2 si zahráte za jedného zo štvorice hrdinov. Na výber budú Berserker, Speeder, Bishop a Hunter. Každý z nich sa bude líšit' spôsobom hrania. V tomto smere žiadna novinka, na podobnom koncepte fungoval aj prvý Dead Island.

Hráči budú mat' k dispozícii klasické, strelné a motorizované zbrane, akou je napr. motorová píla. Tento typ však predstavuje dvojsečné zbrane, pretože robia hluk a prilákajú pozornost' okolia.

Ak by sme mali definovat' jednu vlastnost', ktorá nám počas prezentácie hry Dead Island 2 utkvela v hlave, je to humor a uvol'nená atmosféra, ktorá definuje aj prvý diel. Toto je úplne iný typ zombie hier, než na aké ste zvyknutí. Aj ked' treba dodat', že prezentovaný prototyp z roku 2013 obsahoval aj oblasti, ako je napr. pivnica, ktoré sú tmavé a viac pripomínajú klasické survival horory. Kontrast medzi slnečným vonkajškom a tmavými interiérovými lokalitami je naozaj výborný. Aspoň na pohl'ad.

Dead Island 2 sa viac-menej drží základov originálu. Neprináša výrazné zmeny, aj ked' zopár detailov sa zmenilo. Zbrane si budete môct' vyrábat' kdekol'vek, bez nutnosti použit' lavicu. Okrem zombíkov si zabojujete aj s l'udskými protivníkmi. Sami sme zvedaví na finálnu hru, ktorá sa objaví na jar 2015 pre konzoly PS4, Xbox One a PC.



Nečakáme revolúciu, ale ak vás bavil prvý Dead Island, dvojka by nemala sklamat'.

Mimochodom, aby sme sa vrátili k titulku. V hre sa objaví NPC postava Max, ktorý sprevádza hráča celým príbehom. Max má mačku a aby ju vývojári verne zdigitalizovali, využili technológiu motion capture.

P.S. Viete, aká je výhoda zombie Kalifornie? Ulice sú čisté. Teda, s výnimkou zombíkov.

DESTINY: PRICHÁDZA REVOLÚCIA?



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 zmeniť, 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, hrateľnost' 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.

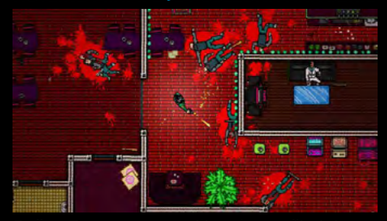
Ako v plnej hre, tak aj v Alfe sú na výber tri povolania: Titan, Hunter a Warlock, ktoré, bohužial', môžete vytiahnut' iba do ôsmeho levelu s tým, že začínate rovno ako štvorky. Tým pádom máte dostupný iba jeden aktívny skill, ktorý sa regeneruje pomerne dlho, preto ho treba používat' s rozumom. Hlavný 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 ptom 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.

HOTLINE MIAMI 2 JE POSLEDNÁ HRA SÉRIE



Počas E3 sme sa stavili na kus reči aj do stánku vývojárskeho štúdia Dennaton Games. Prezentácia bola pomerne stručná. Dozvedeli sme sa, že Hotline Miami 2: Wrong Number ponúkne aj editor úrovní, vývojári sa však medzi rečou rozrozprávali aj o budúcnosti série. Pridanie editoru úrovní je na prvý pohl'ad drobný detail.

Z pohl'adu komunity a fanúšikov však ide o jednu z často žiadaných vlastností. Pomocou editoru sa dajú rýchlo a jednoducho vytvárat' nové úrovne, ktoré je možné zdiel'at' cez internet s celým svetom. Značka Hotline Miami môže vd'aka komunite prežit' ešte pár rokov, pretože pôjde o jediný obsah, ktorý fanúšikovia série dostanú. Vývojári totiž plánujú sériu opustit' po vydaní druhého dielu. Chcú sa venovat' inému žánru a vytvorit' novú sériu.

Editor úrovní ponúka potrebnú výbavu na vytvorenie plnohodnotného levelu, vrátane nepriatel'ov a zbraní. Upravovat' vlastnosti hry a menit' hratel'nost' však nebude možné. Hotline Miami 2: Wrong Number vychádza v tret'om štvrt'roku 2014 na PC, PS3, PS4, PS Vita, OS X a Linux.

FABLE LEGENDS: FABLE, AKO HO (NE)POZNÁTE



Na výstavisku sme strávili hodinu v spoločnosti Iana Griffithsa, produktového manažéra spoločnosti Microsoft. Ian nám ukázal, čo nové ponúka Fable Legends a zahral si s nami aj kooperatívny multiplayer. V redakcii nám je séria Fable vel'mi dobre známa. Prešli sme všetky tri diely a vyskúšali sme aj dobrodružstvo pre Kinect. Počas ohlásenia titulu Fable Legends sme však boli mierne neistí. Čo od hry očakávat'? Jediné dostupné informácie ju definovali ako „Fable, ako ho poznáte, avšak pre 4 hráčov'. S týmto tvrdením si teraz trúfame nesúhlasit'.

Fable Legends je úplne iná hra ako predchádzajúca trilógia. Spoločnými črtami môže byt' roztomilá grafika, rozprávková atmosféra a na pohl'ad jednoduchý boj. Avšak Legends ponúka mnoho nového a iného. Misie určitým spôsobom pripomínajú dungeony v MMORPG hrách. Hráči majú rozdelené úlohy, ktoré plnia a majú pár schopností, aby ich plnili efektívne.

S klajom sme si zahrali jednu z misií, ktorá spočívala v porazení zloducha. Ja som bol „tank', klajo dostal do ruky klasického l'adového mága. Spolu s nami hrali aj d'alší dvaja zamestnanci Microsoftu – družina pozostáva zo štyroch hráčov. Vo finálnej verzii však môže chýbajúcich l'udí nahradit' umelá inteligencia, takže si kooperatívne zahráte aj v režime jedného hráča. Kooperatívny multiplayer v prípade nového Fable naozaj vyžaduje spoluprácu. Každý hrdina má inú úlohu v tíme, iné schopnosti a cesta k úspechu vedie cez komunikáciu a vzájomné dopĺňanie sa. Môj hrdina napr. dokázal vytvorit' ochrannú auru, pritiahnut' si protivníka alebo upriamit' všetky nepriatel'ské útoky na seba. Klasický tank, ako ho poznáte aj z MMORPG titulov.

Spolupráca je v prípade nového Fable dôležitá aj z toho dôvodu, že hráči môžu hrat' aj za zloducha. V tomto prípade sa akčná kamera prepne do taktického, izometrického zobrazenia. Zloduch vidí lokalitu a pohyb jednotlivých hrdinov, má k dispozícii vlastné príšery a pasce a neváha ich použit'. Za zloducha sme si počas testovania zahrali aj my a sami sme pochopili, aké jednoduché je využit' prehnanú statočnost' hrdinu, ktorý si myslí, že si na všetko vystačí sám. Hranie za zloducha pripomína žáner tower defense hier.

Bez ohl'adu na zmeny, dynamika hry a boj sa nám vo Fable Legends páči viac ako v minulosti. Chválime najmä rôzne schopnosti a ich variabilitu naprieč hrdinami. Hoci je boj na pohl'ad stále jednoduchý, je ovel'a komplexnejší ako v minulých hrách zo série. Nehovoriac o už spomenutej nutnosti spolupracovat'. Snažili sme sa bojovat' podobným spôsobom, ako pri hraní Fable 2 a 3, avšak vel'mi rýchlo sme pochopili, že tohto zlozvyku sa treba čo najskôr zbavit'. V opačnom prípade na to doplatí celý tím.

Kooperatívna nátura má sprevádzat' celú hru. Príbeh Fable Legends bude prepojený ret'azou kooperatívnych misií – bez ohl'adu, či hráte v režime jedného hráča alebo s kamarátmi. Hra by však mala ponúknut' aj rôzne vedl'ajšie aktivity, ako ich poznáme z minulosti. Zatial' nie je známe, či sa vráti systém reputácie, resp. dobra a zla. Vývoj postavy, aspoň v základnej forme vylepšovania schopností, však určite nebude chýbat'.

Odpovede na d'alšie otázky sa snád' objavia počas najbližších mesiacov. Hra momentálne nemá stanovený dátum vydania, odhadujeme, že vyjde budúci rok. Betu si však zahráme už koncom tohto roka. A popravde sa tešíme. Viac, ako sme sa tešili na tretí Fable.

FANTASIA: MUSIC EVOLVED MÁ POTENCIÁL STAŤ SA JEDNOU Z NAJLEPŠÍCH HIER PRE KINECT



„Vel'mi t'ažko sa popisuje, o čom táto hra je. Musíte si ju zahrat' sami,' povedala nám na E3 PR zástupkyňa spoločnosti Disney. A mala pravdu. Teraz prechádza náročná úloha na nás a my vás budeme musiet' presvedčit', prečo má táto hra potenciál stat' sa jedným z najlepších titulov pre Kinect. „Úloha hráča je v podstate nenáročná. Treba sa len pohybovat' s rukami do rytmu,' pokračuje zástupkyňa z Disney. „Hru vyvíja Harmonix a títo chalani vedia, čo robia.' Niet sa čomu čudovat'. Harmonix je štúdio, ktoré je s hudobnými hrami úzko spojené.

V minulosti pracovali na sériách Guitar Hero, Rock Band aj Dance Central. Práve k tancovaniu má hra svojím spôsobom najbližšie. Nebudete však kopírovat' konkrétne pohybové kreácie, ale iba mávat' rukami do rytmu. Podobne ako Dance Central, aj Fantasia: Music Evolved využíva Kinect a bude dostupná iba pre Xbox 360 a Xbox One.

Naša „hands-on' sekcia začína výberom pesničky. K dispozícii je ich viac ako 25 a každá z nich má niekol'ko rôznych remixov, medzi ktorými sa počas hrania budete prepínat'. Fantasiu sme v minulosti nehrali, takže prvé dojmy sú mierne rozpačité. Ako hrat'? Po pár sekundách sa však začína prejavovat' intuitívna nátura hratel'nosti a hoci si pohyb rúk neuvedomujeme, robíme to, čo máme robit'.

Fantasia nemá pevne stanovenú hraciu plochu ako napr. Guitar Hero. Ihriskom je celá obrazovka, kde sa zobrazujú šípky a lietajúce svetielko. Ked' sa svetielko dostane k šípke, treba v danom smere mávnut' rukou. Hra je zábavná aj pri jednoduchých pesničkách a aktívne využíva obe ruky. S rastúcou náročnost'ou sa zvyšujú aj nároky na hráča – budete musiet' mávat' rukami rýchlejšie. Základom úspechu je však držat' sa rytmu.

Rukami mávame do rytmu Bohemian Rhapsody od skupiny Queen a postupne sa začíname cítit' ako dirigenti. Hra by sa pokojne mohla premenovat' na „Dirigent Hero', avšak treba uznat', že ide o vel'mi progresívne a moderné dirigovanie. Pohyb rúk si nezachováva vznešenost' klasických dirigentov. V našom prípade pripomína chaotické mávanie, ale aj napriek tomu máme pocit, že kontrolujeme hru a vieme, kedy robíme chybu. A práve v tom je krása Fantasie. Pohltí vás. Koncept je v princípe jednoduchý, avšak funguje a je zábavný. Samozrejme, zatial' nehodnotíme – možno sa po hodine hrania začnete nudit', ale na nás počas prvej pesničky zapôsobila táto hra ako žiaden iný hudobný titul za poslednú dobu. Áno, príliš vel'a ich nebolo.

Fantasia vychádza 21. októbra 2014 pre Xbox One a Xbox 360. Ak hl'adáte hru, ktorá využíva Kinect a nie je klasická party skákačka, potom Fantasiu sledujte. Recenziu určite prinesieme a pre nás (konkrétne pre mňa, pozn. JC) je dôvodom, prečo sme sa začali zaujímat' o Xbox One. Niekto by mohol povedat', že máme slabost' na hudobné hry. Na rozdiel od Dance Hero si myslíme, že Fantasia je prístupnejšia pre širšiu skupinu l'udí. Pri Dance Hero sme sa cítili ako nemehlá, avšak freestyle dirigovanie si nás získalo od prvého momentu.

FARMING SIMULATOR: ĽUDIA SI KVÔLI NAŠEJ HRE KUPUJÚ PC



Prvý Farming Simulator vyšiel v roku 2008. O pár rokov neskôr sa hra dostala aj na slovenský a český trh a všetkých prekvapila svojím úspechom. Pre mnohých hráčov bol tento titul na posmech, avšak dnes 10-člennému vývojárskemu tímu GIANTS Software sa darí lepšie ako mnohým AAA vývojárom.

Spoločnost' dnes pripravuje Farming Simulator s číslovkou 15. Jeho hlavnou novinkou bude lesný traktor a možnost' t'ažit' a spracovat' drevo. Takéto vozidlá si podl'a slov tvorcov vypýtali samotní fanúšikovia v diskusných fórach. „Chceme robit' hru pre našich fanúšikov. Komunikujeme s nimi, pýtame sa, čo chcú mat' v hre a potom to postupne pridávame,' vysvetl'uje Christian Ammann, CEO spoločnosti. 15-ka má aj vylepšenú fyziku a traktory sa počas práce špinia. Hráč ich musí následne umyt'.

Fenomén farmárskych hier je v poslednej dobe vel'mi špecifický. Pred pár rokmi vládol internetu FarmVille, ktorý pomocou F2P modelu zarobil vel'ké peniaze. Farming Simulator zatial' zmenu finančného modelu neplánuje, aká bude d'aleká budúcnost', nikto nevie.

Faktom ostáva, že ani samotní vývojári nepredpokladali, že ich séria bude až natol'ko úspešná. Každej d'alšej hry sa pritom predá viac kópií ako tej predošlej. Konkrétne čísla nechceli vývojári zverejnit'. Vieme však, že FS 13 predal viac ako 2,5 milióna kópií a 14-ka bola ešte úspešnejšia a objavila sa aj na mobilných zariadeniach.

Čomu vývojári pripisujú taký úspech? „Máme odlišný spôsob, ako robíme hry – simulátory. Navrhujeme ich tak, aby ich mohli hrat' aj deti. Naše hry taktiež nie sú príliš náročné na hardvér a zahráte si ich aj na staršom PC.' Nižšia predajná cena, nízke nároky a nenáročná hratel'nost' sú tri základné kamene, ktoré sprístupňujú Farming Simulator naozaj širokej mase l'udí. A tá hru kupuje.

Nápad vytvorit' farmársku hru, prišiel ešte dávno pred úspechom FarmVillu. S touto myšlienkou prišiel jeden z kamarátov vývojárov. „Nemecký chalanisko bol doslova posadnutý traktormi a farmárčením. Presvedčil nás, aby sme o tom vytvorili hru.' Dnes mu asi vývojári z GIANTS Software d'akujú. Ich hra trhá rekordy predaja a je dôkazom toho, že hry sú naozaj rôznorodé. Cesta k úspechu nevedie cez špičkové efekty, spracovanie a 90% hodnotenia v recenziách.

Farming Simulator pritom nie je iba o tom, že sa vozíte na traktore. Súčast'ou simulácie je aj manažment surovín. Podl'a Ammanna je FS viac o manažmente ako o jazdení na traktore. Avšak druhá menovaná aktivita dokáže výborne zrelaxovat' po náročnom dni v práci. Aj preto sa do virtuálneho farmárčenia púšt'ajú l'udia, ktorí sa za hráčov vôbec nepovažujú. „Dostali sme e-maily, v ktorých nám l'udia písali, že si kvôli Farming Simulatoru kúpili PC. Dovtedy ho nemali, lebo ho nepotrebovali,' dodáva Ammann.

Dnes je situácia iná. FS vychádza na PC, konzolách, handheldoch aj mobilných zariadeniach. Virtuálne farmárčit' môže ktokol'vek. Hra ponúka vel'ké množstvo licencovaných traktorov a podobne ako v iných hrách, aj v tomto prípade boli poplatky za licencie vel'ké. Rokovania s niektorými spoločnost'ami pritom trvali viac ako 1 rok a vývojári sa stretli aj s takými požiadavkami ako tvorcovia NFS hier – „dáme vám licenciu na náš traktor, avšak nemôže sa v hre zničit' alebo začat' horiet'".

FIFA 15 VS. PES 2015: KTO BUDE FUTBALOVÝ KRÁĽ?



Na E3 sme mali možnost' vyskúšat' si nadchádzajúce sezóny oboch virtuálnych futbalov. Zatial' čo FIFU postihol prechod do next-gen kabátika už koncom minulého roka, Konami si premiéru odkrúti tento rok. Hoci jeden – dva zápasy nedajú presnú odpoved' na to, ktorý futbal bude lepší, ponúknu aspoň určitú predstavu, čo môžeme na jeseň očakávat'.

EA Sports prezentuje v upútavke na novú FIFU viacero technológií, ktoré majú zmenit' hratel'nost' a priniest' do hry ešte viac realizmu. Treba však poznamenat', že tieto zmeny sme si v praxi počas skúšobného zápasu nevšimli. FIFA 15 vyzerá na prvý pohl'ad totožne ako 14-ka. Samozrejme, toto tvrdenie môžeme aplikovat' na každú novú FIFU. V priebehu pár rokov sa z neho stalo už zaužívané klišé a prekvapením by bolo, ak by sme ho nepoužili.

O novej FIFE sa po odohratí jedného zápasu píše naozaj t'ažko. Animácie, ktoré sme pred pár mesiacmi oslavovali na next-gen verzii, sa výraznejšie nezmenili a to isté platí aj o fyzike. Je pravdepodobné, že vývojári počas nasledujúcich pár týždňov hru ešte oživia. Ked' budeme testovat' koncom augusta oficiálne demo, tak počas hrania zaznamenáme viacero zmien. Pri skúšaní E3 dema sme si však výraznejšie odlišnosti nevšimli.

V prípade nového Pro Evolution Soccer je situácia, samozrejme, iná. Najmarkantnejšou zmenou sú konečne plynulé animácie v prestrihoch. Ak ste hrali PES 2014 na Xbox 360 alebo PS3,

určite ste si všimli značný pokles FPS pri nastupovaní hráčov alebo pri oslavách. Konami chcelo maximalizovat' kvalitu grafiky na konzolách, avšak cenou bolo trhanie obrazu. V next-gen verzii sa tento neduh neobjavuje a, samozrejme, môžete očakávat' lepšiu grafiku.

Čo sa samotnej hratel'nosti týka, PES 2015 je stále Pro Evolution Soccerom. Od prvých minút sa vás zmocní ten známy pocit a ak ste sa s futbalom od Konami stretli v minulosti, nebudete mat' problém sa aklimatizovat'. Animácie hráčov pôsobia stále rovnakým dojmom, ale predsa sú prepracovanejšie a detailnejšie. Pohyb hráča s loptou, fyzika, správanie sa lopty, to všetko je dokonalejšie. Dokonca máme pocit, že aj brankári počas posledných mesiacov usilovne trénovali a už nie sú také nemehlá. Jeden z najvýraznejších prínosov PES 2015 vidíme v prepracovanej strel'be, ktorá nám v minulosti prišla trochu t'ažkopádna. V next-gen verzii je akčnejšia a dynamickejšia, čo je zmena, ktorú chválime. To isté môžeme povedat' aj o hre ako celku – avšak nemáme pocit, že by sa PES snažil vyrovnat' FIFE. Konami si ide svojou cestou a prechod na next-gen bude mat' podl'a nás pozitívny vplyv na kvalitu hry.

Či sa však dokáže PES 2015 vyrovnat' FIFE 15 je otázne. Tento rok sa možno budú viac radovat' milovníci futbalu od Konami, ale to iba z jedného prostého dôvodu – prechod na next-gen prináša výrazné zmeny, ktoré si FIFA užila už pred pár mesiacmi. Samozrejme, aj prechod na next-gen môže dopadnút' katastrofálne, ale to sa nestane. O tom sme sa na E3 presvedčili. Ak máte radi PES, tešte sa.

PILLARS OF ETERNITY: NAŠLI SME STROJ ČASU



Hovorí sa, že stará láska nehrdzavie. Ďalšia múdrost' tvrdí, že prvá láska je špeciálna a ostane až do konca života. Ak tieto dve tvrdenia aplikujeme na skupinu hráčov, ktorí vyrastali spoločne s videohernou scénou na prelome nového milénia (t.j. okolo roku 2000), potom je vel'mi pravdepodobné, že medzi ich láskami nájdeme názvy ako Baldur´s Gate, Icewind Dale a Planescape Torment. Práve títo hráči by mali teraz zbystrit'. Na tohtoročnej E3 sme našli stroj času!

Od titulu Pillars of Eternity, ktorý zafinancovali fanúšikovia na portáli Kickstarter, sme očakávali vel'ké veci už od jeho oznámenia. Vývojári po ukončení kampane pravidelne informovali fanúšikov o jednotlivých aspektoch hry, takže sme mali vel'mi presnú predstavu, ako bude hra v skutočnosti vyzerat'. Ale aj napriek tomu sme sa neubránili nadšenému pohl'adu, ked' sa izometrická grafika novej hry prvýkrát prebrala k životu.

Naša nadšená poznámka o tom, že Pillars of Eternity pôsobí na prvý pohl'ad dojmom, ako keby niekto poslal Baldur´s Gate strojom času, neunikla pozornosti Adama Brenneckeho. „Ja som taký istý milovník klasických RPG hier na Infinity Engine ako vy," s potešením hovorí Brennecke, ktorý v rámci vývojárskeho tímu zastáva pozíciu exekutívneho producenta a vedúceho programátora. Brennecke pôsobí nesmelým dojmom, ale zdiel'ané nadšenie z RPG hier starej školy viditel'ne uvol'nilo atmosféru. Pokračujeme v prezentácii.

„Uvidíte niekol'ko prvých minút z hrania. Ste medzi prvými na svete." Na obrazovke sa objavuje krásna izometrická grafika, ktorá by v porovnaní so starými hrami na Infinity Engine určite dostala prívlastok „Full HD". Adam medzitým vysvetl'uje, že hráči dostanú k dispozícii vel'ký svet Eora, ktorý budú môct' preskúmat'. Svet, tvorený ručne mal'ovanými prostrediami a množstvom tajomstiev a skrytých lokalít, ktoré čakajú na objavenie. Hnacím motorom bude vel'kolepý príbeh – skoro ako keby sme čítali charakteristiku starých Baldur´s Gateov.

Na rozdiel od nich Pillars of Eternity však nvyužíva DnD pravidlá. „Vytvorili sme vlastný systém, ktorý je DnD pravidlami inšpirovaný," odpovedá na našu otázku Brennecke a pokračuje v popise aktuálnej scény. „Hru začínate v kolónii a cestujete do regiónu Gilded Vale."

Podobne ako v iných RPG hrách aj Pillars of Eternity ponúkne rôznorodú nádielku rás a 11 povolaní. Na rozdiel od niektorých titulov môže každé povolanie používat' akékol'vek brnenie a zbraň. „Pri tvorbe postavy si zadefinujete aj históriu vašej postavy," pokračuje Brennecke a dodáva, že táto vol'ba môže mat' určitý vplyv aj v rámci príbehu.

Medzitým sledujeme pohyb hrdinu a ostatných NPC na obrazovke. Animácie sú jedným slovom nádherné, realistické a „živé". V rámci izometrického pohl'adu môžete scénu mierne priblížit', ale aj oddialit'. Pohl'ad na ikonku opät' oživí spomienky na klasické RPG, ktorých sa počas prezentácie nedokážeme zbavit'. A to je dobré.

Po pár minútach sme svedkami prvej konverzácie. „Z problémov sa môžete aj vykecat'," vysvetl'uje Brennecke a približuje nám systém reputácie. V rámci rozhovorov máte možnost' pristupovat' k ostatným postavám l'ubovol'ne – môžete volit' diplomatický, racionálny, úprimný prístup... Ale môžete sa správat' aj ako blbec. „Ked' sa budete vždy správat' ako blbec, l'udia si to zapamätajú," upozorňuje nás Brennecke. L'udia sa budú k vášmu hrdinovi správat' rôznorodo a aj preto záleží na vašom prístupe, či sa z nejakého problému dokážete „vykecat'" alebo nie. Experimentovanie s rozhovormi patrilo vždy k našim obl'úbeným činnostiam a sme zvedaví, aké možnosti ponúkne vo finálnej verzii.

Chýbat' by nemali ani možnosti vol'by, ktoré ovplyvnia určitú situáciu a môžu mat' dohru aj v budúcnosti. Jedna z takýchto menších volieb sa objavila aj v úvodnom dungeone – spoločne s prvým logickým puzzlom, ktoré takisto nebudú chýbat'. Rozhodovat' sa však budete aj o takých triviálnych veciach, ako je prekonanie steny. Ak máte v tíme siláka, ten ju rozbije. Alternatívne sa dá použit' kúzlo, alebo nájst' nejaký spínač.

Prezentácia sa pomaly blíži ku koncu a začína naša pal'ba otázok. Pýtame sa na to, či bude používanie kúzla obmedzené počtom tak, ako v prípade BG. Adam tvrdí, že hoci bude kúzlenie určitým spôsobom limitované, nebude potrebné neustále „oddychovat'", aby sa kúzla obnovili.

„Je tu viac lokalít ako v prvom BG. A máme dve vel'ké mestá," odpovedá Adam na našu otázku o vel'kosti herného sveta. Snažíme sa od neho získat' aj informácie o spoločníkoch v partii. Hoci sa Obsidian Entertainment k tejto téme oficiálne ešte nevyjadroval, Adam nám potvrdil, že hoci v hre nebudú romance, určité vzt'ahy sa budú formovat'. A spolubojovníci vás môžu dokonca aj opustit', ak budete robit' niečo, čo sa prieči ich presvedčeniu.

Naša posledná otázka smeruje na financovanie prostredníctvom Kickstarteru. Aké to je, robit' takto financovanú hru? Museli ste niečo z hry odstránit' a naopak – zistili ste, že niečo, čo ste investorom – fanúšikom sl'úbili, do hry nemôžete implementovat'?

„Všetko, čo sme našim „backerom" sl'úbili, sa v hre aj objaví," odpovedá Brennecke a vychval'uje si vol'nost', akú im Kickstarter poskytol. Netreba sa prispôsobovat' požiadavkám a podmienkam vydavatel'a, ktorého niekedy chytí tranz aj v polke vývoja a chce menit' koncepciu hry. „Vyvíjam hry už dlhé roky, ale niečo takéto som ešte niky nezažil," končí rozprávanie Adam Brennecke.

Hra Pillars of Eternity by sa mala dostat' na trh koncom roka. Betaverzia bude dostupná už tento mesiac.

SHERLOCK HOLMES: CRIMES AND PUNISHMENTS: V KOŽI SHERLOCKA



Hru Sherlock Holmes: Crimes and Punishments sme prvýkrát videli pred rokom na Gamescome. Nechýbala ani na tohtoročnej E3 a v septembri zamieri na naše monitory. Hoci nejde o žiaden blockbuster, koncept hry nás oslovil a od finálnej verzie očakávame príjemné prekvapenie.

„Sherlock Holmes: Crimes and Punishments ponúkne hráčom celkovo 6 prípadov, ktoré budú musiet' vyriešit'. Každý z nich zaberie v priemere 3 až 4 hodiny," začína prezentáciu Olga Ryzhko, spoluproducentka hry a spúšt'a jednu z jej kapitol. Tá sa odlišuje od tej, ktorú sme videli pred rokom na Gamescome. Koncept hry sa však počas roka nezmenil, vývojári pracovali iba na pridávaní herného obsahu.

Sherlock Holmes je vo svojej podstate adventúra. Zaujímavost'ou je však určitá nelinearita. „Hoci budete zbierat' rôzne indície, záleží iba na vašej interpretácii, ako prípad vyhodnotíte," vysvetl'uje Ryzhko. V praxi to znamená, že môžete obvinit' nesprávneho podozrivého a vinníka nechat' na slobode. Crimes and Punishments vás na správnost'/nesprávnost' vášho rozhodnutia automaticky neupozorní, avšak túto možnost' na konci kapitoly ponúkne.

Hlavného hrdinu budete opät' sledovat' z pohl'adu tretej osoby. Vývojári sa síce znovu rozhodli pre Unreal Engine 3, ktorý má dnes už určité vrásky, avšak Sherlock chce zaujat' inými aspektmi, ako je grafika. Aj z toho dôvodu sa nový Sherlock výraznejšie odlišuje od svojich herných predchodcov.

Špecifickými prvkami hratel'nosti budú špeciálne schopnosti, ktoré má Sherlock k dispozícii. „Ide predsa o legendárneho detektíva a pocit jedinečnosti majú pri hraní získat' aj samotní hráči," zdôrazňuje Ryzhko. Aj z toho dôvodu môže Sherlock používat' špeciálnu víziu, ktorá upozorňuje na detaily indícií a d'alšie drobnosti, ktoré si ostatní l'udia bežne nevšimnú. Práve táto schopnost' bude základom vyšetrovania a riešenia logických prekážok, ktoré do hry vývojári zabudovali. „Kládli sme vel'ký dôraz na prirodzené zakomponovanie puzzlov do príbehu," hovorí Ryzhko. Nemali by sa tak objavit' prípady, kedy má hráč pocit, že hádanka do hry vôbec nepatrí a jej jedinou úlohou je natiahnut' herný čas.

Precízny zmysel pre detail využije hráč aj v rozhovoroch s ostatnými NPC postavami. Dokáže napríklad posúdit', či niektorá postava klame. Ostáva potom už len na hráčovi, aby správnym smerovaním konverzácie donútil danú postavu k priznaniu. Zahráte si však aj rolu Dr. Watsona, s ktorým budete napríklad zist'ovat' pulz.

„Všetky získané indície a fakty sa ukladajú do tzv. knihy prípadov, ktorú môžu hráči kedykol'vek použit'," predstavuje Ryzhko pomocníka, ktorého budú hráči často používat'. Ponúkne rýchly presun medzi dostupnými miestami aktuálneho prípadu a množstvo informácií, ktoré by mali pomôct' pri finálnom rozuzl'ovaní prípadu.

V hre sa dokonca objavia aj jednoduchšie akčné pasáže, ako je napríklad balansovanie na lane. Počas prezentovania tejto časti sa Olge príliš nedarilo, a tak jej s prekonaním pasáže pomohol náš Klajo. Dôvodom, prečo sa na nového Sherlocka tešíme, je však predovšetkým nelinearita. Sme zvedaví, nakol'ko bude náročné správne odhalit' vinníka. Dozvieme sa to už o dva mesiace.

THIS WAR OF MINE: VOJNA TROCHU INAK



Na E3 nenarazíte len na obrovské blockbustery a vel'ké distribučné spoločnosti. Ak má menšia developerská firma št'astie alebo um, dokáže sa tam dostat' aj ona. Jednou z takých je aj spoločnost' 11 bit Studios, ktorá zaujala vel'mi zaujímavým nápadom.

Myslím, že sa všetci zhodneme, že vojnových hier máme na výber dost'. Možno až príliš. A aj ked' This War of Mine je tiež vojnovou hrou, berie celú vojnu z úplne iného uhla. Nepôjde o epické bitky, v ktorých vykynožíte kvantum „hnedých", ruských či čínskych „zlákov" . Tento raz si vyskúšate, aké je to byt' civilistom. Je zaujímavé, že po tol'kých vojnách, ktoré sa odohrali za posledných 20 rokov, nikoho v hernej branži nenapadol podobný nápad.

This War of Mine je sidescrolling stratégiou s minoritnými RPG prvkami, kde dostanete na starost' skupinku l'udí, ktorým ide len o to, aby prežili. Hl'adajú potravu, lieky a rôzne haraburdy, vd'aka ktorým si aspoň trošku ul'ahčia svoj zničený život. Pri zhováraní s Marekom Ziemakom, mladým Senior producentom hry, bolo vidno, že o vojne má naštudovaného mnoho, čo odrážala aj atmosféra hry a herné mechaniky. „Ako civilista neviete, čo sa stane, ked' vo vašom meste začne vojna. Neviete kedy skončí a na všetky udalosti, ktoré sa Vám prihodia, nemáte žiadny vplyv. Preto je každá novo začatá hra úplne iná," hovorí Marek.

Tým pádom je celý titul založený na náhodných eventoch a oblastiach, ktoré môžete navštívit'. Vel'mi dôležitým prvkom je aj tvorba rozhodnutí, ktoré musíte podstúpit'. Počas prvej noci, ktorú sme mohli strávit' v hre, sme sa vydali s jednou postavou na prieskum oblasti. Navštívili sme dom, v ktorom žili postarší l'udia za účelom nájst' lieky pre d'alšiu, bohužial', chorú postavu . Tým, že sme boli zúfalí, sme sa rozhodli babičku s deduškom dobit' (neodporúčame pri

klasickom hraní). Lieky sme našli, ale našu postavu po príchode domov zasiahli ťažké depresie, ktoré sa rozprávaním preniesli na zvyšok skupiny. Bolo to vtipné (nedalo sa s nimi 10 minút' nič robiť') aj smutné zároveň (hlášky skupinky boli naozaj depresívne). Tento element dotvára pochmúrnu atmosféru už i tak depresívnemu prostrediu, pri čom vyvoláva množstvo emócií, na ktoré môžete narazit' naozaj len počas vojny. Boj o prežitie v každom z nás odomyká skrytú identitu zvierat'a, a to je jedna z hlavných ideí, ktoré sa snažia vývojári dosiahnut'. Preto tvorcovia navštívili aj oblasti, v ktorých sa odohrala vojna. Pri spovediach l'udí zasiahnutých touto tragédiou zistili mnoho detailov, ktoré implementovali do hry, napríklad výpadky elektriny, nefunkčnost' vodových kohútikov, prepady ozbrojených l'udí či hl'adanie samotnej potravy.

Každopádne, hra využíva vel'mi jednoduché mechaniky, ktorými sa snaží vyrozprávat' váš , ako aj príbeh iných l'udí, na ktorých môžete natrafit'. Celá hra je ovládaná myšou podobne ako oldschoolové adventúry, pričom sa môžete prepínať medzi postavami, ktoré majú na začiatku dané rôzne atribúty. Ak bol niekto pred konfliktom kuchárom, bude vediet' navarit' chutnejšie a výživnejšie jedlo a tak d'alej... Postupným prehl'adávaním objektov v budovách dostávate rôzne predmety, ktoré môžete kombinovat' a tak si vytvorit' jednoduchý plynový varič. Okrem toho nachádzate aj listy, v ktorých sa dozvedáte o osudoch ostatných preživších.

This War of Mine je naozaj zaujímavým počinom, ktorý, aj napriek svojej jednoduchosti, dokáže chytit' hráča atmosférou a emóciami. Je to presne ten typ hry, ktorý hned' pochopíte, no musíte využit' svoj zdravý sedliacky rozum z reálneho života, aby ste boli úspešní . A nielen to. Vd'aka prepracovanému, no intuitívnemu psychologickému elementu, budete riešit' množstvo situácií, ktoré by ste v reáli naozaj riešit' nechceli. Napríklad či vyhnat' diet'a na ulicu pre nedostatok potravy (to by ste boli fakt hajzel, ale... popravde, diet'a potravu nezoženie, akurát zožerie). A práve v tom spočíva sila tohto projektu.

WORLD OF WARSHIPS: VITAJTE NA MORI!

Bojovali sme už s tankami na súši či s lietadlami vo vzduchu. Teraz prichádza čas na menšie osviežením. Bojiskom budú moria a nekonečné oceány.



Vitajte vo svete World of Warships, ktorým vás v skratke prevedie Sergey Philippov, šéf QA oddelenia.

Sergey nám za uzavretými dverami ukázal alfa verziu virtuálnych bojových lodičiek. „V hre máme viac ako 50 lodí. Japonských a amerických," vysvetl'uje. Nie všetky lode však budú štýlom hrania rovnaké. Na výber bude niekol'ko základných kategórií. Torpédoborce sú vel'mi rýchle lode, vybavené torpédami. Bojové lode majú hrubé brnenie a artilériu. Nebudú chýbat' ani križniky a lietadlové lode. V poslednom prípade sa budete môct' dokonca prepnút' do lietadla, ktoré z lode odletí. „Každá kategória je iná. Každá má svoje špecifiká," dodáva Philippov.

Je zrejmé, že rôznorodost' lodí sa prejaví aj na taktike a spôsobe hrania. Bojovat' proti sebe bude 12, resp. 15 lodí na každej strane. Takmer tri desiatky lodí vyžaduje dostatok virtuálneho priestoru na pohyb a aj preto zabudovali vývojári do hry novú taktickú mapu.

„Nepriatel'a musíte nájst' čo najskôr," dáva nám Philippov rady a prepína z pohl'adu taktickej mapy na našu lod'. Vybrali sme si japonskú bojovú lod' Jamato a práve sa rozhodujeme, akú taktiku zvolíme. Pôjdeme zabrat' nepriatel'skú základňu alebo budeme ochraňovat' tú našu?

Okrem rôznych kategórií lodí ponúkne WoWS aj rôzne typy zbraní. Bojový systém do určitej miery funguje na báze „kameň, papier, nožnice" a napríklad križiak je prirodzeným nepriatel'om torpédoborcov. Rozhodovat' však bude aj pozícia lodí a rôzne drobnosti – lode sú na niektorých miestach zranitel'nejšie ako inde. Hoci je World of Warships stále v alfa verzii, mnohé vlastnosti už fungujú a hra je bez problémov hratel'ná. Lode si budete, podobne ako tanky vo WoT, vylepšovat'. Vývojári z Wargaming sa však stále rozhodujú, ako lepšie vybalansovat' hratel'nost', a premýšl'ajú o niektorých vlastnostiach.

Vieme však, že jednu lod' môže ovládat' iba jeden hráč, a to aj v prípade lietadlových lodí. Čo sa zbraní týka, hlavnú zbraň budete ovládat' manuálne, podporné a protiletecké kanóny bude kontrolovat' umelá inteligencia.

Wargaming verí, že WoWS dokáže oslovit' aj hráčov, ktorí nehrajú WoT ani WoWP. Oproti tankom má byť lodná vojna viac taktická a v niektorých momentoch má pripomínat' skôr real-time stratégiu. Aj z dôvodu pridaného taktického pohl'adu. Dátum vydania je momentálne neznámy.

TANKY SI ZAHRÁTE AJ NA TELEFÓNE A TABLETE

Na E3 sme okrem WoW videli aj mobilnú verziu World of Tanks. Tá má podtitul Blitz a je dostupná pre iOS zariadenia. V hre sa nachádza viac ako 90 tankov z troch národností a hlavný rozdiel oproti PC verzii (ktorá má už viac ako 85 miliónov registrovaných používatel'ov) spočíva v menších mapách. Hratel'nost' je rýchlejšia, dynamickejšia – hrá sa v tímoch s maximálne sedmimi hráčmi. Aj vd'aka tomu trvá jeden zápas v priemere 4 minúty, čo je ideálna dĺžka.

Roman Kadlec, Tomáš Kleinmann, Richard Mako





Štýlový bezdrôtový reproduktor Urban Revolt Dune s výkonom 60 W a 3D zvukom

Značka Urban Revolt je zameraná na príslušenstvo vyznačujúce sa kvalitným spracovaním a do detailu premysleným designom. Rovnaké je to aj u práve uvedeného bezdrôtového reproduktoru Urban Revolt Dune Wireless. Inšpirovaný piesočnou dunou ponúka nominálny výkon 60 W, pripojenie pomocou bluetooth, 3D zvuk a možnosť nabíjania iného zariadenia cez rozhranie USB.

S 3D zvukom v celej miestnosti a bezdrôtovo

Urban Revolt Dune Wirereless disponuje šiestimi vstavanými reproduktormi s funkciou 3D zvuku a výkonom 60 W (RMS) pre optimálny hudobný zážitok bez ohľadu na veľkosť miestnosti a pozíciu poslucháča. Zdrojové zariadenia je možné pripojiť prostredníctvom klasického 3,5 mm AUX vstupu či technológie bluetooth a súčasťou je aj vstavaný mikrofón pre hands-free telefonovanie. Chytré telefóny alebo tablety je možné pomocou USB výstupu na reproduktore zároveň dobíjať.

Piesočná duna hlavným prvkom designu

Reproduktory sú vyrobené v designe piesočných dún, ktoré na vrchnej strane doplňujú diagonálne umiestnené tlačidlá pre prehrávanie, pozastavenie, ďalšiu a predchádzajúcu skladbu a nastavenie hlasitosti.

Urban Revolt Dune Wireless je k dispozícii za doporučenú koncovú cenu 3990 Kč s DPH pre ČR a 139,99 EUR s DPH pre Slovensko. Balenie obsahuje okrem napájacieho kábla tiež 3,5 mm audio kábel a dial'kové ovládanie.





O značke Urban Revolt

Značka Urban Revolt, ktorej heslom je "Express yourself", je zameraná na trendové lifestylové hi-tech príslušenstvo, ako sú reproduktory, slúchadlá rôznych veľkostí apod. Produkty Urban Revolt sa vyznačujú modernými farbami, kvalitným spracovaním, a tiež netradičným a do detailu premysleným designom.

Pre viac info navštívte www.UrbanRevolt.com



Perfektné leto so Sony Mobile



Máme pred sebou posledný letný mesiac plný horúcich dní, vody, slnka a dovoleniek. Ak si teda nasledujúcich 30 dní chcete vychutnať plnými dúškami, a zároveň patríte medzi nadšencov nových technológií, nemali by vašej pozornosti uniknúť aktivity, ktoré spoločnosť Sony Mobile tento rok realizuje na bratislavskej Magio pláži.

Už začiatkom júna tu v rámci takzvaného Chytrého centra spoluotvorila svoj „showroom", v ktorom sú pre fanúšikov k dispozícii tie najzaujímavejšie Sony produkty – smartfóny, fotoaparáty či televízory. Každý, kto príde, si ich môže vyskúšať alebo si len tak posadiť alebo popracovať v príjemnom prostredí, ktoré je ako stvorené na „home-office".

Sony Mobile počas troch letných mesiacov priniesla na Magio pláž aj sériu koncertov tých najlepších slovenských muzikantov. Pobaviť fanúšikov už stihla napríklad kapela Lavagance, Billy Barman či hip-hopová skupina AMO. Počas augusta je naplánované ešte vystúpenie Polemic a Le Payaco.

Ako vidíte, Sony Mobile sa na toto leto dokonale pripravila, a to nielen plážovým programom, ale aj prvotriednymi produktami, ktoré sú ako stvorené na tieto horúce dni. Verte nám, vo chvíli, keď ich vyskúšate, zažijete letnú lásku, o ktorej sa vám doteraz ani nesnívalo.

Motýliky v brušku ucítite hneď ako vám zrak padne na Xperia Z2, prémiový vodeodolný smartfón, ktorý je ideálny na vyvádzanie v bazéne. Každé vaše ponorenie, či salto do vody zachytí na fotkách v prvotriednej kvalite či ako 4K video.

Ste športovec, ktorý miluje skorý ranný beh, či večerné hodiny salsy? V takom prípade vám určite popletie hlavu pestrofarebný, bystrý SmartBand náramok, ktorý vám s radosťou zmeria každý športový výkon či spálené kalórie. A čo je skvelé, farebne si ho vždy môžete zladiť s vašim aktuálnym outfitom.

Hrozí vám, že sa letná dovolenka v Chorvátsku premení na sled za sebou idúcich daždivých dní? Nerobte si z toho ťažkú hlavu a radšej si vychutnajte lásku na prvý pohľad s extrémne ľahkým, tenkým a vodeodolným Xperia Z2 Tabletom. Toľko nekonečnej zábavy vám rozhodne neposkytne nikto iný.

A ak by vás už spoločnosť omrzela, a zatúžili by ste po príjemnom večeri vo dvojici, stavte na bezdrôtové Bluetooth slúchadlá.



Či už budete na terase sledovať západ slnka alebo popíjať víno na pláži, pripravia vám priam neskutočný hudobný zážitok.

Tak to sami vidíte... So Sony Mobile si môžete toto leto vychutnávať plnými dúškami vo všetkých smeroch.

Viac info na www.sonymobile.com





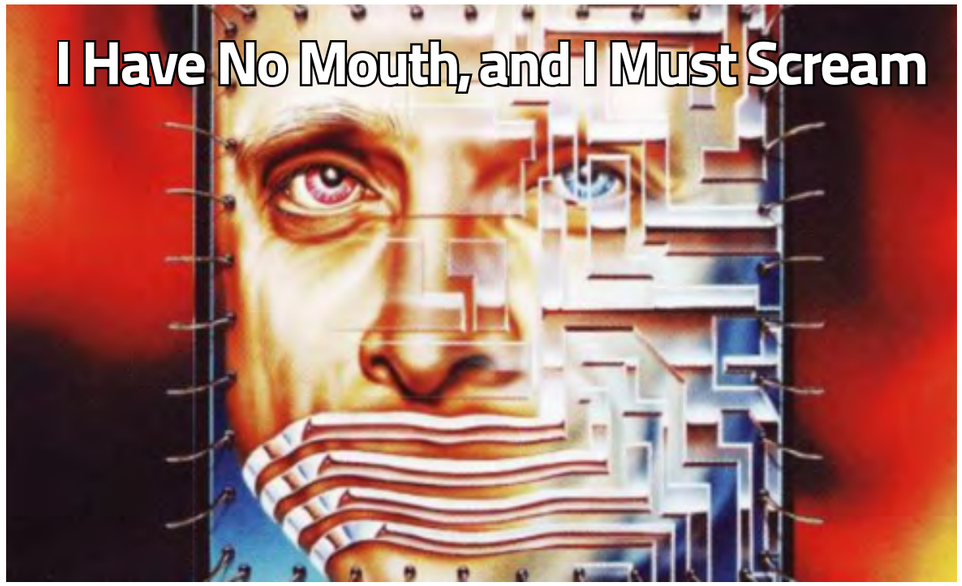
RETRO

Platforma:
PC

Žáner:
2D point'n'click adventúra

Rok vydania:
1995

Výrobca:
Dreamers Guild



KEĎ VAŠA MAŠINA POVIE: "COGITO, ERGO SUM," ODPOJTE ŠŤAVU A ZNIČTE SPOJE!

Ach, tá budúcnost'. Kolotoč otázok, typu: „Aké to bude? Čo bude so mnou?" Aj vám sa z nich robia vrásky na tvári? Pokial' nie, tak možno by mali začat', pretože ak svet čaká to, čo predviedla vízia adventúry I Have No Mouth, and I Must Scream, tak to sa potom s ničím ružovým nestretneme. Hra je priamou adaptáciou sci-fi poviedky amerického spisovatel'a Harlana Ellisona, ktorý nás zaviedol do čias 106 rokov po konci sveta a povieme vám, že to bola pekne depresívna výprava. To už ale predbiehame...

Titul vznikol pod rukami autorov z dnes už rozpadnutého štúdia The Dreamers Guild, ktoré ho v roku 1995 priviedlo na svet, a okrem získania niekol'kých ocenení sa vd'aka magazínu Computer Gaming World môže pýšit' statusom „Adventúra roku". Hlavnú zásluhu si pripisuje temnost', dospelost' a spracovanie snímku do podoby depresiou presakujúcej cesty za katarziou a uvedomovania si dôsledkov vašich dávnych činov. Príbeh samotný vykresl'uje t'ažké životy pätice hlavných postáv, ktoré sú väznené príčinou záhuby sveta ako takého. Zánik sveta má na svedomí zákerná umelá inteligencia s názvom AM (Allied Mastercomputer), ktorej elektrické obvody poháňa čistokrvná nenávist' k l'udstvu a práve zmieneným trýznením si chladí svoj hardvér už niekol'ko desiatok rokov.

Čo sa týka samotných protagonistov, chopíte sa všetkých piatich a zostane už len na vás, či sa vám podarí vykúpit' ich rozorvané životy z hriechov minulosti. Gorrister si berie za vinu skrat jeho manželky a jej následný presun do psychiatrickej liečebne. Ďalší v poradí tu je Benny, ktorý ako vojnový veterán a dôstojník zmasakroval niekol'kých členov svojej jednotky, za čo mu bola odopretá dokonca aj vlastná podobizeň, s čím sa Benny musel zmierit' v koži akejsi bytosti podobnej kmeňovej opici. Charakter a okovy tejto postavy boli oproti poviedke mierne upravené – v knihe totiž išlo o homosexuálneho vedátora. Jediná žena v „kolektíve" nesie meno Ellen a svoje bremeno nesie vo forme fóbie zo žltej farby, ktorú si spája s jej znásilnením. Nimdok by sa dal najjednoduchšie skloňovat' s menom Jozef Mengele a na koniec nám zostal ešte Ted, človek trpiaci panickou hrôzou.

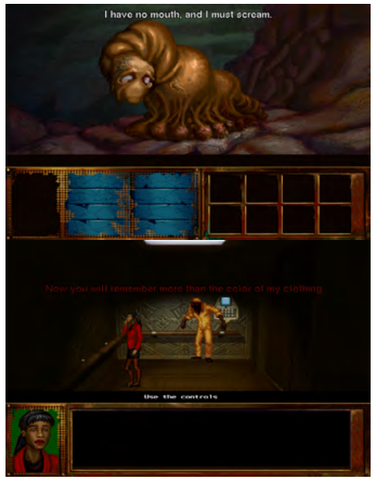


Unikátne charaktery zabezpečujú, že sa vám ich osudy zažerú do hlavy a už ich tak l'ahko nezabudnete. Variabilita taktiež vytvára špecifickú atmosféru a vy budete pri hraní za každú postavu vychádzat' z trochu iného vzt'ahu k hraniu. Iná motivácia v očiach, iná nálada v duši. K tomu sa podpisujú aj výborne nadabované dialógy, z ktorých by bol hriech nezmienit' prepožičanie hlasu samého Elliona, ktorý sa prevtelil do úhlavného antagonistu – zlého počítača AM. Technická a aj „umelecká" stránka I Have No Mouth, and I Must Scream bola na rok vydania vel'mi prepracovaná a aj zvukovo/hudobne skvele zvládnutá.

Čo sa týka mechaník a hernej náplne, dočinenia máme s klasickou 2D point'n'click adventúrou z čias, ked' rybník hernej scény patril práve tomuto žánru. Dalo by sa teda povedat', že ide o starú školu, ked' s postavou beháte z jednej obrazovky do druhej, zbierate predmety a riešite všemožné hádanky, ktoré vám bránia k d'alšiemu postupu. Medzi tým, samozrejme, prehodíte pár slov so zainteresovanými, aj vd'aka dialógom a výrečnému jazyku si postupne dláždite cestu k vytúženému finále, pričom by bol vel'ký omyl, keby ste si mysleli, že hrá ponúka len jeden koniec, hra ich totiž ponúka rovno štyri. Zaujímavost'ou je, ako sme spomínali, postava Nimdoka predstavuje nacistického doktora, ktorý na nevinných obetiach stvára tie najzvrátenejšie nehumánne pokusy á la Mengele, čo nemeckému národu prišlo také kontroverzné, že nemecká verzia príbehovú líniu tejto postavy vôbec neobsahuje. Zároveň to ale znamená, že ten najoptimistickejší koniec je automaticky nedosiahnutel'ný. V Nemecku sa, hold, museli uspokojit' s menej pozitívnym zakončeným.

Pohl'adom dneška možno I Have No Mouth, and I Must Scream nekoketuje s nijak závratnou zápletkou o budúcnosti pod vládou "vyššej moci", napríklad ako taký Terminátor alebo Matrix. V dobe vzniku poviedky ale tento čaj nebol ešte taký prevarený. Išlo o budúcnost' bez šance na svetlejšie zajtrajšky, bez nádeje a minimálnej pravdepodobnosti na záchranu. Hráči si toto všetko uvedomovali, no miesto smútenia a sklonenia hlavy sa do hry pustili s o to väčším elánom. Čo urobíte vy?

Miňo Holík





Valiant Hearts: The Great War

SI VIS PACEM, PARA BELLUM

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: adventúra
Výrobca: Ubisoft Montpellier
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ bezkonkurenčný soundtrack
+ rozmanitá, zábavná hratelnost'
+ krásny art štýl kombinujúci 2D a 3D
+ wiki informácie prehlbujúce realistický feeling z hry
+ úplne ideálna dĺžka hry

- mechanika hlavolamov sa začne opakovat'
- prakticky žiadna znovuhratel'nost'
- nemecký generál Baron Van Dorf

HODNOTENIE:
85%



"Vtedy sme najviac nešt'astní, ako ked' strácame lásku". Tieto slová rakúskeho psychiatra Sigmunda Freuda ma osobne prenasledujú celý život. Rozumiem vlastne vôbec, čo láska znamená, alebo sa len tvárim, že viem? Je to len vyjadrenie milostného vzt'ahu medzi dvoma osobami opačného pohlavia alebo sa ňou dá označit' aj napríklad citový vzt'ah jednej osoby k zvierat'u? Po dohratí tejto krásnej hry od štúdia Ubisoft Montpelier som si vôbec nie istý, či som niekedy vlastne chápal jej pravej podstate.

Aj ked' sú vojnové konflikty jedným z najhorších l'udských vynálezov, môžem úprimne povedat', že oddanost' a bezhraničnú lojálnost' dokáže človek ocenit', bohužial', až v takýchto stavoch núdze. Je to pravdepodobne len d'alší z dôkazov našej inteligenčnej nedokonalosti a vysoko sa predvádzajúcej prvotriednej namyslenosti, ktorou nechávame naše pýchou zmietané zahmlené pohl'ady na život ovládat' naše kedysi čisté srdcia.

Načo sú nám vlastne vojny, ked' sa z nich len ako síra z nemeckých bômb ruka v ruke tiahnu tie tri prekliaté, všetko živé kosiace vlastnosti - utrpenie, nenávist' a všadeprítomná bieda. Sú tu skutočne len preto, aby sme si konečne dokázali cenit' to, čo a koho máme? Naozaj to my, samozvaní páni sveta, inak nedokážeme? Je mi taktiež vel'mi smutno, ked' si sám pred sebou musím priznat', že ja nie som ani zd'aleka odlišný. Som človek, človek nedokonalý, homo imperfectum.



Aj ked' som si vedomý, že píšem recenziu na počítačovú hru, rád by som sa skôr zameral na jej hlbšiu podstatu než na suchopárne vymenovanie herných súčastí a mechaník, ktoré obsahuje. Samozrejme, úplne to vynechat' nemôžem, a každopádne ani nechcem, no po spustení záverečných tituliek si každý určite uvedomí jej pravý podtext. Valiant Hearts: The Great War sa totižto nesnaží klamat' hráčov vlastným telom, nesnaží sa zavádzat' a určite vie, že po stránke hratel'nosti neponúka nejaké originálne herné prvky. Kdeže jej osobitost' a unikát tkvie v niečom úplne inom, a pre súčasné hry nie tak vel'mi typickom prvku, v jej posolstve. Nech to už teda znie akokol'vek klišé.

Čo vo vás samotných vyvoláva slovo vojna a ako by ste zareagovali, keby ste sa mali v sekunde zbalit' a odíst' niekam d'aleko od svojej rodiny, lásky, detí či všeobecne pokojného života? Presne takýto osud postihol smutných hrdinov hry, tie chrabré srdcia, ktoré boli odtrhnuté z rodinného tepla a vrhnutí do spárov, zkostnatelých pahýlov l'udského primitivizmu. Jeden okamih stačí na to, aby sa život obyčajnej rol'níckej rodiny zmenil od základov. Francúzky farmár a jeho nemecký zat' zrazu stoja na opačných bojujúcich stranách, zatial' čo sa ich najmilovanejšia osoba, Marie, snaží s práve narodeným synom prežit' vojnu spôsobujúcu krutú biedu. Na druhej strane sveta práve dezertuje americký vojak tak vel'mi túžiaci po pomste za smrt' svojej manželky. V Belgicku sa vydáva pomáhat' raneným mladá ošetrovatel'ka a na nemeckom fronte si práve svoje odbíja vojenský cvičený pes.

Všetky tieto zdanlivo ničím neprepojené blúdiace duše majú spoločný ciel', pochopit' nezmyselnost' konania tých „nad nimi", ktorí sú vinní za to, že sa z l'udských schránok stávajú ako keby znetvorené kakafonické obrazy zvrhlých maliarov. Túžba po pomste, túžba prežit', túžba po odlúčenej láske. Stojí to všetko trápenie ale za to? Má to cenu, zmarit' l'udské životy len pre naplnenie svojich ciel'ov? Osudy postáv sa začnú preplietat', a to dá vzniknút' novým nerozlučným priatel'stvám. Priatel'stvo medzi l'ud'mi, priatel'stvo medzi človekom a zvierat'om, to ničím nerozbitné puto, kedy viete, že môžete bez obáv dôverovat' tomu druhému, aj ked' čelíte istej a nevyhnutnej smrti. Každý z nich má jednoduchú schopnost', jeden vie prestrihávat' zátarasy z ostatných drôtov, druhý sa zase vie šikovne prekopat' pomedzi nevybuchnuté míny. Belgická ošetrovatel'ka dokáže liečit' rôzne druhy zranení prostredníctvom značne otravného QTE systému, psík sa vie prepchat' cez malé otvory. Mnohokrát spolupracujú aj spoločne, kým ich osud znova nepošle odlišnými chodníčkami. Počas svojich putovaní natrafia na mnohé hlavolamy, ktoré príliš nezdržujú, no pôsobia osviežujúcim dojmom od všetkých tých výbuchov, striel'ania a zakrádania sa pomocou jednoduchého, ale fungujúceho stealth systému.

Otáčanie rôznych pák, prepájanie rúrok, aby sa voda či plyn dostali tam, kam chceme či vytváranie priechodov pomocou dynamitu a plamienka. Zamrzí len, že sa situácie a spôsoby riešenia úloh sa začnú časom dost' opakovat'. Rovnako nerušivo pôsobia aj početné pasáže, kedy sa naši hrdinovia musia vtesnat' do okov t'ažkotonážnych tankov a prebit' si cestu vpred, kým na nich útočia gul'omety, raketomety či trebárs lietadlá zo vzduchu. Najpodarenejšími pasážami sú tie, v ktorých ovládajú obyčajné vozidlá a v pohl'ade na predok auta sa musia za zvukov historickej hudby vyhýbat' rôznym prekážkam, čo celé vytvára ako keby čarovný štvorkolesový balet. Boss fight proti obrovskému obrnenému tanku, ktorý

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



doprevádza klasická hudobná skladba Let čmeliaka od Nikolaja Andrejeviča Rimskij-Korsakova, je najjasnejším dôkazom toho, že hra bola vytváraná s citom pre detail a patričným umom, ktorý tvorcovia predviedli už pri posledných hrách s Raymanom.

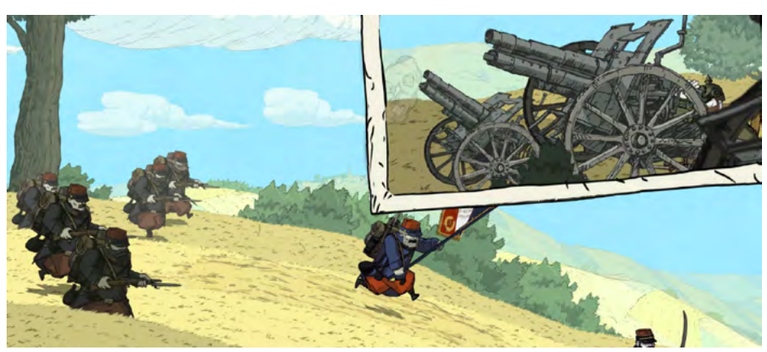
Pozoruhodným kontrastom medzi krásnym, takmer až komixovo ladeným štýlom grafiky a reálnym vyobrazením hrôz vojny, sú verné „wiki" informácie, ktoré vám v každej novej časti hry priblížia skutočné dianie počas bojov. Takmer vždy sa tieto fakty priamo dopĺňajú so samotnou hrou a ak si ich začnete čítať, tak budete zhruba tušiť, čo sa bude práve odohrávať (napr. Vel'ká podzemná vojna pod kopcom Vanquois na západe Verdunu či mohutný transport vojakov v približne 630 taxíkoch). Okrem citového pohladenia tak hra pôsobí aj ako neocenitel'ná studnica nie vždy známych faktov, čo osobne považujem za vynikajúci prídavok k hratel'nosti. A to aj napriek tomu, že som mal miestami doslova pocit ako na hodine dejepisu. Jedinou vadou na kráse tu je Baron Van Dorf, nemecký generál, ktorého na unikajúcej vzducholodi stíhajú hlavní hrdinovia. Ten pôsobí až moc videoherne (unikanie na poslednú chvíl'u, teatrálne komixové vystupovanie), a to bohužial' špatí krutému a realistickému pocitu z hry.

Okrem základných faktov sa budete môct' o konflikte a jeho hrôzach dozvediet' z bonusových predmetov, ktoré sú šikovne poukrývané naprieč hrou. Na ich získanie je síce potrebné viac, než len bezhlavo utekat', no hra si stále úplne nezakryje svoju prístupnú tvár a nájst' ich všetky tak nepredstavuje nejaký vel'ký problém. Valiant Hearts je mimochodom rozdelená do štyroch kapitol a prejdenie jej vám bude v priemere trvat' sedem hodín, čo je vzhl'adom na typ hratel'nosti a vel'kú dávku emócií, ktoré ponúka, vel'mi vhodne zvolená dĺžka.

Myslím si, že netrafím vedl'a, ked' poviem, že minimálne polovicu z pôsobivosti tohto diela zabezpečuje úplne bezkonkurenčný soundtrack, ktorý je zložený z mnohých klasických partitúr od rôznych interpretov a originálnych skladieb skomponovaných skladatel'om Chance Thomasom (Unreal II, The Lord of the Rings: War of the Ring, James Cameron's Avatar: The Game). Ten bravúrnym spôsobom vystihuje nielen momentálne dianie na bojovom poli, ked' vojnovú vravu zosobňuje rýchlymi orchestrálnymi smyčkami s dominujúcimi plechovými nástrojmi, ale taktiež najmä pokojné pasáže, v ktorých dal vyniknút' prekrásnym klavírnym melódiám.

Táto adventúra ponúka niečo, čo sa v súčasnosti v hernej oblasti už príliš nenosí. Tým niečím je vel'ké srdce, ktoré sa vám začne javit' ako láskavé svetielko nádeje v tej nekonečnej hŕbe odosobnených a okamžite zabudnutel'ných hier. Vie, že život nie je med a občas pocíti aj kyslú pachut' nespravodlivosti, no tá sila, ktorá z nej žiari, prehluší aj to zdanlivo najsilnejšie zlo. A viete čo? Tá jej sila nikdy nezhasne! Valiant Hearts: The Great War bol pre mňa skutočne krásny zážitok.

Maroš Goč



Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET



1. cena PS4 The Last of US Remastered + Steelbook
2. cena PS4 The Last of US Remastered + Steelbook
3. cena PS4 The Last of US Remastered + Steelbook
4. cena PS4 The Last of US Remastered + Steelbook
5. cena PS4 The Last of US Remastered + Steelbook

Remastrovaná edícia ponúka:

- 1080p rozlíšenie
- vyššie rozlíšenie postáv, vylepšené tiene, svetlá a textúry
- rozšírenie do hry pre jedného hráča - Left Behind
- balík do hry pre viac hráčov - Abandoned Territories
- nový Reclaimed Territories balík

Pandémia radikálne zmenila našu civilizáciu, aspoň v hre The Last of Us. Dvadsať rokov po prepuknutí už infikovaní ľudia pobiehajú po zdecimovanom svete ako obyčajná zver, zatiaľčo tí čo prežili zabíjajú jeden druhého kvôli nedostatku jedla, zbraní alebo čohokoľvek čo sa môže zrovna hodiť. Brutálny Joel s talentom na prežitie a mladé dievča Ellie, ktoré je odvážnejšie a múdrejšie, než by sa mohlo zdať podľa jej veku, spolu musia spolupracovať, ak si chcú uchovať nádej, že prežijú svoju výpravu naprieč Spojenými štátmi.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Stick it to the man

KOMICKÁ HRA, KTORÁ MÁ HLAVU AJ PÄTU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: adventúra
Výrobca: Ripstone Games
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor
+ vynikajúca hratel'nost'
- občasné technické chyby
- nulová replay hodnota



HODNOTENIE:

85%

Stick it to the man je hra plná humorných postáv, šialeného, bláznivého deja a napriek vášmu pozastavenému rozumu sa budete na celú miestnost' smiat'. Humor a oddych sú častokrát ciele, o ktoré sa ostatné hry snažia, avšak Stick it to the man to dosahuje so zdanlivou jednoduchost'ou. Aj napriek relatívnej jednoduchosti a krátkosti pôjde o intenzívny a humorný zážitok, ktorý vám však bude stačit' prejst' raz, aby ste si ho naplno vychutnali.

Predstavujeme vám Raya Doewooda, jednoduchého človeka, s ktorým by ste sa na ulici pokojne dali do reči o akejkol'vek odl'ahčenej téme (a ktorý nám, mimochodom, vel'mi pripomínal Frya z Futuramy).

Ray sa živý ako testovač heliem na stavbe a je spokojný so svojím prostým životom. Paradoxne, dej sa začne pádom obrovského NASA zariadenia na Rayovu hlavu práve v momente, ked' helmu na sebe nemá. Náš hrdina odpadne. Ked' sa prebudí, tak je relatívne úplne normálny až na obrovskú ružovú ruku, ktorá mu trčí z hlavy. V skratke, jeden z 'tých' dní.

Rayova nová končatina sa zjavne niekomu nepáči – začne ho totiž naháňat' tajná skupina l'udí, pred ktorými je Ray nútený utekat'. Raya budete ovládat' jedným joystickom, kým jeho ružová ruka sa ovláda druhým joystickom. Na čo mu táto nová pomôcka slúži? Nielen, že sa ňou bude môct' „prehupovat'" po špendlíkoch v stenách, ale bude môct' aj brat' rôzne predmety, ktoré Ray potrebuje pri riešení hádaniek. Jeho najväčšou prednost'ou je však jeho nová schopnost', čítat' l'ud'om myšlienky, čo je nosným princípom celej hry – čítajte l'ud'om myšlienky, zistite ich túžby, sny a problémy, pomôžte im a posuňte sa v príbehu d'alej. Hned' na začiatku po vašom prebudení sa budete chciet' dostat' z nemocnice domov, ale taxikár vám nie je ochotný pomôct', pretože sa chce obesit'. Jeho milá ho totiž vymenila za starého dedka len preto, že jej nový milenec má krajšie zuby. Asi už tušíte, kam to celé bude viest' – otázka však je, ako zobrat' starému mafiánovi jeho krásnu zubnú protézu?



Stick it to the man sa odohráva v 2D svete, kde je všetko ako z kartónu polepeného rôznymi nálepkami. Svet úmyselne pôsobí dojmom, ako by ho dizajnoval škôlkar v poslednom ročníku. Hned' od začiatku je tento dizajn vel'mi dištinktívny a svojský a celú atmosféru hry, ktorá by sa s čistým svedomím dala nazvat' cudzím slovom „crazy", dopĺňa. Niekomu sa bude táto grafika a dizajn páčit', iných naopak bude odrádzat', každopádne v danom svete jednoducho výborne sedí.

Našt'astie (alebo nanešt'astie), hra má tendenciu byt' po väčšine celkom jasná v tom zmysle, čo a kde máte urobit'. Hra k tomu používa jednoduchý systém, ktorého princíp sme si načrtli už vyššie – prečítate myšlienky l'udom, zistíte, čo chcú, pomôžte im. Je to systém vel'mi podobný klasickým point-and-click hrám, kde musíte pôsobit' a konat' v danom prostredí, kde je dôraz skôr na postavy a hádanky než na akciu.



Postupne sa vám tak otvorí dej a bude vás prekvapovat' svojimi bláznivými postavami. Je to však najmä pestrá škála komických postáv, ktoré robia túto hru takou svojskou a zaujímavou. Nehovoríme iba o vynikajúcom dizajne a vtipnom prevedení, ale taktiež aj o kvalitnom hlasovom spracovaní. Nejde o jednoduchý humor s opakujúcimi sa gagmi. Ide o humor, ktorý sa prirodzene vyvinie z peripetií svojich neobvyklých postáv. Aj napriek tomu, že sa občas dotkne temnej stránky l'udskej povahy, je vždy obalený určitým nadl'ahčeným tónom.

Samotná hra vám od začiatku necháva slobodu pri bádaní a behaní po mape, hoci väčšinou budete obmedzení na daný level. Vaším hlavným ciel'om bude napredovat' a ako bolo už spomenuté, za tým účelom budete musiet' pomáhat' ostatným zbierat' rôzne veci a riešit' rozličné hádanky. Nebudete však musiet' byt' Sherlock Holmes, pretože hádanky sú skôr jednoduché alebo minimálne, na ich riešenia vel'mi rýchlo prídete. Obt'ažnost' je teda primeraná, aby sa vám hra neznechutila. V žiadnom prípade vám však správnu odpoved' nepodá na zlatom podnose a ked' prídete na správne riešenie, väčšinou uznáte, že je zároveň chytré, ktoré vám mohlo napadnút' na začiatku, ale nenapadlo. Určite však nebudete trávit' čas tým, že by ste museli skúšat' rôzne kombinácie vecí a dúfat', že nejaká bude fungovat'.



Napriek svojmu pestrému svetu a humornému obsahu má hra niekedy značné technické nedostatky. Na našej Wii U verzii boli dominantné dva problémy, ktoré nám, inak vel'mi pohodlnú hru, narúšali. Po prvé, ovládanie čarovnej ruky, ktorá trčí z hlavy herného hrdinu, je samo o sebe problematické a t'ažko sa s tým mieri. Po druhé, Wii U verzia má možnost' čítat' myšlienky l'ud'om a to tak, že namierite váš Wii U ovládač na danú osobu na obrazovke. Nám sa však tento mód prepínal sám od seba a stali sa aj situácie, ked' sme sa z miesta nevedeli pár minút pohnút', lebo nám to celé „zblblo".

Verdikt

Niektoré hry pôsobia dojmom, že sú nedokončené, alebo že im jednoducho niečo chýba. Stick it to the man to však určite nie je – je to hra, ktorú si zapnete, ked' sa budete chciet' troška odreagovat'. Technické chyby sú zakryté prakticky všetkými ostatnými aspektmi. Pokial' máte chut' na nesmierne vtipnú skákačku/point-and-click adventúrku s pamätnými postavami, nerozmýšl'ajte dvakrát. Škoda len, že hru prejdete raz a už si ju asi nezahráte, pretože vás už ničím d'alej neprekvapí.

Adam Zelenay

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

Toy Stunt Bike

NESTAČÍ NATRIEŤ FRANKENSTEINOVEJ DCÉRE PERY RÚŽOM, PRINCEZNÁ Z NEJ NEBUDE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: arkáda
Výrobca: Wobbly Tooth
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ niektoré textúry sú pekné
- nuda, bugy, absolútne bez nápadu
- slabučká hratelnost'
- sterilný level design
- priemerná grafika a zvuky
- len jedna motorka k dispozícii
- žiadny level editor



HODNOTENIE:

20%

Sú hry, ktoré svojou krásou a pôvabom recenzenta tak očaria, že sa pri písaní recenzie snaží jej vznešený štýl zachovať, aby presne vystihol jej jemnú auru. Prečo, koniec koncov, aj nie, ved' pútavo previesť čitatel'a po tej pomyselnej dialnici citov s ciel'om ponúknuť mu niečo z jej jedinečnosti, je pre recenzenta vel'kým zadosťučinením. Na druhej strane ale taktiež existujú hry, ktoré sú také povrchné, že až nie sú hodné nejakého premysleného a originálne štruktúrovaného opisu. Tie si zasluhujú maximálne tak rýchly sled nadávok, pomedzi ktoré vymenujete jej najhlavnejšie chyby, a máte vymal'ované. A práve takouto hrou je aj Toy Stunt Bike.

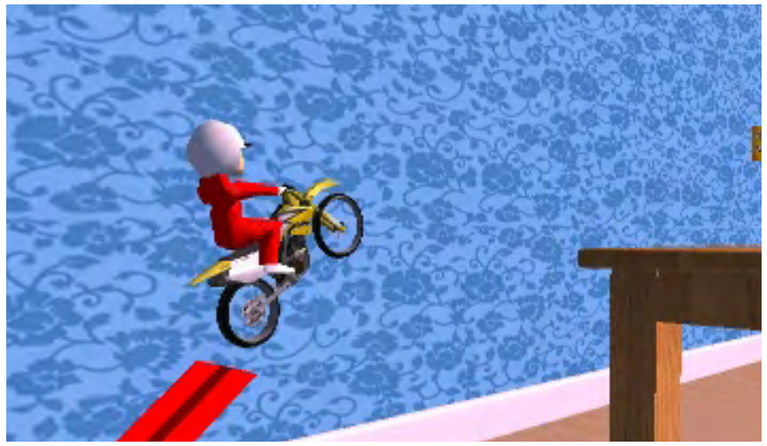
Toy Stunt Bike je st'ahovatel'ným arkádovým titulom dostupným na 3DS eShope, ktorý má na svedomí štúdio Wobbly Tooth. Je portom pôvodnej staršej iOS hry z roku 2010, ktorá sa na túto platformu dostala z Xbox 360. Ako vám už aj z konečného hodnotenia môže byť jasné, hra je skutočne bezdomovcom medzi hernými titulmi a jej hlavnými devízami sú priemerná grafika, priemerné zvuky, priemerný kolízny systém, bugy, hrozná fyzika, smiešne rozmiestnenie checkpointov, nudné úrovne bez nápadu a sem-tam pekné hladké textúry na pozadí.

Hra ponúka presne 60 levelov v šiestich rozličných prostrediach. Možno si poviete, že je to aj celkom slušné číslo, no radosť vás čoskoro prejde, len čo sa zoznámite s ich dizajnom. Úprimne musím vyhlásiť, že niečo také sterilné a stereotypné som nemal možnosť hrať niekol'ko rokov. Úrovne tu ani nepôsobia ako nejaké úrovne, skôr automaticky vygenerované oblasti, do ktorých boli bez štipky talentu a záujmu vôbec nahádzané prekážky. Tak sa sám seba pýtam, či to vlastne niekto testoval alebo skúšal, pretože mi nejde do hlavy, ako niečo také mohlo prejsť kontrolou kvality.



Gro hry, a teda úrovne, vyzerajú asi takto. Rozbeh, skok, pád, návrat checkpointu, rozbeh, skok, dopad, rozbeh do kopca, zvezenie sa z kopca, skok a ste v cieli. Niekedy sa k tomu pridá viac pádov, niekedy viac prekážok (tie sú v každom leveli rovnaké, len trocha nešikovne maskované inými textúrami), no stále je to rovnaký scenár. Absolútne vždy idete rovno s fixne miereným pohl'adom na váš bok trocha z uhla, ktorý si nemôžete nikdy upravit'. Niežeby úrovne boli neprehl'adné, to sa pri ich jednoduchosti ani nedá, no už len z toho poznať, že sa tvorcovia nesnažili spravit' nejako obzvlášť komplexnú hru. V každej úrovni máte tri úlohy, a to porazit' čas, prekonať bodový rekord a pozbierať tri vlajočky, pričom ich splnenie determinuje odomknutie d'alších lokácií. Paradoxne sa mi neraz odomkla d'alšia úroveň pred tou, v ktorej som mal pri všetkých troch položkách nápis FAIL. Ked' tak vlastne rozmýšl'am, nasledujúca úroveň sa ani neodomkla, len pri opakovaní tej neúspešnej sa mi pri jej reštarte úplne nelogicky spustila práve tá ešte neodomknutá. Samozrejme, že ked' som ju prešiel, tak sa mi odomkla a musel som ju prejsť ešte raz.

Ked'že vás nuda dobehne už počas prvej úrovne kampane, tak si možno poviete, že aj ked' tu autori zlyhali, vy si možno dokážete vytvorit' omnoho premyslenejšie a zábavnejšie úrovne. Bohužial', musím vás sklamať aj tu. Táto hra neponúka nič okrem tých prednastavených 60 úrovní. Žiadny editor, ktorý by mohol pachuť zo sterilnosti hry aspoň trocha zmiernit', žiadne st'ahovanie nových tratí, žiadne dodatočné nastavenia, len absolútne nahladko vyleštené nič. Aby toho „nič" nebolo málo, Toy Stunt Bike ponúka len jednu motorku a úplne chudobný repertuár trikov, čítajúci salto vpred, salto vzad, jazdu na prednom kolese a jazdu na zadnom kolese. Skvelé, že? Prihod'te k tomu ešte barbecue a môžete sa zabávať až do rána.



Slabučké kvality hry chtiac-nechtiac najlepšie vykresl'ujú paradoxne sami autori. Titulný obrázok na stránke eShopu totižto vykresl'uje motorku vznášajúcu sa nad záchodovou misou. Poznáte lepší spôsob, ako si zo svojej práce spravit' dobrý deň? Akurát mám pocit, že to vývojári takto asi nemysleli. Takéto zábavné paradoxy, koniec koncov, stále prináša sám života bez nich by bol asi o dosť nudnejší. Osobne ale nikomu neradím, aby čo by len pomyslel, že si túto hru zaobstará. Načo trávit' drahocenný vol'ný čas nad zbytočnosťami, ked' tam vonku je priehrště skvelých 3DS, ktoré si môžete zohnať za porovnatel'nú cenu. Toy Stunt Bike neposkytuje nič, čím by mohla zaujať, a osobne by som sa čudoval tým, ktorí by chceli toto martýrium zažiť dobrovol'ne.

Maroš Goč



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

Lemmings Touch

TIE ROKY 90-TE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA
Žáner: logická
Výrobca: d3t Ltd
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ sú to Lemmings
+ množstvo herného obsahu
+ klasický koncept...
- ...avšak bez zmien
- nepohodlné ovládanie
- loadingy pri reštartovaní hernej úrovne
- umelecký štýl grafiky

HODNOTENIE:

60%



Ak pri slove Lemmings zbystríte pozornost', pravdepodobne patríte medzi pamätníkov, ktorí sa s videohrami zoznámili ešte v dobách, ked' sa polygóny neudávali v miliónoch a skutočný tretí rozmer bola sci-fi predstava. Ak o týchto divných potvorách počujete prvýkrát, potom pokračujte v čítaní a povieme vám, čo pred viac ako 20 rokmi patrilo k špičke herného dizajnu.

Lemmings využíva pomerne jednoduchý koncept. Na dvojrozmernej mape vás zaplaví množstvom hlúpych stvorení, ktoré dokážu chodit' iba rovno za nosom. Nerozmýšl'ajú, nemajú inštinkt, nič. Ich jediným životným ciel'om je kráčat', pokial' je to len možné. Ako hráč máte nad nimi, našt'astie, čiastočnú kontrolu. Môžete im priradit' robotu a oni ju budú robit'. Opät' – pokial' to len bude možné.

Lemmingsov nebudete dirigovat' samoúčelne. Ciel'om je úspešne ich dopravit' z bodu A do bodu B. Aby to nebolo také jednoduché, herné úrovne sú postavené naozaj chaoticky a správnu cestu si budete musiet' naplánovat'. Ideálne je, ked' prežijú všetci, ale ako rýchlo zistíte, niekedy sa určitým stratám nevyhnete. Tento koncept funguje v praxi výborne a je základom logickej hry, ktorá v rôznych reinkarnáciách prežíva už viac ako 20 rokov. V 90-tych rokoch išlo o jednu z najlepšie hodnotených hier, dnešní hráči však majú odlišné požiadavky. Aj preto je otázne, koho nová dotyková verzia osloví.



Pri pohl'ade na Lemmings Touch nás trochu prekvapuje, že sa táto hra neobjavila na mobilných platformách iOS alebo Android. Vznikla však za podpory spoločnosti Sony, a preto vychádza (zatial') iba na PS Vite. Titul je však prispôsobený na dotykové ovládanie a jediné tlačidlo, ktoré pri hraní využijete, je pravé a l'avé bočné. To vám urýchli, resp. pozastaví čas.

Lemmings Touch sa objektívne hodnotí naozaj t'ažko. Ked' si odmyslíme dotykové ovládanie, známkovanie v hviezdičkách a rôzne výzvy, ktoré pripomínajú dnešné mobilné hry, základ titulu je naozaj starý. Hratel'nost' sa za 20 rokov nezmenila. Ked' sme začali hrat' Lemmingsov, okamžite sa objavili spomienky na prvé dobrodružstvá týchto hlúpych stvorení. Nostalgia je pri hodnotení nepríjemný a nechcený prvok, ktorý skresl'uje pohl'ad na hratel'nost'. Dokážu Lemmings oslovit' dnešné publikum? Bavila by nás hra aj v prípade, že by sme sa s touto sériou nestretli už v dávnej minulosti?

Tieto otázky majú svoje opodstatnenie. Bez ohl'adu na to, že sú Lemmings Touch logickou hrou – sú mierne t'ažkopádni a často vyžadujú prístup „pokus – omyl". Lemmingsovia zvládnu vykonávat' viacero aktivít a cestou k úspechu nebude iba ich vhodné skombinovanie, ale aj správne načasovanie. Je zrejmé, že herné úrovne budete často opakovat', a to platí aj pre tie najjednoduchšie mapy. Ak spravíte chybu, nasleduje reštart a otravné načítanie úrovne. Toto je jeden z menších záporov, avšak po čase je otravný.

Ďalšou otravou je dizajn ovládania. Ono, zvládnut' množstvo Lemmingsov je nadl'udská úloha a ak vám začnú páchat' skupinové harakiri, musíte rýchlo reagovat'. Preto by sme privítali, ak by hra umožňovala zadávat' rozkazy aj počas pauzy. Často sa dostanete do kritickej situácie, kedy je potrebné kontrolovat' 2-3 panákov súbežne. Nakol'ko sú mnohokrát d'alej od seba, budete musiet' rýchlo pozastavit' hru, spustit' ju, okamžite zadat' príkaz, znovu pozastavit' a tak d'alej. Je to otrava a situáciu nezachraňuje ani možnost' približovat' a odd'al'ovat' hernú plochu.



V tejto súvislosti by sme ocenili, ak by sa dali vytvorit' rady príkazov pre konkrétneho Lemminga. Toto bude pravdepodobne d'alšia vec, ktorá vás bude iritovat'. Nepamätáme si, ako tieto prvky fungovali v pôvodných hrách – najmä možnost' rozdávat' príkazy počas pauzy, ale dnes je rok 2014 a hráči očakávajú trochu viac „user friendly" rozhranie. Pritom ak by boli tieto prvky zakomponované do ovládania, hratel'nost' to nijak nemení. Hráč by bol menej frustrovaný, pretože by sa hra viac správala podl'a jeho predstáv.



V Lemmings Touch často zlyháte kvôli chaosu alebo zlému načasovaniu, a to sú prvky, ktoré hru nerobia zábavnejšou, ale otravnejšou. A pritom stačilo tak málo...

Na ovládanie si však eventuálne zvyknete a hoci si z času na čas povzdychnete, že prečo nemôžete jednému panákovi vopred zadefinovat' zoznam úloh, jednotlivé úrovne budete úspešne plnit'. Hra ich ponúka celkovo viac ako 100 a sú rozdelené do štyroch náročností. Vedzte, že ak budete chciet' všetky splnit' na 3 hviezdičky, čaká vás pomerne dost' hodín logického rozmýšl'ania. V tomto smere môžeme Lemmings Touch iba chválit' a ak máte radi logické hry tohto typu a privítate výzvu, potom sú Lemmings dobrou vol'bou. Mnohým hráčom sa však môže recenzovaný titul zdat' t'ažkopádny, otravný a nezaujímavý... Dnes už herná komunita s Lemmingsami nesúcití tak ako kedysi.

V rámci modernizácie značky sme sa v Touch verzii dočkali aj kvázi tretieho rozmeru. Hoci sú herné úrovne stále dvojrozmerné, objekty a panáci dostali aj nádych 3D. Osobne preferujeme kreslenú grafiku a aktuálna vizuálna prezentácia sa nám príliš nepáči. Ide však iba o kozmetický detail. Lemmings Touch sú vo svojom jadre dobrou hrou. Herného obsahu ponúkajú dostatok, avšak hratel'nost' a prvky dizajnu sa za 20 rokov výraznejšie nezmenili. Zakomponovanie trampolíny alebo nového typu pasce za zmenu hry nepovažujeme. V tom vidíme hlavný problém. Dnešní hráči sú náročnejší a pohodlnejší. Ťažko povedat', či Lemmingsovia dokážu pritiahnut' pozornost' niekoho iného ako „starých známych" – teda hráčov, ktorí sa s touto sériou už stretli.

Roman Kadlec

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

Sniper Elite III

TŔNITÁ CESTA OSTREĽOVAČA ZA ZNIČENÍM NACISTICKEJ „SUPERZBRANE"

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: taktická TPS
Výrobca: Rebellion
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ rýchle in-game loadingy
+ maskovanie zvuku
+ systém premiestňovania
+ coop
+ editácia výbavy
- iba osem misií
- príbeh/zaujímavost'
- jednoduchost'
- zvuková stránka
- bugy

HODNOTENIE:
72%

Sniper Elite je späť, no tento raz v novom prevedení. Z neútulných bojísk západného frontu sa presúvame do Afriky, kde nacisti opäť kujú diabolskú superzbraň, ktorá im má pomôcť obrátiť priebeh vojny vo svoj prospech. V spojení s mnohými vylepšeniami a novými hernými prvkami prináša v poradí tretí diel opäť more zábavy.

Pravdepodobne najväčšou zmenou a zaujímavost'ou oproti minulým dielom, ale aj iným hrám, je zmena lokalizácie z klasických európskych bojísk do udalostí a bojov v piesočnatej Afrike. Táto tematika a umiestnenie hry sú málo použité vo vojenských hrách a ponúka tak nové možnosti a prostredia na tvorenie, ktoré hráčom nie sú až také okukané. Okrem toho sa hráči dozvedia niečo o bojoch druhej svetovej vojny v dunách, o ktorých sa síce vel'a nehovorí, ale boli vel'kým prínosom k dianiu počas vojny.

Ako už je v Sniper Elite zvykom, nacisti opäť konštruujú diabolskú superzbraň a je len na vás, ostriel'anom sniperovi, aby ste využili svoje schopnosti a učinili tomu prietrž. Budete mat' k dispozícii o poznanie väčší arzenál a pomôcky podl'a vášho výberu.

Autori sa očividne z minulého dielu poučili a pridali tak hráčom možnost' odomykat' si nové zbrane a vytvárat' si vlastné loadouty. Každý hráč má predsa rád, ked' si svoju postavu môže prispôsobit' podl'a vlastného herného štýlu a preferencií. Postupom levelov, ktoré získavate zabíjaním nepriatel'ov, si tak odomykáte nové pušky, záložné zbrane, optiky na pušky a dokonca nové vylepšenia, napríklad lekárnička, obväzy, nášl'apné míny, dynamit a mnoho iných. Tieto si môžete pred začatím každej misie zmenit' tak, aby čo najviac zodpovedali vašej úlohe. Naozaj vel'mi pekný prídavok od tvorcov, ktorý činí hru hned' od začiatku ovel'a živšou a nie je to len o prechádzaní misie za misiou s vždy rovnakou výbavou.







V podstate sa vývojárom z Rebellionu poradilo odstránit' všetko, čo chýbalo Sniper Elite V2. Prvým krokom k zlepšeniu hry bolo práve spomenuté pridanie výbavy vášho snipera (rovnakú výbavu, akú získate v Kampani, používate aj v MP a coop hrách), zatial' čo druhým dôležitým mechanizmom, ktorý v druhom sniperovi naozaj chýbal, bola nejaká možnost' "tichého odstrel'ovania". To sa tento raz podarilo naozaj fajn. Určite sa s tým dalo vymysliet' viac, no konečne nadobudnete pocit, že máte a dokážete udržat' pri ostrel'ovaní kontrolu nad situáciou. Počas jednotlivých misií sa totiž dá narazit' na miesta alebo zariadenia, ktoré vydávajú natol'ko silné zvuky, že sú schopné maskovat' zvuky vašich výstrelov. Ak to spojíte so super pozíciou, skvelým načasovaním vašich výstrelov a dobrou muškou, stane sa z vás ten najobávanejší nacistický sniper – Desert Ghost. Často sa však stáva, že možnost' maskovania výstrelu nie je dostupná a tu prichádza na rad vaša rafinovanost', stratégia a nový systém menenia ostrel'ovacích pozícií. Ak plánujete hrat' ako riadny sniper, dá sa táto taktika rozdelit' do troch bodov. Prvým je nájdenie vhodnej pozície pre udelenie 1-3 smrtel'ných zásahov. Musíte však počítat' s tým, aby mala táto pozícia vhodnú únikovú cestu a tú zapečatit' aspoň jednou pascou. Hned' ako vystrelíte niekol'ko rán, tak vás začnú hl'adat' nepriatelia. Prichádza na rad systém premiestňovania, ktorý vám ukáže, ako d'aleko musíte ísť, aby ste sa dostali z pásma hl'adania nepriatel'ov. Väčšinou je to vzdialenost' 50 metrov a ideálne by bolo, aby ste v tejto vzdialenosti mali d'alšiu pozíciu, z ktorej opät' môžete zasadit' jeden či dva výstrely a tento postup opakovat'. Premiestňovanie sa, úniková cesta a krytie cesty za sebou pascami. To budú vaše alfa a omega na ceste za slávou Desert Ghosta, ktoré učinia koniec nacistov v Afrike.

Aj ked' je to oproti predošlému dielu naozaj výborná zmena, ktorá hre dodáva dynamickost', akčnost' a prvky plánovania, autori trošku nedomysleli jej jednoduchost'. Celý systém je až privel'mi neféroví k NPC v misiách, ktoré ak pracujete správne, nemajú skoro žiadnu šancu vás odhalit', a to ani na Authentic obt'ažnosti. Ak k tomu pridáte ešte pištol' s tlmičom, ste skoro nedotknutel'ní.

Príbeh ani grafická stránka Sniperov nikdy neboli ich najsilnejšou stránkou, ale určite sa nemajú za čo hanbit'. Predsa len Asura engine už toho má niečo za sebou a kvalitatívne sa nevyrovná konkurentom, no vývojári s ním vedia pracovat' natol'ko, že hra aj napriek jeho limitáciám vyzerá naozaj pekne, aj ked' fyzika hre vel'a nehovorí. Ak by hru doplňoval nejaký dobrý soundtrack, zvukové efekty a hudba, určite by bol celkový dojem ovel'a

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

lepší. Potešia náramne rýchle, skoro okamžité in game loadingy, ako aj možnost' manuálneho ukladania hry, ktorá sa dnes len tak často v hrách nevidí (nedostupná na Authentic obt'ažnosti).

Snád' jediné, čo sa hre dá naozaj surovo vytknút', sú bugy. Narazenie na ne nie je ničím výnimočným. Často sa tak stáva, že narazíte na dvoch vojakov v sebe, vojaka zaseknutého do nejakého objektu či dokonca takého, ktorý sa pozerá úplne iným smerov, ale aj tak vás vidí. V podstate sú to drobnosti, nad ktorými sa skôr častejšie zasmejete, ako by vám znechutili hru.

Mnohí pravdepodobne budú mierne znechutení, že je hra ovel'a menej založená na „sniperovaní" ako takom, ktoré by sa malo zakladat' na odstraňovaní ciel'ov. Väčšinu času tak trávite len ako armáda jedného človeka, ktorý sám čistí nepriatel'ské základne a dokonca často aj tanky či obrnené vozidlá. Chcelo by to trošku viac základov postavených na stealth ostrel'ovaní. Takto si často pripadáte ako radový vojak s ostrel'ovacou puškou v ruke a samopalom na chrbte.

Na strane multiplayeru nedošlo k mnohým zmenám, ale zato dostal svoj priestor coop, ktorého si môžete užit' kopec so svojimi priatel'mi. Od prechádzania celej kampane cez coop Challenges až po Survival, o zábavu máte na dlhé hodiny postarané.

Autori z Rebellion určite neplánovali spravit' s novým Sniper Elite 3 žiadnu dieru do sveta. Chceli urobit' dobrého Snipera, ktorý sa bude fanúšikom hry páčit' a dobre hrat', čo sa im podarilo. Vylepšili skoro všetky nedostatky, ktorými minulá hra oplývala a k tomu všetkému pridali niečo nové. Nečakajte žiadne terno. Môžete však čakat' fajn ostrel'ovaciu akciu, ktorá sa dobre hrá, nevyzerá zle a dopĺňa ju vcelku dobrý multiplayer, ale hlavne more coop možností. Kampaň ako taká má síce len osem misií, ale ak si potrpíte na pedantnost', neprebehnete ich a naozaj si hru vychutnáte, zahráte sa 10 až 12 hodín, čo je v celku pekné číslo.

Richard Mako







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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



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

Grid Autosport

NÁVOD, AKO OPRAVIŤ POŠRAMOTENÚ POVESŤ...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Codemasters
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ variabilita herných módov a kampane
+ model poškodenia a jazdný model
+ multiplayer
+ dlhá kariéra

- pohl'ad z kokpitu
- soundtrack
- kampaň by potreboval hĺbkový manažment
- príliš agresívna AI

HODNOTENIE:
77%



Už niekol'kokrát som to v recenziách na pretekárske hry od Codemasters povedal. Z môjho pohl'adu išli takmer všetky série v poslednej dobe dole vodou. Či už berieme do úvahy objektívne príčiny, ktorými sa „preslávil" najmä GRID 2 alebo tie subjektívne (napríklad zameranie v Dirt Showdown). Preto som často vyjadroval želanie, že v novej generácii konzol snád' kvalita naberie stúpajúcu tendenciu. No Codies nás prekvapili, ked' ohlásili d'alšiu hru pre PC a staré konzoly, ktorá mala napravit' pošramotenú povest'.

Asi najviac kritizovaným prvkom (a oprávnene) v GRID 2 bol jazdný model. Šmýkajúci sa, driftujúci jazdný model totiž v hre, ktorá sa snaží vybalansovat' arkádové a simulačné poňatie hry, nie je vel'mi dobrým prvkom. Preto sa autori pri Autosport rozhodli zalovit' do svojej minulosti, a tak zobrali GRID a starú-dobrú sériu TOCA a ich prvky zmixovali dohromady. Výsledok tohto letného mixu je chutný, no s občasnou horkastou pachut'ou.

Asi najdôležitejším aspektom, na ktorý sa budú fanúšikovia pozerat', je kampaň, ktorá vám zaberie hromadu času. Je totiž rozdelená na šest' hlavných kategórií a je upravená do formy sezón, kde si na začiatku volíte triedu a aj jednotlivý šampionát. A práve toto je najväčšia výhra celej hry. Jednotlivé triedy sú totiž úplne odlišné, a to nielen ponukou vozidiel, ale aj hernými módmi a typmi tratí. Street sa zameriava na mestské trate v Dubaji, San Franciscu, Barcelone, no aj v d'alších destináciách, pričom spoločnost' vám budú robit' klasické okruhové preteky a autá, ktoré sa bežne premávajú po cestách.

Tuner je kategória zameraná na vysoké objemy motora, pričom základ tvorí jazda po klasických okruhoch na čo najlepší čas, a driftovacia kategória, ktorá dá možnost' vyniknút' fanúšikom pískajúcich kolies. Endurance sa zameriava na vytrvalostné okruhové preteky, pričom ako jediná z kategórií má v pretekoch implementovaný model zhoršovania stavu pneumatík. Touring kategória by sa dala prirovnat' k šampionátu WTCC, čiže dvojica pretekov na klasických okruhoch, pričom poradie na štarte druhých pretekov je opakom výsledku prvých pretekov. Poslednou je kategória Open Wheels, kde narazíte na formulové typy vozidiel vrátane monopostov série Indy Car. Vrcholom snaženia sú GRID Autosport šampionáty, kde sa striedajú všetky kategórie vo vel'kom množstve pretekov.

Podstatné však je to, že tieto kategórie ponúkajú obrovskú mieru variability. Štart zo stoja, štart za jazdy (ako v sérii Indy Car), jazdy počas dňa aj v noci. Okruhy alebo mestské trate. Hromadný štart alebo jazdy na čas. Driftovacia súť'až. To všetko je obsiahnuté v kampani, pričom platí to, že počas pretekania získavate skúsenostné body, ktorými si odomykáte d'alšie, náročnejšie a dlhšie šampionáty, pričom k odomknutiu GRID Autosport šampionátov musíte absolvovat' všetkých päť kategórií.

Bohužial', tí, čo dúfali v klasický model zarábania peňazí, získavania sponzorov a spolujazdcov, budú do istej miery sklamaní z formátu kampane. Systém sponzorov totiž funguje iba na báze zvolenia si jedného sponzora na začiatku každého šampionátu, pričom okrem klasických odmien za splnenie vopred daných podmienok ponúkajú aj výzvy na jednotlivé preteky, poskytuje sfarbenie vozidiel, v ktorých budete jazdit', ako aj spolujazdca, ktorý vás bude v konkrétnom šampionáte sprevádzat'. Rovnako sponzor určuje aj to, do akej miery sa budete môct' hrat' s nastaveniami vozidiel a kol'ko výkonnostných upgradov budete mat' k dispozícii. Tým pádom je jasné, že priestor na vonkajšiu úpravu vozidla v kampani neexistuje a ste odkázaní na vzhl'ad, ktorý vám bude ponúknutý. To isté sa týka aj výberu vozidiel. Proste musíte brat' to, čo je vám pohodené sponzormi.

Jazdný model sa dočkal očakávaných zmien, pričom autá sa už správajú tak, ako by ste to od nich očakávali. Tiež sa opät' prezentuje snaha o čo najpríjemnejšiu kombináciu arkády s istým množstvom realistických prvkov, hlavne v oblasti vplyvu poškodenia auta na jeho jazdné vlastnosti. Priamo na jazdné vlastnosti a na pomocníkov pri jazde je naviazaný násobitel' získaných XP bodov do šampionátov. Podobne, ako je to napríklad v sérii Forza, za každého vypnutého asistenta, zapnutie poškodenia či za zvýšenie náročnosti ostatných pretekárov získavate viac XP, čo v praxi znamená, že tí najlepší sa na vrchol šampionátov dostanú skôr. Dobre spracovaným prvkom je aj vplyv poškodenia na jazdný model, ked' je vozidlo rozdelené

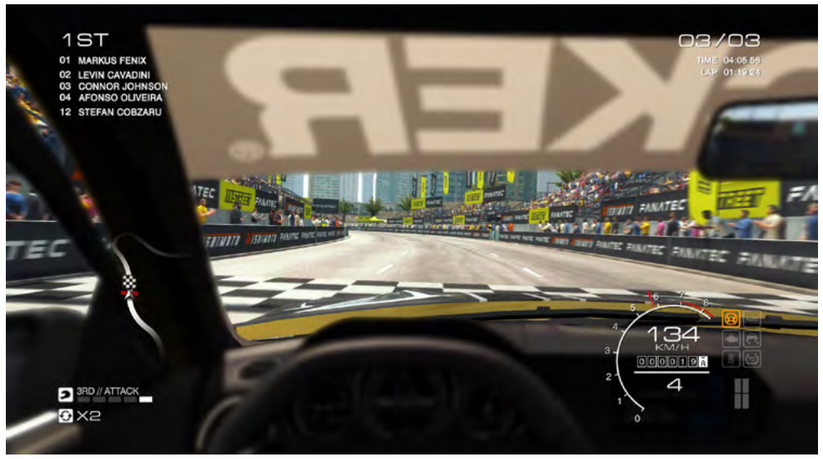
Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpit' aj na www.gameexpres.sk

na niekol'ko sekcií a každá z nich ma iný vplyv. Ak poškodíte riadiacu tyč, budete mat' problém so zanášaním áut do strán, no ak poškodíte motor, tak budete mat' problémy dostat' z neho maximálny výkon...

Problémom však je opät' prehnane agresívna umelá inteligencia. Niekto by mal konečne vývojárom z Codemasters vysvetlit' rozdiel medzi bojovnost'ou a agresivitou. Neskutočne smiešne potom vyzerajú situácie, kedy jazdíte openworld šampionát a súperi do vás nemajú problém trieskat', vytláčat' vás z cesty, či do vás búrat', lebo jazdíte zarovno s nimi, no v ideálnej stope, do ktorej sa chcú stoj čo stoj dostat'. Jediným št'astím je, že v hre sa nenachádza žiaden systém penalizácií za kolízie. Najhoršie to však je v Street šampionáte, v ktorom sa štartuje v zrkadlovom poradí oproti poradiu v šampionáte, čo znamená, že takmer vždy budete štartovat' poslední. Kombinácia úzkych tratí a nutnosti prehrýzt' sa celým štartovým pol'om a demencie umelej inteligencie spôsobuje, že flashbacky budú využívané vel'mi často a reštarty celých pretekov nebudú výnimkou.

Grafické spracovanie sa od predchodcov vel'mi nelíši, no na PC potešia HD textúry vozidiel. Ináč už je vidiet', že hra bola vydávaná aj na PC, aj na Xbox360 a PS3, takže grafické zázraky nečakajte, iba poctivý štandard od Codemasters. Rovnakým poctivým štandardom je aj zvuková stránka, no iba čo sa týka zvukového prejavu motorov a vecí, ktoré s tým priamo súvisia. Totižto soundtrack nepatrí k silným stránkam tohto titulu.

Potešujúcou správou taktiež bolo, ked' autori oznámili, že sa vracia pohl'ad z kokpitu. To však asi nikto netušil, ako to nakoniec dopadne. Od preview sa totiž vel'a toho nezmenilo. Kokpity sú zúfalo nedetailné a aby sa to rýchlo zakrylo, autori implementovali na kokpit vel'a bluru. Čistá lenivost'... O lenivosti však nemôže byt' reč, čo sa týka počtu tratí. Je zrejmé, že mnoho z nich je prebraných z GRID 2, dokonca som narazil aj na niektoré, ktoré



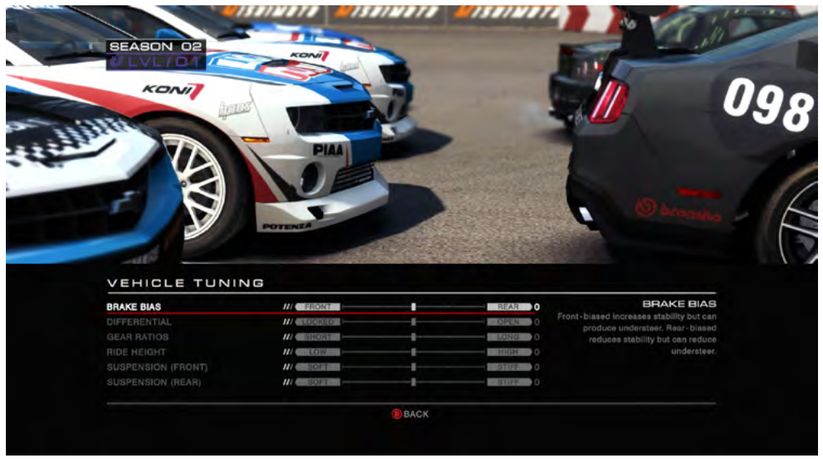
som naposledy videl v GRID 1 alebo v sérii F1, ale faktom je, že ich počet je vel'mi dobrý a navyše ponúkajú aj hromadu variácií a verzií.

Multiplayer je časť, v ktorej sa Autosport inšpiroval v predchodcovi, takže systém je prakticky rovnaký. Nákup áut za vyzbierané peniaze počas pretekov, jeho následne úpravy a vylepšovanie, pričom okrem klasických multiplayerových pretekov sú k dispozícii aj výzvy od Codemasters, ktoré sú pravidelne aktualizované. Ak však preferujete lokálny multiplayer, nechýba splitscreen.

Všetky pochybnosti môžeme rovno zmiest' zo stola. Grid Autosport je jednoznačne lepšou hrou, akou je GRID 2. Všetky základné prvky, ktoré tvoria kostru kvalitného pretekárskeho titulu, sú tu prítomné, aj ked' do určitej miery by niektoré potrebovali dotiahnut'. Umelá inteligencia je totiž prehnane agresívna, kokpit je odfláknutý, kampaň má formu, ktorá by sa určite dala viac zatraktívnit' a soundtrack je absolútne nevýrazný. No Autosport boduje vo svojej variabilite, v množstve tratí a v herných módoch, jazdnom modeli a v prepracovanom multiplayeri. Ak hl'adáte dôstojného nástupcu GRID 1, tak dvojku preskočte a pustite sa rovno do Autosport, pretože tu chybu určite nespravíte.

Dominik Farkaš





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



MotoGP 14

KONEČNE PORIADNA MOTOCYKLOVÁ „RACINGOVKA"!

Motocyklové racingovky a simulátory z nejakého dôvodu nikdy neboli vydavatel'mi vel'mi obl'úbené, a tak sa kvalitných motorkárskych titulov našlo iba málo a aj tie neprinášali novými dielmi žiadne ohromné vylepšenia. Tohto roku sa to všetko zmení. Konečne totiž prichádza poriadny motocyklový simulátor, ktorý by nemal obísť žiadneho fanúšika dvojkolesových tátošov.

Od MotoGP 14 netreba čakat' simuláciu na štýl Gran Turisma alebo Forzy. To však neuberá na fakte, že nové pokračovanie dvojkolesovej simulácie je po simulačnej stránke a hratel'nosti zvládnuté perfektne.

Ak si veríte a motorky sú vaším svetom, pri vypnutí asistencií si jazdu, náročnost' pomerne reálneho ovládania a výzvu, ktorú prináša, užijete štýlom, aký žiadna iná hra neponúka. O to viac, ak si hratel'nost' nastavíte aspoň trochu nad to, na čo ste zvyknutí a zvládate bez problémov. Vtedy zažijete to pravé orechové motocyklového pretekania, ktoré MotoGP 14 prináša.

S použitím maximálnych nastavení vašich súperov a vypnutím asistencií bude hrat' rolu bezchybné vybranie každej zákruty i vytrvalost' pri obiehaní súpera zásadnú rolu. Pomer simulácie a naozaj výbornej hratel'nosti je zvládnutý nad všetky očakávania. Dokonca už aj súperi nejazdia ako naprogramovaní roboti a niekedy robia chyby.

Čo sa týka ponúkaných módov, MotoGP 14 prináša zaručenú klasiku vo forme Instant Race, Grand Prix, Championship a Time Attack. K tomu prihadzuje extra Career mód, kde začínate ako úplný zelenáč a postupne sa vypracujete na popredné svetové preteky.

V Real Events 2013 vás nechajú prežit' tie najlepšie momenty minuloročnej sezóny. Challenge the Champions mód otestuje vaše zručnosti v koži tých najväčších velikánov motocyklovej histórie. Hra ponúka 34 „challenge' úloh, ktoré okrem zvyšujúcej sa náročnosti umožňujú len malú možnost' a zábavu pri opätovnom hraní (úlohy sú zábavné, ked' ich hráte prvýkrát). Môžete si vyskúšat' zahrat' aj za Safety Car mód, kde sa preveziete v BMW M4 Coupé, ktorého ovládanie je ironicky naozaj zlé, a to hlavne v multiplayeri. O to viac, ked' vezmeme do úvahy, že rovnaká spoločnost' stojí aj za sériou WRC.

Zvyšná časť multiplayera je rezervovaná pre dvojkolesové beštie, kde si svoje zručnosti jazdca môžete otestovat' v Gran Prix alebo Time Split módoch. Proti vám sa môže objavit' až 12 hráčov, pričom máte na výber nastavenia jazdných vlastností či vypnutí kolízií proti nevybúreným hráčom, ktorí namiesto jazdenia narážajú a kazia hru iným (aj ked' zrážky patria do tohto športu).

K všetkému spomenutému pridajte výrazný pokrok v grafickom a fyzickom prevedení, experimentálne módy a dostanete hru, ktorá je ovel'a živšia, lepšie ovládatel'ná, zábavnejšia a krajšie vyzerajúca ako akýkol'vek jej predchodca.

Milestony je známy vydávaním hier, ktoré sa od svojich predchodcov nelíšia v mnohých ohl'adoch. MotoGP 14 je výnimkou snád' vo všetkých prípadoch, kde sme sa konečne dočkali aj licencovaných jazdcov a motoriek. Je tak nepopieratel'né, že sa tohtoročné MotoGP stane "must have" titulom každého dvojkolesového hráča.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: racingovka
Vydavateľ: Milestone
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ licencie
+ skvelé ovládanie
+ AI
+ nové módy
+ inovácie
- Safety Car

HODNOTENIE:

85%



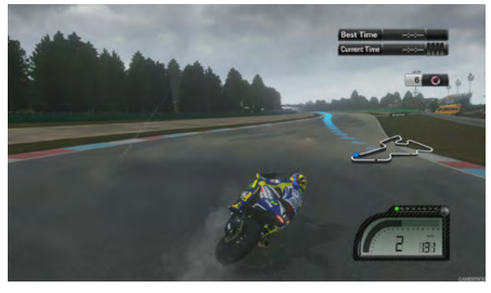














Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť aj na www.gameexpres.sk

Company of Heroes 2: The Western Front Armies

SVIEŽI VÁNOK DO MULTIPLAYERU

Pokračovanie skvelej hry Company of Heroes 2 si nevyslúžilo od fanúšikov taký chválu a každý si musí priznať, že oprávnene. Stav, v akom vyšla hra, určite nepatril medzi dôvody, prečo hru milovať a systém komandérov v multiplayeri prakticky nútil hráčov k nákupu DLC obsahu, ktorý im dodal nových komandérov. Tým sa z istého uhla pohľadu z titulu stal pay-2-win multiplayer, čo pri fakte, že za hru musíte zaplatiť plnú cenu, nevyznieva veľmi dobre. No po roku je už hra ovela viac vybalansovaná a stabilná, a preto prichádza, podobne ako pri predchodcoch, nový obsah v podobe datadisku The Western Front Armies.

Prekvapujúcim faktom je, že tento datadisk ponúka iba čisto mutliplayerový obsah. Žiadna kampaň, žiadne scenáre, iba dve armády do multiplayeru a niekoľko nových máp. A tak je zrejmé, že pre singelplayerových hráčov tento datadisk určite nebude atraktívny. Na druhej strane, tí, ktorých hlavným pôsobiskom sú napínavé multiplayerové boje, určite nastražia uši.

Názov „The Western Front Armies" vypovedá o mnohom. Teda hlavne o skutočnosti, že datadisk pridáva do hry americkú armádu a novú frakciu nemeckej armády, no pri výbere frakcii nie ste obmedzení, takže pokojne si môžete zabojovať v koži americkej armády proti klasickej nemeckej, alebo v koži sovietskej proti tzv. Oberkommando West. Preto je dosť veľký dôraz kladený na vybalansovanie všetkých frakcií proti sebe, a popritom bolo potrebné zabezpečiť to, aby sa za tieto frakcie nehralo rovnako, čiže vlastne presmerovať výhody a nevýhody všetkých armád na inú časť.

Rozdiely spozoruje pozorný a skúsený hráč okamžite. Hneď na začiatku hrania má totiž Americká armáda všetky budovy potrebné k vytváraniu jednotiek postavené a tým pádom tento prvok odpadá. Existuje však limitácia v podobe dôstojníckych jednotiek, ktoré treba aktivovať, aby získal hráč prístup k ostatným jednotkám. A práve dôstojníci robia počas boja veľkú zmenu oproti ostatným frakciám. Tým, že sú to mobilné jednotky a nie statické budovy, tak ich pohyb po bojisku musí byť veľmi opatrný, pretože nie sú práve najlacnejší. Avšak v prípade dobrého použitia môžu byť rozhodujúcim závažím pre vaše víťazstvo. Každá z troch dôstojníckych jednotiek má špeciálne schopnosti, ktoré dodávajú spriateleným jednotkám určité výhody, alebo poskytujú špeciálne podporné útoky a schopnosti, ktoré pomôžu v ťažkých situáciách. Ďalšou zaujímavosťou americkej armády je mobilné nákladné auto, ktoré dokáže ozdravovať a doplňovať spojenecké jednotky. Pozoruhodným prvkom je tiež základňa, ktorá dokáže takmer každej pechotnej jednotke špeciálnu zbraň za 60 jednotiek munície.

Z toho vyplýva, že takmer každá pechotná jednotka môže dostať do vlastníctva bazuku alebo BAR pušku.

Americká armáda je zameraná viac na podporný boj, ostrelovanie mínometmi a jej sila spočíva v univerzálnosti armády a taktike „zaútoč a ustúp". Veľkou výhodou je napríklad to, že z väčšiny vozidiel môžete vysadiť pechotu, ktorá dokáže dané vozidlo opraviť, no za cenu nefunkčnosti vozidla, pokiaľ doň nenastúpia.

Armáda Oberkommando West je viac partizánskou formou nemeckej armády. Systém budov je výrazne odlišný od všetkých ostatných frakcií. Tu sú budovy reprezentované nákladnými autami, ktoré môže hráč rozostaviť všade, kde si zaumieni.

Prídel vozidiel je určený na určité časové obdobie, po ktorom si hráč zvolí, na ktorú budovu sa má nákladné auto premeniť, a kde tak má urobiť. Rizikom pri tomto formáte je, že tieto nákladné autá dokážu poskytovať obrovské výhody, od doplňovania stavu jednotiek až po zapojenie sa do boja v podobe stacionárnych gulometov a protitankových zbraní. No ak ich hráč vysunie príliš, môže sa stať, že budú zničené a on následne musí čakať niekoľko desiatok sekúnd na príchod náhrady, ktorá však stojí nemalé prostriedky.

Oberkommando West je zložená najmä z vozidiel, čo môže budiť dojem, že je oproti americkej armáde silnejšia, no hromadu vozidiel tvoria prieskumné vozidlá, ktoré nie sú v boji účinné, alebo ľahko obrnené nákladiaky, ktoré môže súper zložiť niekoľkými ranami z raketometu. Hlavná výhoda spočíva v tankovej armáde, a preto opäť platí, že zberanie bodov generujúcich palivo je pre životaschopnosť tejto armády kľúčové. Rôzne typy tankov, od protipechotných až po masívne Tiger tanky, ktoré dominujú oproti súperovým tankom, sú kľúčom k úspechu.

Teda obe armády majú niekoľko prvkov risku, ktoré pri ich správnom vyhodnotení môžu v kombinácii s dobre zvoleným komandérom priniesť veľmi ľahké víťazstvo. Obe armády však potrebujú skúmať do hĺbky, odhaliť ich silné a slabé stránky, ako aj ich podporné schopnosti. Na to dobre poslúžia zápasy proti umelej inteligencii.

Datadisk obsahuje aj osem nových máp, od klasických zimných, pri ktorých hrá významnú rolu zima, víchrica, prepadávanie ľadu a podobné prvky až po klasické „lesné mapy", ktoré si človek spája skôr so západným frontom druhej svetovej vojny. Nakoľko hra podporuje Steam Workshop, tak prísun nových komunitných máp je zaručený.

Inou zaujímavosťou je, že tento datadisk je samostatne spustiteľný, takže nevyžaduje pôvodnú hru, no hráč tak bude mať prístup iba k multiplayerovej zložke hry. Dokonca sa v digitálnej forme dajú zakúpiť iba jednotlivé armády.

Company of Heroes 2: The Western Front Armies prináša svieži vánok do mutliplayerových bojísk druhej svetovej vojny. Škoda, že v datadisku nie sú žiadne scenáre, alebo minikampaň, ktorá by zdvihla hodnotu celého balíčka, a zároveň niektoré jednotky by potrebovali trochu upraviť, čo sa účinnosti a sily týka. Ak hrávate mutliplayer Company of Heroes 2, tak s týmto DLC krok vedľa nespravíte.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RTS
Výrobca: Relic Games
Vydavateľ: SEGA
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ systém risku pri stavaní budov
+ variabilita pri hraní prostredníctvom nových armád
+ možnosť hrať proti starým frakciám
+ nové mapy
+ datadisk je samostatne spustiteľný
- chýbajú scenáre a kampaň
- problémy s balansom niektorých jednotiek

HODNOTENIE:

75%





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

Borderlands 2

NESKORO, ALE PREDSA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA
Žáner: Akčné RP
Výrobca: Gearbox Soft. /Iron Galaxy Studios
Zapožičal: GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ 6 DLC balíkov v balení
+ cross-save s PS3
+ (relatívne) nižšia cena
+ zábavnosť hry
- osekaná grafika
- ďalšie obmedzenia
- technicky najhoršia verzia hry



HODNOTENIE:

70%

Hra Borderlands 2 sa na trhu objavila na jeseň 2012. O takmer dva roky zavítala aj na prenosný handheld od Sony. Ide o ďalší titul do postupne sa rozrastajúcej knižnice PS Vity, ktorý spadá do menej lákavej kategórie "porty a remaky". Na rozdiel od remakov z poslednej doby má Borderlands 2 jednu nevýhodu. Táto hra bola pôvodne určená pre konzolu PS3.

V praxi to znamená, že vývojári z Iron Galaxy Studios dostali naozaj náročnú úlohu. Bez ohľadu na to, čo nám Sony tvrdilo pred pár rokmi - PS Vita nie je PS3 do vrecka. Výkonnostný rozdiel medzi oboma konzolami je zrejmý a hoci je Vita stále najvýkonnejším dedikovaným handheldom na trhu, PS3 hry si na nej nezahráte. Toto tvrdenie je dlhodobo známe a nikoho ním neprekvapíme. Aj preto sme podrobne sledovali informácie z vývoja portu a dlhú dobu sa o Borderlands 2 príliš nehovorilo. Tesne pred vydaním sa začali objavovať správy, že vývojári museli hru silno optimalizovať, graficky zjednodušiť a inak prispôsobiť potrebám Vity. Okrem iného znížili multiplayer zo štyroch hráčov na dve osoby.

Je zrejmé, kam smerujeme. Ak ste doteraz Borderlands 2 nikdy nehrali, potom si rozdiel v spracovaní nevšimnete. Ak ste však Borderlands 2 hrali - a nedajbože na PC - potom vás verzia pre Vitu prefacká pri prvom spustení. Grafika je strohejšia, efekty v hre nenájdete a dokonca sa vytratili aj také detaily, akými sú vystrelené náboje. Je to škoda, projektily nám obvykle pomáhali prispôsobiť mierenie tak, aby sme skórovali viac headshotov. Vo Vita verzii vám však grafika nebude pomáhať.



Grafická pitva nie je jediným nedostatkom prenosnej verzie. Konzola ani po osekaní grafiky hru nezvládala, a preto vývojári naprogramovali nepriateľov tak, aby sa ich mŕtve telá automaticky vyparili. Takisto obmedzili aj počet protivníkov. Po väčšinu času budete bojovať s maximálne tromi až štyrmi nepriateľmi. Ku koncu hry sa ich počet sem-tam rozrastie na 5 - 6 nepriateľov. Hoci sme toto obmedzenie zo začiatku považovali za zápor, v neskorších častiach hry vám nebude až tak veľmi vadiť - nudiť sa nebudete a na obrazovke bude stále rušno. Obmedzenie multiplayeru na dvoch hráčov sme už spomenuli.

Ak by sme sa pozreli čisto na fakty, je zrejmé, že Borderlands 2 pre Vitu je najhoršia verzia tohto titulu. Na druhej strane... Aj v takejto orezanej forme ide stále o zábavnú hru. Koncept sa nemení, hratel'nosť je trochu ovplyvnená obmedzením počtu nepriateľov, avšak podstata Borderlands 2 ostáva nezmenená. A to je to, čo robí hru zábavnou a chytľavou.

Priznávame sa, že sme mali pri recenzovaní tejto verzie v hlave príliš veľa otázok a pochybností. Na jednej strane nám vadilo spomenuté osekanie hry, na druhej strane sme ho po pár minútach hrania prestali vnímať a hru sme si užívali. Nevadili nám pomalšie reakcie systému v inventári a ostatných ponukách,



neobmedzovali nás ani dlhšie časy pri načítaní máp. Na tieto problémy sme zabudli a užívali sme si samotnú hru.

Hlavnou výhodou Vita verzie je prenosnosť. Borderlands 2 môžete mať so sebou všade a svoj postup v hre môžete synchronizovať s PS3 verziou. Ak však budete často prepínať medzi oboma verziami, potom vám nedokonalosti Vita verzie udrú do očí ešte viac. Ale ako vravíme, je to iba otázka zvyku. Po pár hodinách si opäť zvyknete.

Problémom Vita verzie nie je iba nedostatok výkonu, ale aj fakt, že hra vyšla takmer pred dvoma rokmi. Ťažko teda definovať, komu presne je Vita verzia určená. Ak ste hru hrali a prešli, nemáte najmenší dôvod sa o Vita verziu zaujímať. Pre majiteľov PS3 verzie, ktorí majú hru rozohranú na „veľkej konzole", však ide o príjemného spoločníka - ak sú ochotní za hru opätovne platiť. Avšak predpokladáme, že väčšina fanúšikov už hru dávno dokončila a odložila.

Poslednou skupinou sú hráči, ktorí Borderlands 2 nikdy nehrali. Pre nich je Vita verzia vhodnou voľbou, ak sú ochotní odpustiť mobilnej verzie jej nedostatky. Z vlastnej skúsenosti však môžeme povedať, že sme Sony a Iron Galaxy Studios vďační za možnosť zahrať si Borderlands 2 aj na cestách. Verzia pre Vitu nie je dokonalá, má nedostatky, prišla pomerne neskoro, avšak určite sa nájdu majitelia Vity, ktorí ju ocenia. Predajnosť konzoly však Borderlands 2 asi nezlepší.

Roman Kadlec



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

Enemy Front

CI GAMES PRICHÁDZA S ĎALŠOU FPS A ĎALŠÍMI CHYBAMI

CI Games (predtým City Interactive) je pol'ské vývojárske štúdio, ktoré stojí za mnohými budgetovými hrami, no v posledných rokoch sa snaží zlepšovat' a dostat' sa medzi známejšie štúdiá. Avšak, ako hráči, tak aj kritici k ich hrám automaticky pristupujú s určitou mierou skepsy. A ako Enemy Front ukázal, oprávnene.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: CI Games
Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ misie vo Francúzsku
+ hudba a zvuky
+ diverzita zbraní a misií
- technické problémy
- premrhaný potenciál v príbehu
- umelá inteligencia

HODNOTENIE:

50%



Napriek tomu, že ide o typickú striel'ačku z prostredia druhej svetovej vojny, obsahuje aj celistvý príbeh, ktorý však znie ovel'a lepšie na papieri, než je v hre prevedený. Hlavným hrdinom je novinár Robert Hawkins, ktorý sa rozhodne pridat' k boju proti nacistom a dokumentovat' tak hrôzy vojny priamo z miesta činu. Vo Varšave roku 1944 pomáha Poliakom pri povstaní a v jeho spomienkach sa vrátite aj do Francúzska, kde začal jeho kontakt s vojnou a tam sa aj rozhodol proti nacistom bojovat'. Neskôr sa dostanete do Nórska a Nemecka, kde budete pomáhat' sabotovat' základňu s raketami V2 alebo torpédami ničit' nemecké lode. Dobrý a hlavne uveritel'ný dojem z príbehu rušia najmä stupídne dialógy spojené s nie vel'mi kvalitným dabingom. Navyše Hawkins je očividne stroj na všetko a dokáže ničit' tanky, odpal'ovat' gul'ometné hniezda a postriel'at' stovky nemeckých vojakov. Tol'ko premrhaného potenciálu.

Po hernej stránke je Enemy Front klasickou FPS, avšak oproti iným striel'ačkám z druhej svetovej vojny do nej vývojári zahrnuli niekol'ko zaujímavých prvkov. Jednoznačne najlepšie sú časti odohrávajúce sa vo Francúzsku, kedy Hawkins spomína, ako sa prvýkrát stretol s francúzskymi partizánmi a oslobodil ich velitel'ku. Tieto misie ponúkajú rozsiahle priestory, kde sa môžete pohybovat' niekol'kými rôznymi cestami a dávajú vám vol'nost' rozhodovania, akým spôsobom sa vyrovnáte s nepriatel'skými jednotkami. Hra vás odmení za prehl'adávanie rôznych domov a skrytých uličiek. Často natrafíte na granáty, náboje alebo lepšie zbrane. Najmä tie s tlmičom vás určite potešia. Bohužial', pri návrate do prítomnosti vám hra naservíruje lineárnu misiu plnú skriptov a nudných pasáží. Tými najhoršími sú časti, kedy sa musíte bránit' proti prichádzajúcim hordám nemeckých vojakov, neschopných vás trafit' a pripravených zomierat' po desiatkach. Podobných pasáži budete musiet' prekonat' niekol'ko. Hra obsahuje prekvapivo funkčný stealth systém, ktorý je síce jednoduchý, no ponúka vyžadovanú zmenu počas hrania. Najlepšie je, že je dobrovol'ný a neobsahuje skripty, takže je na vás, či sa rozhodnete postupovat' potichu, alebo Rambo štýlom. Dosah na príbeh alebo vývoj misie, žial', tichý prechod misiou nemá.

Najväčším problémom hry je AI nepriatel'ov. Tí sa častokrát nechajú zabit' v absolútne nevhodnej pozícii a niekedy dokonca ani neevidujú prítomnost' hráča, hoci do nich striel'ate. Ich reakcie a neschopnost' útočit' tímovo si môžete všimnút' aj vo videu, kde nás nezastavili ani vo väčších skupinách, zatial' čo sme používali len základnú pištol'. A to platí aj na najvyššom stupni náročnosti. Jedinou hrozbou sú sniperi, ale málokedy sa stane, že na vás stihnú vystrelit' skôr, než do nich začnete striel'at' vy. Ďalším mínusom je dĺžka hry (aj ked' viac monotónnych a nudných misií by sme asi nezvládli). Za približne štyri hodiny sa budete pozerat' na zoznam autorov v hlavnom menu a ostane vám len multiplayer. Ten síce zabaví, no málokedy, pretože sa budete musiet' prelúskat' cez množstvo neodpovedajúcich a prázdnych serverov. A ked' už sa vám podarí pripojit', tak sa pripravte na problémy s pingom. Inak je multiplayer postavený na klasickom výbere zbraní pred spawnom a okamžitom boji. Nie je prítomný žiadny levelovací systém a ani vylepšovanie postáv.

Na Steam profile hry sa autori chvália next-gen grafikou, ktorú dosiahli za pomoci CryEnginu 3. No nijaký next-gen sa nekoná. Aj ked' nasvietenie a rôzne efekty vyzerajú skvele, kvalita textúr je biedna a dodatočné vykresl'ovanie prostredia vidíte pri každom pohybe. Spomenút' musíme aj problém so spúšt'aním hry, na ktorý sa st'ažuje množstvo hráčov. Jeho jediným riešením pre nás bolo vypnút' všetky DirectX 11 efekty a prejst' úvodnú misiu v starej verzii 9. Vel'ké plus majú autori za hudbu, a to najmä počas načítavania hry, kedy hrá jemná klavírna melódia. To isté platí aj o zvukoch. Zbrane, výbuchy, motory lietadiel a bojová vrava dodáva tú správnu vojnovú atmosféru.

Enemy Front zlyháva skoro na všetkých frontoch. Úroveň zábavy a kvality sa neustále počas hrania strieda a vždy, ked' už hra naberie správne tempo, sa d'alšou misiou vráti do hlbín priemernosti. Dobrý dojem kazí aj množstvo technických chýb a premrhanou šancou je tiež multiplayer, v ktorom je už teraz málo hráčov a dokonca aj cheateri. CI Games odporúčame spomalit' a investovat' viac času do vývoja hry. Dobrých nápadov je dostatok, po vychytaní chybičiek by aj audiovizuálna stránka stála za to a s dostatočným betatestom by d'alšia hra mohla vyzerat' omnoho lepšie.

Juraj Vlha

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



The Wolf Among Us

TELLTALE ALIAS BABIČKA PRI KRBE ROZPRÁVA O AGRESII A PROSTITÚCII

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: adventúra
Výrobca: Telltale Gam.

PLUSY A MÍNUSY:

+ postavy, svet a jeho vyobrazenie
+ komiksová predloha Fables
+ gradácia a príbeh
+ Bigby
- dĺžka epizód
- grafická štylizácia
- hratel'nost' nemusí sadnút' každému

HODNOTENIE:

90%



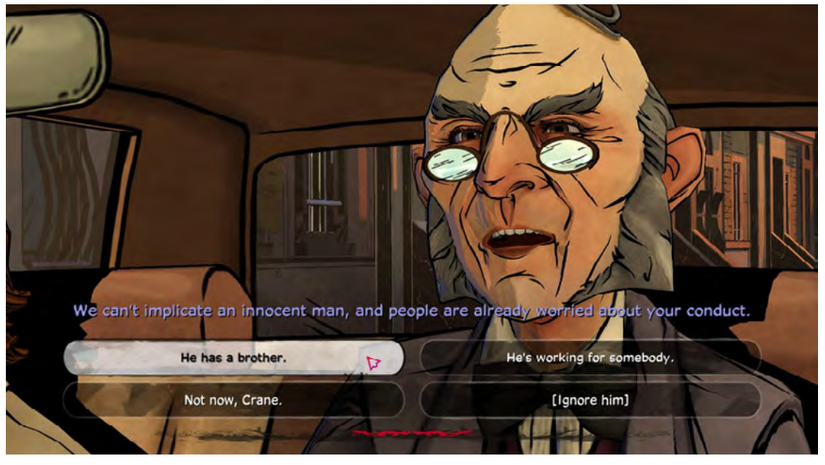
Tie časy, kedy boli klasické point-and-click adventúry v popredí herného mainstreamu, sú pravdepodobne už nenávratne preč, a preto si v dnešnej dobe ceníme akýkol'vek náznak sl'ubného titulu na poli tohto žánru. Čo do nadpriemeru si status trojáčkových titulov v týchto vodách drží štúdio Telltale, ktoré sa po úspechu prvej sezóny adaptácie The Walking Dead rozhodlo pustit' do d'alšej adventúrno-epizodickej série. The Wolf Among Us si za predlohu berie komiksovú ságu Fables a môžeme vás ubezpečit', že túto "nadstavbu" rozprávky vám už babička nerozprávala.

Všetko, ako sme už načrtli, vychádza z komiksov od Billa Willinghama – Fables – ktoré rozprávajú o živote rozprávkových ikon v kulisách fiktívnej štvrte New York City s názvom Fabletown. Proti svojej vôli boli vytrhnutí zo svojich rozprávkových životov, a zároveň hodení niekam, kde môžu zabudnút' na nejaké "...a žili št'astne až kým nepomreli". Život na okraji spoločnosti ich pripravil o všetko, čo im bolo cenné, čo im bolo milé a spoločne s faktom, že sa po uliciach nemôžu pohybovat' v ich reálnej podobe, sa musia skrývat' v cudzej koži.

Rozprávka pred spaním #osemnást'plus

Vžijete sa do role šerifa Bigbyho, nazývaného taktiež Vel'ký Zlý Vlk a je to presne ten vlk, ktorý si zgustol na Červenej Čiapočke a babičke. V dokonalom gastronomickom zážitku mu však zabránil drevorubač, ktorý vlkovi rozpáral brucho, dvojicu zachránil a následne ho hodil do rieky. Vedeli ste však o tom, že drevorubač nevstúpil do babičkinej chatky náhodou a chystal sa starenku vykradnút'? Sám drevorubač sa k tomuto úmyslu prizná koncom prvej epizódy pri slabšej chvíl'ke a pohári piva, nad ktorým si podopiera hlavu a nadáva na skur... svet. The Wolf Among Us je o postavách, ich vyobrazený a príbehoch, ktoré už rozhodne nie sú určené pre deti.

Kopa sprostých slov, bitiek a hláv oddelených od zvyšku tela je v tomto svete, ako sami rýchlo zistíte, vcelku príznačné a udržat' vo Fabletowne ešte aký-taký poriadok znamená pre šerifa skutočne heroický výkon. Problémy sa na vašich pleciach začnú kopit' skôr, ako sa stihnete porozhliadnut' a už začiatkom pilotnej epizódy s názvom Faith sa stanete svedkom vraždy, ktorá sa s vami bude tiahnut' po dobu všetkých piatich epizód. Nechceme použit' slová: "klasická detektívka," pretože hra čo-to do štylizácie a nápadu nič klasické neponúka, no jej gradáciou a posunom príbehovej linky je tento prívlastok pomerne trefný. Nájdete tu množstvo zaujímavých postáv, medzi ktorými okrem Bigbyho a Drevorubača postrehnete aj Snehulienku, Krásku a Zviera, Modrofúza, tri prasiatka, Krvavú Mary a ešte mnoho d'alších. V kolotoči dôkazov a drobkov stôp ich postupne všetky spoznáte, vybudujete si vzt'ah a zistíte, kto vám prirástol k srdcu a komu naopak vrazíte pri najbližšej príležitosti... a že ich nebudete mat' málo. Samotný príbeh a vyšetrovanie vás časom zavedú na skutočne tenký l'ad, ktorý drží nad hladinou celú symbiózu postáv a zostáva len na vás, či situáciu vyriešite alebo l'ad pod nohami ešte viacej zat'ažíte. Do toho sa neustále priplietajú okovy ved'ajších postáv. Tie sú u nežného pohlavia najmä balans na hranici prostitúcie, očarovanie trápi žabiaka Touda a Krásku so Zvierat'om zase hryzie nedostatok financií. Pri odmyslení si problémov s očarovaním (v hre nazývané ako Glamour), pomocou ktorého uchovávajú mýty svoju pravú identitu v bezpečí, v zásade ide o neduhy vcelku bežného strihu – dávajúcemu zároveň svetu ten pravý šmrnc akejsi neistoty a nestability, vid' spomínanú krehkost' l'adu.



The Walking Dead v čarovnom svete

Ak ste už mali tú čest' a vyskúšali ste si predošlú zombie adaptáciu štúdia, hratel'nost' a jej náplň vám v tejto hre nebudú nijak cudzie. Hra ako taká vrčí prakticky sama a vašou hlavnou interakciou s jej chodom sa stávajú dialógy. Vetvenie, váš výber odpovede alebo otázky, prípadné označenie akcie: udri, zastraš, upokoj... to posledné len z času na čas, samozrejme. Tou sekundárnou interakciou sa počas súbojov znova (po vzore The Walking Dead) stávajú postrehové QTE. V mnohých hrách sú kritizované za nezmyselnost' a narúšanie tempa hry – tu nám naopak padli ako „zadok na šerbel'" a nebyt' pár momentov, kedy nás hra nútila znásilňovat' určité tlačidlo (poväčšine Q) tempom 100 úderov za sekundu, nedalo by sa tomu nič zásadné vytknút'.

Na pár miestach v hre sa taktiež môžete rozhodnút', ktorú z dvoch, prípadne troch oblastí navštívite ako prvú. Váha tohto rozhodnutia nám už, bohužial', spätne prišla v zásade len naoko, a tak nejako si nemôžete zvolit' vyslovene "zlú cestu". Podobný pocit sme mali aj z rozhodnutí počas rozhovorov, ktoré môžu pôsobit' ako nástroj vetvenia príbehu a rozšírenia ho do viacerých liniek. Znova nám to však prišlo viac na efekt ako na samotné využitie. Cesty sa na križovatke rozdel'ujú, potom zase krížia a vo výsledku s rozdielom pár detailov znova spájajú. Vd'aka rýchlo si vytvoreným vzt'ahom k dobre napísaným postavám a charakterom vám rozhodne nebudú l'ahostajné ich osudy. Viete, že nič extra dôležité nezmeníte, i tak si hru zapauzujete a venujete vol'be pár desiatok sekúnd.

Na záver ešte v krátkosti spomenieme technické spracovanie, ktoré znova stojí na, teraz už možno mierne zaprášenom, cel-shade. Na istých miestach vám príde scéna fádna a vy si poviete: "No, mohli sa s tým ešte trochu vyhrat'..." My sme tak najviac učinili v poslednej piatej epizóde. Zároveň je nutné dodat', že práve tento komiksový vzhl'ad dodal práve plnost' na noirovej atmosfére, ktorá na nás sršala aj zo samotných komiksov.

"...a nežila št'astne až do smrti."

Na rozdiel od väčšiny kritiky sme si počkali na celok, všetkých pät' epizód, a povieme vám, tých pár mesiacov stálo za to. Miesto rozkúskovaného nedorobku sme sa totiž pustili do celistvého, niečoho okolo 7-8 hodinového zážitku, s ktorým sme spokojní po všetkých stránkach. Za odpovedajúcu cenu niečo cez 20 eur pred vás The Wolf Among Us naservíruje filmový príbeh, slušnú detektívku, zaujímavý svet a, aj ked' možno namietat', chudou hernou dynamikou, ako celok to šliape na jednotku. Dúfajme, že sa druhej sezóny dočkáme už čoskoro... Uvítali by sme ju s otvorenou náručou, vysokými očakávaniami a drsným výrazom šerifa.

Miňo Holík



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

Child of Light

HRA, KTORÁ NÁM PRIPOMÍNA, ŽE ROZPRÁVKY NEMUSIA BYŤ LEN PRE DETI



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: plošinovka, JRPG
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ originálny systém boja
+ atmosféra
+ soundtrack

- občas pôsobí núteným dojmom



HODNOTENIE:
90%

Child of Light je vel'mi unikátna hra. Navonok môže pôsobit' ako titul od indie tvorcov, ale nenechajte sa oklamat'. Na jej tvorbe nerobil nik iný ako samotný velikán Ubisoft, na čele ktorého stál Jeffrey Yohalem, človek zodpovedný za tituly ako Assassin's Creed 2 či FarCry 3. Tento krát však nebudete skákat' po stenách historických budov renesančného Talianska ako Ezio či bojovat' o svoj život s domorodcami na opustenom ostrove. Naopak, v Child of Light prežijete rozprávku o dievčatku menom Aurora.

Už na začiatku uvedie Child of Light svoju rozprávkovú tematiku klasickým: „Kde bolo tam bolo…' Príbeh je o spomínanej Aurore, princeznej rakúskeho vojvodu, odohrávajúceho sa v 19 storočí. Aurora ochorie na chorobu, upadnúc tak do spánku, z ktorého sa už nikdy neprebudí. Poviete si, že celkom pochmúrny začiatok hry, ktorá má byt' rozprávka, no nie? Dej však pokračuje d'alej. Hoci môže Aurora na povrchu pôsobit' ako mŕtva, v skutočnosti sa ocitne v sne, ktorý je však vel'mi smutný a temný – v krajine s názvom Lemuria, kde leje dážď, v ktorej sa hemžia najrozličnejšie monštrá a kde sa vyskytujú najpodivnejšie postavy. Stretneme deprimované dievča – klauna, ktoré sa nevie naučit' rýmovat', trpasličieho kúzelníka, myšacieho obchodníka a, samozrejme, zlú král'ovnú, hlavnú antagonistku celého deja. A tak sa začne vaše dobrodružstvo o malom dievčatku, ktoré sa vydá na cestu, na konci ktorej z nej bude vyspelá osoba. Našt'astie, Aurora nebude sama, pretože už na začiatku sa k nej pripojí víla Igniculus, ktorá jej bude radit' a pomáhat'.

Child of Light predstavuje zaujímavý prechod medzi dvoma žánrami, ktorý by sme mohli nazvat' plošinovou-JRPG. Auroru budete ovládat' po svete ako po plošinovej skákačke a budete riešit' hádanky, kým druhým joystickom budete ovládat' Igniculus, ktorá vám bude napríklad osvetl'ovat' priestor alebo zbierat' veci rozmiestnené po mape. Avšak v momente ako narazíte na nejakého nepriatel'a (tých je v hre dostatočne), obrazovka sa prepne na bojovú, kde na l'avej strane bude Aurora s jej družinou a na pravej budú vaši nepriatelia. Ak je niečo v Child of Light originálne, tak je to systém boja. Je to kombinácia „active-time' systému, kde musíte dávat' pokyny v reálnom čase, ako aj systéme poradia, známeho z JRPG žánrov. Na spodku obrazovky je zobrazená časová línia, na ktorej sa budú pohybovat' tváre všetkých bojujúcich zl'ava doprava. V momente, ako dôjde vaša postava doprava, si budete môct' vybrat' váš t'ah – budete môct' útočit', kúzlit', bránit' sa či použit' vec atd'. Ked' si vašu akciu zvolíte, budete musiet' ešte chvíl'ku počkat' – na jednoduché počiny ako štandardný útok iba chvíl'ku, na komplikovanejšie ako skupinové ozdravenie budete musiet' čakat' dlhší čas. Práve v tejto čakacej fáze budete ohrození, pretože ak na vás niekto v tejto fáze zaútočí, váš t'ah sa zruší a vaša fáza začne úplne od začiatku.

Pri bojoch budete môct' v reálnom čase súbežne ovládat' Igniculus, vašu dobrú vílu. Ked' ju posuniete na vás či vášho spojenca, uzdraví vás alebo naopak, môže ožiarit' vašich nepriatel'ov, a tak spomalit' ich progres po časovej línii. Boj je v Child of Light zábavný, priam až návykový a vynikajúco kombinuje aspekty JRPG, skutočného času, stratégie a taktiky.

Ďalším systémom, ktorý podstatne ovplyvní spôsob, akým budete Child of Light hrat', je klasický systém RPG levelovania. Každá postava má svoj vlastný strom schopností, ktoré jej môžete volit' podl'a toho, akým smerom ju chcete vyvíjat'. Výhoda či nevýhoda je, že nové úrovne dostávate pravidelne, väčšinou vždy po pár potýčkach s nepriatel'mi, čo však znamená, že hru budete musiet' prerušit' a vyberat' nové schopnosti.

Na vaše dobrodružstvo v krajine Lemuria sa môžete tešit'. Príbeh začne silnými dojmami a krása Lemurie vás pohltí. Niekedy sa však dizajnéri príliš snažili, napríklad všetky dialógy sú v rýmovanej podobe, čo sa stane

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



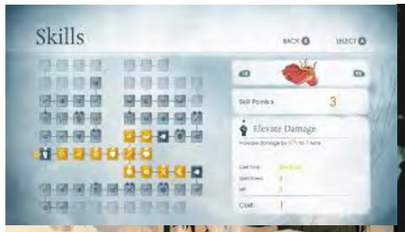
nielen otravným, ale pôsobí to až nútеným dojmom. Pri obrazovkách vás bude držat' prekrásna rozprávková atmosféra, ktorá každým svojím krokom pripomína, že rozprávky nemusia byt' len o ružových hradoch a princoch na bielych koňoch. Naopak, atmosféra, ktorá je prítomná počas celej hry, je kombináciou magického prostredia, prekrytého smutnou nostalgiou.

Nejde však o smutnú hru – ide o hru, ktorá vyvoláva emócie a pocity, ktoré by ste možno v danom žánri neočakávali. K tomu všetkému prispieva už spomínaná atmosféra, ktorá je dotváraná najmä svojou akvarelovou grafikou, kde všetko vyzerá, že je kreslené vodnými farbami. Možnost' už na začiatku slobodne lietat' vám umožní prehliadnut' si krásu Lemurie. Čoskoro zistíte, že dizajnéri si potrpeli nielen na level dizajne, ale pohrali sa aj s najmenšími detailmi.

Podstatnou súčast'ou celej hry je prekrásna ambientná hudba, kombinácia piana a huslí, za ktorú je zodpovedná slečna známa pod svojím umeleckým menom Cœur de pirate, skutočným menom Béatrice Martin. Sl'ubujeme vám, že po dohraní Child of Light si jej meno zapamätáte a budete jej soundtrack počúvat' ešte nejakú dobu (my ho počúvame práve teraz).

Child of Light je hra, ktorá nás vel'mi milo prekvapila. Je to jedna z tých hier, ktorá vás od začiatku chytí, do konca nepustí a ostane s vami ešte nejakú dobu. Dej, hratel'nost', dizajn či hudba, Child of Light boduje, hoci nie vždy stopercentne na všetkých frontoch. Je to hra, ktorú si môžu pustit' deti, no aj ich rodičia a môžu sa ponorit' do magického sveta, ktorý nám Ubisoft vytvoril a prežit' tak príbeh Aurori.

Adam Zelenay





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

MotoGP14
Súťaž s portálom
GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET
1. cena PC MOTO GP 14
2. cena PC MOTO GP 14
3. cena PC MOTO GP 14
4. cena PC MXGP
5. cena PC MXGP
6. cena PC MXGP
Súťažte na www.gamesite.sk
COMGAD
funsite.sk enjoy the fun...
MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál
GENERATION

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

Razer Adaro Stereos

Slúchadla od Razeru nielen pre hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: RAZER
Dostupná cena : 85 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ pohodlné nosenie
+ zvuk
+ dizajn

- vyššia cena



V dnešnej recenzii sa bližšie pozrieme na slúchadla Stereos novej modelovej rady Adaro od známeho výrobcu herného príslušenstva, od spoločnosti Razer. Tieto slúchadlá však nie sú primárne zamerané pre hráčov. Ide o klasický headset určený na bežné používanie, a to či už doma alebo na cestách. To už na prvý pohl'ad naznačuje napríklad absencia mikrofónu či "vychytávok" ako podpora priestorového zvuku.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Dizajn Celého headsetu je v elegantnom čiernom prevedení okrem strieborného loga Razer na vonkajšej strane slúchadiel a výrazného kábla, ktorý má jasnú zelenú farbu. Prívodný kábel má dĺžku 1,3 metra a okrem výraznej farby zaujme aj svojou hrúbkou, nebude sa preto tak l'ahko zamotávat' a je možné očakávat' aj to, že čo-to aj vydrží. Na konci kábla sa nachádza štandardný, 3,5mm pozlátený konektor. Už pri prvom vybratí headsetu z balenia poteší jeho celkom nízka hmotnost', ktorá dosahuje príjemných 168 gramov, čo je pre porovnanie len o niečo viac ako dnešné smartphony.

Telo headsetu je vytvorené z plastu. Na miestach, kde prichádza ku kontaktu s hlavou, je potiahnutý koženkovým materiálom s mäkkou výplňou. Samotný rám, ktorého časť je viditel'ná v oblasti slúchadiel, je vytvorený z kovu, čo prispieva celkovej tuhosti konštrukcie headsetu. Ani pri silnejšom prehýbaní sa neozýva žiadne praskanie ani vŕzganie.

Mechanizmus nastavenia polohy slúchadiel umožňuje vol'né nastavenie polohy, to neprebieha v krokoch, ako je to možné vidiet' u iných headsetov, kedy je k dispozícii iba niekol'ko úrovní nastavenia polohy na ráme. Aj napriek tomu, že pri nastavení sa slúchadlo "nezacvkane" v žiadnej polohe, nedochádza k samovol'nému posúvaniu a zmene nastavenia polohy – slúchadlá držia pevne na mieste, kde boli posunuté.

Polstrovanie náušníkov slúchadiel je rovnako ako výplň na spojovacom ráme tvorená koženkovým materiálom s mäkkým vnútrom. Po nasadení headsetu na hlavu výplň obklopuje takmer celé ucho, vd'aka čomu čiastočne odfiltrujú okolitý ruch. Prítlak na uši nie je vel'mi silný, v kombinácii s nízkou hmotnost'ou sa tak na nosenie dá vel'mi rýchlo zvyknút'.

ZVUK

Tak ako poteší headset od Razeru svojím vzhl'adom a komfortom pri nosení, nesklame ani po zvukovej stránke. Slúchadlá majú vo výbave 40mm neodýmiové meniče a zvládnu reprodukovat' frekvencie od 20Hz až po 20kHz. Zvuk slúchadiel je vel'mi vyvážený a prirodzený, vo výraznej miere neprevládajú basy, stredy ani výšky a ani pri nastavení vysokej hlasitosti nedochádza k skresleniu reprodukovaného zvuku. Basy, samozrejme, úplne nechýbajú, no neprikladá sa im taký dôraz. Zvukový prejav si však môže každý prispôsobit' podl'a vlastnej chuti, a to nastavením ekvalizéra.

VERDIKT

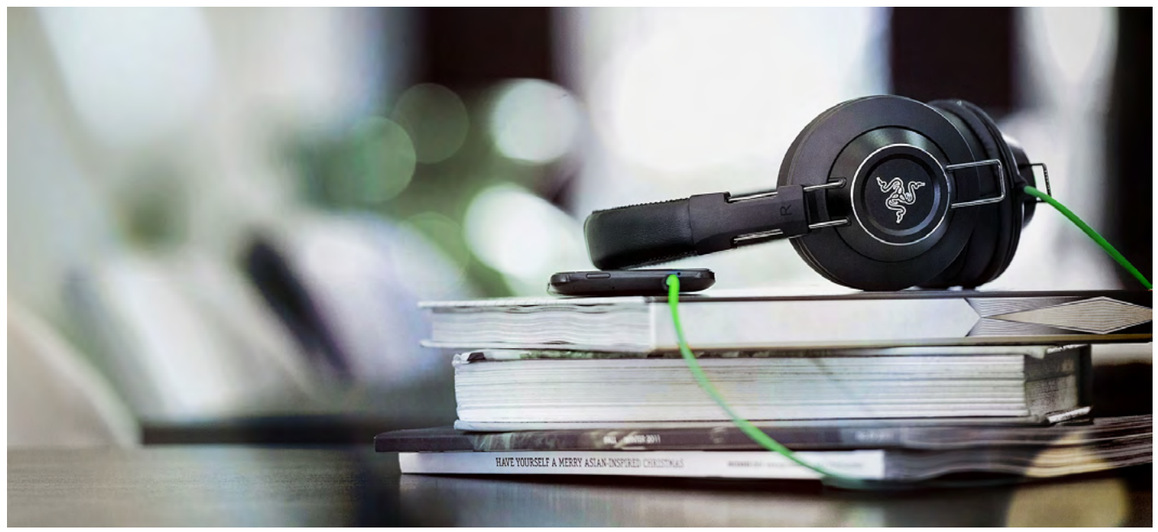
Headset Razer Adaro Stereo poteší najmä l'udí hl'adiacich nielen na kvalitný zvuk, ale aj na dizajn. Niekomu môže prekážat' výrazná farba prívodného kábla, no na druhej strane vd'aka tomu vyzerajú slúchadla zaujímavo. Zvukovým prejavom určite potešia aj náročnejších poslucháčov a vd'aka nízkej hmotnosti sa dá zabudnút', že má človek niečo nasadené na hlave. Za kvalitu sa však, ako to už býva, platí, a tak sa cena v prípade recenzovaného headsetu pohybuje v súčasnosti na úrovni 85€. Ak niekomu prekážajú prívodné káble, v modelovej rade Adaro sa nachádza rovnaký headset aj v bezdrôtovom prevedení s podporou pripojenia cez Bluetooth.

Tomáš Ďuriga









HODNOTENIE:

90%

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

E-Blue Auroza Type IM

Štýlová myš pre hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: E-Blue
Dostupná cena : 35 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ ergonómia
+ spracovanie

- nemožnost' vypnút' podsvietenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 126x64x40 mm

Hmotnost': 135g

Typ pripojenia:

USB kábel, 1.8m ,

pozlátený konektor

Počet tlačidiel: 6

Optický senzor: Avago

Rozlíšenie senzora:

500 – 4000 DPI

Podsvietenie:

LED, 5 farieb

HODNOTENIE:

90%

Do série herných produktov Auroza od značky E-Blue pribudla nová myš pre hráčov Auroza IM, ktorá sa vyznačuje najmä svojím dizajnom, vysokým DPI a LED podsvietením. Ak uvažujete o kúpe novej myši, určite si prečítajte našu recenziu.







DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Už na prvý pohl'ad zaujme myš svojím mechanicky pôsobiacim dizajnom a konštrukciou. Kombinácia častí pozostávajúcich z čierneho a priesvitného plastu vyzerajú celkom dobre a myš na stole skutočne vynikne. Pod priesvitným plastom sa nachádzajú LED diódy, ktoré svojím pulzujúcim svetlom neustále osvetl'ujú nielen vnútro, ale aj okolie myši. Farba podsvietenia sa však nedá l'ubovol'ne nastavit', ale súvisí s nastavením rozlíšenia snímača a ide o tieto farby: modrá, zelená, fialová, oranžová a červená. Takisto nie je možné podsvietenie vypnút', čo môže pôsobit' mierne rušivo, najmä pri hraní v nočných hodinách.

L'avé a pravé tlačidlo sú rovnako ako zvyšné časti plastov na vrchnej strane pogumované, myš sa vd'aka tomu príjemne drží a ruka sa tak rýchlo nespotí. Medzi l'avým a pravým tlačidlom sa okrem podsvieteného posuvného kolieska nachádza aj prepínač rozlíšenia snímača (DPI), rozlíšenie je možné menit' v piatich krokoch, ktorým prislúchajú hodnoty 500, 1000, 2000, 3000 a 4000 DPI.

Poslednými ovládacími prvkami na povrchu myši sú dve tlačidlá na l'avej strane pre posun o krok vpred/spät'. Na spodnej strane sa nachádza zapustený posuvný prepínač frekvencie optického snímača, zvolit' si je možné zo štyroch obnovovacích frekvencií, a to od 125 až po 1000Hz. Myš sa k počítaču pripája USB káblom s dĺžkou 1,8m, čo je viac než dost' aj pre prípad, že je PC umiestnený d'alej od stola.Samotný kábel je dostatočne hrubý a je potiahnutý textilným materiálom, vd'aka čomu ani jeho prípadné rozmotávanie nerobí problémy.

POUŽÍVANIE

Ked'že je myš symetrická, môžu ju bez problémov používat' praváci aj l'aváci. V druhom prípade je však zhoršený prístup k ovládacím tlačidlám na l'avej strane. Samotné držanie a ovládanie myši je vzhl'adom na jej vel'kost', ktorá padne dobre aj do väčšej dlane, bezproblémové. Ovládanie tlačidiel myši je vd'aka spínačom značky Omron l'ahké a presné, na druhej strane je však klikanie trochu hlučnejšie, čo by mohlo niekomu prekážat'.

VERDIKT

Myš Auroza IM je určená pre tých, ktorí chcú kvalitnú myš bez množstva funkcií (ako napríklad programovatel'né tlačidlá), ktoré by nevyužili. Myš stačí pripojit' k počítaču a je ju možné plnohodnotne používat' bez nutnosti inštalácie dodatočných ovládačov.

Medzi jej najväčšie prednosti patrí kvalitné a ergonomické spracovanie spolu s vysokým rozlíšením snímača. Zamrzí však nemožnost' vypnutia LED podsvietenia. Herná myš Auroza Type IM sa dá kúpit' za cenu od 35 eur.

Tomáš Ďuriga



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

Samsung Galaxy K Zoom

(ne)kompaktný smartphone

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena : 470 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ fotoaparát
+ aplikácia "Štúdio"
+ výkon
+ systém, rýchlost' a vyladenost'

- rozmery
- hmotnost'
- rozlíšenie displeja
- interná pamät'
- pomerne málo manuálnych nastavení fotoaparátu

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 137,5×70,8×20,2mm
Hmotnost': 200g
Procesor: šest'jadrový Exynos 5 Hexa s taktom 1,3GHz (štyri jadrá) a 1,7GHz (dve jadrá)
GPU: Mali-T624
Operačný systém: Android 4.4.2 s nadstavbou TouchWiz
Pamät': Operačná: 2GB RAM, Vnútorná: 8GB, Slot pre karty: microSD/SDHC
Displej: Super AMOLED, 4,8", **Rozlíšenie:** 1280×720px
Zadná kamera: 20,7Mpx, xenónový blesk, snímač BSI, 10x optický zoom (24-240mm), optický stabilizátor, tlačidlo spúšte, HDR, Full HD záznam videa až pri 60fps;
Predná kamera: 2Mpx
Bezdrôtové spojenie: dvojpásmové Wi-Fi 802.11a/b/g/n (2,4GHz), HT40 (5GHz), NFC, Bluetooth 4.0, LTE, GPS, Glonass
Rozhranie: MicroUSB, 3,5mm jack, TV výstup: MHL 2.0
Batéria: 2430mAh

HODNOTENIE:

90%

Leto, prázdniny, pekné počasie, výlety, dovolenky. Asi ten najprízačnejší čas zvečnit' si spomienky na dovolenku pri mori, na horách či v záhrade. Časy, počas ktorých ste museli so sebou t'ahat' "malú pol'nú" foto/video výbavy, sú dávno preč. Motto recenzie berte trošku s nadhl'adom, má totiž prezradit', že recenzujeme fotomobil Samsung Galaxy K Zoom.



FOTOMOBIL

Pojem fotomobil, či akýsi hybrid medzi mobilným telefónom a kompaktným fotoaparátom, nie je u spoločnosti Samsung nič nové. Model Galaxy K Zoom je priamym nástupcom Galaxy S4 Zoom a ešte staršieho modelu Galaxy Camera. Ten mal s plnohodnotným mobilným telefónom len málo spoločné, lepšie na tom bol Galaxy S4 Zoom, a do tretice tu máme model Galaxy K Zoom, ktorý snád' odstránil nedostatky predošlých modelov.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Ked'že ide o kombináciu mobilného telefónu a digitálneho fotoaparátu, rozmery 137,5×70,8×20,2mm a hmotnost' okrúhlych 200g vás zrejme neprekvapia, pričom udávaná hrúbka 20,2mm je v najhrubšej časti, v najtenšej časti je to 16,6mm. Dizajnovo Galaxy K Zoom zapadá do koncepcie tohtoročnej vlajkovej lode, Galaxy S5. Rovnaké zaoblenia a mozaika zadného krytu.

Aj napriek predošlej kritike dizajnu Galaxy S5, u Galaxy K Zoom nám neprekáža, jednoducho mu "pasuje". Odlišností je pomerne málo, napríklad K Zoom má pásik lemujúci hrany telefónu v matnej striebornej farbe trochu iného tvaru a taktiež zadný kryt je vyslovene plastový bez "koženého" dojmu. Samozrejme, ked'že ide o kombináciu digitálneho fotoaparátu a mobilného telefónu v jednom, najväčšie rozdiely budú na zadnej strane telefónu. Tej dominuje na pomery smartphonov obrovský optický snímač, nad ktorým sa nachádza reproduktor. K fotoaparátu neodmyslitel'ne patrí aj blesk, ktorý sa nachádza na l'avej strane.

Na prednej strane nájdete to, čo na väčšine modelov Galaxy, teda, okrem 4,8" displeja a ovládacích prvkov, v hornej časti prednú kameru, svetelný senzor a senzor priblíženia. Galaxy K Zoom je dostupný v troch farebných prevedeniach, a to v antracitovej čiernej, trblietavej bielej a modrej.

OVLÁDACIE PRVKY A KONEKTIVITA

V dôsledku toho, že K Zoom je fotomobil, umiestnenie ovládacích prvkov oproti klasickým modelom Galaxy je mierne odlišné. Trojica tlačidiel pod displejom ostala nezmenená, teda nájdeme tu klasicky tlačidlá domov, spät' a tlačidlo multitaskingu. Zvyšné tlačidlá sa nachádzajú na pravej strane telefónu, zhora nadol dvojtlačidlo pre ovládanie hlasitosti, blokovacie tlačidlo a ked'že ide o fotomobil, tak aj hardvérová spúšt' fotoaparátu.

Oproti svojmu priamemu predchodcovi, Galaxy S4 Zoom, tlačidlo spúšte fotoaparátu nie je okrúhle, ale podlhovasté, presne ako zvyšné tlačidlá. Na jednej strane je to škoda, pretože tlačidlá majú pomerne nízky zdvih, čo trochu st'ažuje manipuláciu, no na strane druhej, pri daných rozmeroch by sa tu väčšie tlačidlo nezmestilo.

Galaxy K Zoom k ostatným zariadeniam pripojíte klasicky, microUSB káblom vo verzii 2.0, prípadne MHL redukciou alebo bezdrôtovo, pomocou dvojpásmového Wi-Fi štandardov 802.11a/b/g/n pri frekvencii 2,4GHz a štandardu HT40 pri frekvencii 5GHz. Nechýba ani Bluetooth vo verzi 4.0, vysokorýchlostné LTE, NFC, GPS s družicovým navigačným systémom Glonass.

DISPLEJ

Jedným zo slabších miest Galaxy K Zoom je displej. Pri vel'kosti 4,8" ponúkne len HD rozlíšenie (1280×720px), čo je vzhl'adom na zameranie smartphonu trochu škoda, pretože si vytvorené fotografie na displeji až tak nevychutnáte. Technológia Super AMOLED však poskytne prirodzené farby, lepšie pozorovacie uhly a lepšiu čiernu farbu. O ochranu displeja sa stará Gorilla Glass 3.

HARDVÉR

Oproti predchodcom si hardvérová výbava značne polepšila a vzhl'adom na svoje zaradenie ponúkne model K Zoom nadštandard. Jeho srdcom je šest'jadrový procesor Exynos 5 Hexa, ktorého štyri jadrá pracujú na frekvencii 1,3GHz a zvyšné dve jadrá s frekvenciou 1,7GHz sa aktivujú pri výkonovo náročnejších procesoch, čo umožňuje vel'mi rozumné nakladanie s výkonom a energiou telefónu. Šest'jadru sekunduje operačná pamät' s kapacitou 2GB. Celková kapacita úložiska zariadenia je 8GB, z toho si systém ukrojí niečo cez 3GB, preto bude potrebné si dokúpit' microSD kartu, ktorá sa inak vkladá do portu umiestneného na l'avej hrane telefónu. O tom, že výkonová rezerva je viac než dostatočná, hovorí aj výsledok z benchmarkového nástroja Antutu, ktorý dopadol viac než dobre.

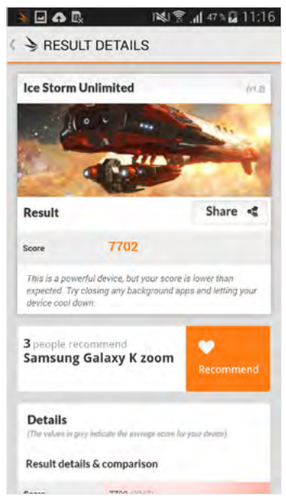


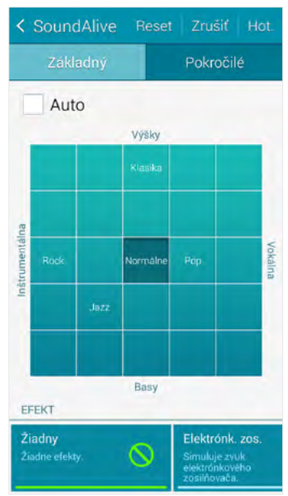
Kapacita batérie je 2430mAh, pričom je vyberatel'ná. Vzhl'adom na úsporný procesor je jej výdrž slušná, pri vytrvalom používaní telefónu ju budete dobíjat' síce aj každý deň, no pri menej frekventovanom využití telefónu vydrží aj niekol'ko dní.

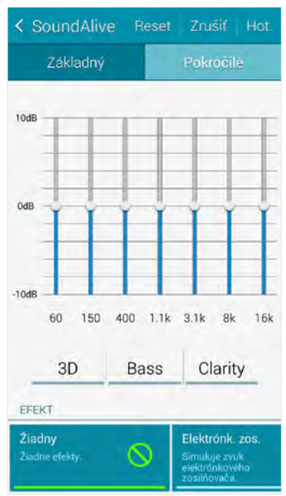
OPERAČNÝ SYSTÉM

Galaxy K Zoom beží na najnovšej verzii Androidu 4.4.2 KitKat s nadstavbou od Samsung, TouchWiz. Prostredie systému je teda totožné s ostatnými modelmi a snád' ho netreba bližšie predstavovat'. Za zmienku však stojí pozitívna informácia, že systém nie je zahltený množstvom možno nechcených aplikácií od Samsungu, vd'aka čomu je o niečo čistejší, a čo je najpodstatnejšie, reaguje pohotovo bez nejakých zádrhel'ov. Konkrétne je reč o niektorých "S" aplikáciách a funkciách, ako napríklad S Health či Smart Remote. Pohyb po menu je rýchly, rovnako aj spúšt'anie aplikácií, vyladenost' systému hodnotíme vel'mi dobre (aspoň minimálne recenzovaného kusu). Vd'aka slušnej hardvérovej výbave zvládne aj náročnejší multitasking.









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



MULTIMÉDIÁ

Prehrávač hudby a videa ponúkne to, na čo sme u Samsungu už zvyknutí. Hudobný prehrávač ponúkne slušné nastavenia zvuku, ktoré využijete hlavne pri kvalitnejšom audio výstupe ako je zabudovaný reproduktor. Zvuk z neho je len priemerný.

FOTOAPARÁT

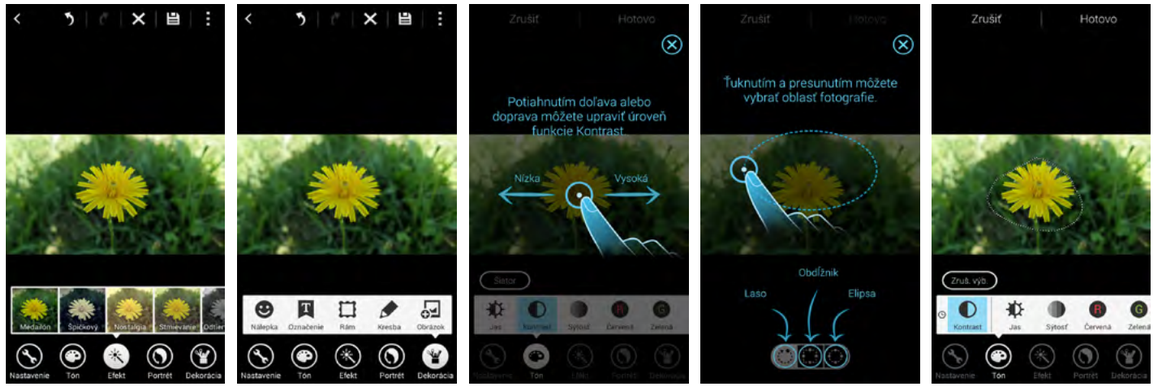
Najväčšou pýchou telefónu je, ako inak, fotoaparát. Zadnú časť K Zoom-u zdobí zásuvný objektív s 20,7Mpx optickým BSI snímačom, ktorý dopomáha ku kvalitnejším snímkam za horších svetelných podmienok.

Integrovaný ISP čip má zase na starosti zvýšenie ostrosti detailov. Galaxy K Zoom ponúka až 20-násobný zoom, z toho je prvých 10 optický, zvyšných 10 digitálnych. O kvalitu a ostrosť vzdialenejších snímok sa stará optická stabilizácia obrazu. Raritou medzi mobilnými telefónmi je xenónový blesk, ktorý má väčší dosah predovšetkým počas tmy, resp. v nedostatočných svetelných podmienkach, vďaka čomu poskytne snímkam prirodzenejšie odtiene.

Toľko k teórii. V praxi ponúkne fotoaparát pomerne dosť nastavení, no zväčša tých všeobecných. Tých manuálnych je pomenej, čo je škoda. Manuálne si viete nastaviť akurát ISO a expozíciu.







Okrem toho ponúkne fotoaparát viacero režimov, od automatického cez panorámu, HDR, rôzne profi štýly až po tzv. selfie, v ktorom si ohraničíte oblasť, kde sa má fotografia nachádzať a následne sa odfotíte pomocou hlavného fotoaparátu. Program vytvorí tri snímky za sebou, z ktorých si vyberiete tú najviac sa vám pozdávajúcu.

Všetky vytvorené snímky, prípadne nedokonalosti na nich, si viete dodatočne upravovať pomocou programu s príznačným názvom Štúdio, ktorý vám umožní menit' jas, kontrast, tón, pridávať rôzne efekty, vytvárať koláže a podobne.

20,7Mpx rozlíšenie fotoaparátu vám umožní vytvárať fotografie vo veľkosti 5184×3888, avšak len v pomere strán 4:3. Pre pomer strán 16:9 si budete musieť vystačiť s rozlíšením "len" 15,1Mpx pri veľkosti 5184×2916. Vyhotovené fotografie sú kvalitné, so živým a reálnym podaním farieb, vysokou ostrosťou a kvalitou obrazu aj pri väčšom priblížení fotografie. Video môžete natáčať "len" vo Full HD rozlíšení pri 60 snímkach za sekundu, čo je taktiež škoda, pre plnohodnotný fotoaparát v mobile by sa viac hodilo už 4K rozlíšenie, ako napr. u Galaxy S5, prípadne Note 3

VERDIKT

Príjemné prekvapenie. Asi tak by sa dali zhrnúť dojmy z fotomobilu Galaxy K Zoom. Oproti svojim predchodcom sa "mobilný fotoaparát" výrazne zlepšil po každej stránke, poskytne vynikajúci výkon, veľmi dobrý fotoaparát, vyladený a svižný systém, vydarený dizajn. Zamrzí hlavne slabšie rozlíšenie displeja, absencia natáčania 4K videa či dosť málo manuálnych nastavení fotoaparátu. K väčším rozmerom a hmotnosti sa nemá zmysel vyjadrovať, je to vec, s ktorou treba vzhľadom na zameranie telefónu počítať a zmierit' sa s tým. Celkom príjemná je aj cena smartphonu.

Miroslav Konkoľ







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

Prestigio Multipad 7.0

Testovali sme lacný tablet Prestigio

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Prestigio
Dostupná cena : 135 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ 3G
+ NFC
+ výkon

- fotoaparát

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Mediatek MT8382V
Frekvencia: 4× 1,3GHz
Grafický čip: Mali-400 MP2
Operačná pamäť: 1GB
Úložný priestor: 16GB
Technológie: Wi-Fi, BT 4.0, GPS, 3G, NFC
Displej: IPS 7", 1280 × 800
Batéria: 3500mAh
Hmotnosť: 295 gramov
Systém: Android 4.2.2

HODNOTENIE:

81%

Hoci stojí len 135 eur, svoju úlohu si dokáže splnit' vel'mi dobre. Vyskúšali sme lacný Android tablet od Prestigia, pri ktorom vás nečakajú zbytočné kompromisy a ako bonus dostanete skvelé puzdro, netradičné farby a 3G modem.

Výber lacného tabletu nebol nikdy príjemnejší. Ak dnes prídete do obchodu, či navštívite webové stránky akéhokol'vek e-shopu, čaká na vás bohatá ponuka tabletov s nízkou cenou. No nešetrite za každú cenu a vyhýbajte sa modelom s cenou pod sto eur. Dobrý a zároveň lacný tablet dnes začína na cene okolo 150 eur, mal by mat' aspoň dvojjadrový procesor, gigabajtovú operačnú pamät' a displej s HD rozlíšením. Do tejto kategórie zapadá aj testovaný model Prestigio MultiPad Color.



PODARENÝ DIZAJN

Tablet je síce vyrobený z plastu, no pevnost' je dobrá a pri pohl'ade naň vám ani nenapadne, že je taký lacný. Kvalita povrchovej úpravy je dobrá – to znamená, že neurazí a zároveň sa nebudete hanbit' vytiahnut' tablet ani v spoločnosti drahých modelov. Okrem klasickej čiernej farby si môžete tablet kúpit' aj v bielej, zelenej, červenej a fialovej. Zadná povrchová úprava je lesklá so zaujímavým grafickým motívom.

Dostupné sú tiež verzie s väčšou uhlopriečkou, pri ktorých sa mení len kapacita batérie a v prípade 10,1- palcového modelu aj verzia operačného systému (Android 4.4.2). Kvalita displeja je dobrá, pozorovacie uhly nadpriemerné a rozlíšenie presne také, aké by sme v tejto cenovej kategó rii očakávali, 1280 × 800 bodov. Na tele vel'a tlačidiel nenájdete, je tu len klasicky tlačidlo blokovania obrazovky a dvojica na úpravu hlasitosti.

Páči sa nám, že výrobca ponúka v základnej výbave aj kvalitné a pevné puzdro. Je pekné, odolné a určite ho odporúčame používat'. Obrazovka tabletu totiž nemá odolné sklo a pokial' ho budete nosit' v taške plnej rôznych vecí, tak si ho vel'mi rýchlo poškrabete.

ZAHRÁTE SA AJ HRY

Výkon nie je vysoký, no pri pohl'ade na cenu sme čakali výrazne horší výsledok. Zahráte sa skoro každú hru, no pri tých graficky náročnejších budete musiet' ubrat' z detailov. Reakcie systému sú rýchle, problém nerobí ani grafická nadstavba s vlastnými miniaplikáciami a nenašli sme ani jednu aplikáciu, ktorá by nefungovala korektne.

Vo vnútri nájdete čip Mediatek MT8382V, ktorého základom je štvorjadrový procesor s pracovnou frekvenciou 1,3GHz. Pri hrubom výkone nemajte vel'ké očakávania. Čipy v lacných tabletoch zaostávajú za prémiovými modelmi. To však nie je, našt'astie, také zlé ako kedysi a nárast výkonu oproti starším tabletom cítit' okamžite. Páči sa nám, že výrobca nešetril na pamäti a pre dáta poskytol 16 gigabajtové úložisko, ktoré si môžete rozšírit' pomocou microSD karty. Dostatočná je aj kapacita operačnej pamäti – jeden gigabajt je dostačujúca hodnota na bežné používanie a problémom nebudú ani moderné hry.

V cenovej kategórii do 150 eur by sme však nečakali prítomnost' technológie NFC a čo je najlepšie, nájdete tu aj slot pre SIM kartu. Vd'aka tomu môžete byt' online neustále a dokonca môžete tablet využívat' aj na telefonovanie a posielanie SMS správ. Horšie to je s integrovaným fotoaparátom, ktorý tu je len do počtu. Fotografie sú skutočne zlé a bežný kompaktný fotoaparát určite nenahradia.

SYSTÉM JE RÝCHLY

Môže za to hlavne minimum úprav, pri ktorých to výrobca, našt'astie, neprehnal. Systém dokonca v základe vyzerá ako čistý Android, výnimkou je len odlišné pozadie a niekol'ko miniaplikácií. Tie si, samozrejme, môžete z hlavnej obrazovky odstránit' a nič vám nebráni v tom, aby ste si ju upravili presne podl'a seba.

Prestigio tu už klasicky ponúka niekol'ko vlastných aplikácií, medzi ktoré patrí aj eReader, čo je čítačka a obchod v jednom. Má pomerne bohatú ponuku titulov, no nie všetky sú v slovenskom alebo českom jazyku. Nezabudlo sa ani na technológiu NFC, na využitie ktorej nemusíte tápat' v obchode a hl'adat' použitel'né aplikácie.

Pri syntetických testoch tablet obstál vel'mi dobre. S celkovým skóre 15210 bodov v benchmarku AnTuTu skončil pred mnohými drahšími modelmi vrátane Samsung Galaxy Tab 4, ktorý dosiahol o približne 2000 bodov menej. 3DMark Ice Storm Unlimited skončil s výsledkom 2821 bodov. Extreme je náročnejší, jeho výsledok bol 1901 bodov.

VERDIKT

Môže byt' dobrý tablet, za ktorý zaplatíte len 135 eur? Až doteraz sme si to nemysleli, no Prestigio má extrémne lacný tablet, ktorý je skutočne použitel'ný a až na podpriemerný fotoaparát tu len t'ažko budete hl'adat' slabé miesto. MultiPad Color je navyše vybavený technológiou NFC pre bezkontaktnú komunikáciu a 3G modemom pre mobilný internet a telefonovanie.

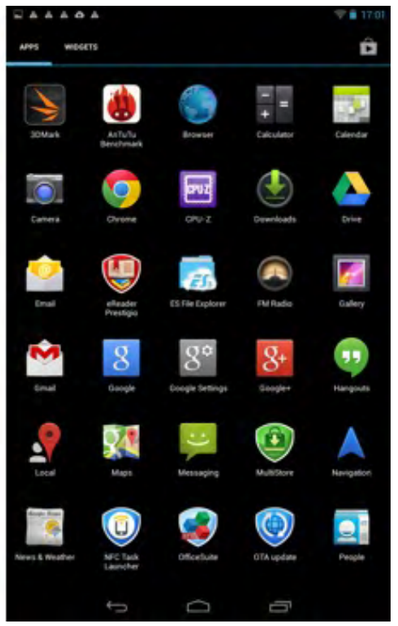
Prestigiu sa jednoducho podarilo vyrobit' tablet, ktorý dokáže uspokojit' väčšinu používatel'ov s obmedzeným finančným rozpočtom. Pritom to nie je žiadna výbehová starina, na akú ešte stále môžete narazit'. Hardvér nie je zlý, nerozpadne sa vám to a vd'aka 3G modemu môžete byt' stále online. Ak teda máte hlboko do vrecka, a zároveň potrebujete nový tablet, Prestigio je skutočne dobrou investíciou.

Matúš Paculík
V spolupráci s PC News









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

Cubitek Minicenter

Malá skrinka pre domáce PC

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CUBITEK
Dostupná cena : 50 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmery
+ hliníková konštrukcia
+ dizajn

- potenciál chladenia

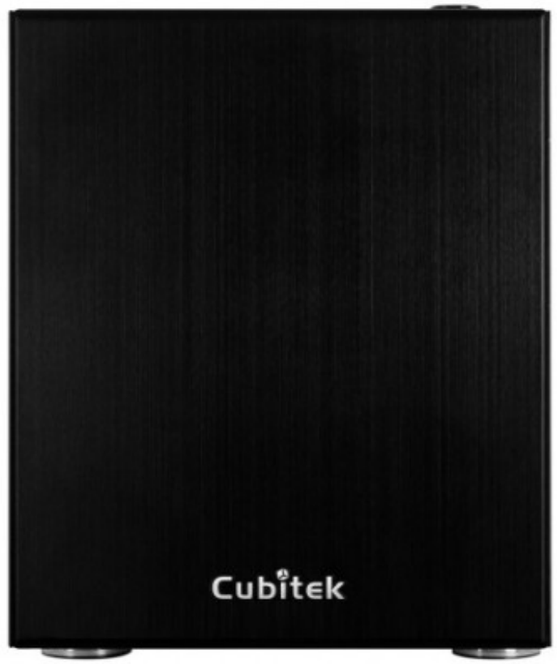
HODNOTENIE:

73%

Herný počítač by mal stát' v poriadnej skrinke plnej ventilátorov. No čo ak si chcete postavit' jednoduchý multimediálny počítač, ktorého spotreba sa bude pohybovat' na úrovni 40 W žiarovky? V tomto prípade žiadne deravé skrine nechcete. Chcete niečo celkom iné.

SFF, alebo maloformátové komponenty, sa v posledných rokoch rozmáhajú. Pomohla tomu predovšetkým vyššia efektivita čipov, ktoré teraz zastanú rovnakú prácu s podstatne menšími požiadavkami na napájanie. To umožnilo výrobcom pustit' sa do výroby malých komponentov, z ktorých sa dajú poskladat' malé kompaktné počítače. Už to nemusia byt' špeciálne upravené dosky s divokým layoutom a unikátnymi chladičmi pre procesory. Malý počítač si môže postavit' každý a s objemom skrinky sa bez problémov vmestíte do piatich litrov. Obl'úbené sú najmä herné počítače a ponuka skriniek, dosiek a krátkych, ale výkonných grafických kariet či kompaktných vodných chladení je skutočne široká. My sme však hl'adali niečo iné, malú skrinku pre nenáročný domáci počítač, ktorý bude robit' spoločnost' televízoru a využívat' sa bude na jednoduché kancelárske úlohy a prehliadanie internetu. Napadla vám platforma AMD Kabini? Ak áno, tak potom sme našli jeden vel'mi zaujímavý kúsok, ktorý bude energeticky úspornému APU vyhovovat'.

Je ním Mini Center od Cubitek, malá hliníková skrinka, ktorá neváži ani jeden a pol kila. Jej objem je menší ako objem malého vedra. Cubitek uviedol Mini Center na trh pred necelým rokom, celohliníková konštrukcia pripomína produkty Lian Li, tento kúsok sa najviac podobá na trochu viac zaoblený PC-Q7. Výrobca prezentuje Mini Center ako skrinku pre HTPC a práve tu bude mat' asi najväčšie šance. Jej možnosti chladenia sú obmedzené



a dobré zároveň, závisí však od typu použitia a ak máte chut' postavit' si v tejto skrinke herný počítač, radšej si ju rýchlo nechajte zájst'.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Mini Center zabalil Cubitek do nenápadnej kartónovej škatule, od ktorej by ste čakali všetko možné, len nie skrinku. Dôkladne zabalená vo fólii a penových výplniach aj s príslušenstvom váži len dva kilogramy, po vybalení a položení na váhu sme namerali 1115 gramov. Prvý dojem zo skrinky, ktorú tvorí z takmer absolútnej väčšiny hliník, je vel'mi príjemný. Vzhl'adom na malé rozmery sa nič neprehýba, nekrúti a povrchová úprava s rovnobežným „brusom" dáva dizajnu elegantný a drahý vzhl'ad. Mini Center pritom nie je vôbec drahá (a neskôr uvidíme, že ani nemá byt' prečo), na našom trhu ju zoženiete už za menej ako 50 eur. Ak viete, kol'ko stoja hliníkové skrinky pre ITX formát, viete aj to, že to naozaj nie je privel'a.

Príjemným detailom je plastová škatul'ka s inštalačným materiálom. S oddelenými priehradkami sa nám páči ovel'a viac ako jednoduché igelitové vrecko pridrôtované o časť vnútornej konštrukcie skrine.

Skrinka sa vyrába v striebornej a čiernej farbe, v ktorej bude aj náchylnejšia na prach a znečistenie, najmä od prstov rúk, a preto pri stavbe odporúčame používat' rukavice. Dizajn je minimalistický a absolútne jednoduchý. Kváder s pôdorysom 200×200mm a výškou 250mm je v prednej časti mierne zaoblený a ozdobuje ju len logo výrobcu. Obe bočnice sú spart'ansky jednoduché, vertikálne brúsenie hliníka vytvára na jednoliatych plochách príjemný malý detail.

Portová výbava sa nachádza v prednej časti hornej strany skrinky. Pozostáva z dvojice USB 3.0 portov, dvoch 3,5mm jackov na pripojenie headsetu, tlačidla na zapnutie zostavy a dvoch stavových diód. Tlačidlo mohlo byt' zhotovené kvalitnejšie, má zbytočne dlhú dráhu stlačenia a je možné, že časom sa začne zasekávat'. Nič iné, čo by narúšalo celistvost' skrinky, tu neexistuje. Žiadne vetriace mriežky, otvory, pozície pre ventilátory. Len brúsený hliník.

Pekným detailom sú krátke kruhové nožičky s penovým podložením, ktoré eliminuje prestup vibrácií zo skrinky na podložku. Vzhl'adom na to, že sa pevný disk inštaluje priamo na dno skrine (aj ked' cez gumové dištance) môžu v malej a l'ahkej skrinke vznikat' vibrácie vel'mi jednoducho.

Zadná strana už vyzerá trochu zaujímavejšie, no v porovnaní s väčšími, hoci len micro-towermi je to stále len to najnevyhnutnejšie. Napriek malým rozmerom sa do skrinky vmestí pomerne dost' komponentov, okrem ITX dosky je to plnohodnotný ATX zdroj, ale aj dvojslotová grafická karta s dĺžkou do 180mm. Ideálnym kandidátom je v tomto prípade NVIDIA GTX 750 Ti, najlepšie v niektorej zo skrátených verzií. Či to bude dobrý nápad v skrinke, ktorá nemá absolútne žiadnu podporu pre aktívne chladenie, to je už otázka celkového TDP komponentov.

Obe bočnice sú k rámu skrinky prichytené štvoricou skrutiek a po ich odobraní sa ukáže interiér rovnako jednoduchý ako exteriér. Zväzok káblov, visiacich z hornej prednej časti, a jeden vel'ký otvor v priestore základnej dosky sú jediné dva prvky, ktoré si na prvý pohl'ad všimnete. Jednotlivé časti skrine sú nitované a tuhost' jej dodávajú zahnutia hliníkových plátov, ktoré tvoria obal a šasi zároveň. Pri 20-centimetrových dĺžkach toto nie je žiadny problém a tuhost' skrinky aj po osadení komponentmi ostáva vel'mi dobrá.

Do skrinky sa vmestí klasická ITX doska s chladičom procesora s výškou do 85mm. Počítat' tak môžete s relatívne účinným chladičom pre procesor, problém však bude inde. Skrinke chýba aspoň jedna pozícia na odsávanie ohriateho vzduchu z jej vnútra, túto úlohu tak bude musiet' na seba zobrat' zdroj. Použit' sa síce dá klasický ATX zdroj s dĺžkou do 150mm, lenže ani ten nemusí zvládat' odsávat' teplý vzduch zo skrine von. Navyše, chladenie samotných komponentov zdroja "teplým vzduchom" zo skrine neprospieva ani jeho životnosti a pri zostavách v tejto cenovej hladine budú osádzané skôr relatívne jednoduché zdroje s malým výkonom a menej masívnymi chladičmi. Tak či onak, vzhl'adom na vnútorný priestor skrine jednoznačne odporúčame modulárny zdroj. Inštalácia bude nielen jednoduchšia, ale ked'že to málo vzduchu sa vo vnútri rýchlo ohreje, bola by škoda vytesnit' ho ešte viac nevyužívanými káblami.

INŠTALÁCIA KOMPONENTOV

Napĺňanie skrinky komponentmi sme začali na jej dne. Tu sa totiž nachádzajú otvory na osadenie pevných diskov. Podporované sú bud' dva 2,5" disky, alebo jeden 2,5" a jeden 3,5" disk. Ideálna sa nám zdá kombinácia 2,5" systémového SSD a terabajtového 2,5" disku, všetko však závisí od konkrétneho nasadenia a požiadaviek.

Na disky stačí naskrutkovat' okrúhle podložky a následne ich nasunút' do otvorov na dne skrine. 3,5" disk sa do skrinky vmestí len tesne a je dobré káble pripojit' už pred samotnou inštaláciou. I v tomto prípade padnú vhod odpojitel'né vetvy zdroja.

Miesta naozaj nie je privel'a a 3,5" disk je v prípade inštalácie dedikovanej grafickej



karty v bezprostrednej blízkosti jej chladiča, čo taktiež nepridáva na jeho životnosti. Pri malých skrinkách treba dávat' pozor na mnoho detailov, hoci to tak na prvý pohl'ad nevyzerá, no 2,5" disk bude istotou, že vám nebude pri osadení grafickej karty chýbat' zopár dôležitých milimetrov.

Vzhl'adom na hrúbku hliníkových plechov, z ktorých je skrinka zhotovená, môže problém nastat' aj pri osádzaní krycieho plieška I/O panelu dosky. Ten je väčšinou prispôsobený na ocel'ové plechy s hrúbkou do 1mm, nie je to však nič, čo by sa nedalo kliešt'ami jednoducho zvládnut'. Osadenie základnej dosky je pomerne jednoduché, treba si však dopredu pripravit' káble k pevným diskom, my sme sa rozhodli viest' ich poza dosku.

Otvor pod priestorom socketu základnej dosky dáva dostatok priestoru



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

na pohodlnú inštaláciu aj rozmernejších chladičov. Využijete ho v prípade, že dosku s už osadeným chladičom bude náročné do skrinky osadit'. Miesto na schovanie prebytočnej kabeláže tu však budete hl'adat' márne.

Zdroj drží v skrini len na svojich štyroch skrutkách a páči tak zadnú stranu skrinky. Ku krúteniu však nedochádza a Mini Center si svoju tuhost' udržiava aj po naložení komponentmi. S kabelážou to v malých skrinkách nikdy nie je jednoduché, opät' opakujeme vhodnost' použitia modulárneho zdroja, prípadne zdroja, ktorý má len málo krátkych vetiev. Páčilo by sa nám, keby skrinka podporovala menší SFX zdroj, aspoň prostredníctvom redukcie, ušetrilo by sa tak miesto vo vnútri a inštalácia by bola pohodlnejšia. Možno by pod zdrojom ostalo aj miesto pre 60mm ventilátor, ktorý by pomohol vytvorit' nejakú výmenu vzduchu.

PREVÁDZKOVÉ VLASTNOSTI

Lenže to by už nebola Mini Center. Cubitek má v ponuke aj skrinku Mini Cube, ktorá už má lepšie chladenie a vmestí sa toho do nej viac, no je už aj citel'ne väčšia. Do Mini Center sme najprv osadili základnú dosku Intel s čipsetom H57 a procesorom Intel Core i5-665K. 73W TDP procesora síce nebol problém pre masívny chladič so 120mm ventilátorom, pre skrinku to však už bola privel'ká zát'až. To málo vzduchu v skrini sa ohrialo pomerne rýchlo a pri plnej zát'aži procesora sa teplota vyšplhala na 80°C v priebehu dvadsiatich minút. Hliníkové telo skrine sa rozohrialo, no nedokázalo pasívne odovzdat' vytvorené teplo svojou plochou do okolia. Našu testovaciu ITX platformu sme preto museli vymenit'.

Siahli sme po celkom opačnom extréme. Athlon X4 5350 je APU s TDP len 25W a v jednoduchej doske je dobrým základom multimediálneho počítača. Práve Kabini je vhodná platforma, po ktorej by ste sa mali v tomto prípade obzerat', podobne ako dosky s novými Celeronmi J1800 a J1900, predstavit' si vieme aj zostavu s Core i3-4130T. Inštalácia bola i tu bez problémov, možno by sa nám páčili o čosi kratšie káble od USB 3.0 portov a tlačidiel. Naopak, kábel predného audio výstupu mohol byt' o 10 centimetrov dlhší, čo by ul'ahčilo jeho vedenie a zamaskovanie v skrinke. Vd'aka minimu dier skrinka dobre tlmí hlučnost' ventilátorov a celkom dobré to je aj s vibráciami pevných diskov.

Teplota procesora sa aj v dlhodobej zát'aži pohybovala niekde okolo 40°C, vzduch v skrinke sa ohrial na 33°C, čo sú vel'mi dobré hodnoty, APU od AMD je na chladenie absolútne nenáročné a samo si vystačí s malým hliníkovým chladičom so 40mm ventilátorom. Pri výkonnejších komponentoch už bude trpiet' zdroj, ktorý bude jediným prvkom, odsávajúcim ohriaty vzduch zo skrine. Dobrým riešením by bolo použitie blowera do PCI pozícií, prípadne si vybrat' grafickú kartu s TDP pod 60W a takou konštrukciou chladiča, ktorá bude vyfukovat' teplý vzduch von zo skrinky. Tu sa však už čaro nízkej hlučnosti istotne rozplynie a navyše budete trápit' komponenty vysokými teplotami. Pre herné počítače je celkom iný segment ITX skriniek.

VERDIKT

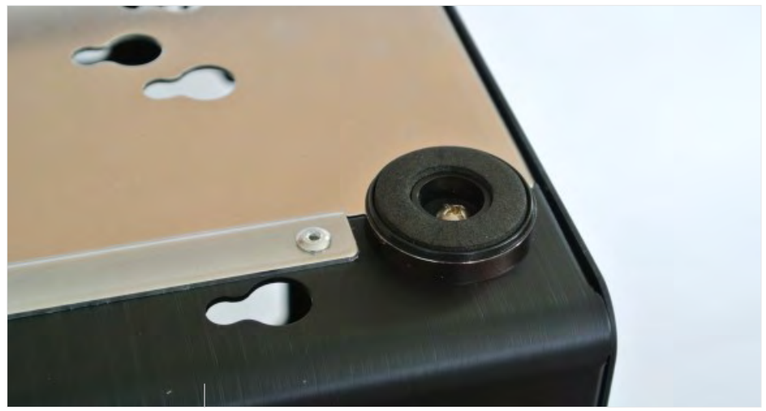
Cubitek Mini Center je elegantná a slušne spracovaná skrinka, ktorá si majitel'a získa svojimi rozmermi a určite aj celkom dobre nastavenou cenou. Ak si vyberiete komponenty rozumne, bude celková hlučnost' takmer zanedbatel'ná a v prostredí večernej obývačky o nej rozhodne nebudete vediet'.

Určite však neodporúčame pasívne chladený zdroj a akýkol'vek procesor s TDP nad 50W, skrinka má len vel'mi malý potenciál pre chladenie a s výkonnejšími komponentmi si jednoducho neporadí. Ak hl'adáte decentný obal pre kancelársky počítač, alebo spoločnost' pre televízor, Cubitek Mini Center je určite vhodným riešením mimo zaužívaného štandardu kancelárskych minitowerov či desktopových HTPC skriniek.

Ján Michálek
V spolupráci s PC News







SYLVESTER STALLONE
JASON STATHAM
ANTONIO BANDERAS
JET LI
WESLEY SNIPES
DOLPH LUNDGREN
KELSEY GRAMMER
RANDY COUTURE
TERRY CREWS
KELLAN LUTZ
RONDA ROUSEY
GLEN POWELL
VICTOR ORTIZ
ROBERT DAVI
MEL GIBSON
HARRISON FORD
A ARNOLD SCHWARZENEGGER

EXPENDABLES 3

MILLENNIUM FILMS LIONSGATE

V KINÁCH OD 14. AUGUSTA

GENERATION MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál BONTON FILM

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

Razer Adaro In-Ears

Desat' milimetrov v uchu od Razeru

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: RAZER
Dostupná cena : 70 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ štýl
+ zvuk
+ spracovanie

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Frekvenčný rozsah:

20Hz – 20kHz

Impedancia: 32Ω

Citlivosť @1kHz:

96dB ± 3dB

Vstupné napätie: 10mV

Konektor : pozlátený

3,5mm Audio Jack

Dĺžka kábla: 1,3m

Hmotnosť: 22g

HODNOTENIE:

90%



Je to už dobrých pár rokov, čo spoločnosť Razer víri vody herného priemyslu. Po niekoľkých úspešných modeloch herných slúchadiel rozširuje Razer svoje rady aj o audio techniku pre bežných používateľov, ktorí majú, na rozdiel od hráčov, trochu iné predstavy o skvelých slúchadlách. Kvalitné a vyvážené hudobné podanie, prenosnosť a štýl robia z Adaro In-Ear veľmi schopného konkurenta na trhu štupľových hudobných slúchadiel.

PRVÉ DOJMY

Potenciálneho zákazníka sa slúchadlá snažia prilákať už balením. V priehľadnom plaste sú slúchadlá totiž vystavené v plnej paráde aj s náhradnými nadstavcami do ucha. V nepriehľadnej časti je okrem zvyšku kábla ukryté i praktické puzdro, ktoré slúchadlá ochráni počas prenášania, a pár papierov.

PEVNÉ PO HLINÍKU

Ploché, takmer nemotajúce sa káble vedú k dvom hliníkovým štupľom. Oproti bežným slúchadlám sú o niečo ťažšie, no opláca nám to pevnosť a pocit kvalitného materiálu, ktorý slúchadlá "dedia" po tomto kove. Čo sa týka dizajnu, spoločnosť nesklamala, opäť spojila agresivitu a ergonómiu do jedného, z čoho vyšli štýlové a zároveň praktické slúchadlá. Nie darmo sa hovorí, že v jednoduchosti je krása. Razer sa neobťažoval prvkami, ako napríklad ovládanie hlasitosti či mikrofón, ktoré v mnohých prípadoch komplikujú používanie. Len slúchadlá a kábel zakončený kolienkom s 3,5mm jackom kompatibilným s drvivou väčšinou zariadení.



TAJOMSTVO V NEODÝME

Dizajn síce poteší, no kľúčovou vlastnosťou slúchadiel je, samozrejme, zvuk. V robustnom šasi sídlia 10mm neodýmové magnety, ktoré sa taktiež, pripisujúc na hmotnosti slúchadiel, starajú o čistý a neskreslený zvuk. Aj keď pri pohľade na špecifikáciu nebudeme nijako ohúrení, zvuk je veľmi slušný, nechýbajú basy ani výšky, drží si svoju čistotu a nezlieva sa nám do jednej veľkej akustickej kaluže, ako je tomu pri lacných slúchadlách.

VLASTNÝ SVET

Štuple majú svoju výhodu vo zvukovej izolácii. Tak ako vás nerušia vplyvy prostredia, takisto ani prostredie nerušia vplyvy z vašich slúchadiel. Samozrejme, v niektorých prípadoch je dobré, ak počujete, čo sa deje vôkol vás, no pokiaľ ide o hudobný zážitok, izolácia má niečo so seba. Okrem filtrovania hluku z vonkajšia umožňu je menej výraznýmtónom lepšie vyniknúť, hudbu je počuť zretelnejšie aj pri nižších hlasitostiach. Aby bola izolácia dokonalá, výrobca nám pribalil štyri rôzne veľkosti štupľov, aby vám presne sadli do ucha.

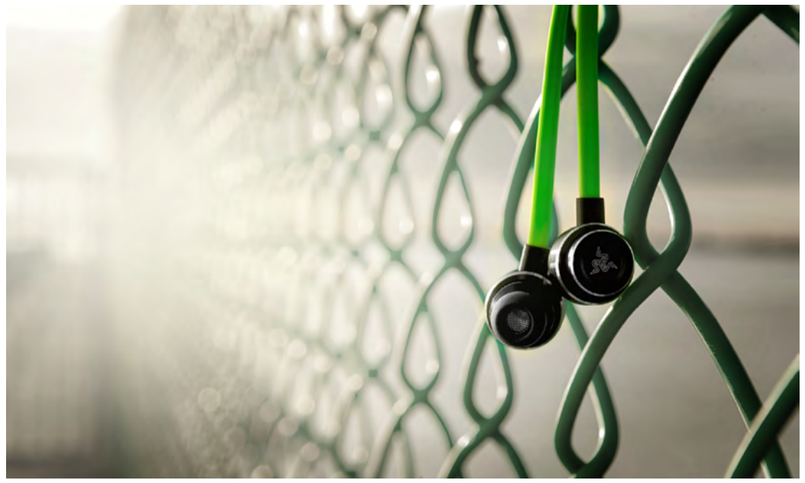
VERDIKT

Razer Adaro In-Ears rozhodne patria medzi tie lepšie slúchadlá, ktoré sa vyskytujú na našom trhu. Ak ste fanúšikom tejto firmy, agresívneho dizajnu, extravagantných farieb a hľadáte niečo prenosné na počúvanie hudby, tieto slúchadlá sú skvelou voľbou. Napriek cene, ktorá sa pohybuje v okolí 70€, sa však môžu vyskytnúť pochybnosti o tom, či je to výhodná kúpa. Pomer kvality a ceny nie je zlý, no vzhľadom na značku je jasné, že je mierne prehnaná. Ak je pre vás práve cena rozhodujúci faktor, nie je až také ťažké nájsť k nim zvukový ekvivalent s cenovkou o pár desiatok eur nižšie, šetríme tým však aj na kvalite spracovania a na dizajne.

Eduard Čuba







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

Logitech Corded Mouse M500

Komformtý ovládač kancelárskeho kurzoru

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : od 23 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ ergonomický dizajn
+ presný laser
+ prepínacie koliesko

- trochu hlučné tlačidlá
- nevhodná pre l'avákov
- fixné dpi

HODNOTENIE:

90%

Spoločnosť Logitech prednedávnom potichu uviedla upravenú verziu jednej z ich najpopulárnejších klasických káblových myšiek, Corded Mouse M500. V čom sa táto nová, upravená verzia líši od pôvodnej? V čom spočíva čaro tejto myšky?



"Nová" myš prešla niekol'kými zmenami hardvéru, konkrétne častí, ktoré sú ukryté vo vnútri a na ktoré sa používatelia v minulosti najviac st'ažovali. Koliesko a laser tak dostali svoj vel'ký upgrade - koliesko sa dá lepšie stláčat' a laser sníma presnejšie. Teda laser má stále problémy so sklenenými a inými lesklými povrchmi (čo je však problém väčšiny laserových myší), ale je na tom ovel'a lepšie ako predtým.

Myš je pomerne vel'ká (jej rozmery sú 6,9x12,55x4,15cm), ale pritom je vel'mi l'ahká (váži len 144g).

Nejde o hernú myš a preto sa hodí skôr na kancelárske práce, ale aj tak sme neodolali a skúsili sme ju. Môžeme ju smelo odporúčat' aj na občasné nenáročné hranie pre sviatočných hráčov, ktorí spustia nejakú tú hru len zriedkavo. Myš má však fixné rozlíšenie nastavené na 1000dpi, čo je pre hry trochu obmedzujúce.Vd'aka svojmu tvaru perfektne sedí v ruke a ruka z nej nebolí, ani po niekol'kých hodinách používania.

Myška má na boku dve tlačidlá, ktoré sú prednastavené ako vpred/späť pri surfovaní, ale môžete si do nich nastavit' aj iné funkcie. Logitech má vol'ne dostupnú utilitu, ktorá vám umožní naprogramovat' do každého tlačidla l'ubovol'nú funkciu – napríklad aj zmenu hlasitosti, alebo funkciu PLAY. Kábel je dostatočne dlhý (až 180cm) a ohybný, čo vám dá dobrý komfort pri jej používaní. Pri kolieskу sa nachádza mechanický prepínač, ktorým môžeme rýchlo prepínat' medzi režimami otáčania kolieska – hyper rýchle scrollovanie, alebo krokovanie.

Čo však môže niektorým používatel'om prekážat' je, že myška je trochu l'ahšia. Niekomu sa môže zdat' až pril'ahká. Myška má celkom hlučné tlačidlá (cvakajúce mikrospínače), čo by tiež mohlo niekomu prekážat'.

Problém môžu mat' aj l'aváci. Myška je síce pekne ergonomická, avšak nie je určená pre l'avú ruku. L'aváci si ju kvôli jej neuniverzálnemu tvaru, vhodnému len pre pravú ruku, príliš neužijú.

A rozlíšenie? Fixne nastavené dpi na 1000 je pre vel'ké monitory s vyšším rozlíšením jednoducho málo, hoci treba uznat', že vyššie dpi by zas na menšom monitori bolo na zbláznenie. Toto je skrátka rozumný kompromis.

Aby sme to zhrnuli - myška je perfektná do domácnosti, kancelárie aj na občasné, neprofesionálne hranie.

Ak odhliadneme od niekol'kých chybičiek krásy, dostaneme kvalitnú myšku, ktorá v rámci svojej cenovej kategórie určite ponúka zaujímavé možnosti. Suma je viac než prijatel'ná a výrobca na ňu navyše poskytuje až trojročnú záruku, takže čo viac dodat'? Hŕŕŕ sa na nákup!

Andrej





MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Transformers: Age of extinction,
USA, 2014, 165min

Režie: Michael Bay
Scénár: Ehren Kruger
Kamera: Ben Davis
Hudba: Amir M. Mokri
Hrajú: Mark Wahlberg, Jack Reynor, Nicola Peltz, Stanley Tucci, Kelsey Grammer, Sophia Myles

PLUSY A MÍNUSY:

+ Autoboti masakrujúci Deseptikonov
+ Deseptikoni ničiaci mesto
+ Autoboti na Dinobotoch masakrujúci Deseptikonov

- nudné l'udské postavy
- stupídnost' snímky
- všetky scény, v ktorých nevystupujú Transformeri



HODNOTENIE:
65 %

Transformers: Zánik

NA ŠROT

Na stupnici od 1 do 10, ako vel'mi by sa vám páčilo pozerat' sa na súboje obrovských robotov, búrajúcich budovy v meste? Číslo, ktoré zvolíte bude odpovedat' počtu hviezdičiek, ktoré by ste udelili tomuto filmu. Vel'a iného, čo stojí za zmienku, sa totižto v tomto filme nenachádza.

Automechanik Cade Yager (Mark Wahlberg) žije so svojou dcérou Tessou (Nicola Peltz) v polorozpadnutom dome s vel'kou kôlňou. Cade je neschopný rodič, čo nevie poriadne uživit' svoju dvojčlennú rodinu, a namiesto toho, aby zohnal svojej dcére peniaze na školu, radšej vyrába polofunkčné robotické prístroje, ktoré nemajú v reálnom živote absolútne žiadne uplatnenie. Aj tak ale žije s dcérou v harmonickom vzt'ahu. Teda až do chvíle, kým si domov nedonesie starú rachotinu, z ktorej sa neskôr vykl'uje samotný Optimus Prime.

To, že nový Transformers sú hlavne o súbojoch vel'kých robotov, najkrajšie ilustrujú práve nerobotické postavy. Pri prvých Transformeroch (2007) sa scenáristi ešte snažili napísat' zaujímavé postavy a obsadit' ich dobrými hercami. Časy Shia LaBeoufa a Megan Fox sú však už dávno preč. S celou sériou sa ako čierna stuha smutne tiahne postupná degenerácia hlavných postáv. Vrcholom boli Transformers 3 (2011), kde postavu LaBeoufovej priatel'ky Carly nahradila syntetická Rosie Huntington-Whiteley. V štvorke už postavy nie sú až také tupé a nezaujímavé, ale naozaj len o nepatrný krôčik. Stále sú nudné, bez reálnych emócií a motivácií. Pre Michaela Baya je evidentne dôležitejšie to, ako postavy vyzerajú, než ako hrajú. Človek má niekedy až pocit, že film sa už-už zmení na reklamu, kde sa vám hlavná postava pokúsi predat' nový vlasový kondicionér. Ked' sme už pri tom, product placementu je v nových Transformeroch opät' kopcom.

Po hudobnej stránke je na tom film celkom slušne, soundtrack ale nie je vel'mi originálny. Človeka celý čas napadá myšlienka: Toto som už niekde počul. Z radu vytŕča najmä hudobný motív à la Počiatok (2010). Ten bol mimochodom recyklovaný už vel'a krát predtým.

Transformers však vždy bol a je film len o jednom. O súbojoch obrovských robotov. A táto časť filmu sa Bayovi naozaj podarila. Transformer samuraj, Transformer tyranosaurus chrliaci oheň, Transformer s padákom, Transformer s cigaretou a d'al'šie infantilnosti. To všetko sa spolu bije, ničí mestá, rozbíja vesmírne lode, a skrátka robí veci, ktoré človeka baví sledovat'. Deštrukcia je všadeprítomná a obrovská. Na vel'kom plátne ide o luxusný zážitok.

Zaujímavým paradoxom filmu je, že divák si omnoho viac obl'úbi samotných Transformerov ako živých hercov. Herci sú nudní a pohybujú sa podl'a vopred pripravených šablón. Vo filme existujú len preto, aby sypali hlášky a šírili americké rodinné hodnoty. Zato Transformery, tí sú omnoho zaujímavejší. Optimus Prime je najlepšie napísanou postavou. Ako jediný má zaujímavú dilemu vo filme a dokonca sa uňho objavil aj charakter postavy, ktorý ostatným postavám akosi nebol dopriaty. Aj ked' aj on má svoje muchy. Celý film sa zaprisaháva, že nikdy nezabije človeka a o pät' minút na to už ničí jeden panelák za druhým. Ale kto vie, možno v Amerike slúžia paneláky na výhradne estetickú funkciu, a sú vyl'udnené. (Napočudovanie moja posledná myšlienka nie je úplne absurdná, v Severnej Kórei to tak naozaj je.)

Transformers: Zánik je druhým najlepším filmom v Transformerovskom univerze. Väčšina kritikov bude pravdepodobne Bayov nápad na pokračovania zakopávat' pod čiernu zem, ale ja si vravím, prečo nie. Vyzerá to tak, že v d'alších častiach svojho stroja na peniaze pošle Optimusa do vesmíru. Čo by v najlepšom prípade mohlo znamenat' príbeh bez planéty Zem a otravných l'udských postáv. Na druhej strane sa však vo vesmíre nedá robit' kvalitný product placement (mimozemšt'ania nejazdia na Chevroletoch), takže budem svoje očakávanie radšej krotit'.

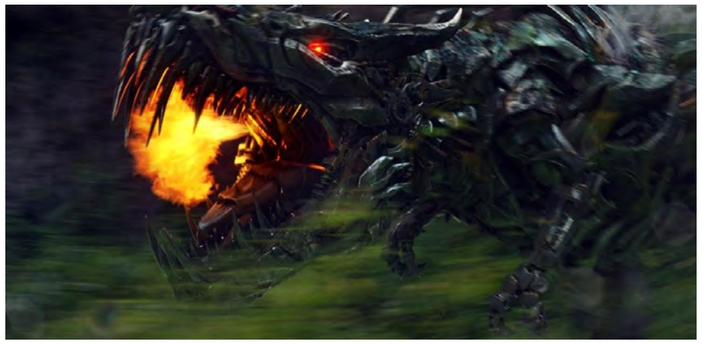
Úprimne, aj ked' sa mi nový Transformers páči, objektívne to nie je dobrý film. Je to vlastne dost' zlý film, ale... sú tam všetky tie úplne famózne súboje robotov, ktorými si film získal moju priazeň.

„Film o súbojoch vel'kých robotov. Ak chcete niečo viac, hl'adajte inde."

Adam Schwarz









MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Dawn of the planets of the apes,
USA, 2014, 130min

Žáner: Sci-Fi / Akční / Drama / Thriller
Režie: Matt Reeves
Předloha: Pierre Boulle (kniha)
Scénář: Mark Bomback, Rick Jaffa, Amanda Silver
Kamera: Michael Seresin
Hudba: Michael Giacchino
Hrají: Gary Oldman, Toby Kebbell, Judy Greer, Keri Russell, Andy Serkis, Kodi Smit-McPhee, Jason Clarke, Kirk Acevedo, Keir O'Donnell, Enrique Murciano, Larramie Doc Shaw, Karin Konoval, Steven Wiig, Michelle DeVito, Lucky Johnson, Matthew James, Nick Thurston, Jon Eyez, Kevin RankinStevens, Queen Latifah, Seth Rogen

PLUSY A MÍNUSY:

+ digitální triky
+ atmosféra
+ charaktery hlavních hrdinů

- zbytečné inklinování k stereotypům
- trochu delší stopáž, než by bylo třeba



HODNOTENIE:
80 %

Úsvit planety opic

NA PRAHU GENOCIDY

Když před třemi lety přišel do kin prequel k původní Planetě opic, spoustu lidí výsledek překvapil. Po nijakém pokusu Tima Burtona o remake klasické látky z roku 2001 totiž přišla v režii Ruperta Wyatta silně atmosférická podívaná, která se k látce pocházející z díla francouzského spisovatele Pierrea Boullea vracela poněkud odlišnou cestou. Nyní, o tři roky později, je pokračování Zrození Planety opic vyhlíženo jako jeden z nejdůležitějších blockbusterů letošního filmového léta, a tak jsou očekávání přeci jen o něco vyšší. A pokud vás předešlý díl alespoň trochu oslovil, tohle si určitě nebudete chtít nechat ujít

K Caesarovi a jeho smečce se příběhově vracíme zhruba deset let po konci prvního dílu. Na všech kontinentech od té doby naplno propukla virová infekce, která způsobila decimaci několika miliard lidí na Zemi. Přežívají jen geneticky imunní jedinci, kteří se snaží zachránit alespoň to málo, co z lidské civilizace zbylo. Jedna taková skupina, sídlící v centru toho, co kdysi bývalo San Franciscem, však čelí blížící se energetické krizi, která by znamenala ztrátu zbytku společenského řádu, který se podařil místnímu vůdci Dreyfusovi (Gary Oldman) udržet. Jedinou jejich možností na záchranu je generátor na nedaleké přehradě. Problém ale je, jak průzkumná skupinka brzy zjišťuje, že se generátor nachází na území opic. Jedná se o to samé území, které před deseti lety napadly policejní jednotky – Golden Gate Bridge. Za těch deset let se ale mnohé změnilo.

To ostatně platí i o třech letech, které od sebe dělí filmy. Zatímco první díl byl tak trochu krokem do neznáma, u dvojky už tvůrci věděli, do čeho půjdou a čemu musí dostát. Možná právě proto na režijním postu vystřídal Wyatta další talent Matt Reeves, který měl mimo jiné za sebou hodně solidní snímek Monstrum. Ten, místo příběhu o tom, jak se opice staly



inteligentními a jak drastická část lidské populace vymřela, dostal do ruky příběh o začátku války, která svrhla lidské pokolení a nastolila vládu opic. A v atmosférickém vrstvení působivé podívané si počíná neméně obratně jako jeho předchůdce.

Virus, opice a válka

Úsvit Planety opic je totiž docela odlišný snímek od prvního dílu, nicméně vyvolává stejné pocity jako jeho předchůdce. Ceasar, jeho smečka a také jeho potomstvo tu hrají ještě o něco důležitější roli než ve Zrození Planety opic. Pokud se posledně jednalo o jakýsi origin této postavy, tentokrát se s Caesarem setkáváme jako s rozumným vůdcem, který se za každou cenu snaží zabránit otevřenému konfliktu mezi lidmi a opicemi a který také zakusí veškeré důsledky svých rozhodnutí. Zatímco by tak divák měl spíše fandit lidem, aby se proti opičákům ubránili, přiklání se spíše na stranu nepochopených opic a výsledná situace, kterou snímek svoji více jak dvouhodinovou pout' v kině zakončuje,



zanechává v diváctvu vlastně zvláštně smíšené pocity.

Tento letní blockbuster ovšem není jen o příběhu, ale také o charakterech. Je sice škoda, že některé z nich možná až příliš zbytečně inklinují k jakémusi stereotypu či schematičnosti, nicméně ústřední dvojice Malcolma (Jason Clarke) a opičáka Caesara, v podání ještě o něco impozantnějšího Andyho Serkise, toto do značné míry vynahrazuje. Parádní chemie mezi těmito dvěma postavami a uvěřitelnost jejich vztahu do značné míry po většinu snímku udržuje docela tuhou atmosféru. Té také dopomáhají úžasné digitální triky, které, až na finální souboj na rozestavěném mrakodrapu, ždímají ze současné digitální špičky opravdu maximum.

Poslední šance na mír

Matt Reeves ukazuje, že byl rozhodně správnou volbou na režiséra, který by měl následující dva díly převzít. Úsvit je parádně natočenou podívanou, která naprosto plynule střídá malá osobní dramata, zajímavé postavy a velké společenské otázky, stejně jako neustále sílící hrozbu vyostřeného vojenského konfliktu. K tomu pomáhá i parádní kameramanská práce Michaela Seresina a více než působivý soundtrack Michaela Giacchina, který ve vás udrží ten lehký mráz v zádech až do úplného konce závěrečných titulků.

Úsvit Planety opic je zkrátka asi tou nejlepší ukázkou ve všech ohledech vydařeného sequelu, jaká mě v současnosti napadá. Tam, kde skvěle fungovala jednička, toto pokračování zlepšuje, přidává a přitvrzuje. Takhle vydařený atmosférický blockbuster, který by byl navíc druhým dílem nějaké série, tu zkrátka už pěkných pár let nebyl. Pokud vám tedy svět Planety opic alespoň něco trochu říká, Úsvit Planety opic si rozhodně nebudete chtít nechat ujít.

„Ve všech ohledech vydařené pokračování, které nejen že vyrovnává kvality předešlého dílu, ono je v mnohých ohledech i překonává."

Lukáš Plaček









MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Lietadlá 2, USA, 2014, 84min

Režie: Roberts Gannaway
Scénář: Jeffrey M. Howard
Hudba: Mark Mancina
Hrajú: Julie Bowen, Regina King, Fred Willard, Jerry Stiller

PLUSY A MÍNUSY:

+ tradičná dobrá animácia
+ znesitel'ná stopáž

- recyklácia starých nápadov
- zvieracia ríša ako autá/lietadlá
- zbytočné scény
- ploché dialógy



HODNOTENIE:

50 %

Lietadlá 2 3D

HESLO: MAINSTREAM

Mainstream (z anglických slov main[mejn] = hlavný a stream[stri:m] = prúd) je termín, ktorý sa používa pre označenie prevládajúceho spoločenského konsenzu a výberu v kultúre, v umení a v názore na spoločenské dianie. Niekedy je tento pojem používaný v negatívnom význame. Typickým predstavitel'om mainstreamovej kultúry sú populárne masmédiá. (Zdroj: sk.wikipedia.org) Typickým príkladom mainstreamu sú Lietadlá 2. Prečo?

Iba bezmála rok prešiel odo dňa, kedy v slovenských kinách premiérovala prvá časť Lietadiel. Ústredná postava príbehu, Dusty Práškovač, práškovacie lietadlo, ktoré sa bojí výšok, bojuje o uznanie okolia v leteckých pretekoch okolo sveta. Vo svete bez l'udí, plnom áut a lietadiel nesúcich ich vlastnosti a simulujúcich ich správanie sa rozohráva dobrodružstvo určené v prvom rade det'om a až potom ich rodičom a starším súrodencom. Divákov rozmaznaných akčnými a nablýskanými Autami však priemerné dobrodružstvo spočiatku podpriemerného okrídleného pretekára nenadchlo. Tvorcovia sa však nevzdali a tento rok sa pokúsili zlepšit' svoje skóre. Úspešne?

Opät' sa stretávame s postavami dobre známymi z prvého dielu. Krátke zhrnutie na začiatku Lietadiel 2 rýchlo privedie do obrazu aj diváka, ktorý predchádzajúcu časť nevidel. Aj vy ste sa pýtali, čo sa stalo s poškodenou Dustyho prevodovkou a ako je možné, že s ňou počas pretekov nemal výraznejšie problémy? Dvojka vám prezradí minimálne to, že to s ňou v poriadku rozhodne nie je. Práve tento fakt spustí sériu udalostí, ktorá Dustyho motivuje spravit' si požiarnicky kurz a stat' sa vo svojom rodnom mestečku pomocným hasičom. A ked'že je film venovaný záchranárom a požiarnikom z celého sveta, nesmie chýbat' ani poriadna záchranná akcia.

Ked' sa zamyslíme nad stavbou príbehu Lietadiel 2, odhalíme množstvo scén, ktoré pôsobia len ako "vata". Na jednu stranu je smutné, že film so stopážou 84 minút potrebuje podobné výplne, na stranu druhú je to pri takej krátkej dĺžke prípravy, akou je len jeden rok pochopitel'né. Preto sa milí diváci nechajte unášat' pohl'adom na prírodu, vypočujte si nie príliš vtipné dialógy medzi nepodstatnými postavami a a nebudú chýbat' ani americké popové skladby. V súvislosti so spomenutou prírodou mi nedá nepoznamenat', že univerzum Lietadiel bolo posunuté aj na zvieraciu ríšu, pričom jelene predstavujú hnedé autá a vtáky malé lietadielka, pripomínajúce dvojplošníky. Či je to ešte únosné, to nechám na vás. Pre mňa to v tomto prípade tvorcovia prepískli a malo to na mňa účinok ako päst' do oka.

Pri animovaných filmoch posledných rokov sme si zvykli i na nápadité záverečné titulky, ktoré väčšinou už tradične tvoria jednoduché kreslené animácie a umocňujú tak zážitok z končiaceho filmu. Lietadlá v tomto prípade neboli výnimkou. Čo sa však týka druhého dielu, titulkami nás síce sprevádzajú animácie, tie sme však videli už v priebehu filmu. Nuda. Podobné ul'ahčenia práce tvorcov na mňa pôsobili vyslovene arogantne. Spoliehat' sa na jednoduchý príbeh, absentovat' na akýkol'vek nový nápad, recyklovat' dokonca i gagy a celý vtip založit' na zámene l'udských častí tela na časti lietadla sa mi zdá príliš sebavedomé. L'udia možno stavia na známu značku a budú očakávat' strhujúcu jazdu podobnú prvej časti Áut, avšak nebudú tolerovat' neustálu recykláciu námetov. Aspoň dúfam.

Hoci som uviedol dôvody, ktoré nedovolia Lietadlám 2 stat' sa v mojich očiach nadpriemerným animákom, nemožno mu upriet' ani určité kvality. Milé charaktery lietadiel rozhodne neurazia a hlavne mladšie publikum si ich môže l'ahko obl'úbit'. Na rozdiel od väčšiny novodobých animákov sa Lietadlá zameriavajú skôr na akciu a napätie ako výbuchy smiechu smerom od publika k plátnu. Že sa im to darí, možno vypozorovat' z reakcie detských divákov, ktorí niekol'kokrát zatajili dych, no hlasným smiechom sa sála neotriasala.

Nie je žiadnym prekvapením, že tvorcovia vsádzajú na to, čo sme už videli a páčilo sa nám. Preto podl'a pravidiel mainstreamu obal'ujú starý známy zážitok do nového obalu v snahe obalamutit' nás. Do toho naservírujú pár zbytočných scén, ktoré rozšíria príbeh na pol hodinu do takmer trojnásobného rozsahu a po roku hrdo predstavia "nový" produkt. Pokial' potrebujete chvíl'ku pre seba, pokojne pošlite deti do kina. Nečakajte však, že sa vrátia zvlášt' nadšené. Maximálne vás budú otravovat' s kúpou záchranárskeho lietadielka a pri vypúšt'aní vetrov sa budú tvárit', že to bola ich nová siréna.

„Celý film pôsobí dojmom rýchlo niečo vymyslime, zanimujme, doplňme o hrdinskú myšlienku a pošlime do sveta. Nové nápady nie sú treba, diváci prídu do kina na známu značku tak, či tak."

Matúš Slamka









MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Joe, USA, 2013, 117min

Žáner: Dráma
Réžia: David Gordon Green
Produkcia: Worldview Entertainment, Dreambridge Films, Muskat Filmed Properties, Rough House
Scenár: Gary Hawkins
Predloha: Larry Brown (kniha)
Kamera: Tim Orr
Hudba: Jeff McIlvain, David Wingo
Hrajú: Nicolas Cage, Tye Sheridan, Gary Poulter, Adriene Mishler, Heather Kafka, Spiral Jackson, Ronnie Gene Blevins

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nicolas Cage a Tye Sheridan
+ výprava, kamera
+ reálnost' zobrazenia nel'ahkého života protagonistov

- záporák pôsobí násilne zakomponovaný



HODNOTENIE:
82 %

Joe

ĎALŠIA NEZÁVISLÁ HITOVKA

Režisér David Gordon Green bol v posledných rokoch zameraný skôr na komediálny žáner, avšak svoju úspešnú kariéru začínal pri poctivých drámach. K nim sa vrátil aj s jeho najnovším filmom Joe, ktorý práve beží v našich kinách. Už dlhší čas predtým však zbieral pozitívne ohlasy z festivalov. A rovnako pozitívne ho musíme hodnotiť aj my.

Mladý Gary (Tye Sheridan) má t'ažký vidiecky život v Texase na juhu USA. Jeho otec (Gary Poulter) je grobian, alkoholik a všetky peniaze vie akurát tak prepit'. Nemá tiež problém vztiahnut' ruku na svoju rodinu. Gary však jedného dňa spoznáva Joea (Nicolas Cage), bývalého trestanca, ktorý v tejto malej vidieckej oblasti spravuje skupinu lesníkov. Joe je dobrák, no tiež má riadne horúcu krv, ktorá ho už predtým dostala do problémov so zákonom. Ked' dá Joe Garymu prácu a viac ho spoznáva, zist'uje, že problémom sa znovu nevyhne.

Nezávislá americká produkcia je často kvalitnejšia ako tá závislá. Jedným z primárnych dôvodov je aj fakt, že na rozdiel od konzumnej si nepotrpí na to, aby si brala pred ústa servítku alebo bagatelizovala najrôznejšie problémy vo finále prostým prezentovaním amerických rodinných hodnôt. Inými slovami, nezávislí tvorcovia sa neboja prednášat' reálnejšiu a citlivejšiu výpoved' o záležitostiach, ktorým sa venujú. To platí aj pri Joeovi. Po dopozeraní pôsobí skôr ako výsek z nel'ahkého života, kde sú peniaze a chlieb do úst vzácnost', o ktorú postavy bojujú ako len môžu napriek t'ažkým okolnostiam.

A práve v takomto prostredí sa utvára priatel'stvo medzi mladým Garym a Joeom, priatel'stvo, ktoré nie je jednoduché a nesrší hláškami a uhladenost'ou. Ich



rozhovory pôsobia živo a vy im to uveríte. Nech už Joe bude kričat' na policajtov, rozprávat' Garymu o tom, ako spraví "cool" výraz v tvári alebo sa bude rozprávat' so svojou milenkou, stále sa budete cítit' prítomní a spojený s charaktermi a ich obyčajnými i neobyčajnými problémami v obyčajnom vidieckom svete. Problémy pritom po vyvrcholení nekončia a d'alšia kapitola neznámej budúcnosti sa otvára, ako prezentuje aj úžasný posledný záber, verný komornej dráme, ktorou Joe je.

Pochvalu si zaslúži aj do detailov vypiplaná výprava a práca so svetlom. Prostredie Texaského zapadákova a lesa vás okúzli. Nemalý podiel na tom určite má krásna kamera Tima Orra a výborná hudba Jeffa McIlvaina a Davida Winga. Obidvaja skladatelia sa sústred'ujú na komponovanie hudby k nezávislým filmom a je to cítit'. Hudba tu nehrá hlavnú rolu, ale ked' už, vždy len v rámci nepatrného intímneho doladenia diania scény.

Jedným z vel'kých viac-menej prekvapení je vynikajúci Nicolas Cage v hlavnej úlohe. Posledné roky to s jeho hereckými úlohami nebola žiadna sláva. V Joeovi má priestor aby svojej postave dal dušu a kvalitná réžia ho posúva ešte d'alej. Za zmienku tiež stojí vynikajúci Tye Sheridan, ktorý po výbornej dráme Mud (2012) z podobného prostredia opät' ukazuje, že je jedným z najnadanejších mladých hercov dneška. Ocenit' treba aj použitie nehercov, ako napr. Gary Poulter, hrajúceho Garyho otca. Filmu to len pridáva na reálnosti.

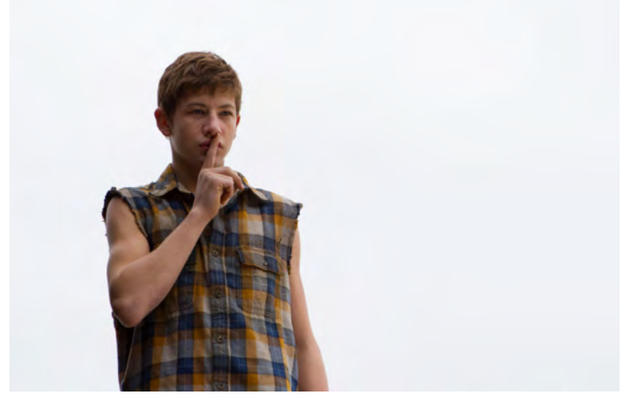
Pokial' máte dost' bežnej konzumnej produkcie, Joe vás istotne poteší. Je to citlivo zrežírovaný, napísaný, zahraný a nasnímaný film, ktorý pôsobí reálne svojou dramatizáciou a pomalým tempom ako aj dojmom "výseku zo života". Privedie vás na iné myšlienky a celkom isto vás môže aj obohatit'.

„Joe je inteligentný, reálny a výborne zahratý film, ktorý pôsobí ako výsek zo života a priatel'stva dvoch l'udí a ako taký vo vás zanechá väčšiu emocionálnu reakciu ako desiatky konzumných hollywoodskych filmov dokopy."

Jozef Andraščík







MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

22 Jump Street, USA, 2014, 112min

Distribuce: CZ Falcon, SK ITAFilm
Režie: Phil Lord, Chris Miller
Scénář: Michael Bacall, Oren Uziel, Rodney Rothman
Kamera: Barry Peterson
Strih: Keith Brachmann, David Rennie
Hudba: Mark Mothersbaugh
Hrají: Channing Tatum, Jonah Hill, Dave Franco, Nick Offerman, Ice Cube, Peter Stormare, Rob Riggle, Richard Grieco, Wyatt Russell, Amber Stevens, Queen Latifah, Seth Rogen

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsazení a "výkony"
+ vtipy a gagy
+ paradox funkčního stokrát překopírovaného příběhu

- některé momenty jsou blbé, až to vážně bolí
- člověk, který nemá rád hip hop, ho u tohoto filmu rád má...



HODNOTENIE:
75 %

22 Jump Street

TATUM A HILL PROCHÁZÍ MANŽELSKOU KRIZÍ A VYSOKOU ŠKOLOU.

Channing Tatum a Jonah Hill si hrají na blbečky, parodují Mizery (1995, 2003) a také 21 Jump Street (2012). Ovšem jestli takoví pitomci vážně nejsou, za tohle ztvárnění dvou policajtů by si zasloužili intergalaktický pohár vítězů. Tak tuplované blbce a zároveň klikaře totiž člověk jen tak nevidí.

Policejní důstojníci Schmidt (Jonah Hill) a Jenko (Channing Tatum) si v poslední protidrogové misi museli znovu projít střední školou. Pro typického ne moc chytrého sportovce Jenka to bylo peklo a pro na sport ani nekoukajícího Schmidta byla střední ještě větší peklo. Spojili tak své síly a nástrahy střední překonali, drogu našli, dealery potrestali a čekali na další záludný úkol mezi pubert'áky. Jejich očekávání se naplnilo a kapitán Dickson (Ice Cube) je posílá v utajení na místní vysokou školu, aby opět našli nové drogy a zavřeli dealery.

Zdá se vám to, jako by kopírák ještě ani nezaschl a jednička je z toho cítit jako Tatum po dvouhodinovém běhu? Ano, samozřejmě! Spoléhá se tady na osvědčený scénář, osvědčené herce, gagy a zápletky, ale i tak je 22 Jump Street jiná. V čem? Přichází totiž manželská krize Jenka a Schmidta...

Jenko totiž na vysoké potká ve fotbalovém týmu spřízněnou duši (spíše své více blond'até já, které i stejně heká při zvedání činky) a Schmidt se začlení mezi studenty umění. Řekněme si na rovinu, Jenko nemá hlavu na debatování o umění a Schmidt nemá... dostatečné fyzické předpoklady k jakékoliv sportovní aktivitě. Jejich vztah začíná chladnout, jeden na koleji mluví o koze, druhý o voze a vlastně si přestávají rozumět. Oba jsou na pochybách, jestli jejich profesionální i přátelský vztah má budoucnost, a tak si jde každý svou cestou. Pořád ale musí vyřešit případ. Kde jinde by měli vysokoškoláci hledat než (cituji) v "knížkárně"?

Už 21 Jump Street bylo vyšinutí smyslů Phila Lorda a Chrise Millera. Člověk by čekal, že když jedna z postav je svalnatá, druhá bude mít mozek. Ne. Lord a Miller natočili film podle principů Blbý a blbější (1994) nebo Pat a Mat, takže jeden tady má svaly a IQ fotbalového míče a druhý (neúmyslně) baví lidi svým praktickým zadečkem alá Jennifer Lopez, výrazem alá prchající Jim Carrey a IQ dětské omalovánky. Pokud člověka tahle kombinace lehce retardovaných policistů nebaví, je tady ještě jejich nadřízený Dickson v podání sarkastického, hubatého, vtipného nakopávače prdelí Ice Cubea, který dokáže ve vteřině jedním vtipem shodit celý film a zároveň funguje jako odrazový můstek všech velkých gagů a natrhlé bránice.

Lorde a Miller totiž ukazují, proč jejich vysokoškolská komedie na rozdíl od Sousedů (2014) Nicholase Stollera funguje jako komedie. Tím rozdílem je nadhled, fungující gagy a stupidita, která je potřeba, pokud chcete dva dospělé policisty poslat na vysokoškoláky. Stoller bral všechny postavy strašně seriózně, byly vážné, vtipy rádoby rafinované a charaktery rádoby sitcomové a ani jedno se mu sakra nepovedlo. Ve 22 Jump street si na nic nehráli, od začátku do konce byly všichni na palici a blbý blbcem zůstane, i kdyby přečetl celou "knížkovnu".

Pokud vás bavilo 21 Jump Street a viděli jste Sousedy, vřele doporučuji spravit si po nich chut' na 22 Jump Street. Není to nic, co byste v předchozím filmu už neviděli, ale koukat se na blbce, kteří ani nevymění žárovku, a přitom běží na půdu s vrtačkou a kamerou, potěší každého sarkastického cynika, který si libuje v cizím neštěstí a stupiditě. Jen doufejme, že scénky z titulků budou rozvedeny do dalších filmů.

„Tatum a Hill proti nebezpečným vysokoškolákům. Holt, i na vysoké se najdou blbci."

Veronika Cholastová







MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Deliver us from evil, USA, 2014, 118min

Réžia: Scott Derrickson
Produkcia: Jerry Bruckheimer Films, Screen Gems
Scenár: Paul Harris Boardman, Scott Derrickson
Predloha: Ralph Sarchie (kniha), Lisa Collier Cool (kniha)
Kamera: Scott Kevan
Hudba: Christopher Young
Obsadenie: Eric Bana, Édgar Ramírez, Olivia Munn, Sean Harris, Joel McHale, Dorian Missick, Jenna Gavigan, Chris Coy, Sean Nelson, John Cenatiempo, Ivan Cardona, Ben Livingston

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
+ obsadenie
+ atmosféra, výprava

- nič nové a odlíšené od konkurencie
- hudba



HODNOTENIE:

60 %

Zbav nás zlého

ALEBO AKO VYZERÁ TRADIČNÝ RECEPT EXORCISTICKÉHO HORORU

Exorcizmus je a vždy bol vd'ačnou hororovou tematikou. Ked' sa uchopí za správny koniec, vie byt' daný film aj poriadne desivý. Stačí si spomenút' na kultového Exorcistu (1973). Režisér Scott Derrickson, ktorý je v hororovom žánri už veteránom, sa preslávil práve exorcistickým filmom V moci diabla (2005) a v jeho novej snímke Zbav nás zlého sa k exorcizmu vracia. Je to však výlet patrične desivý? Áno aj nie. Každopádne, jeho nový film si zaslúži pozornost'.

Policajt Ralph Sarchie (Eric Bana) žije viac-menej pokojný život v newyorskom Bronxe. To sa zmení, ked' sa dostane na stopu šialenému bývalému veteránovi Mickymu Santinovi (Sean Harris) a zistí, že sa spája s celou sériou záhadných zločinov. Netušiac, čo si počat', prijme pomoc a radu od jezuitského kňaza Mendozu (Édgar Ramírez). Ich spoločná cesta za stopami Santina ich bude viest' do vel'mi temných vôd.

Nič nezíska hororu s paranormálnymi javmi väčšiu pozornost' a peniaze než dobre známa veta "inšpirované skutočnými udalost'ami". Aj v Zbav nás zlého nás táto veta zasahuje už hned' na začiatku filmu, nastavujúc tak kompas diváka k tomu, aby všetko bral vážnejšie a desivejšie. A hoci je príbeh naozaj inšpirovaný skutočnými udalost'ami (hoci pochopitel'ne, filmom dozaista zdramatizovanými), väčšiu silu by príbeh mal, ak by sa to neznalí diváci dozvedeli až na konci filmu, pretože to najdesivejšie sa deje až vo finálnej tretine. Úvod je naproti tomu skôr bežnou filmovou rutinou na tému priatel'stvo medzi policajtmi.

Rutinná je takmer väčšina príbehu. Derrickson po tom, čo do príbehu začleňuje jezuitského kňaza Mendozu, sústred'uje všetko dianie na vzt'ah medzi ním a Sarchiem, ktorý vd'aka vyváženej dynamike medzi postavami funguje. Problém je, že režisér sa spolieha na tie najjednoduchšie okukané žánrové prostriedky hororu – sériu vydarených "l'akačiek", pomalého pohybu kamery v kombinácii s nedostatkom svetla, strašidelne vyzerajúceho posadnutého a tiež rozhovory o satanovi. Ak vás nasledovné riadky priviedli k usúdeniu, že to všetko ste už videli v iných exorcistických hororoch a je to l'ahko predvídatel'ná súčast' už každého aj béčkového hororu, máte pravdu. Zbav nás zlého je proste neinvenčný film s neinvenčným scenárom, a to je jeho najväčšia slabost'.

Ako som však spomenul na začiatku, Zbav nás zlého si aj napriek tomu zaslúži pozornost'. Ide totiž o precízne natočený film, ktorý dané (už nudné) zvyklosti žánru zvláda servírovat' vd'aka schopnej réžii a výprave pútavo, a tak tie dve hodiny utečú ako voda. A to ako aj pre občasných hororových divákov, tak aj pre milovníkov exorcistických filmov. Už len ten upršaný Brooklyn a špičkový make-up posadnutých robí svoje.
Čo si vo filme na rozdiel od remeselne zvládnutej technickej stránky vôbec nevšimnete, je hudba. Budete vediet', že čosi tam hrá, čosi tam občas dramatizuje dianie a pridáva desivost' scéne, ale vyfučí vám to ihned' z hlavy.

Obsadením sa tvorcovia trafili do čierneho. Eric Bana sa v úlohe policajta, ktorý má občas "tvrdšiu ruku", úspešne našiel. Skvelý výkon predvádza takisto aj Sean Harris v roli posadnutého.

Zbav nás zlého je tradičnou prehliadkou klasického exorcistického filmu (so štipkou krimi). Skladá sa presne z tých prvkov, ktoré by ste v horore očakávali a ktoré sa používajú už od nepamäti. A v tom spočíva jeho úspech aj problém. Na jednej strane vás čaká neinvenčný film, no na strane druhej kvalitne odvedená práca, ktorá vás rozhodne zabaví aj vystraší. Navyše filmov o exorcizme zrejme nikdy nebude dost'.

„Hoci je Zbav nás zlého film, ktorý vám v rámci žánru neukáže absolútne nič nového, stále ide o kvalitne odvedenú prácu, ktorá uspela v tom, čo si dala za ciel' – podesit'."

Jozef Andraščík







MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

WTF, 2014, 81 min

Réžia: Raphaël Frydman
Scenár: Raphaël Frydman
Kamera: Gilles Piquard
Hudba: Christopher Young
Obsadenie: Rémi Gaillard, Patrick Raynal, Franc Bruneau, Nicole Ferroni, Alban Ivanoff, Sylvain Katan, Grégory Nardela, Quentin Jodar, Brigitte Moati

PLUSY A MÍNUSY:

+ vtipné nové skeče
+ Rémiho skeče pokope

- zbytočný príbeh
- herecké výkony
- miestami krutosť vo vtipoch



HODNOTENIE:

55 %

WTF

ŽARTÍKY PO FRANCÚZSKY

Kto by nepoznal Rémiho Gaillarda a jeho žartíky, ktoré kolujú po internete už 7 rokov? Dosiahol viac ako 6 miliónov fanúšikov na Facebooku a na svojom konte má viac ako 1.6 bilióna pozretí. Zábavné videá sú však niečo iné ako plnohodnotné filmové dielo. Po internetovom úspechu prichádza však aj film, ktorý spája Rémiho život a jeho žartíky.

WTF začína starými vtipmi, ktoré ste už mali možnosť vidieť na internete, no stále sú zábavné. Toto považujem za správny krok vzhľadom k tým divákom, ktorí nie sú zasvätení do sveta Rémiho Gaillarda. Samotný príbeh filmu však nie je konzistentný a miestami je až trápny. Zahrňuje Rémiho a jeho priateľku Sandru (Nicole Ferroni), ktorá od neho vyžaduje, aby sa konečne začal správať ako dospelý človek, lebo v opačnom prípade ho opustí. Komikovi ale stúpne sláva do hlavy z jeho internetového úspechu a nevenuje dostatočnú pozornosť svojim kamarátom, ktorí ho nakoniec tiež opustia. Rémi zostáva sám a je si vedomý toho, že si musí dať svoj život dohromady. Príbeh sa posúva o rok neskôr, kde Rémi berie nespočetne veľa liekov, ktoré ho udržiavajú pasívnym a "obyčajným rodinným chlapíkom", no napriek tomu mu jeho žarty chýbajú. Ako dlho však takým aj zostane?

Príbeh WTF nie je príliš prepracovaný. Ako sa dalo čakať, sú v ňom zahrnuté prvky, ktoré polovica ľudí bude považovať za trápne a polovica za šialené a vtipné. Scenárista a režisér Raphaël Frydman predstavujú publiku príbeh, ktorý má v sebe bláznivé nápady a odvíja sa na základe celkom zaujímavej filozofie: "aby ste sa stali niekým, robte pre to hocičo." Keby sa takouto filozofiou riadil každý, tak neviem, či by to dopadlo dobre.

Herecké výkony nie sú presvedčivé, môžem povedať až chabé, ale vzhľadom k tomu, že tento film si robí srandu sám zo seba, až tak na tom nezáleží. Ide len o srandu a skeče, ktoré vás určite pobavia. Bohužiaľ, skeče a hlavná dejová línia sú nevyvážené. Akonáhle daná zábavná vsuvka skončí a začne sa odohrávať dej, prajete si, aby začal ďalší skeč. Tým pádom dej pôsobí zbytočne, no má svoje svetlé chvíľky.

Skeče nie sú plnohodnotný film

Celý príbeh filmu WTF pôsobí ako výplň pre staré a nové žartíky. Možno by bolo lepšie riešenie spraviť výber najlepších skečov, pridať nové a pustiť to do kín. V tomto prípade by ste však prišli o scénu, kde vystupuje "najlepší DJ na svete" s jedným pohybom do každej skladby, čo bolo podľa môjho názoru šialené a vtipné. Raphaël Frydman sa až príliš spoliehal na skeče, ktoré boli zakomponované do filmu, no zabudol na hlavnú dejovú líniu. Tú mohol viac premyslieť, aby dotvorila plnohodnotný film. Hudba, hlavne v tých zábavných častiach, je trefná a dodáva filmu komediálny nádych. Hank Williams III s výbornou skladbou Rebel Within ukončil film v komediálnom duchu.

Vzhľadom k tomu, že film obsahuje veľa negatívnych faktorov, netreba zabúdať, že Rémi Gaillard bol aj bude vždy zameraný na žartíky, ktorými šokuje, nahnevá alebo pobaví nič netušiacich ľudí. Vo filme WTF, ak ste len šťastí fanúšikovia podobných vtipov, si určite prídete na svoje a schuti sa zasmejete na nahnevaných ľudoch alebo policajtoch, ktorí ho musia mať plné zuby. Zaujímalo by ma, koľko Rémi vyhodí peňazí za pokuty a právnikov.

WTF je film, ktorý ako celok, bohužiaľ, nefunguje. Zahŕňa veľa negatívnych prvkov a zachraňujú ho len bláznivé skeče. V príbehovej časti filmu sú nevýrazné a otravné postavy, navyše sú zasadené do hlúpeho príbehu, ale to bol možno zámer tvorcov, ťažko povedať. Rémi Gaillard by sa mal zamerať len na krátke zábavné skeče. Ako neúspech by som však tento film neoznačil, no určite to nie je sféra, kde by Rémi Gaillard zažiaril. Jeho parketou vždy ostane YouTube a toho by sa mal držať. WTF je určite odvážny počin, ktorý však potreboval byť viac premyslený.

„Remi Gaillard a jeho filmové spracovanie nie je také zábavné ako samotné žartíky."

Adrián Líška







MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Všiváci, Česko, 2014, 98min

Žánr: Drama /Komedie
Režie: Roman Kašparovský
Scénář: Roman Kašparovský
Kamera: Vladimír Smutný
Hudba: Miroslav Chyška
Hrají: Tereza Voříšková, Jiří Mádl, Kryštof Hádek, Jiří Langmajer, Ondřej Malý, Ondřej Vetchý, Iva Janžurová, Marek Taclík, Andrea Kerestešová, Tatiana Vilhelmová, Nikol Moravcová, Sabina Remundová, Aneta Krejčíková, Matěj Převrátil, Filip Antonio, Eliška Křenková

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
+ zpracování

- příběh
- některé herecké výkony
- dialogy
- scénář



HODNOTENIE:
45 %

Všiváci

AKCE, SEX A MORÁLNÍ KOCOVINA

Český snímek Všiváci láká lidi do kina už docela dlouho. Přeci jen natáčení snímku skončilo již téměř před dvěma lety, nicméně premiéra se neustále posouvala, a tak se celovečerní debut Romana Kašparovského dostává do kin až nyní. Jak ale příběh dvou bratrů, který se z části natáčel i v Afghánistánu, nakonec dopadl a stojí za vaši návštěvu kina? To se vám pokusím přiblížit na následujících řádcích.

Všiváci, v hlavní roli s Ondřejem Vetchým a Jiřím Langmajerem, prozkoumávají pro český film do značné míry neobvyklé prostředí akčního filmu. Samozřejmě se spoustou dalších fragmentů z jiných žánrů a filmařských poloh. Nicméně proč začínám právě tím? Protože jedno z největších pozitiv tohoto snímku je právě jeho zpracování, které dokáže naprosto s přehledem prodat právě akční sekvence odehrávající se na misi v Afghánistánu.

Všiváci zkrátka odkoukali u zahraničních produkcí, jak se stylová, vysokonákladová podívaná točí, a tyto fragmenty pak režisér Roman Kašparovský poskládal do obrazově vcelku silně působivé a docela atmosférické hodinky a půl

Jednoduchá akce, stoprocentní úspěch

Na druhou stranu to s sebou ovšem přináší také nejzásadnější problém této produkce – film pohromadě moc nefunguje. Dějová linka Mikuláše (Jiří Langmajer) a jeho životních problémů je ještě relativně v pořádku, nicméně Mikiho (Ondřej Vetchý) vystřízlivění po návratu z války v kombinaci s karikaturami archetypů postav, nevyrovnanými hereckými výkony a příliš vykonstruovaným příběhem prostě nefunguje. Je celkem úsměvné, že nejvyrovnanější herecký projev z celého filmu předvádí Jiří Mádl, coby možná až příliš do extrému zahnaný, retardovaný Venca. Celé tyto rozpaky z příběhové stránky filmu navíc podporuje zásoba toporných dialogů a nepravděpodobných jednání postav.

A to je setsakramentská škoda. Všiváci totiž vypadají a také se chovají světově a nebýt mizerného scénáře byste tu slámu, co jim občas kouká z bot, klidně přehlédli. Takhle vás to ovšem nutí všímat si otravných detailů, jakými je například hodně špatný Kryštof Hádek, podivné proměny postavy Oldy (Ondřej Malý), a hlavně pak chyby v závěrečném aktu celého filmu, který vyvolá na vaší tváři spíše zmatený výraz než cokoliv jiného.

Vizuálně liga mistrů, scenáristicky okresní přebor

Ve výsledku je tak tohle spíše film plný rozpaků. Rozhodně je ovšem takovýto podivný výsledek pořád lepší, než další hromada bezhlavě hloupých filmů zakořeněných v dobách minulých, jaká se v poslední době objevovala v kinech pod nálepkou česká produkce. Když už nic jiného, Všiváci rozhodně ukazují, že i u nás se dá natočit mainstreamový film, který vypadá světově.

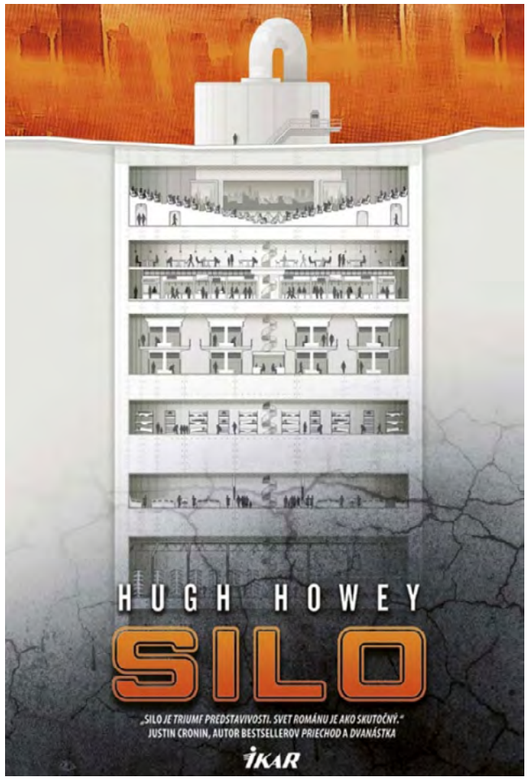
„Všiváci jsou ukázkou toho, že i u nás se dá natočit film, který vypadá světově, nicméně jsou zároveň tak scenáristicky podvyživení, až hrůza..“

Lukaš Plaček









ZÁKLADNÉ INFO:

Hugh Howey –Silo
Vydavateľ: Ikar
Rok vydania: 2014
Žáner: Sci-fi, Fantasy
Na recenzovanie poskytol: ww.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

\+ príbeh
\+ nápad
\- dĺžka
\- nudné opisné pasáže

HODNOTENIE:
45 %

Ľudské Silo

Silo je podľa Krátkeho slovníka slovenského jazyka definované ako "zariadenie na uskladnenie krmiva, či ako skladisko na obilie, múku a podobné suroviny, väčšinou umiestnené nad zemou". Toto silo sa však nachádza pod zemou a žijú v ňom ľudia...

Stále frfleme na novo vychádzajúce „erotiky", detektívky, romantiky... Postupne utiekame k sci-fi a fantasy literatúre, nech máme aspoň chvíľu pocit, že čítame plnohodnotnú literatúru. No nie je toho už aj v tomto žánri veľa? Nie je to aj tu stále len o tom istom?

Ako už bolo vyššie „vyspoilované" (po našom prezradené), príbeh sa odohráva v postapokalyptickom svete v podzemnom Sile. Ľudia tu žijú hierarchicky usporiadaní, je tu starosta, šerif, každý má svoje miesto a svoju funkciu (mechanici, farmári, nosiči a obdobné bežné povolania).

Párom, ktoré sa do seba zaľúbia, musia udeliť oficiálne povolenie a deti sa rodia na základe lotérie (keď niekto zomrie, vylosuje sa manželský pár, ktorému je umožnené mať dieťa). Majú tu vlastné záhrady, školy, dielne, elektrinu z ropy, ktorú ťažia či dokonca aj niečo ako nemocnicu. Tak kde je problém?

Ten, kto neposlúchne zákon, odchádza čistiť kamery zvonku Sila, ktoré poskytujú obyvateľom vrchného poschodia Sila výhľad na zem (nie práve idylický, aby sme boli presní). A, hoci každého čističa navlečú do ochranného odevu, umrie.

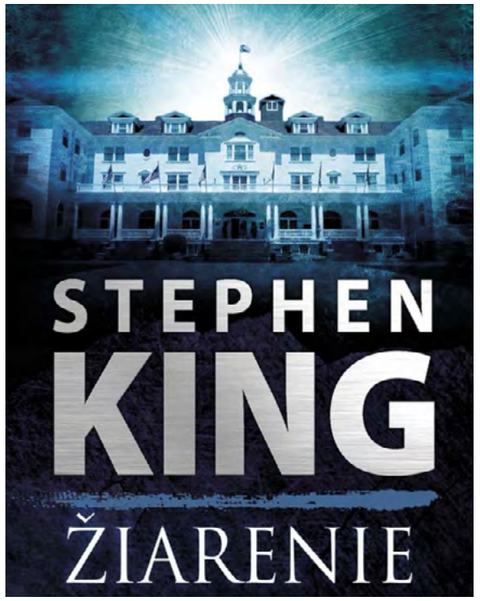
Tu sa dostávame k jadru veci – prečo už život na zemi nie je ako predtým? Ako sa ľudia dostali „tam dole"? Kto vymyslel všetky pravidlá a zákony, ktorých nedodržanie sa rovná smrťou čistením (tak ako pritiahnuto za vlasy to znie)? Odpoveď na tieto otázky by ste čakali márne, pretože ako to už býva, jedna kniha nestačí a aj v tomto prípade nás čaká viacero dielov. Preto sa nedozvieme, prečo sa vo vzduchu nachádza jedovatý argón a k akej vzbure ľudstva to vlastne došlo.

Samotný dej sa však rozvíja postupne. A síce nedočkavo čakáme, čo nám autor z tejto minulosti ľudstva ďalej odhalí, no zároveň nám opisuje aj súčasnú situáciu v Sile, čo čitateľa trochu rozptýli. Autor si vybral niekoľko výrazných postáv, ktoré vás budú sprevádzať celým príbehom. No ich myšlienkové pochody a pocity sú opísané až príliš a čitateľa tieto digresie nudia, niekedy až rozčuľujú, lebo by sa rád pohol v príbehu ďalej. Keby autor tieto dopodrobna opísané emočné výkyvy skrátil aspoň o sto strán, hneď by bolo z tejto „bichle" čitateľnejšie dielo. Najvýraznejšia je však postava Jules, ktorá začne do záhady Sila vŕtať. No odplatou za to jej bude len to, že pôjde čistiť. Ako všetci predchádzajúci čističi si myslí, že ani ona nesplní túto povinnosť, a tak sa vzoprie systému. Tí pred ňou však kamery vyčistili, no nik nevie, čo presne ich k tomu viedlo, prečo sa na túto poslednú povinnosť jednoducho nevykašľali, keď aj tak o chvíľu zomrú kvôli jedovatému argónu vo vzduchu. Či ich vyčistí Jules, to vám zatiaľ nebudeme prezrádzať.

Každopádne si autor udržuje dramatický spád a momenty prekvapenia. Aj keď sa niektoré situácie dajú predvídať, kniha vás núti čítať ďalej aj kvôli niekoľkým thrillerovým či až hororovým scénam. Hneď v prvej kapitole, kde je uvedená (ako sme si naivne mysleli) hlavná postava, sa čitateľ oboznamuje s fungovaním Sila, no zároveň cíti, že tam čosi nie je v poriadku. Ďalej sa tu postupne odokrýva aj záhada, ako sa ľudia dostali do Sila, ako aj informácia o následne sa stupňujúcej vzbure celej machinácie. Kde je však úniku, keď vonku je svet neobývateľný? Celú pravdu si autor schoval aj do nasledujúcich dielov.

Z mosta do prosta. Na to, ako bolo toto dielo propagované, je trochu slabšie, než sme očakávali. Na druhej strane, stále patrí k tým lepším, ktoré sa oplatí prečítať, hlavne ak máte radi tento žáner. Od nás má hodnotenie 80%. Navyše sa tešíme na filmové spracovanie, ktorého sa pravdepodobne ujme Ridley Scott. Už teraz sú na internete prvé teasery, ktoré vyzerajú veľmi dobre.

Monika Záborská



ZÁKLADNÉ INFO:

Stephen King: Žiarenie
Vydavateľ: Ikar
Rok vydania: 2014
Žáner: Horor
Na recenzovanie poskytol: ww.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

\+ autorov štýl
\+ postavy
\+ stavba atmosféry
\- miestami zdĺhavé opisy

HODNOTENIE:
85 %

Žiarenie

Stephana Kinga nemusím predstavovať snáď nikomu. Svojský autor vyše päťdesiatich bestsellerov nás udivuje svojím rozprávačským talentom už viac ako štyri desaťročia. Jeden z jeho najznámejších románov Žiarenie vyšiel prvýkrát v roku 1977 a tento rok ho má šancu vďaka vydavateľstvu Ikar „prelúskať" aj slovenský čitateľ.

V príbehu vystupuje rodina Torranceových, ktorá sa na istý čas presídli do vychýreného hotela Pekná vyhliadka. Hotel je počas zimných mesiacov mimo prevádzky, najmä z dôvodu neprejazdných horských ciest. Nanovo sa otvára na jar, lenže niekto sa oň medzitým starať musí, a tak miesto správcu prijme kedysi vyhorený učiteľ, začínajúci dramatik a abstinujúci alkoholik, Jack Torrance. Ten do hotela vezme aj svoju manželku Wendy a päťročného syna Dannyho, ktorý má zvláštne schopnosti. Malý chlapec dokáže čítať myšlienky a vidí veci, ktoré by očividne nemal. Hotel totiž ukrýva veľmi temnú históriu a má moc pohltiť každého jedinca, ktorý sa poddá. Dokáže však rodina Torranceových vzdorovať?

Je ťažké napísať dobrý horor. Filmové adaptácie majú výhodu v tom, že atmosféru častokrát podfarbuje dych vyrážajúca hudba. Tá pôsobí ako „katalyzátor strachu" a vy sa pri pozeraní filmu začnete báť už po začutí prvých tónov. Knihy to majú trochu ťažšie, pretože k dispozícii máte len vašu predstavivosť a autorom napísané riadky. Stephen King si atmosféru buduje pomaly a nenásilne. Každou stranou dopĺňa informácie o svojich postavách, vykresľuje ich do hĺbky a skúma ich správanie a spôsob, akým konajú. Na konci sa vám tak naskytne pohľad na ucelenú mozaiku. V knihe je použitých veľa opisných pasáží, niekedy až priveľmi detailných. Tie môžu čitateľa nudiť. Musím sa priznať, že aj ja som sa párkrát pristihol v očakávaní, či sa objaví nejaká akcia, ale v tom sa horory líšia od thrillerov. V hororoch ju nečakajte. Ich cieľom je vo vás vyvolať strach a nie adrenalínové vzrušenie. King si preto svoje desivé tromfy starostlivo vyberá, len aby na vás mohol vybaliť niečo strašidelnejšie o pár strán ďalej.

Na Kingovi je zaujímavé to, že využíva všetky dostupné prostriedky. Jeho cieľom nie je vo vás vyvolať hnus, preto v knihe neočakávajte žiadne krvavé jatky (aj keď bez krvi to niekedy v hororoch nejde). Autorovou najsilnejšou zbraňou sa stáva schopnosť urobiť z obyčajných vecí desivé. Ruku na srdce, koľkokrát ste sa pohli, ležiac na posteli, lebo nejaký zvuk zašramotil niekde v tme? Alebo keď sa záclony zatrepotali, lebo ste si nechali cez noc otvorené okno? A čo to akvárium s rybičkami, ktoré vydáva hlasité zvuky? Román Žiarenie je čisto duchárska vec – aj keď sa o duchoch už čo-to popísalo. No už len zo samotnej predstavy, že ste v obrovskom hoteli sami, prechádzate sa večer jeho chodbami a vnímate okolité zvuky, človeka mrazí. Navyše, ľudská predstavivosť je veľmi zákerná vec – človek si domýšľa veci najmä vtedy, keď sa tomu zo všetkých síl snaží vyhnúť. To isté robí aj King. Vidíte tú sochu leva zo živého plota? A čo keby tá potvora ožila a schmatla vás do papule? Požiarna hadica, ktorá sa vlní ako obrovský pytón? Prosím vás! Autor dáva moc týmto obyčajným veciam, aby sa vám zavŕtali hlboko do mozgu (zvuky, pohyby). Vaše zmysly to všetko vnímajú a niekedy stačí málo, aby sa človek vyľakal. Hlavne vtedy, keď čítate horory do druhej v noci.

Sú to obyčajní ľudia, „prefackaní" životom, ktorí už za sebou niečo majú, a preto sa zo všetkých síl snažia preskakovať polená, ktoré im nemilosrdný život neustále hádže pod nohy. Jack je bývalý učiteľ, veľa pil a v detstve poznal namiesto láskavého pohladenia svojho otca len úder do hlavy či kopanec do brucha. Ani Wendy na tom nebola najlepšie – so svojou matkou pretrhla puto už dávno. Napriek tomu sa Jack a Wendy snažia byť príkladnými rodičmi a dať Dannymu všetko to, čo oni nemali. V niektorých momentoch budete s postavami súcitiť. Stephen ich napísal naozaj dobre. V iných pasážach zase budete krútiť hlavami a šklbať si vlasy nad ľudskou hlúposťou. V románe cítiť snahu vykresliť silné ľudské charaktery, čo sa aj podarilo. Wendy neustále o svojom manželovi pochybuje a Jack je zase ustavične unavený z manželkinho neustáleho obviňovania. Ako môže fungovať vzťah, keď nie je založený na dôvere? A potom je tu Danny – chlapec, ktorý žiari. Chlapec, ktorý sa správa čudne, má neviditeľného priateľa a vopred uhádne, čo si myslíte. Aby toho nebolo málo, priestor v románe vypĺňajú duchovia a téma šialenstva. Je šialené prestať ahovať sa do hotela, ktorý zíva prázdnotou, a z ktorého stien sála hrôza a nepokoj. No nie je šialené, ak si dovolím tvrdiť, že ide o solídne napísaný horor, z ktorého vám miestami prebehne mráz po chrbte.

Patrik


P. M. Červenák
TALES
Júl 2014 august
J. Pokorný
...Reálny svet ma už nebaví...
...Na rozdiel od toho, taký World of Warcraft?!
Milujem ťa, WOWko!
ZA GAMESITE! ZA HIRA!
Máme takých šikovných vývojárov, že do neho spravili nové QUESTY!
Tiež by som chcel na tom spolupracovať! prihlásil som sa z lásky k hrám, a k tomu celkom dobrovoľne!
...Aj ja teba...
...MUAHAHHAAAAAA...
... MEDZITÝM V TAJNÝCH PODZEMNYCH VÝVOJÁRSKYCH KOBKÁCH GAMESITE...
...zabite ma..
To bol nápad, nalákať tje naivky na vývoj hier! Makajte, vy lenivé svine, veď to robíte z lásky k hrám, a celkom dobrovoľne, no nie?!?
...medzitým v Azerhote...
... Čo je toto? nejaký špeciálny quest? Možno jeden z tých, na ktorých sa podieľali aj naši borci z GAMESITE!
NEXT GENERATION
Unreal
(Yes, this is an actual PC game screenshot)
CLICK
CLICK
In Defense of the King's Lands
Mountaineer Stormpike's Task
=/(/$´.(_(.ERROR MESSAGE KTOKOLVEK. CITATE.TIETO.RIADKY. TOTO.JE.VOLANIE.O.POMOC .GAMESITE.ZOTROCUJE.VKV OJAROV.POD.ZAMIENKOU.SP OLUPRACE.NA.OESTOCH.DO. W.O.W.PROSIM.POMOZTE.NA M.PROSIM.POMOZTE.NAM.PR OSIM.POMOZTE.NAM.PROSIM .POM END OF TER MISSION/CLIENT:HOST_GAM ESITE
...DO FRASA...
Hlavu hore, pracovník Klajo! Prihlásil ste sa predsa z lásky k hrám!
CVAK
CVAK
CINK
SAKRA! ...a k tomu celkom dobrovoľne!