Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 35 /november 2014 | www.gamesite.sk

GENERATION

PREDSTAVUJEME
Holiaci strojček Philips Click&Style

TOP HRA
Middle-earth™: Shadow of Mordor

VIDELI SME
Láska na vlásku

Súťaže o hodnotné ceny

➔ HRY MESIACA:
Alien Isolation
Civilization - Beyond Earth
Driveclub
Forza Horizon 2

➔ HARDVÉR MESIACA:
Sony Xperia Z3
Lenovo Z2 Vibe PRO
Tesoro Colada Saint
Creative Muvo Mini

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Dracula: Neznáma legenda
Sudca
Annabelle
Výchozí bod

➔ TOP TÉMY:
Kniha - Temná strana Švédska
Kniha - Netopierí muž
trendy - Y-Games
trendy - Rozhovor so Samom Spišákom

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, Nikola Janková, Kristína Gabrišová, Anna Javorská, Klára Šindelářová

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

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Marek Líška, Gabriel Vodička

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

Titulka
Philips Click & Style YS534

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

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

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

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

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

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

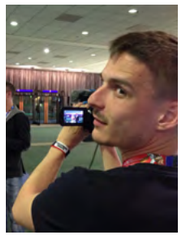
Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tretiou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Ach ten November... Lístie opadá zo stromov, počasie sa ochladzuje natoľko, že vyťahujeme zimné bundy, a do toho všetkého tie vianočné reklamy. Čas ako stvorený na hranie hier, pozeranie filmov, či čítanie kníh. Alebo Generation magazínu!

Ani v Novembri sme na vás, našich čitateľov, nezabudli a priniesli sme množstvo obsahu, ktorý sa naozaj oplatí čítať. Strašidelný a hrôzostrašný Alien Isolation vám pripomenie, že aj hry s votrelcom môžu byť kvalitné a zábavné. Spolu s Shadow of Mordor zaspomíname na nedávne dušičkové obdobie a NHL 15 nás navnadí na starý dobrý hokej, keď už nám tie klziská čoskoro snáď zamrznú.

To sa nedá povedať o hre Fifa 15, na futbal je už trošku zima. Skôr by som odporučil ísť do kina na zaujímavé filmy, ktorých recenzie, ako vždy, pripravili kolegovia z moviesite.sk. Je tam toho celkom dosť, tak ak máte s kým ísť, smelo do toho!

A pokiaľ by ste sa veľmi nudili, lebo ste všetky vyššie spomenuté aktivity už absolvovali, zapojte sa do našich súťaží.

Určite si urobíte dobrú náladičku pred Vianocami.

Tomáš Kleimann

Redakcia hodnotí mesiac **október...**

Richard Mako

Októbrom sa pre mňa začali predčasné Vianoce. Silné tituly ako Alien Isolation či Shadow of Mordor sú len začiatkom. Pobavil aj remake Shadow Warriora a už sa len treba nachystať na začiatok novembra.

Roman Kadlec

Tešil som sa na Driveclub, ale výsledok ma mierne sklamal. Sú to veľmi dobre spracované preteky, avšak to úvodné natešenie skončí po pár hodinách. Hra má od začiatku problémy... Ale viac v mojej recenzii.

Dominik Farkaš

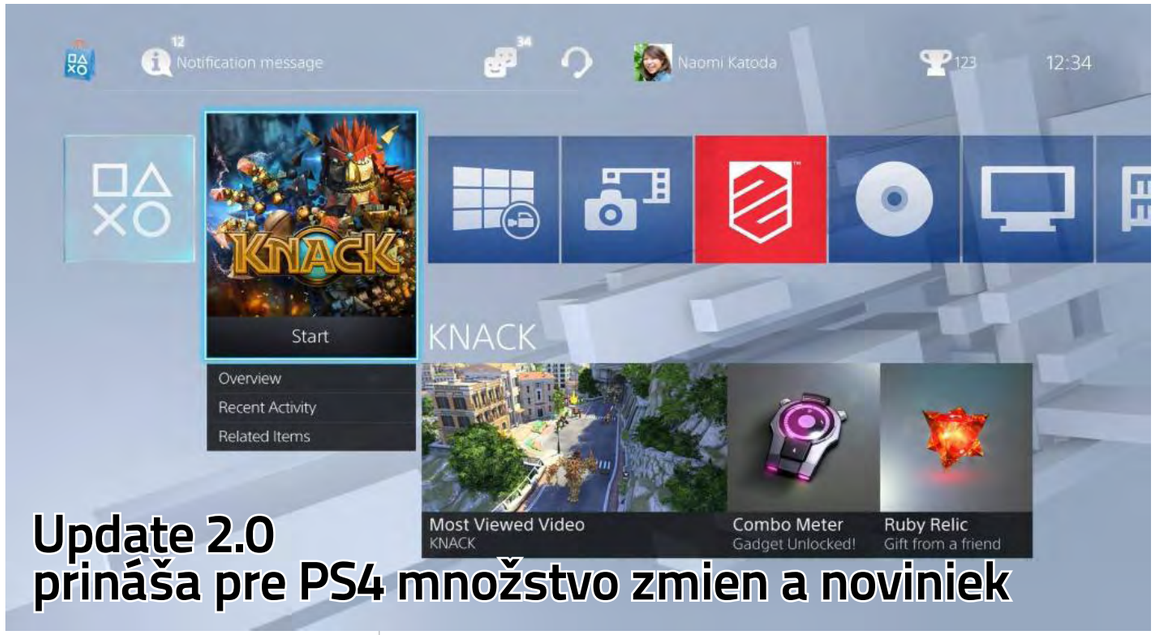
Október bol tradične preplnený, takže som sa dostal k Evil Within, Forze Horizon 2, Sunset Overdrive, Borderlands Pre-Sequel, Shadow of Mordor, Halo: MCC, Fantasia, Sleeping Dogs a po novom update som stihol aj chvíľu v Titan Falle.

>>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



Update 2.0 prináša pre PS4 množstvo zmien a noviniek

Po viac ako roku od začiatku predaja Playstation 4 sa hráči konečne dočkajú nového masívneho updatu, ktorý prinesie mnoho noviniek.

Témy, prehrávanie hudby, Youtube videá, to je len časť noviniek, ktoré nás v najnovšom firmware update 2.0 čakajú.

Začíname hudbou. Síce to je len čiastočné riešenie, ale stále lepšie ako nič. Hráči, ktorí si radi pri hraní púšťajú vlastnú hudbu, sa dočkajú prehrávača USB Music Player. Ten bude podporovať prehrávanie hudby vo formátoch MP3, MP4, M4A, 3GP, no len pokiaľ budete mať v konzole zasunutý USB kľúč s hudbou.

Zmeny sa dočká aj používateľské rozhranie Playstation 4, ktoré dostane oživenie v zmysle nových možností zmeny farby pozadia, a to v siedmych variantoch: zlatá, modrá, červená, zelená, fialová, ružová a sivá. Otázka tém zatiaľ nie je úplne známa.

Mierneho vylepšenia sa dočká aj friendlist, kde si teraz budete vedieť nájsť ľudí, ktorí by vám mali byť blízki. PS4 vám samo ponúkne nové známosti.

Ak obľubujete sledovanie ostatných hráčov cez aplikáciu Live From Playstation, máme pre vás dobrú správu. Sledovanie vašich obľúbených hráčov, kanálov alebo oficiálnych Playstation streamov teraz bude oveľa prehľadnejšie a bude rozdelené do kategórií na základe vašich priateľov, obľúbencov, iných hráčov alebo oficiálnych kanálov. Konečne si tak budete môcť svojich obľúbencov vyfiltrovať na základe vašich preferencií.

Nakoniec sa konečne dočkáme pridania "Add to library" tlačidla k Playstation Plus hrám, nech ich každý mesiac nemusíte sťahovať kvôli tomu, aby sa pridali do vašej hernej knižnice. Dátum vydania updatu zatiaľ nie je známy, ale mal by k nám doraziť v najbližších dňoch/týždňoch.

DA: Inquisition prekvapuje

Zahrajú sa aj menej nároční

Tvorcovia z BioWare konečne predstavujú PC požiadavky pre očakávaný titul Dragon Age: Inquistition. Vzhľadom na vysokú grafickú úroveň spojenú s otvoreným svetom hry sú požiadavky prekvapivo príjemné a na maximum si hru podľa všetkého užijú aj majitelia slabších strojov.

Minimálne požiadavky: AMD Quad Core 2,5GHz | Intel Quad Core 2,0GHz, 4GB RAM, grafická karta s 512MB VRAM – AMD Radeon HD 4870 | NVIDIA - GeForce 8800 GT

Dragon Age: Inquisition vychádza 21. novembra.

Kolekcia Halo dokončená

Autori sľubujú žiadne kompromisy

Všetci fanúšikovia Halo série sa už isto nevedia dočkať toho, kedy si budú môcť prežiť dobrodružstvo Master Chiefa z prvých štyroch Halo hier na konzole Xbox One. Pre všetkých vás máme jednu najdôležitejšiu správu. Tou je, že Dan Ayoub, producent Halo: The Master Chief Collection, oznámil, že hra je oficiálne dokončená a teda nič nebráni tomu, aby 11. novembra bola pripravená v obchodoch.

"Bola to dlhá, vzrušujúca a bláznivá cesta. Od začiatku bolo našou filozofiou priniesť Halo fanúšikom ten najlepší možný zážitok a pri vytváraní kolekcie nerobiť žiadne kompromisy."

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

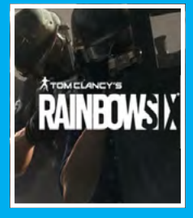
...v priebehu mesiaca štúdio Slightly Mad Studios oznámilo odklad dátumu vydania racingoveého titulu Project CARS, v ktorom sme za volant mali zasadnúť už v polovici novembra. Nevieme teda, či bohužiaľ alebo vďakabohu, no plánované zasadnutie sa nám o niečo oddiali, konkrétne teda až na jar 2015.

...jeden z tvorcov úspešnej pretekárskej série Gran Turismo, Kazunori Yamauchi, v rozhovore uviedol, že Gran Turismo 7 by malo na PS 4 dorazit' niekedy na prelome rokov 2015 a 2016. Ako ďalej hovorí, na PS3 bolo všetko o niečo ťažšie. Vysoká kvalita na PS4 však podľa neho prinesie neuveriteľné rozdiely.

...PC verzia v podobe mnohými, ironicky nazývajúcimi platené demo MGS V: Ground Zeroes, príde na Steam 18. decembra 2014. Túto správu oficiálne ohlásilo Konami dodávajúc, že hra bude mať podporu 4K textúr, zvýšený počet simultánnych zdrojov svetla a väčší počet zobrazených objektov na obrazovke.

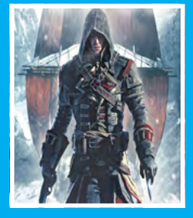
Rainbow Six: Siege a 60fps

Nové pokračovanie Rainbow Six: Siege bude ozajstný next gen! Hra vychádza budúci rok pre PC, Xbox One a PS4 a na každej platforme pobeží na úctyhodných 60fps. Nebude chýbať ani masívna deštrukcia a nevšedné taktiky.



PC verzia AC Rogue

Je naozaj úchvatné, ako samotní hráči dokážu podporiť projekty, ktoré ich zaujmú natoľko, že sú ochotní dať peniaze za niečo, čo tak skoro neuvidia. Z 2-miliónového cieľa chýba vývojárom na dokončenie hry len 13 000.



Shin Megami Tensei

Netrpezlivo očakávaný štvrtý diel kultovej série Shin Megami Tensei sa po dlhom naťahovaní konečne objaví aj u nás. Atlus konečne zverejňuje dátum vydania pre Európu – 30. október 2014 a hra nás bude stáť 20 euro.

Staňte sa chlebom!

Vývojári Surgeon Simulátora si pre nás pripravujú ďalšiu šialenosť. Tentokrát sa v ich najnovšej hre staneme chlebom! Hlavnými rysmi hry budú zaujímavé ovládacie prvky, zaujímavé prostredia a hlavne more srandy.

iPad Air 2 & iPad mini 3

Apple po úspešnom začatí predaja nových iPhonov prináša aj refresh generácie ich tabletov. Takmer identickým klišé ako po minulé roky uvádza zariadenia iPad Air 2 a iPad mini 3, ktoré pridávajú niekoľko nových funkcií, vrátane operačného systému iOS 8.1. Inžinieri z nahryznutého jablka nám prinášajú lepší výkon, nižšiu hmotnosť a najmä to, že sa hrúbka iPadu Air 2 dostala na neuveriteľných 6,1mm, teda ide o najtenší tablet na svete.

Väčší z dvojice si zachoval minuloročný dizajn, avšak pribudli malé zmeny, ktoré by mohli ostať prehliadnuté, ako napríklad Touch ID – snímač odtlačkov prstov slúžiaci na autorizáciu. Kvôli nesmierne tenkej hrúbke Apple odstránil tlačidlo prepínania do tichého režimu, ktoré sa nachádzalo na hrane zariadenia. Displej sa v podstate nezmenil, zachovaná ostala ako veľkosť, tak aj rozlíšenie 2048×1536.

Srdcom zariadenia je nový procesor A8X so 64-bitovou architektúrou, ktorý ponúka o 40% lepší výkon ako jeho predchodca. Grafický čip, ktorý sa v procesore nachádza, dokáže vyprodukovať až 2,5-krát lepší výkon. Pribudol aj pohybový procesor M8, operačná pamäť sa zväčšila dvojnásobne. Keďže mnoho z nás zbožňuje fotenie tabletom, Apple ponúka v tomto zariadení takmer identickú kameru, ktorá ponúka 8mpx a vďaka bohatému výpočtovému výkonu aj snímanie "burst mode" či režim spomaleného záberu s rýchlosťou 120fps pri rozlíšení 720p. Na prednej strane ostala 1,2mpx kamera na videohovory alebo snapchaty. Výdrž batérie ostala na rovnakej hodnote, i keď sa objem batérie zmenšil v záujme zníženia hrúbky zariadenia. Novinkou je Touch ID, ktoré poznáme už z iPhonu 5S, ktoré funguje na odomykanie zariadenia, prípadne aj autorizáciu do obchodu s aplikáciami.

Podobne tomu bolo aj u menšieho iPadu, ktorý svoj dizajn prakticky nezmenil, avšak aj ten dostal snímač odtlačkov prstov. Ostatne sa výkon nezmenil a ostáva na úrovni svojho predchodcu. V zariadení sa nachádza procesor A7 so 64-bitovou technológiou, avšak výdrž batérie sa výrazne zlepšila, ba dokonca ponúka ešte lepšiu výdrž ako jeho väčší brat. Nový iPad mini 3 prináša len veľmi málo zmien, prakticky ide o ten istý produkt, ibaže s pridaným Touch ID.

Na trh prichádzajú zariadenia v známych veľkostiach – 16,64 a 128 GB a v troch farebných prevedeniach – kozmická sivá, strieborná a zlatá, s cenovkou začínajúcou na 399€ a 499€.

Apple iMac 5K

Spolu s novými iPadmi kalifornská spoločnosť na trh uviedla aj vylepšený stolový all-in-one Apple iMac. Momentálny, naozaj štýlový dizajn ostal zachovaný, avšak pri rozsvietení obrazovky zbadáme obrovskú zmenu.

Novinka totiž obsahuje displej s rozlíšením 5K, teda 5120×1880, čo je asi 14,7-milióna pixlov, ba je to až o 67% viac ako na bežnom 4K paneli.

V základnej verzii ponúka iMac štvorjadrový procesor i5 s taktom 3,5GHz na jadro, 8GB operačnej pamäte a 2GB grafiku. Avšak pri tomto modeli Apple ponúka široké spektrum možností, a teda je možné si do počítača nakonfigurovať SSD disky, výkonnejší procesor a iné záležitosti. Spolu s novým iMacom vychádza aj nová verzia operačného systému OS Yosemite. Najdôležitejšou novinkou je prepojenie s mobilným zariadeniami, ako iPod touch, iPad a iPhone. Vďaka tomu je na novinke možné prijímať a odosielať správy a hovory.

Táto novinka ponúka vysoký výkon a kvalitné spracovanie a jeden z najkvalitnejších displejov na trhu. iMac 5k je skôr určený profesionálom, ktorí potrebujú vysoký výpočtový výkon a zároveň veľmi kvalitný displej. Nevýhodou ostáva, že tento displej sa nedá použiť ako externý displej. Cena zariadenia začína na 2499€.

HTC Nexus 9

Po takmer dvoch rokoch prichádza tím Google so zariadením, ktoré má za úlohu inšpirovať producentov Android zariadení k vytvoreniu tzv. "iPad killera". Avšak práve Nexus 9 obsahuje nový procesor nVidia so 64-bit. architektúrou. Aj tento tablet sa radí k ľahším a tenším na trhu, s hrúbkou 7,95mm a hmotnosťou 425g. Dizajn tohto 8,9-palcového tabletu nie je od Nexusu 5 či 7 ničím odlišný, zadná časť je pokrytá jedným vzdorom. Čím sa oproti ostatných líši, je zvýšené využitie hliníka, ktorým zariadenie nadobúda vyšší pocit luxusu. Displej prichádza s pomerom strán 16:10 s rozlíšením 2048×1536. Novinka je vybavená aj aktualizovaným systémom Android vo verzii 5.0 Lollipop. O vysoký výkon sa stará už spomínaný procesor od nVidie s názvom Tegra K1 s dvoma jadrami a taktom 2,3GHz. Navyše ponúka kvalitný zvuk s technológiou BoomSound. Zároveň dostal 8mpx fotoaparát s možnosťou nahrávania Full HD. Nexus 9 by sa mal na trh dostať v najbližších dňoch s cenou $399.

Lenovo IdeaPad Y50-70

Výkonné komponenty si čoraz viac žiadajú menej miesta, a tak výkonný nemusí vždy znamenať hrubý a ťažký. To platí aj pre tento multimediálny notebook, ktorý pod kapotou skrýva štvorjadrový procesor i7-4700HQ a grafiku nVidia GTX860M. Telo je zhotovené z kovu a z kvalitných materiálov, výhodou je podsvietená klávesnica.

Trust Tytan 2.1

Spoločnosť Trust uvádza na trh biele Bluetooth reproduktory Tytan v konfigurácii 2.1 s nominálnym výkonom 60W. Zostava reproduktorov Tytan 2.1 je v bielej farbe s precíznym dizajnom a hlavný ovládací panel je umiestnený na bočnej strane subwoofera. Súčasťou je aj externý drôtový ovládač hlasitosti s 3,5mm konektorom.

Nexus Player

Google TV sa neujalo kvôli cene a zložitému ovládaniu. Google sa snaží tento krok napraviť a postaviť konkurenciu pre Appe TV. Zariadenie s názvom Nexus Player môže slúžiť aj ako hracia konzola s mobilným osemjadrom Intel Atom, PowerVR a 1GB RAM. Cena pritom neprevyšuje $100.

Lenovo Yoga tablet 2

Nový tablet YOGA 2 Pro nanovo definuje zážitok z tabletu. Bol vytvorený v spolupráci s Ashtonom Kutcherom, ktorý pred rokom prišiel do spoločnosti Lenovo ako produktový inžinier.

Novinka je predovšetkým určená na konzumáciu multimediálneho obsahu, na ktorú je dokonale pripravená hned' v niekol'kých bodoch. V prvom rade obsahuje kvalitné reproduktory poskytujúce 8W zvuku, subwoofer a výrobca uvádza, že v porovnaní s bežným tabletom je výkon zvuku štyrikrát lepší.

Zatial' čo Dolby® Audio a Wolfson® Master HiFi™ sa postarajú o viackanálový zážitok zo zvuku rovnako ako v kine. Okrem iného tablet ponúka zabudovaný videoprojektor, ktorý je schopný vytvorit' až 50-palcový obraz.

Nový YOGA Tablet 2 Pro taktiež beží s najnovším Intel® Atom™ procesorom štvrtej generácie, ktorý pomáha bezproblémovému prehrávaniu a interpretácii multimédií, čo je skvelé pre tých, ktorí potrebujú robit' viac vecí naraz.

A pre dokonalé zábery je tu tiež 8MP zadný fotoaparát s výrazne vysokým rozlíšením a vel'ké úložisko s pamät'ou 32GB a až 64GB cez Micro SD.

A až 15-hodinová výdrž batérie a volitel'ným 4G3 zabezpečí, že používatelia môžu zostat' mobilní po celý deň. Nevýhodou je pomerne vysoká hmotnost' zariadenia – 903g.

Cenu Lenovo na Slovenku stanovilo na 509€.

Prestigio Grace

Konečne prišiel čas, ked' za najlepšie zariadenia nemusíme utrácat' celý majetok. A pritom aj za nižšiu cenu dostaneme zariadenie, ktoré drží prvenstvo vo svojej kategórii a s hrúbkou 5,5mm to je najtenší smartphone vyššej triedy.

Spracovanie zariadenia je na vysokej úrovni, využitý je tu hliník na obvode zariadenia a sklo na stranách, teda batéria je neodnímatel'ná. Displej poskytuje kvalitné Full HD rozlíšenie s technológiou Super Amoled.

Zariadenie má výborné pozorovacie uhly a displej je pokrytý ochrannou vrstvou Gorilla Glass, ktorá zabezpečuje odolnost' voči pádom. Takisto je sklo využité aj na zadnej strane zariadenia.

O výkon sa stará osemjadrový procesor MediaTek, ktorému sekundujú 2GB operačnej pamäte a grafický čip Mali-450 MP4. Používatel' má k dispozícii 16GB pamäte, ktoré, žial', nemožno rozšírit' pamät'ovou kartou. Ostatný zvyšok výbavy je adekvátny cene zariadenia, teda Wi-Fi, GPS, BT 4.0 a 13mpx fotoaparát, nevýhodou je absencia NFC a technológie LTE. V zariadení sa nachádza Android vo verzii 4.4, avšak do vel'kej miery upravený, teda Prestigio ponúka aj niekol'ko vlastných aplikácii a pri kúpe dodáva antivírový program či kancelársky balík Office Suite.

Za cenu necelých 300€ ide o zariadenie, ktoré svojimi parametrami dokáže konkurovat' aj o 200€ drahším súperom.

GoPro Hero 4 Black & Silver

Populárne akčné kamery sa opät' posúvajú dopredu a prinášajú množstvo nových funkcií, a tak nám umožňujú zachytávat' naše akčné chvíle v čo najlepšej kvalite. Z prednej strany medzi 3+ a 4 gen. vel'a rozdielov nenájdete, no nová generácia prináša revolučnú novinku – zabudovaný LCD displej v Silver verzii, ktorý bol doposial' dostupný iba ako extra príslušenstvo. Výrazne sa zlepšila kvalita videa, ktorá v najlepšej verzii (black), umožňuje nahrávat' video v rozlíšení 4K pri 30fps alebo 2,75K pri 50fps. Ostatne, kamera dokáže nahrávat' aj kvalitný spomalený záber v rozlíšení Full HD. Model Silver sa líši jednak prítomnost'ou LCD displeja, no na druhej strane ponúka o niečo nižšiu kvalitu záznamu, konkrétne 1080p pri 60fps.

Slúchadlá Samsung

Kórejský výrobca prichádza na trh s novou, exkluzívnou líniou slúchadiel, ponúkajúcou elegantný dizajn. Štuple s názvom Level In sú charakteristické pochrómovaným povrchom a kvalitným zvukovým prejavom obohateným bassmi. Samsung predstavil ešte dva páry d'alších slúchadiel, ktoré ponúkajú vel'mi elegantný a minimalistický dizajn, no nezaujmú.

Apple Mac mini

Po dlhom čase sa svojho zlepšenia dočkal aj najmenší z počítačov Apple. Ten dostal najmä výkonnejšie komponenty a jeho cena klesla o rovných 100€. Na výber výrobca ponúka dve varianty, Mac s dvoj- a štvorjadrom. Medzi d'alšie novinky patrí Thunderbolt a USB 3.0. Výrobca sl'ubuje dvakrát vyšší výkon.

Benq GP30

BenQ uvádza na trh nový kompaktný LED projektor BenQ GP30. S hmotnost'ou iba 1,5kg je extrémne l'ahký, pričom si zachováva všetky dôležité aspekty pre kvalitnú projekciu a jednoduché použitie. Ponúka tiež svietivost' 900 ANSI luménov, jednoduché bezdrôtové pripojenie a krátku projekčnú vzdialenost', ked' k premietnutiu 40" obrazu postačí odstup iba jedného metra.

NEWS

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

ADATA: externý pevný disk HC500 pre TV a PC

Teraz máte vždy so sebou váš osobný Cloud a ešte niečo navyše!

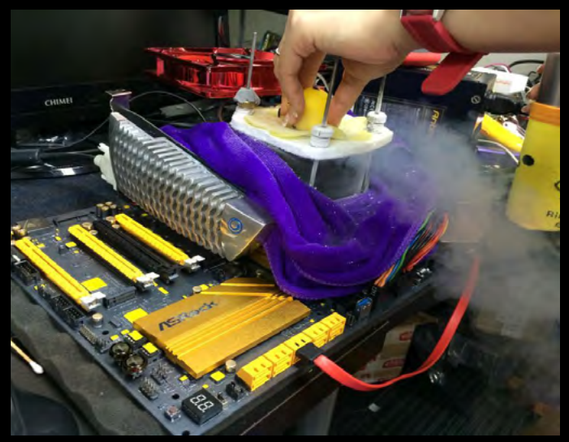
Spoločnosť ADATA Technology predstavila pevný disk Choice HC500 2.5" s podporou pre nahrávanie TV programov. Tento externý disk môžete pripojiť k svojmu Smart TV alebo k PC pomocou super rýchleho USB 3.0 rozhrania a dodávaný je tiež chytrý zálohovací softvér, ktorý vám umožní zálohovať vaše dáta a následne si vytvoriť osobný dátový cloud!

Disk HC500 môžete využiť aj ako osobné cloudové dátové úložisko. V prvom rade si vyberte dostatočnú kapacitu – dostupné sú modely 500GB, 1TB alebo 2TB. Priamo na disku nájdete chytrý softvér pre rýchlu zálohu vašich osobných súborov, ktorým môžete na disk preniesť svoje dáta. Inštaláciou intuitívneho softvéru môžete nastaviť váš disk HC500 ako osobné Cloud úložisko, ku ktorému môžete mať prístup kdekoľvek z mobilných zariadení na dotyk prstov. Využívať tiež môžete ďalšie nástroje z webových stránok ADATA – stačí kliknúť na link "Valuable Software".

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

ASRock: svetové rekordy na X99 a Z97

OC Formula neustále láme svetové rekordy



Základné dosky Formula OC neostávajú nič dlžné svojmu menu. Séria OC je nepochybne stvorená pre rýchlosť a rekordy v pretaktovaní.

Len pred pár týždňami prišla správa o svetovom rekorde v pretaktovaní procesora Intel Core i7 5960X (Haswell-E) na doske ASRock X99 OC Formula.

Prvé miesto v tabuľke servera HWBOT obsadil Nick Shih so záznamom 6620.73 MHz. Na rovnakej X99 zostave a s použitím Extrem Tuning Utility (XTU) sa teraz pokúsil o rekord skúsený overclocker z Hong Kongu John Lam (na obrázku). Záznamy prepísal s 2950 marks. Ďalší overclocker s menom 8 Pack zlomil 2 rekordy hwbot.org na ASRock Z97 OC Formula a GeForce GTX 980. V tabuľke 3DMark06 svieti 57.742 bodov a v 3DMark05 neuveriteľných 75.123 bodov!

Viac info na: *www.asrock.com.tw/mb/Intel/Z97 OC Formula*

VYSOKÁ RYCHLOST SE SETKÁVÁ S VYSOKOU PŘESNOSTÍ.

G440 HARD GAMING MOUSE PAD

NEOMEZENÁ
Povrch z tvrdého polymeru s nízkým třením je ideální pro hraní her s vysokým rozlišením, zlepšuje ovladatelnost myši a přesnost umístění kurzoru.

PLYNULÉ POHYBY
Konzistentní sledování povrchu vám pomůže využít plného potenciálu senzoru myši Logitech G a zvýší přesnost vašeho míření.

DOKONALÁ SHODA
Povrch podložky G440 byl zkonstruován tak, aby se vzájemně doplňoval se senzorem myši Logitech G, a její již tak vynikající přesnost se ještě zvyšuje.

TENKÁ A STABILNÍ
Gumová základna zajišťuje stabilní polohu podložky a 3 mm tloušťka zlepšuje pohodlí vašeho zápěstí.

Logitech | G
SCIENCE WINS
gaming.logitech.com

Herný rad Logitech G obohacuje myš G302 Daedalus Prime MOBA

Navrhnutá pre a testovaná profesionálnymi hráčmi a poskytuje výkon a presnosť, ktoré vyžadujú špičkoví hráči eSports

Na základe testovania profesionálnymi hráčmi MOBA hier (Multiplayer Online Battle Arena) z celého sveta, vrátane hráčov z Team SoloMid, Cloud9, CJ Entus Frost, CJ Entus Blaze a Invictus Gaming, je myš Logitech G302 Daedalus Prime MOBA Gaming Mouse skonštruovaná tak, aby vydržala príkoria zo strany najtvrdších bojovníkov z oblasti profesionálneho hrania tzv. eSports.

Tlačidlá, tvar a hmotnosť tejto myši sú jedinečne vyladené podľa požiadaviek profesionálnych hráčov MOBA hier, vrátane rýchlej odozvy pri klikaní na ľavé a pravé tlačidlo. Znesie nároky, aké kladie hranie na najvyšších úrovniach a umožňuje extrémne rýchle klikanie a presné časovanie, čo je veľmi dôležité, ak uvážime, že výhru alebo porážku môžu určovať milisekundy.

Myš Logitech G302 je ďalej vybavená technológiou spoločnosti Logitech s názvom Delta Zero, ktorá je spojením exkluzívnej konštrukcie šošovky, geometrie nasvietenia a algoritmov, čo spoločne zabezpečuje najpresnejší prevod pohybu ruky na akciu na monitore, aký je v súčasnej dobe k dispozícii.

Skonštruovaná pre veľmi rýchle klikanie

Systém napínania kovovej pružiny zlepšuje odozvu ľavého a pravého tlačidla, takže klikanie môže byť rýchlejšie a presnejšie. Nielen, že tlačidlá pôsobia na dotyk príjemne, ale navyše sú schopné zvládnuť až päť kliknutí za sekundu, a zaisťujú tým, že myš Logitech G302 vie držať krok s vašou rýchlopaľbou. A to môže niekedy predstavovať onen rozdiel medzi tým, či dôležitú hru vyhráte alebo ju prehráte.

Prispôsobenie osobným potrebám

Na myši Logitech G302 je šesť programovateľných tlačidiel, ktoré je možné ľubovoľne prispôsobiť vašim herným potrebám. Tlačidlá je možné programovať a priradiť im akékoľvek akcie - od jednoduchých klávesových skratiek až po zložité makrá. Skvelých výsledkov môžete dosiahnuť už s predvoleným nastavením ihneď po vybalení alebo môžete použiť aplikáciu Logitech Gaming Software, ktoré umožní tlačidlám priradiť akýkoľvek herný príkaz alebo makro, ktoré kumuluje viac príkazov naraz. Myš Logitech G302 ďalej ponúka štyri rôzne nastavenia DPI, ku ktorým možno pristupovať priamo a je preto ľahké rýchlo znížiť rozlíšenie (pre mierenie s presnosťou na jednotlivé pixely) alebo ho zvýšiť (pre čo najrýchlejší pohyb) - to všetko s maximálnou presnosťou.

Odľahčená a odolná konštrukcia

K odľahčenému prevedeniu patria aj klzáky so super nízkym trením a ultra odolné hlavné tlačidlá, ktoré boli testované pre výdrž presahujúcu 20 miliónov kliknutí - čo zodpovedá stavu, kedy by profesionálny hráč eSports hral 15 hodín denne celé dva roky - takže môžete hrať a spoľahnúť sa, že myš Logitech G302 prežije mnoho budúcich bitiek.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že herná myš Logitech G302 Daedalus Prime MOBA Gaming Mouse bude v Spojených štátoch a v Európe k dispozícii začiatkom novembra 2014 za odporúčanú maloobchodnú cenu 49,99 €.

NEWS

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Justice League nabývá nových rozměrů

Velké novinky z filmově komiksové stáje DC/WarnerBros. Studio totiž po týdnech spekulací konečně uvolnilo hned několik detailů o nejbližší budoucnosti komiksových snímků z jejich produkce. Doposud byl potvrzen jen Batman vs. Superman: Dawn of Justice. K tomu se ovšem v průběhu minulého týdne přidala týmovka Suicide Squad pod vedením Davida Ayera (která láká možná až příliš velká jména jako Will Smith, Tom Hardy nebo Ryan Gosling), která by měla přijít tentýž rok. To ovšem není ani zdaleka všechno. Zack Snyder totiž nebude točit jen jednu Justice League, nýbrž dvoudílný kolos, který by měl pojmout hned několik sólovek a jednotlivé části by měly dělit dva roky (filmů se tedy dočkáme jak v dříve oznámeném roce 2017, tak v roce 2019. Zda budou fanoušci nadšení z dvouleté pauzy, to je už otázka jiná). Dále je jisté, že se filmové podoby dočká také The Flash, který dostane tvář schopného herce Ezry Millera a do kin půjde právě mezi dvěma díly Justice League v roce 2018. Tentýž rok by se do kin měla dostat i sólovka Aquamana, na kterou o rok později naváže Shazam (ve kterém si záporáka zahraje Dwayne Johnson). Pokud vám tohle přijde jako docela velký plán, ředitel studia Kevin Tsujihara ještě potvrdil Wonder Woman pro rok 2017 a také čtveřici snímků, které by měly následovat druhou část Justice League – Cyborg, reboot Green Lanterna a sólovky jak pro Batmana, tak pro Supermana. Komiksům se zkrátka v příštích letech rozhodně v kinech nevyhneme.

Návrat Městečka Twin Peaks

Kultovní seriál Městečko Twin Peaks se dočká další série. Třetí série dnes již dvacet let starého seriálu se dostane na televizní obrazovky za necelé dva roky a budou u toho opět David Lynch a Mark Frost. Devítidílnou třetí sérii odvysílá stanice Showtime a dějově bude navazovat na konec druhé série.

Já, legenda znovu

Společnost WarnerBros se rozhodla pro restart snímku Já, legenda. Z prvního filmu s Willem Smithem se společnost dlouhá léta pokoušela udělat sérii, nicméně na pokračování ani prequel nikdy nedošlo. Díky tomu se nyní film natočí znovu s jiným obsazením, novým scénářem a rovnou s plánem na další díly.

Clerks III nakonec přeci jen budou

I přesto že novinka Tusk od režiséra Kevina Smitha v kinech příliš komerčně neoslnila, se tento kritiky slušně hodnocený horor zasloužil o to, že režisér má finance na očekávaný snímek Clerks III. I když totiž Tusk příliš nevydělává, náklady na jeho natočení nebyly velké, a Smith díky pozitivním ohlasům svého nového filmu získal financování pro pokračování kultovní komedie.

Adam Sandler pro Netflix

Adam Sandler se objeví ve čtyřech filmech exkluzivně pro službu Netflix. Ta se rozhodla se po úspěchu vlastních seriálů pustit i do financování produkce nových snímků. Kromě Sandlerových komedií, z nichž první by měla přijít už příští rok, se jako jeden z prvních originálních filmů Netflixu diváci dočkají pokračování dnes již kultovního snímku Tygr a drak s názvem Crouching Tiger, Hidden Dragon: The Green Legend.

Zpoždění u očekávaných filmů

Assassins Creed a remake Fantastické čtyřky se zpozdí. Zatímco superhrdinská týmovka se zpozdí jen o něco málo přes měsíc a místo konce června příštího roku ji v kinech uvidíme začátkem srpna, dlouhou dobu připravovaná adaptace videoherní série Assassins Creed se odsouvá na neurčito. Film měl přijít už příští rok v srpnu, avšak doted' se kamery nerozjely, a osud snímku tak zůstává ve hvězdách.

Castingové novinky:

- Dave Bautista (Strážci galaxie) si zahraje jednoho ze záporáků v připravované bondovce. Ve filmu se objeví i Léa Seydoux (Život Adele).
- Christian Bale jedná o roli Stevea Jobse v připravovaném biografickém snímku Dannyho Boylea.
- Scarlett Johansson dostala nabídku na hlavní roli v hrané adaptaci kultovního Ghost in the Shell.
- Shawn Levy bude režírovat film na základě videohry Minecraft.
- Pedro Pascal (Hra o trůny) se přidává k obsazení remaku Ben Hura. O své účasti jedná i Gal Gadot.
- Tom Hardy je v hledáčku tvůrců X-Men: Apocalypse pro roli titulního zlosyna.
- Jackie Earle Haley se přidává k obsazení snímku London Has Fallen.
- Joe a Anthony Russovi by mohli dle zákulisních informací převzít po třetím Captain America režii Avengers 3 a 4.
- Giancarlo Esposito (Perníkový táta) a Aidan Gillen (Hra o trůny) se přidávají k obsazení snímku Labyrint: Zkouška ohněm, pokračování letošního Labyrint: Útěk.
- Jeff Daniels se přidává k obsazení novinky Ridleyho Scotta The Martian.
- Dwayne Johnson se objeví ve filmovém remaku seriálu Pobřežní hlídka.
- Daniel Radcliffe se upsal pokračování snímku Podfukáři.
- Babak Najafi (Snadný prachy II a seriál Banshee) získal post režiséra akčňáku London Has Fallen.
- Charles Dance a Lena Headey ze seriálu Hra o trůny se přidávají k obsazení dlouho odkládaného projektu Pride and Prejudice and Zombies.
- Matt Damon a Bryan Cranston by se mohli objevit v dlouhou dobu připravovaném snímku The Great Wall o jednom z monumentů světa.
- Casey Affleck bude produkovat a také hrát jednu z hlavních rolí ve filmu Boston Strong o bombovém útoku během maratonu v Bostonu z roku 2013.
- Kate Mara má na stole nabídku na jednu z hlavních rolí v novince Ridleyho Scotta The Martian.
- Magic Mike XXL bude bez účasti Matthewa McConaugheyho.
- Matt Smith se přidává k obsazení dlouho odkládané adaptace knihy Pride and Prejudice and Zombies.
- Jack Huston získal roli titulní postavy v remaku Ben Hura.
- Tom Hiddleston si zahraje hlavní roli v prequelu ke King Kongovi pod názvem Skull Island. Režíruje Jordan Vogt-Roberts (Králové léta).
- Astrid Bergès-Frisbey (Piráti z Karibiku: Na vlnách podivna) je novou Guineverou v připravovaném snímku Král Artuš.

Aktualizované data premiér:

- Pokračování komedie To byl zítra flám se přesouvá z Vánoc na únor příštího roku.
- Pokračování Dne nezávislosti naopak přijde o týden a půl dříve, tedy 24. června 2016.
- Odložení se dočkala i dvojice akčních snímků – Hitman: Agent 47 se přesouvá z února 2015 na 28. srpna 2015 a Transporter: Legacy se posunuje o týden z 27. února na 6. března 2015.
- Inferno Rona Howarda podle knihy Dana Browna se zpozdí. Původně plánované natáčení se odsouvá až na rok 2016.

Herný festival Y-games Winter Challange 2014 sa tešil z vysokej účasti

18. októbra 2014 sa na Fakulte informatiky a informačných Technológií STU otvorili brány do herného sveta. Na turnaj s názvom Y-GAMES Winter Challenge 2014 si hráči prišli zmerat' svoje sily v obl'úbených PC a PS3 hrách - DOTA 2, LOL (League of Legends), COUNTER STRIKE 1.6, Hearthstone a FIFA 2014. Registrovaných bolo neuveritel'ných 350 hráčov.

Okrem súť'ažiacich sa turnaja zúčastnilo aj početné publikum zložené najmä zo študentov a mladých počítačových nadšencov.

Horúce novinky vs. ako sme začínali

Organizátori podujatia, Občianske združenie Ynet, Akcie na Mlynoch a Študentský parlament elektrotechnikov a informatikov, si pre všetkých návštevníkov a fanúšikov PC hier pripravili bohatý celodenný program.

Návštevníci mali možnosť pozrieť si premietanie dokumentárneho filmu "Cesta hrdinu", ktorého autorom je Michal Božík. Michal sa v súčasnosti venuje výskumu hromadných internetových hier a tiež aplikácii herných prvkov na oblasť vzdelávania. Film vznikol počas jeho štúdia psychológie a poukazuje najmä na pozitívne stránky vplyvu počítačových hier na hráčov. Nasledovala zaujímavá prezentácia horúcich noviniek od firmy Logitech, počas ktorej sa diváci dozvedeli viac o najčerstvejších herných produktoch. Juraj Redeky predstavil najnovšie audio, počítačové periférie, príslušenstvo k tabletom aj pre profesionálny gaming. Ako sám uviedol, niektoré z prezentovaných produktov dokonca zatiaľ nie sú na Slovenskom trhu dostupné, no pripravujú sa do distribúcie.

Popoludní si prišli na svoje nadšenci hernej a počítačovej histórie. Na prednáške s názvom "Retro Gaming" si prostredníctvom plne funkčného 8-bitového počítača z roku 1980, pripojeného na dataprojektor, diváci mohli reálne pozrieť, aké hry sa hrávali v osemdesiatych rokoch, ako bol počítač zapojený a akým spôsobom sa ovládal.

Ako hrajú profesionáli

Mimoriadne inšpiratívnym bodom programu bol nepochybne ukážkový zápas (show match) študentov Erika a Mareka, profesionálnych hráčov pretekárskych hier, konkrétne hry TrackMania. Marek, ktorého od detstva lákali počítačové hry, sa venuje profesionálnemu gamingu približne 5 rokov a jeho najväčšími úspechmi je titul majstra Česka a Slovenska z roku 2012 a vicemajstra sveta z rokov 2011 a 2012. Erik, súčasný Red Bull športovec, 4-násobný majster Česka a Slovenska v TrackManii a majster sveta z roku 2011, svoju motiváciu k hrám našiel v otcovi: "Keď som bol malý, môj otec sa venoval IT a vždy som mal doma tie najnovšie hry. TrackMania bola moja prvá free hra cez internet. Skúsil som ju a odvtedy ma stále drží." Obaja chlapci sa momentálne pripravujú na majstrovstvá sveta, ktoré sa uskutočnia začiatkom novembra v Paríži.

Svoje netradičné hobby prišli na turnaj Y-games prezentovať aj mladí a zruční účastníci súťaže v stavbe a programovaní robotov pre ZŠ, First Lego League. "V súťaži je veľmi dôležitá tímová práca, rozvrhnutie si jednotlivých úloh a ich postupné riešenie. Vyžaduje si to veľa času a trpezlivosti, príprava na súťaž začína približne pol roka vopred," prezradili chlapci, ktorí boli v roku 2012 na súťaži vyhlásení za najlepšieho nováčika a v minulom roku ocenení za tímovú prácu.

Zábava naozaj pre každého

Počas celého dňa divákov lákal herný kútik s RETRO hrami a hernými konzolami. Veľkú úspešnosť mali aj Red Bull simulátor CAR - Gaming Unit a Warhammer, stolová hra, ktorá je mimoriadne populárna najmä vo Veľkej Británii a v USA. Členovia klubu Madmaxon, sídliaceho na Vazovovej ulici v Bratislave, záujemcom ochotne vysvetlili pravidlá a koordinovali priebeh hry svojimi radami.

Návštevníkov sprevádzal programom moderátor Marcel Ostˇo Osztas a Cosplay hostesky vo vlastnoručne vyrobených kostýmoch, autenticky stvárňujúce herné postavy. Cosplay hosteska Hanka si pre návštevníkov herného turnaja pripravila aj krátku prezentáciu o tom, ako sa takéto kostýmy vyrábajú: "Je to finančne náročný koníček, látky na kostým sa niekedy hľadajú veľmi ťažko a treba za nimi ďaleko cestovať. Zúčastňujeme sa aj súťaží, kde sa hodnotí podobnosť s postavou, vcítenie sa do role, ale i zručnosť, s akou je kostým vyrobený."

Y-games Winter Challange bol výzvou nielen pre súťažiacich

Po odohraní náročných zápasov, ktoré trvali až do neskorých nočných hodín, nadišiel konečne čas, na ktorý všetci netrpezlivo čakali – výsledky a vyhlásenie víťazov turnaja. V hre DOTA 2 prvú priečku obsadil tím "ALIENS", druhý skončil tím "raging-wolves" a tretí "Červené mravce". V League of Legends si prvenstvo vybojoval súťažný tím

"Challenge accepted", druhé miesto "Team solo FIIT" a tretie tím s názvom "This time seriously". V hre Counter Strike 1.6 sa na prvých troch priečkach umiestnili tímy "Kamaráti", "Pagáče" a "ZSSR". V hre FIFA 2014 zvíťazil hráč "Krajčovič", druhé miesto obsadil "Drab". V napínavom zápase o tretie miesto po nerozhodnom výsledku v predĺžení nasledovali penalty, v ktorých napokon zvíťazil hráč "Sulík". Najlepšími

hráčmi Heartstone v turnaji Y-games boli hráči "Pharox", "Kemachi" a "Heredrix".

Víťazi sa tešili atraktívnym cenám od partnerov podujatia: Logitech, Grunex, Learn to code, Discovery travel, Accenture, Brloh, Ynet, Akcie na mlynoch, Laser game, Hektor & Junak fitness centrum, a mnohých ďalších. Okrem vecných cien boli ocenení špeciálnymi medailami, pamätnými listinami a putovným pohárom Ynetu.

Všetci súťažiaci si však so sebou odniesli aj niečo viac – užili si príjemný deň v spoločnosti svojich kamarátov, či dokonca nadviazali nové kontakty a priateľstvá: "Pred turnajom sme sa poznali len cez internet, zoznámili sme sa asi pred troma týždňami cez stránku Ynetu. Vytvorili sme tím, individuálne sme sa pripravovali a dohodli si spoločnú taktiku. Turnaj Y-games sa nám mimoriadne páčil a určite prídeme aj nabudúce," uviedli súťažiaci v hre League of Legends.

Y-games Winter Challange 2014 bol výzvou nielen pre súťažiacich. Pri jeho organizovaní sa neraz zapotili aj členovia skvele zohratého organizačného tímu a mnohí pomocníci, ktorí sa starali o priebeh celého turnaja. Vďaka patrí aj mediálnym partnerom Gamesite.sk a Sector.sk, ktorí nám pomoholi s propagáciou. Herný turnaj Y-games sa tešil zo skutočne vysokého počtu zúčastnených hráčov, ale i návštevníkov z radov verejnosti. A my sa už tešíme na ďalší turnaj v letnom semestri!

Romana Fridriková

Kým dnes budete?

Keby dnes Michelangelo tvoril svojho Dávida, určite by mal na tvári pekne zastrihnutú briadku. Hrudník už hladký má. Ani vy nemusíte podstúpiť nejaké zložité depilačné techniky a cirkusy u odborníkov na odchlpovanie. Pravému mužovi stačí na peknú briadku či hladkú hruď jeden dokonalý nástroj.

Hladká tvár bola v ostatných rokoch na ústupe, ulice ovládli bradatí hipsteri či biznismeni s elegantne zastrihnutými strniskami. Volanie po mužnosti či nedbalá elegancia? Všetci predsa vieme, že ten najdôležitejší mužský orgán je medzi ušami a tak treba tú tvár trocha zvýraznit'. Vy si môžete vybrat', kým dnes budete. Či si necháte nejaké to fičúrske strnisko či bradu, všetko môže zaujat'. Ešte na konci minulého storočia hladko oholený muž pôsobil na ženu príťažlivejšie než bradáč. Ale nedbalá elegancia strniska či priam imperátorské brady dnes pôsobia rovnako upravene a príťažlivo. Postava za chlpmi je muž, ktorý rozdáva bozky na líce, pery či iné bozkávania hodné miesta a ženy to oceňujú. A je jedno, či ste oholení alebo máte upravený porast na tvári, ste to vy. A vy si vyberáte, Philips Click&Style vám to umožní dosiahnut'. Nahladko či s elegantnou bradou.

Načo máme chlpy?

Príroda to zariadila, že naše mužské hormóny sa postarali o naše ochlpenie. Isto, sme menej chlpatí ako naši vzdialení l'udoopí príbuzní. Chlpy mali svoje funkcie, nepochybne, najmä v časoch, keď sme si nechodili kupovať do obchodov košele a nohavice. Dnes však zarastanie nemá výraznejšiu funkciu, je ochranou kože, ktorá vlastne ochranu nepotrebuje. Ba skôr môže byť chlpatá pokrývka na oštaru ako na ochranu. Napríklad chlpy v podpazuší zachytávajú aj výlučky potných žliaz, ktoré sa hodinami v teple rozkladajú a... hádam ani netreba pokračovať. Ak sa teda rozhodneme, že sa nám naše chlpy nepáčia, vôbec si tým neublížime, neohrozíme svoje zdravie, ale práve naopak, svoje telo oslobodíme od zbytočných chĺpkov. A aj na to môžeme využiť holiaci strojček Click&Style, ktorý ponúka nástavec aj na správne odstraňovanie porastu na tele.

Hladká tvár má dejiny

Archeológovia pri vykopávkach prvých ľudských osídlení zistili, že bujne chlpatá, zarastená tvár u mužov sa nenosila. V prehistorických civilizáciách sa našli kamenné úlomky, ktoré slúžili pravdepodobne na odstraňovanie či úpravu brady. S vynálezom spracovania kovu sa holenie a úprava vlasov dostali na novú úroveň. V najstarších kultúrach ovládajúcich spracovanie kovu, ako bola Mezopotámia sa našlo aj medené holičské náradie. V starovekom Egypte sa holenie stalo bežnou súčasťou dennej hygieny egyptskej šľachy, do módy prišla aj úprava vlasov a tela. Faraón musel byť vždy nahladko oholený, vyolejčekovaný, bol vzorom pre všetkých. Brady dávali jednoznačný signál, že nositeľ tejto ozdoby je chudák či cudzinec. Aj staroveké Atény či Rím mali záľubu v hladkých tvárach alebo kultivovaných bradách. Historici tvrdia, Alexander Veľký bol drsný, priamy a rozhľadený vojvodca a jedinú záľubu, na ktorú si potrpel, bola každodenná hygiena a holenie – aj v tých najkrutejších bojoch. Veď ako by to vyzeralo, byť najväčším vojvodcom a neupravený, však?

Ďalšie dlhé storočia sa muži holili pri neustálom zdokonaľovaní najdôležitejšej holiacej pomôcky všetkých barbierov, profesionálnych holičov: britvy. Aj keď stredovek prial najmä upraveným bradám, na šľachtických dvoroch sa patrilo mať svojho osobného holiča, ktorý dokázal bradu či fúzy tvarovať do rôznych tvarov. Prostý ľud si však musel vystačiť s obecnými či potulnými holičmi a strihačmi, ktorí často vykonávali aj prácu zubárov a felčiarov. Dejiny holenia zažili revolúciu na prelome 19. a 20. storočia, keď sa do predaja dostal nový výrobok – žiletka. Kým na holenie britvou je bezpečnejšia skúsená ruka holiča, žiletka priniesla revolúciu aj v tom, že sa páni mohli rýchlo a pohodlne holiť kdekoľvek.

Holenie na elektriku

Ale najmodernejší z moderných vynálezov – elektrina – nedala pokoj ani odborníkom na ochlpenie. Prvé holiace strojčeky sa objavili už na konci dvadsiatych rokov. Prvý elektrický holiaci strojček Philips s menom Philishave sa objavil v roku 1939 a jeho novinkou bol nezvyčajný kruhový tvar s rotujúcou čepieľkou, ktorá ponúkala mimoriadne kvalitné oholenie. Od tých čias sa Philips môže pochváliť viacerými vynikajúcimi patentami, ktoré doviedli holiace strojčeky Philips k dokonalosti. Najnovšia generácia holiacich strojčekov Philips Click&Style ponúka nielen holenie tváre, ale vďaka dvom ďalším vymeniteľným hlaviciam aj zastrihávanie brady a holenie chlpov na tele. A to všetko s jednoduchou obsluhou, keďže vymeniť nástavec systémom SmartClick si nevyžaduje žiaden náročný tréning. Rotačné hlavice na holenie tváre sú ergonomické, skvele mapujú terén tváre a nehrozí pri nich žiadne porezanie. Zastrihávač strniska zvládne bradu od jedného do piatich milimetrov a nástavec na oholenie tela si ľahko poradí s chlpmi.

Suché či mokré?

Každý pán, ktorý sa holí, vie, že oholiť sa nasucho tradične je tak trochu stávka na istotu, že na konci bude začervenaná pokožky, sem tam s reznou rankou. Britva či žiletky prosto potrebujú prostredie gélu či peny na holenie, aby sa „lepšie šmýkali". Zároveň však je to príjemné mať na tvári chladivý pocit peny.

Elektrické strojčeky donedávna využívali práve suchú pokožku a odstrihávali chĺpky, ktoré sa zachytili lepšie práve pri suchej pokožke. Philips chcel spojiť kvalitu a presnejšie oholenie elektrickým strojčekom s ľahkosťou a príjemným pocitom holenia na zvlhčenej tvári. Preto jeho strojčeky umožňujú aj to, že si proste nanesiete na tvár holiacu penu či mydlo a jednoducho sa strojčekom oholíte. Výsledok je ohromujúci – menej podráždená a absolútne hladká tvár.

Elektrický holiaci strojček Philips Click&Style je plne vodeodolný, takže si s ním spokojne môžete zájsť aj pod sprchu a ostrihať či oholiť si neželané ochlpenie v podpazuší, na hrudi či spraviť si úpravu ochlpenia aj „tam dole". Výsledkom môže byť kultivovaný mužný vzhľad bez zbytočných chlpov.

Ako si správne vybrať

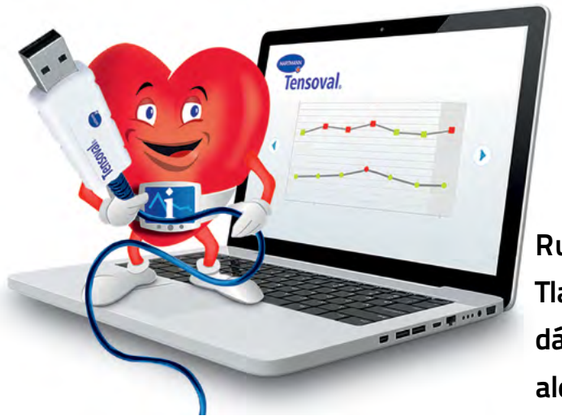
Elektrický holiaci strojček má oproti žiletke či britve viacero spotrebiteľských výhod. Na prvom mieste je to bezpochyby mizivá pravdepodobnosť porezania sa. Najkvalitnejšie elektrické strojčeky, ako je napríklad Philips Click&Style, používajú vynikajúco vymodelované holiace hlavy, ktoré sa navyše vedia správne nakláňať a dokonalo kopírovať krivky tváre. Žiletku či britvu tak neohnete a na všetky tie oblinky na tvári potrebujete podstatne viac času.

Ďalšou prednosťou je dĺžka strihu chĺpku. Kým tradičná čepeľ sa kĺže po povrchu, elektrické rotačné hlavy v mikrosekundách nadvihujú chĺpky a strihajú ich hneď pri koži. Porovnanie oholenia žiletkou a elektrickým strojčekom hneď po oholení je temer identické. Avšak po dvanástich hodinách je tvár oholená žiletkou o poznanie drsnejšia, než tvár oholená elektrickým strojčekom. Jednoducho preto, že chlpy spod strojčeka sú kratšie a trvá im dlhšie, kým sa dostanú na povrch.

Samotné holenie tváre trvá krátko, avšak výdrž jedného nabitia elektrického strojčeka Philips Click&Style je 40 minút. To znamená, že s plne nabitým strojček zvládnete zbaviť tvár a telo chlpov úplne dokonale.

Stvorte svoj štýl

Hoľte sa radšej podvečer. Väčšine mužov stačí jedno kvalitné oholenie na to, aby zostali 24 hodín vizuálne dobre oholení. Popoludní a večer je pokožka napnutejšia, lepšie v nej cirkuluje kry, je lepšie premastená, ako ráno. V rannom čase je citlivejšia, suchšia a ľahšie na nej príde k podráždeniu. Philips Click&Style je dokonalé spojenie troch nástrojov v jednom. Ak máte chuť experimentovať so svojim vzhľadom, môžete si vybrať: upravené strnisko, vytvarovanú briadku či hladkú tvár. S hrudou zarastenou alebo ako Michelangelov Dávid s hrudou hladkou a príťažlivou.



Meranie tlaku cez počítač

Ručným zápisom krvného tlaku je koniec. Tlakomery sa vedia pripojit' na počítač a uložené dáta vyhodnotí webová aplikácia. Výsledný graf alebo tabul'ku možno vytlačit' pre potreby lekára.

Zhruba 1,5 miliardy *(informácia zo stránok www.hochdruckliga.de)* l'udí na celom svete trpí hypertenziou a mnoho z nich o tom ani nevie. Vysoký krvný tlak pritom zvyšuje riziko poškodenia životne dôležitých orgánov a môže spôsobit' infarkt myokardu, srdcové zlyhanie, mŕtvicu, ochorenia obličiek a stratu zraku.

Predchádzat' týto chorobám pomáha sledovanie zdravotného stavu. Pacienti s podozrením alebo už trpiaci hypertenziou si merajú krvný tlak v pravidelných intervaloch a vedú si denník merania. Doň si ručne prepisujú údaje z pamäte tlakomera, vrátane dátumu a času. Čas a prácu im teraz šetrí nová technológia.

Tlakomer Tensoval duo control od spoločnosti Hartmann-Rico slúži na presné meranie tlaku v domácom prostredí. Nová generácia tlakomera je vybavená výstupom cez USB port, ktorý umožňuje pripojenie na počítač a novú webovú aplikáciu Tensoval cardio control online. Aplikácia slúži na komfortný prenos nameraných výsledkov z tlakomeru na portál, kde z nich vytvára prehl'adný záznam. Hodnotí osobné dáta, vedie históriu meraní a výslednú zostavu umožňuje vytlačit' pre potreby lekára.

Tlakomer spolupracuje s najrozšírenejšími operačnými systémami a nevyžaduje žiadnu inštaláciu softvéru. Po pripojení k počítaču sa tlakomer automaticky prepne do režimu "PC" a systémové okno si vyžiada odkliknút' Štart. Následne sa otvorí aplikácia Tensoval na app.tensoval.com. Podporuje prehliadače Explorer, Chrome, Firefox a Safari. Okrem základných informácií ponúkne prihlásenie na vlastný účet, kde si používatel' vedie svoje vlastné záznamy.

Aplikácia umožňuje jednoduchý prenos dát z tlakomera a ich sledovanie v tabul'ke alebo na grafe v priebehu zvolených časových úsekov (deň, týždeň, mesiac, 3 mesiace, 6 mesiacov, rok). Údaje sú vyhodnotené a zobrazené farebne podl'a toho, či ide o hodnotu nízkeho krvného tlaku, optimálneho, normálneho, hraničného, hypertenziu prvého až tretieho stupňa (podľa definície WHO). Graf zobrazuje súčasne tri krivky – priebeh systolického a diastolického tlaku a tepu. V ponuke je možnost' zobrazit' všetky namerané hodnoty alebo ich priemery pre zjednodušenie. Vývoj krvného tlaku vo zvolenom časovom úseku možno odoslat' na tlač v tvare tabul'ky alebo grafu. Výsledný dokument je vo formáte pdf. Ovládanie je jednoduché, avšak pre menej skúsených je pri každom kroku pohotový sprievodca.

Domácemu meraniu krvného tlaku sa pripisuje väčšia dôležitost', než kedykol'vek v minulosti. V roku 2013 Európska spoločnost' pre hypertenziu (ESH) vydala smernicu pre ošetrovanie arteriálnej hypertenzie v ktorej zdôrazňuje "prognostickú hodnotu domáceho merania krvného tlaku a jeho úlohu v diagnostike a ošetrovaní hypertenzie hned' vedl'a ambulantného merania krvného tlaku". ESH navyše odporúča merat' krvný tlak 7 dní za sebou. Údaje za toto obdobie možno teraz vytlačit' v prehl'adnej tabul'ke. Lekár tak miesto občasných meraní v ordinácii získava hodnotné informácie, ktoré mu pomôžu nastavit' vhodnú medikáciu a optimalizáciu individuálnej liečby.

"Vedenie záznamu pomáha aj samotnému pacientovi sledovat' krvný tlak ak sa rozhodne zmenit' niektoré návyky a životný štýl. Zlepšenie hodnôt ho môže motivovat' k ich pokračovaniu," vysvetlila Irena Malá zo spoločnosti Hartmann-Rico. Špeciálny USB kábel a webová aplikácia Tensoval cardio control online je k dispozícii iba v lekárňach a výdajniach zdravotníckych potrieb. Viac informácií nájdete na internetových stránkach ***www.tensoval.sk***

Logitech | G
SCIENCE WINS

G502 PROTEUS CORE

UNIKÁTNA AKO VY

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

Samuel Spišák: Nedáš bačovi toast s kaviárom

Samuela Spišáka poznáte z Paneláku. A budete ho poznat' aj z rozprávky Láska na vlásku. Ja ho poznám z VŠMU, kde obaja študujeme a tak som si ho odchytil na chodbe, aby ste sa o ňom mohli dozvedieť niečo nové.

Aká je tvoja obl'úbená rozprávka?
Ked' som bol malý, mal som strašne rád Fantomasa a aj Tima Burtona. Mali sme ho na VHSkách. Mám tetu v Amerike a ona nám poslala Tima Burtona v originálnom znení bez titulkov. Nightmare Before Christmas. Potom ešte Toy Story 1. Tiež po anglicky.

Nejaká knižka? Čo ti oco večer čítal?
Nám otec vymýšl'al rozprávky. O Ferkovi Frajerkovi. Z knižiek som čítal Troch Pátračov, ale to až ked' som bol starší.

Akú hudbu máš rád?
Je to rôzne. Rodičia nám púšť'ali také jazzíky ako Ella Fitzgerald a Luis Armstrong. Na tom som vyrastal. Potom všelijaké indie kapely, ako napr. Arctic Monkeys, Mando Diao a tak.

A niečo také úplne top? Čo by si odporučil kamarátovi s tým že: „Toto si vypočuj, to ti zmení život." Nejaká fakt dobrá platňa, na ktorej si ideš teraz.
Teraz som vel'a počúval Jasona Mráza. Ale už mi to ide na nervy. Také dobré CD-čko, ani neviem ako sa volá, (my to už vieme volá sa .....) v aute mi to hrá dookola, už by som prijal aj niečo nové.

A z domácej scény?
Nič.

Nič?
Nič. Teraz som našiel jednu pesničku od skupiny Monikino Kino, ale nejako ma domáca scéna nezaujala.

Ty vlastne točíš, hráš, študuješ, ako to všetko stíhaš? Musí to byť riadny tlak.

Je to obrovský tlak a hlavne, musíš mat' priority. Je to tak, že ked' niekde niečo vymeškáš, o to viac by si mal dat' najavo, že ti na tom záleží a o to viac sa snažit'. Nehádzat' to na druhú kol'aj. Aj ked' sa možno niekde neobjavíš, neprídeš, alebo prídeš o hodinu neskôr, či o dve hodiny skôr. Škola je však priorita a tak to musia vedieť aj ostatní.

Takže, ked' ťa chcú na ten a ten deň do Paneláku povieš: „Sorry, neprídem lebo mám režijno-herecků tvorbu".
Vždy sa dá nájst' čas. Dá sa urobit' kompromis. Na tom seriáli toho zas nie je tak vel'a.

Ako vyzerá tvoj deň? Taký nabitý.
Minule som mal taký nabitý deň, že ked' som si večer l'ahol do postele, iba som si vzdychol: „Fúú to bol naozaj t'ažký deň". Ráno som mal kvôli rozpávke

(Láska na vlásku) íst' do Telerána a o šiestej som už bol na pl'aci. Potom som utekal točit', šiel som sa postarat' o psa, potom som bol v škole do večera a neviem, či som večer ešte nešiel do kina. Inokedy mám také dni, ked' dospávam. Ked' mám celý týždeň od rána do večera niečo, potom si dám sobotu, alebo nedel'u, ked' celý deň spím a som doma.

A ked' práve nič pracovné a školské nerobíš, s čím sa zabávaš?
Čítam knižky, počúvam muzičku, hrám na gitare, také normálne veci.

Na gitare? Takže máš kapelu?
Nie, ja som taký táborákový spevák. Raz za rok oprášim gitaru na chate, zahráme si a tak.

Píšeš si aj nejaké vlastné veci?
Nie... vôbec. No... Dajme tomu, že nie. Zatial' nie.

Tvoja obl'úbená postava, ktorú si hral a prečo ju máš najradšej? Taká, ktorej charakter ťa oslovil.
Predovšetkým do postavy nejdeš pokial' nie si projektom oslovený a nie je pre teba zaujímavý či už ako celok, alebo po hereckej stránke. Po tej hlavne. Aspoň tak by to malo byt'. Moja seriálová postava, ktorou som už štyri roky, je taká stála, že nad ňou už ani nerozmýšl'am. Teraz žijem Láskou na Vlásku , kde som hral dve postavy a obe ma vel'mi bavili.

Nad čím rozmýšl'aš, ked' hráš postavu?
Neviem, či som dobrý part'ák do tejto debaty, lebo nemám hereckú školu a nevyužívam konkrétne herecké techniky, Stanislavského alebo Miercholda. Proste to „dávam" ako to cítim, ale zároveň je to aj vel'mi technické umenie, viac ako divadlo. Ide o to postavit' sa do svetla, na značky, nájst' sa v kamere, netienit' niekoho. V hlave ti idú dva plány. Tento jeden technický, ten by sa ti mal počas nakrúcania zautomatizovat' tak, že nad tým už nemusíš rozmýšl'at'. A potom tá postava. Na to nemám žiadny recept.

A vnímaš to tak, že si tá postava, ktorú hráš, alebo si to stále ty? Rozmýšl'aš nad tým, že teraz som Samo Spišák a hrám toho a toho...?
To by si nemal. Najlepšie je sa úplne odosobnit' a mat' v hlave len tú postavu.

Takže ked' postava je smutná, aj ty si smutný.
Jasné, musí to tak byt'.

A nerozmýšl'aš v tej chvíli nad tým, ako najlepšie byť smutný? Či si proste len smutný?
Som smutný. Jasné, že tomu predchádza sústredenie, musíš sa na to naladit'. Ja sa vel'mi sústredím vždy pred tým.

Nemáš v hlave nejaké skrinky smutných spomienok, ktoré využívaš?
Nemám. Respektíve, nejaká emocionálna pamät' tam je, ale nie je to nič konkrétne.

Študuješ réžiu, pozeráme sa na teba v TV, kde sa vidíš o desať rokov? To je otázka, ako z pracovného pohovoru.
Ja by som bol strašne opatrný pri tej réžii, lebo všetci to chcú rozoberat', ale ja sa ešte necítim ako režisér. Cítim sa ako študent réžie a to je rozdiel.

Chcel by si ostať na Slovensku?
Áno. Ja to tu mám rád. Aj niektorých ľudí tu mám rád. Takže sa vidím v Starom meste na veľkom pive. S mojím starým psom. Ten už bude o desať rokov dôchodca.

Čo je tvoj film snov? Predstav si, že máš neobmedzený rozpočet. Čo by si natočil?
Ťažko povedať. Teraz mám v hlave študentské fimy a to sú veci, o ktorých sa rozmýšľa veľmi low-budgetovo. Nemám vymyslený žiadny megalomanský projekt. Mali sme také reči, že tento film chcem urobiť popri škole, ešte aj o seriáli sme sa bavili s jedným kamošom, ale zatiaľ je to všetko v plienkach.

Čo vravíš na slovenské filmové prostredie a čo si myslíš, že by mu vedelo pomôcť?
Myslím si, že slovenské filmové prostredie, alebo filmová obec je živá, filmy sa robia. Či už divácke, to neviem. Neviem, či to je na divákoch, alebo na tvorcoch. Treba nájsť nejaký kompromis.

V mojom okolí prevláda názor, že slovenské filmy sú málo zamerané na diváka. Čo si o tom myslíš?
Sú. Ale ani diváci nie sú zameraní na slovenské filmy, treba nájsť nejaké riešenie.

Myslíš si, že je chyba u divákov, alebo u tvorcov?
Je to taká spoločná chyba. Nedáš bačovi toast s kaviárom. Dáš mu halušky a postupne môžeš zvyšovať, pridáš sviečkovú a potom možno pochopí aj pohár šampanského. Ale chce to čas. Aj divák by mal byť ochotný rásť spolu s filmármi. Mali by rásť jeho nároky. Zatiaľ je to začarovaný kruh. Už sú aj úspešné slovenské filmy, ktoré boli divácke. Druhá vec je, že filmová obec ich zhodnotí inak, ale to je tak vždy. Je veľmi ťažké ulahodiť všetkým.

Keby si bol Pán Boh a stačilo by lusknúť prstom aby sa zmenilo čokoľvek s filmom na Slovensku, čo by to bolo?
Spravil by som fungujúce štúdia, niečo ako bola Koliba. Kde by sa systematicky sa vyrábali nové veci.

Rozhovor spravil: Adam Schwarz

Fotky: Láska na vlásku JMB Film & TV Production

RETRO

Platforma:
PC

Žáner:
Akčná

Rok vydania:
1998

Výrobca:
Valve Software

ALEBO AKO V PRVÝ DEŇ V PRÁCI TAKMER ZNIČIŤ ZEM

Pre niekoho môže byť dnešná hra stále hranou záležitosťou, no nové generácie hráčov sa s ňou priamo nestretli. Avšak narážky sa ňu sa objavujú takmer neustále, a tak nezaškodí aj mladším generáciám pripomenúť, kde to všetko začalo a od čoho sa rozvinul kult menom Half-Life.

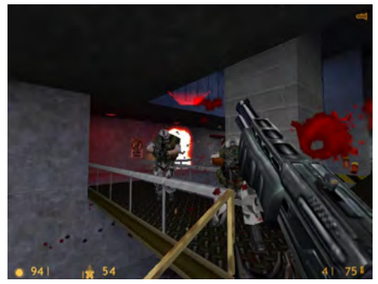
Všetko to začalo ešte v minulom miléniu. Vývojárske štúdium Valve, ktoré spáchalo tento počin, má na svedomí dnes veľmi úspešné série – spomenieme na príklad Portal, Left 4 Dead, Dota 2. Spoločnosť začínala v roku 1996, keď si bývalí zamestnanci Microsoftu – Gabe Newell a Mike Harrington – založili v Kirklande spoločnosť. Koncom roka 1996 sa im cez známosti podarilo licencovať Quake engine, na ktorom postavili svoju prvotinu, Half-Life. Mala to byť hororová 3D hra, pričom v roku 1996 bolo zvládnutie tretieho rozmeru celkom slušná výzva ako pre vývojárov, tak aj pre hardvér počítačov. No neváhali a pustili sa do toho. Mali pred sebou veľa práce a v prvom rade sa zamerali na vylepšenie Quake enginu, pričom do neho implementovali Direct3D efekty a techniku kostry pri animácii. Vraj bolo prepísaných až 70% kódu pôvodného Quake enginu. Ďalší problém, ktorý ich čakal, bolo nájdenie vydavateľa, čo sa im nakoniec podarilo, ale až po mnohých neúspešných pokusoch. Half-Life sa mal pôvodne volať Quiver, no nakoniec sa tvorcovia rozhodli použiť názov Half-Life, pretože to viac evokuje podstatu hry, a hlavne, môže obsahovať grécke písmeno lambda (λ). Mimochodom, Lambda je aj názov komplexu, ktorý bude na prežitie v hre kľúčový. Vývoj hry postupne napredoval ďalej, a tak sa v roku 1998 mohla hra konečne vydať. Hneď od začiatku bola veľmi vysoko hodnotená a málokedy hodnotenie spadlo pod 95%, pod 90% už takmer nikdy. A čo bolo na nej také skvelé?

V prvom rade to bol kvalitný príbeh, ktorý až do konca nebol úplne jasný a ani potom nebol vyriešený. Ako Gordon Freeman, teoretický fyzik, nastupujete do nového zamestnania a hneď máte na starosti jeden experiment. Niečo sa ale pokazí, teda, niečo pokazíte vy a svet sa rúti do záhuby. A len vy ho môžete zase zachrániť. S príbehom súvisí aj dĺžka hry, ktorá je vážne dlhá. Keď si už myslíte, že ste na konci a je po všetkom, tak nakoniec zistíte, že ste iba v polovici a čaká vás ešte dlhá cesta. Kvalitne je prepracovaná umelá inteligencia protivníkov, ktorí sa skutočne správajú trochu rozumne. Nebudú na vás útočiť bezhlavo, ale snažia sa vám ísť po krku zozadu, obchádzať rôzne prekážky, vyhýbať sa granátom alebo sa jednoducho kryť pred paľbou. A že si tých prestreliek užijete. Hra obsahuje aj veľa hororových scén, ktoré dokážu poriadne napnúť nervy. Veľké množstvo rôznych zbraní, perfektné animácie, napríklad keď držíte zbraň v podobe malých vybuchujúcich chrobákov a Gordon sa ich snaží dotknúť, pričom ho skoro pohryznú. Nečakajte však len bezduché strieľanie. Občas sa budete musieť popasovať aj s logickou hádankou, čo spraviť skôr, ako sa k niečomu dostať alebo, naopak, vyhnúť.

Hra sa dočkala aj dvoch rozširujúcich datadiskov, Half-Life: Opposing Force, kde hráte ako člen vyslaných vojakov, a Half-Life: Blue Shift, kde sa ocitáte v koži policajta, ktorého dokonca v pôvodnej hre vidíte búchať na dvere. Existuje aj rozšírenie – Half-Life: Decay, ktoré bolo vydané len na PlayStation 2 a umožňovalo hrať kooperatívnu hru. Veľkej popularite sa tešia módy pôvodnej hry, ako napríklad legendárny Counter-Strike, Team Fortress Classic, Day of Defeat, Ricochet a Deathmatch Classic. Hru sa podarilo dostať aj na PlayStation 2, a dokonca aj ma Mac OS a Linux. O niekoľko rokov neskôr bolo vydané pokračovanie, Half-Life 2, ktoré sa odohráva 20 rokov po udalostiach pôvodnej hry. Ale to je už iný príbeh, na ktorý si treba počkať ešte nejaký ten čas, aby sa objavil v tejto sekcii.

Half-Life je nepochybne legendou, na ktorej stoja ďalšie úspešné legendy ako Counter-Strike a team Fortress. Vo svojej dobe priniesla silný a hlavne dlhý príbeh a hernú dobu, pokročilé správanie umelej inteligencie. Po grafickej stránke sa bolo tiež na čo pozerať, vďaka implementovanej podpore Direct3D. A s neskorším vylepšením textúr to vyzerá ešte lepšie. Ak ste túto hru ešte nehrali, vrelo ju odporúčame. A keď už hej, tak si ju zahrajte znova a uvidíte, že aj 16 rokov stará hra má čo ponúknuť a dá sa pri nej nielen zabaviť, ale aj trochu vystrašiť..

Miroslav Krajčovič



Alien Isolation

NÁVRAT VOTRELCA V PLNEJ KRÁSE!

Posledná hra z tematiky Alien prostredia bola viac než sklamaním a tak väčšina hernej komunity od Alien Isolation spočiatku vel'a nečakala. Prvé videá a zábery z hry, ako aj fakt, že sa nebude jednať o klasickú FPSku, vzbudili v hráčoch iskru nádeje, že by sme sa konečne mohli dočkať hry, akú si Alien zaslúži. Stalo sa tak?

Séria a značka Votrelca má naozaj dlhú tradíciu a radí sa medzi špičku ako v hororoch, tak aj v scifi žánroch. Bohužial' ale nemala zatial' vel'ké šťastie na hernom poli, čomu neprispelo ani fiasko zvané Aliens: Colonial Marines. Mohla by zmena štýlu hry na survival hororovky spravit' z Aliena hru akú si zaslúži? Práve o to sa pokúsili autori z Creative Assembly a Segy.

Začíname 15 rokov po udalostiach filmu Alien, teda prvého Votrelca natočeného v roku 1979, kde pokračujete v príbehu Ellen Ripley, prostredníctvom jej dcéry, Amandy Ripley. Dozvedáte sa, že sa našla čierna skrinka lode Nostromo, ktorá sa stratila za záhadných okolností a s ňou aj vaša matka. Vydávate sa tak na stanicu d'aleko v hlbokom vesmíre, kde na vás má čakať záznam z lode. Po príchode ale nikto neodpovedá a je len na vás zistiť, čo sa stalo.

Tu začína vaša cesta prežitia. Z mladej Amandy sa ale za 15 rokov stala šikovná technička, čo vám dáva pri pohybe po zdevastovanej stanici značnú výhodu. Ako som už spomenul, Alien Isolation nie je žiaden akčák, či FPSka. Skrývania sa, využívanie vášho okolia a rýchle myslenie, budú vaším kľúčom a nástrojom k prežitiu. Nástrojov budete mať samozrejme viacero, no stále málo a nábojov ešte menej. Správne rozhodnutia v pravú chvíľu tak budú kritické. Alien ale nie je jediná hrozba, ktorá na vás na stanici číha. Obyvatelia stanice sa stali paranoidnými a vo väčšine prípadov najprv strieľajú a až potom sa pýtajú otázky. Ak ich ale necháte na pokoji, nechajú vás tak. Ak by vám nestačilo vyhýbať sa ľudom a vražednému Alienovi, syntetický andiodi stanice sa začnú chovať divne a bez provokácie alebo dôvodu sa vás budú snažiť uškrtiť zo slovami „nechajte ma vám pomôcť.“ Jasné, prečo nie. Nechajte ho a rovno môžete loadovať posledný checkpoint. Keď už sme pri checkpointoch, štúdiu patrí chvála v návrate ku klasickým manuálnym checkpointom, kde si hru musíte ukladať navštívením terminálu na stenách (podobne ako Dead Space). Rovnako zabudnite aj na nejakú automatickú regeneráciu vášho života. Lekárničky budú vašim najlepším priateľom.

Lekárničky ale nie sú jediná výhoda vo vašom arzenále. Amanda je talentovaný inžinier a stanica ponúka mnoho materiálov na využitie. Postupne sa tak budete môcť naučiť vyrábať rôznorodé pomôcky od spomínaných lekárničiek, cez molotovov koktejl, až po flashbang, či dymový granát. Tie vám často pomôžu prechodmi ťažkými lokáciami, ktoré sú dobre strážené. Okrem arzenálu prežitia máte k dispozícii aj nejakú tu palebnú silu. Nie je jej veľa a tak ju musíte používať rozumne, rovnako ako všetky ostatné predmety. Začínate revolverom, no postupne sa dostanete k brokovnici a dokonca plameňometu, ktorý Alien naozaj nemá rád a bude hlavnou a vlastne jedinou obranou proti nemu. Síce ho nezabijete ani neporaníte, no získate si ním potrebný čas na útek. Pravdu povediac, hra je po získaní plameňometu OMNOHO ľahšia. Palivo doň treba ale rozumne šetriť.

Aj pri rozumnom manažovaní vašich prostriedkov, sa ale pripravte na časté loadovanie a opakovanie pasáží. Nepriatelia vás zbadajú naozaj rýchlo a útek je často až nemožný. O to viac na vyšších obtiažnostiach. Rovnako sa určite pripravte na pomerne dlhý herný čas, hlavne keď si dáte záležať na nefalšovanom survival a hororovom zážitku. Hra nie je naozaj krátka, ale po určitej dobe začne neuveriteľne liezť na nervy fakt, že je vlastne ovel'a dlhšia ako by musela byť a to len kvôli tomu, že sa všade musíte plížiť – doslova ako idiot- aj v priestoroch, kde to nemá zmysel. Je úplne jedno ako šibalsky sa Alienovy vyhnete a ako ďaleko ste sa od neho nebadane dostali – hoc aj na druhú stranu stanice – je vždy a všade s vami. Často tak prechádzate holé dlhé chodby úplne tupo, pomaličky a skoro pri tom zaspávate. Nehovoriac o „úžasnej“ vesmírnej misii, ktorá síce bola príjemným spestrením a pekne spracovaná. Nech sa na mňa nikto nehnevá, ale držať páčku vpredu 5 minút cesty otvoreným vesmírom na jednu stranu a to isté na druhú kvôli stlačeniu pár gombíkov, bola katastrofa. Stanica samotná a jej atmosféra pôsobili síce naozaj skvelo a atmosfericky, škoda len, že tam nebolo trošku viac diania. Miestami ste sa naozaj len nudili prechádzaním k nasledujúcej časti príbehu – ktorú ste samozrejme nemohli prebehnúť lebo by z niekadiaľ zrazu nabehol Alien...

Až na spomenuté, nechutne umelo spracované nadmierne skrývanie sa, je gameplay stránka prežívania a skrývania sa, spracovaná naozaj dobre. Hra sa hrá veľmi prirodzene. Využívanie tieňov, prekážok, či ventilačných šácht sa dá skvelo kombinovať a dosiahnuť cieľ tak viete hneď niekoľkými spôsobmi. Autori sa mohli možno trošku viac zamyslieť nad ovládacou schémou, ktorá je niekedy mierne frustrujúca, a používanie „radial menu“ vám nepozastaví čas, čo má často za následok zbytočnú smrť. Nepriatelia sú totiž rýchly, nehovoriac o Alienovi.

Alien Isolation sa bohužiaľ nevyhol ani zopár menším technickým problémom. Asi najbadateľnejšie boli naozaj občasné masívne frame dropy, hlavne pri zložitejších efektoch ohňa a cinematic scénach. To by sa ale stále dalo prežiť, kedže ich, chválabohu, nebolo veľa. Hra síce neponúka po grafickej stránke žiadnu revolúciu ani wow efekt, no na svoje pomery a hlavne potreby vyzerá pekne a všetko ostatné dotvára prostredie, atmosféra a výborná zvuková stránka hry.

Záverom

Veľá vecí sa na Alien Isolation dalo spraviť omnoho lepšie, no stále je to originálny Alien zážitok, ktorý poteší každého fanúšika série, obzvlášť tých filmových. Atmosféra v hre sa dá krájať a hoci hra disponuje nudnými pasážami a umelým, zbytočným predlžovaním, stále poskytuje kvalitný survival koncept spojený s hororovým nádychom Votrelca. Skôr jednorázovka na pár večerov, Alien Isolation, fanúšikom žánrov, ktoré reprezentuje, určite doporučujeme. Sega a Creative Assembly vniesli do Aliens značky opäť kvalitu a po väčšinu času sa určite nudiť nebudete. Na záver už len dodám tip: pozor na ventiláciu.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: The Creative Assembly
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá atmosféra
+ Alien
+ obtiažnosť
+ herné mechanizmy

- menšie technické problémy
- framedropy
- koniec
- ovládanie
- neustále plíženie sa

HODNOTENIE:

70%

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

Civilization: Beyond Earth

JEDNOSMERNÁ LETENKA DO ZNÁMEHO NEZNÁMA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: turn based 4X stratégia
Výrobca: Firaxis Gam.
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ inovácie
+ pacing
+ questy
+ atmosféra

- bugy
- chýbajúce tooltipy,
- neprehl'adnost'

HODNOTENIE:

75%

Predstavovat' Civilizáciu drvivej väčšine l'udí nemusím. Séria titulov, v ktorej myšlienkové pochody hráča pripomínajú skôr závislosť, s neustále v hlave víriaciu myšlienkou „dám si ešte jedno kolo", je tu už niekol'ko desat'ročí. A predsa, stále sa teší naozaj vel'kej popularite. Čím to je, že takmer vyhynutý žáner t'ahových 4X stratégií dokáže v niekol'kých prípadoch zaujat' širšie publikum?

Meno, familiárnost', grafika. Všetky tieto prvky by mohli byt' na vine. Avšak podl'a môjho názoru je tou esenciou naviazanie na tému budovania obrovského impéria a postupné pridávanie nových a nových elementov do hry. V jednoduchosti povedané, vždy sa máte na čo tešit' a dáva to ešte k tomu aj zmysel.

Ale dost' „kecov" o sérii, Beyond Earth je tu! Prvý originálny nástupca Alpha Centauri využívajúci prvky Civ pät'ky s naozaj originálnymi novými nápadmi. A ako dopadol? Nuž, nie podl'a vysnívaných predstáv, avšak stále dobre. Ak si spomeniete na „hejt" smerovaný na piatu časť, určite ho nájdete aj tu. Hra sa nedokáže vyrovnat' komplexnosti predchodcu so všetkými datadiskami a, povedzme si na rovinu, Brave New World zmenil „starú" Civku na nepoznanie.

To, čo vás však prijme hru vyskúšat', je nové prostredie a čas. Svoju kolóniu začínate stavat' v roku 2600, ked' po mnohých rokoch konečne pristávate na nepoznanej planéte. Planéte, ktorá má nedýchatel'nú atmosféru, príšery, ktoré vás chcú zožrat', a množstvo d'alších problémov, ktoré musíte hned' zo začiatku vyriešit' (osobne odporúčam pri tvorbe hry zaškrtnút' tlačidlo Frenzied Aliens, čo je prerobený Raging Barbarians). Časť, ktorá bola taká nudná a zároveň mala obrovský potenciál v starej Civke, sa konečne dostala do rúk vývojárov. Začiatok hry musí skrátka ohúrit'. Dajte mi nejaké možnosti, nech len nevyklikávam „Next Turn" prvých šest'desiat kôl. A podarila sa!

Vyriešit' problémy, pravdaže, môžete aj sami, no ked' vám za ne ponúkne niekto odmenu a určitý príbeh, váhat' hádam nebudete. Áno, hovorím o questoch, ktoré z hry robia naozajstný príbehový zážitok. Samotné úlohy pritom využívajú rovnaké ciele, ktoré si určujete, no ich vyriešením sa vždy postavíte pred určitú dilemu. Zničit' invazívnu mrkvu, ktorú ste priniesli zo Zeme a zachránit' tak flóru a faunu novej planéty? Alebo si ul'ahčit' teraformovanie tým, že ju necháte sa množit'? Zachránite zmutovaných l'udí, ktorí sú zvyknutí na atmosféru, hoci vyzerajú ako nepodarený experiment?

Tieto otázky vás budú prenasledovat' celou hrou a veru, nie je to nikdy jednoduché. Následne za tieto odpovede získavate rôzne bonusy a takzvanú affinity, ktorá určuje vaše presvedčenie. Purity ponúka filozofiu čistoty l'udskej rasy (nie nejde o propagandu fašizmu), kde l'udia ostanú l'ud'mi a planéta vo finále zmení podobu na Zem. Harmony, naopak ponúka splynutie a prispôsobenie podmienkam planéty vd'aka genetickému upravovaniu DNA a domestikovaním divej mimozemskej zvery. Supremacy, do tretice, využíva silu technológií a spojenia človeka so strojmi. Inak povedané, vytvoríte si armádu terminátorov.

Každý z afinít má aj vlastnú kondíciu na výhru, vlastné jednotky a využitie technológií. Ale čo by to bolo za civilizáciu,

keby ste v nej neviedli výskum? Ten, na rozdiel od lineárneho postupu starých dielov, ponúka strom technológií, v ktorom sa môžete vydat' nielen do jedného, ale do množstva smerov. Úzke prepojenie s afinitami pritom umožňuje aj d'alšiu vychytávku v podobe vylepšovania jednotiek. Ak si spomeniete na dizajnovanie jednotiek v Alpha Centauri, tu je koncept omnoho jednoduchší. To, či je to plus alebo mínus, nechám na vás.

Zmenami prešiel aj systém rozviedky. Tu máte po novom prístup k špiónom pomerne skoro a na výber máte ovel'a viac možností. Kradnút' energiu (mena v BE), výskum, posielat' obrovské červy na mestá, získavat' informácie o ekonomike a výstavbe, to všetko môžete robit' takmer okamžite s využitím niekol'kých agentov. Len pozor na to, aby si tieto špinavé praktiky nevšimli iné kolónie.

A ked' nepomôžu agenti, s radosť ou využijete armádu skafandrových vojačikov. Alebo lietadlá. Roboty? Kavaléria tvorená mimozemskými obludami? Či satelity na obežnej dráhe? Áno, rýchlosť, akou sa dostanete k veciam, ktoré boli v starých dieloch využitel'né až na konci hry, je naozaj vysoká. A je len na vás, ktoré z nich chcete využívat' ako prvé.

Beyond Earth ale nie je dokonalou hrou. Vyskytuje sa v nej kvantum vecí, ktoré hru znepríjemňujú. Dalo by sa povedat', že štúdio Firaxis urobilo niekol'ko až hlúpych školáckych chýb. Nemožnosť nastavenia ukazovatel'ov surovín na mape, nemožnosť zrušenia výstavby z menu v meste (zarážajúce je, že to ide, pokial' kliknete na lištu výstavby mesta zo strategického pohl'adu), vel'mi neprehl'adné okno mesta, ktorému chýbajú tooltipy, neprehl'adný strom technológií (kto vymýšl'al tú farebnú schému?!), rozmazanie obrazovky, vrátane lišty so surovinami pri questoch a virtues (kultúrne vylepšenia), pričom potrebujete vediet', kol'ko surovín máte. A do toho kvantum bugov ako nezobrazovanie obrázkov, s tým spojené nereagovanie na klikanie myšou.

Darmo, hra vyzerá tak, že by si zaslúžila ešte mesiac či dva vyvíjania a testingu navyše. Avšak z hl'adiska obsahu, herných mechaník a atmosféry hry ide o naozaj podarený a nevšedný titul. Je vidno, že sa vývojári zamysleli nad problémami, ktoré sprevádzali predošlé časti, a dokázali ich eliminovat', pričom neporušili základný herný zážitok z titulu. Stále ide o starú dobrú Civku s vel'mi dobre prevedeným „pacing-om", čerstvými nápadmi a inovatívnym prístupom. Ak by som mal odporučit' tento titul, tak smelo do toho, len si počkajte, kým sa všetky chyby a nezrovnalosti opravia.

Tomáš Kleimann

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

Middle-earth: Shadow of Mordor

NAD MORDOROM SA ZMRÁKA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná RPG
Výrobca: Monolith Productions
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný súbojový systém
+ množstvo herných prvkov
+ Nemesis systém
+ vynikajúca hudba a grafické spracovanie

- chabá AI
- súboje by mohli byť ťažšie
- mierne prehnané HW nároky

HODNOTENIE:
89%

Štúdio Monolith osobne radím medzi jedno z najlepších a najobľúbenejších. Hry, ako No One Lives Forever, F.E.A.R. alebo Tron 2.0 doteraz patria medzi najlepšie tituly svojho žánru. Avšak, s Monolith to rokmi šlo dole vodou a ich prvá hra zo sveta Pána Prsteňov, MOBA, pre konzoly Guardians of Middle-earth, dopadla veľmi zle. Tým pádom boli určite pochybnosti pri Shadow of Mordor na mieste. No sme veľmi radi, že boli neopodstatnené.

Orská politika a hierarchia zabíjania

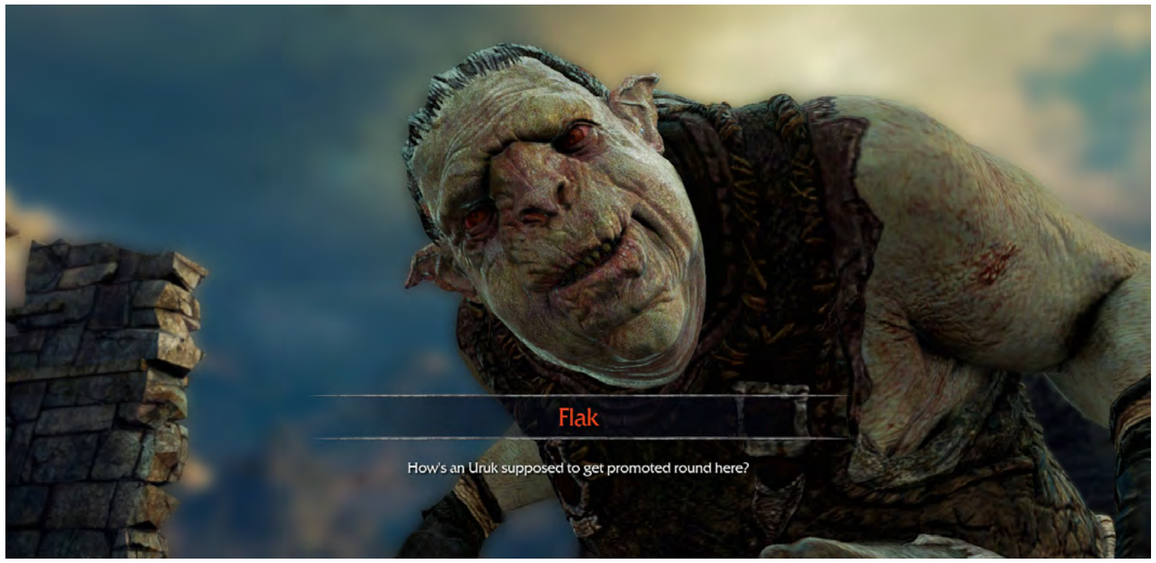
Dej Shadow of Mordor vás zavedie medzi udalosti kníh Hobit a Pán Prsteňov a zhostíte sa roly Taliona, Gondorského hraničiara, ktorý padol v boji pri obrane Čiernej brány. Pred smrťou sa stal svedkom rituálu, ktorým sa Sauronovi pobočníci snažili oživiť dávneho elfského ducha. Ten sa však dostal do tela Taliona a oboch spojila rovnaká túžba po pomste. Znovuzrodený Talion sa tak vydáva po stopách Sauronovej Čiernej ruky. Autori pred vás budú postupne s každou príbehovou misiou servírovať nové postavy a celkovo sa príbeh značne skomplikuje. Jednoznačne poteší prítomnosť známych postáv a to najmä Gluma, ktorého herné prevedenie je takmer identické s tým filmovým (ako po vizuálnej, tak aj hlasovej stránke). Aj keď praví fanúšikovia Tolkienovej tvorby budú asi peniť a hru preklínať, ide o solídne napísaný príbeh, ktorý vás rozhodne vtiahne do deja a úspešne tvorí kulisu pre výborný titul.

Ešte pred vydaním sa o hre veľa rozprávalo aj negatívne a to najmä kvôli podobnosti a aj údajnom vykrádaní Assassin's Creed. No skôr, než Assassin's Creed, pripomína Shadow of Mordor sériu Batman hier, a to najmä diely City a Origins. Hlavne bojový systém vám pripomenie práve Batmanovský FreeFlow, no na rozdiel od mnohých iných titulov, ktoré sa snažili tento systém kopírovať, to Shadow of Mordor robí na výbornú a dokonca sa nájde aj množstvo vylepšení či vlastných nápadov. Práve súboje a rôzne schopnosti tvoria základ zábavnej hrateľnosti a sú pre nás najväčším prekvapením. Nie že by sme podobné prvky nevideli nikdy predtým, no ich prevedenie je veľmi kvalitné. Diverzita questov a úloh je taktiež výborná. Celý herný Mordor je pre vás od začiatku otvorený a môžete si vyberať, do čoho sa pustíte najskôr. Aj tu však existujú určité obmedzenia, a to hlavne vo forme hlavných príbehových misií a schopností, ktoré ste odomkli. Do približne polovice hry sa budete pohybovať len v jednej z dvoch veľkých oblastí Mordoru a v oboch môžete, okrem príbehových questov, plniť aj niekoľko typov nepovinných úloh a výziev, za ktoré získate cenné skúsenostné body a hernú menu Mirian. Ako bonus na mape nájdete celú kopu zberateľských predmetov, obohacujúcich históriu hry a zároveň vás odmení ďalším Mirian. Nechýbajú ani dávne strieborné veže, ktoré vidíte vďaka vášmu elfskému spoločníkovi, fungujúce ako miesto na rýchle cestovanie cez hernú mapu. Herná doba, pokiaľ budete chcieť splniť a získať všetko dostupné, sa tak natiahne aj na tri desiatky hodín.

Nepoteší však umelá inteligencia protivníkov, a to najmä pri súbojoch. Ohyzdi na vás budú útočiť vždy postupne a málokedy viac, než jeden naraz, takže máte dostatočne veľa priestoru na to, aby ste si každého jedného postupne podali. Situácia sa mierne zmení s príchodom nových typov nepriateľov, ktorí vyžadujú zmenu taktiky a použitie špeciálnych úderov. No nemení to fakt, že hra je stále pomerne jednoduchá a hlavne súboje s náčelníkmi, či dokonca Sauronovými najbližšími pobočníkmi, by mohli predstavovať väčšiu výzvu. Rovnako aj pri plížení sa, vás orkovia niekedy nevidia ani keď ste pár metrov od nich alebo si nevšimnú, že ich kolega zrazu zmizol.

Jednoznačne najoriginálnejším a najinovatívnejším prvkom je takzvaný Nemesis systém, ktorý vám umožňuje zobraziť si armádu temného pána a ovplyvňovať ju a to hneď niekoľkými možnými spôsobmi. Celá armáda funguje podľa jednoduchých pravidiel a dodržiava prísnu hierarchiu na spôsob „zabijem ťa, tvoje miesto je moje." To najpôsobivejšie však je, že každý ork je jedinečný a unikátny. Za celú hru sme nenatrafili na dvoch vizuálne rovnakých orkských veliteľov. Navyše každý má aj svoju unikátnu identitu, čiže má určité obavy a zároveň odolnosti. Dôležitá je aj sila každého z kapitánov a veliteľov. Čím vyššia je, tým viac bodov získate, a práve tieto body vám odomykajú prístup k ďalším stupňom vylepšení. Avšak, tieto body získavajú aj samotní orkovia. Ich sila stúpa pri vzájomných súbojoch a pokiaľ sa im podarí zabiť vás, nielen že zosilnejú, ale navyše si vašu porážku aj pamätajú. Rovnako si aj zapamätajú, že ste ich zranili a im sa podarilo utiecť alebo ste ušli vy. Tí najvyšší v hierarchii majú dokonca aj svojich ochrancov a pokiaľ ich chcete zabiť, bez zbavenia sa bodyguardov budú vaše šance mizivé. To isté platí aj o správnej príprave na súboj, kedy naozaj musíte kontrolovať slabosti orskských veliteľov. Na jedného môže platiť jediný útok zo zálohy, na druhého zase iba strach z ohňa. Častý je aj strach z caragorov, divokých šeliem, ktoré si môžete aj osedlať a využívať na rýchly presun. Keď nejakého dôležitejšieho orka zabijete, jeho miesto môže neskôr

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



zabrať iný a tým pádom sa cyklus neustále opakuje a nedostanete sa do momentu, kedy už nebudete mať čo robiť. V neskorších fázach hry už budete môcť slabších orkov získať pod svoju kontrolu a otáčať ich proti svojim nadriadeným a podobné špeciality. V skratke, Nemesis systém je úžasnou novinkou a z Shadow of Mordor robí unikátny titul.

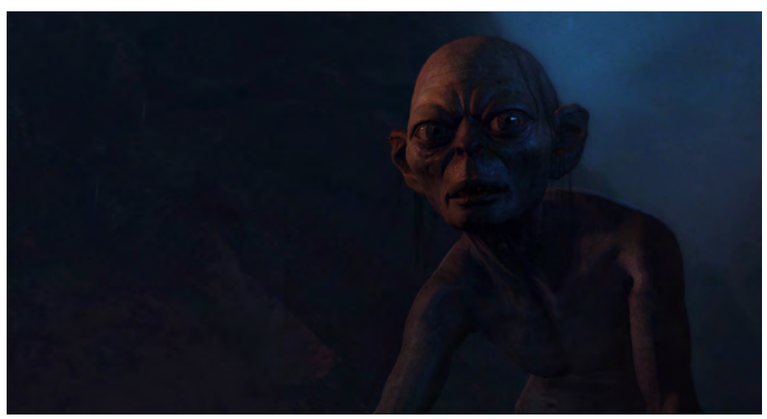
Audiovizuálne spracovanie je impozantné, no hardvérové nároky ešte viac

Po grafickej stránke síce nie je Shadow of Mordor to najúžasnejšie, čo sme kedy na monitoroch videli, no stále vyzerá vynikajúco. A to najmä vzhľadom na fakt, že ide o sandboxovú hru. Niektoré efekty vyzerajú obzvlášť úchvatne, ako napríklad dážď alebo slnečné lúče dopadajúce na orkské pevnosti. Určite vás však prekvapia hardvérové nároky, v ktorých sa na najvyšších nastaveniach spomína až šesť a pri vysokých tri gigabajty grafickej pamäte. Na dvojgigabajtovej GTX 770 sme hru bez problémov spustili pri neustálych päťdesiatich až šesťdesiatich snímkach za sekundu, s občasnými pádmi ku štyridsiatke. Ultra nastavenia už kartu začali trápiť a hra bola nehratelná. Nepochopiteľné však je, že rozdiel medzi vysokými nastaveniami textúr a spomínanými ultra, je minimálny. Otázne teda je, či naozaj je taká veľká grafická pamäť potrebná alebo ide o zlú optimalizáciu. Hudbu majú na svedomí dvaja skladatelia, pričom Nathan Grigg je už stálica Monolith Productions a Garryho Schymana určite netreba predstavovať. Podobne ako pri BioShocku alebo Dante's Inferno, vytvoril soundtrack, ktorý musí patriť do vašej zbierky. Pri prvom vypočutí hlavnej melódie vám okamžite naskočia zimomriavky a pri súbojoch s orkskými náčelníkmi vám bude tuhnúť krv v žilách. Výborný je aj dabing hlavných postáv i orkov. Ohyzdi medzi sebou komunikujú, hádajú sa alebo tyranizujú otrokov, čo dodáva na živote herného sveta. Pri strete s Talionom mu zase budú chrapľavým hlasom nadávať a urážať ho.

Takto má vyzerať kvalitná licencovaná hra zo sveta Pána Prsteňov

Je veľkým paradoxom, že najlepšia hra z Tolkienovho univerza, nepatrí medzi takzvané „lore-friendly" (dej, ani postavy nezapadajú do originálneho príbehu) tituly. Áno, čítate správne, Shadow of Mordor je najlepšou LOTR hrou, s akou sme sa doteraz stretli. Príbeh je pútavý a stretnete v ňom známe, ale aj nové zaujímavé postavy. Súboje sú perfektné a hra ponúka celú plejádu schopností a útokov. Veľké plus si zaslúži aj Nemesis systém Sauronovej armády a možnosti jej ovplyvňovania. Malé mínus, bohužiaľ, dávame za slabšiu AI orkov. Navyše je to všetko zaobalené do kvalitného audiovizuálneho kabáta. Škoda však neopodstatnených vyšších hardvérových nárokov.

Juraj Vlha



Súťaž s portálom

GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

HERNÁ KLÁVESNICA AUROZA

herná klávesnica s pulzujúcim osvetlením okrajov

- moderný design
- nastaviteľné pulzujúce svetlá (3 farby)
- 2 úrovne nastavenia stojanu, nastavte si výšku podľa svojich potrieb
- vďaka odtokovým kanálikom je odolná proti poliatiu
- pletený USB kábel zaisťuje stabilný prenos dát

Špecifikácia:
- 104 kláves
- 16 multimediálnych kláves
- veľkosť: 50,6x22,3x4,1 cm
- pripojenie USB

SLÚCHADLÁ COBRA 707

- herné slúchadlá s mikrofónom
- profesionálny herný headset poskytuje vynikajúce potlačenie šumu
- vysoko presný prenos a kvalita zvuku
- LED osvetlenie pre skvelý herný zážitok
- mikrofón spárovaný s káblom TPE zaisťuje čistý prenos zvuku bez akéhokoľvek prerušenia
- nastaviteľná čelenka

Špecifikácia:
- frekvenčný rozsah: 20Hz-20kHz

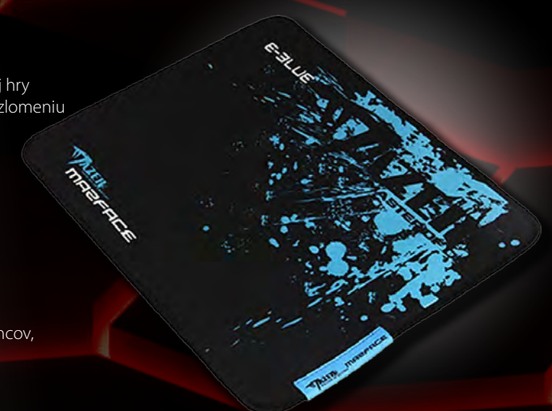
MYŠ MAZER R + PODLOŽKA MAZER L

- Myš je modelovaná v tvare "krídla lietadla". Rovnako ako lietadlo, môžete využiť rýchle ovládanie pomocou myši v hernom svete.

Ultra-High Sensitivity Optical Sensor: prináša presnejšie sledovanie polohy a schopnosť poraziť nepriateľa

- obsahuje AVAGO 5050 vysoko výkonný herný chip
- vďaka mikro spínačom môžete aktivovať funkcie ľahko a rýchle aj behom vyčerpávajúcej hry
- 3D tkaný kábel šitý z kompozitného multi-vlákna nestráca flexibilitu a chráni kábel proti zlomeniu
- špeciálny protišmykový povrch

Špecifikácia:
- Typ kábla: USB
- Dĺžka vodiča: 1,82 m
- DPI: nastaviteľná až 2400



PODLOŽKA MAZER L

E-Blue podložka pod myš Mazer L
- rada herných podložiek Mazer s moderným designom je vyrobená pre hráčskych nadšencov, ktorí chcú byť originálny. 4 veľkosti podložiek poskytujú istý výber pre každého hráča.
- rozmer 44.5 x 35.5 cm

Súťažte na www.gamesite.sk

E-BLUE Design • innovation • technology
funsite.sk enjoy the fun...
MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál
GENERATION

DRIVECLUB

HAVÁRIA HNEĎ NA ŠTARTE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: pretekárska
Výrobca: Evolution St.
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ zo začiatku zábavná hratel'nost'
+ hudba a zvuky áut
+ PS Plus edícia (ked' bude dostupná)
+ potenciál
- chýbajúca hĺbka
- systém penalizácií
- nevýrazná kariéra
- preteky s AI začnú byt' otravné
- v čase recenzie nefungujúca online zložka

HODNOTENIE:

70%

Ked' pred rokom Sony a Evolution Studios oznamovali, že DRIVECLUB nestihne launch konzoly PS4 a vyjde začiatkom tohto roka, všetci sme dúfali, že svoj pohár horkosti si hra už vypila. Bohužiaľ, ďalšie posunutie dátumu vydania spôsobilo, že sa pretekársky titul dostáva na obrazovky našich televízorov s ročným oneskorením. A problémy tým nekončia.

DRIVECLUB je prezentovaný ako titul, ktorý plne využíva socializáciu medzi hráčmi. Vývojári aj spoločnosť Sony prezentujú hru ako „inovatívnu, sociálnu a prepojenú." Človek by čakal inovácie a výsledok hodný konzoly novej generácie. Lenže DRIVECLUB zlyhal hneď po vydaní. Týždeň od uvedenia titulu na trh nefungovali servery korektne, čo sa, samozrejme, podpísalo na výslednom zážitku z hrania. Zaujímavé je najmä to, že podľa vývojárov nie je problémom hardvér, ale softvér.

Nie je teda zrejmé, kedy budú problémy odstránené. Je možné, že v dobe, keď čítate túto recenziu, je už všetko v poriadku. My ju však píšeme po desiatich hodinách hrania a po neúspešnej snahe otestovať online hranie. Po týždni od vydania. Sme zvyknutí aj na menšie výpadky pri spustení novej hry. Avšak aby bola online zložka prakticky neexistujúca aj po týždni, to je problém. A doplatia naň najmä hráči, ktorí utekajú hneď do obchodu. Tá skupinka jedincov, ktorí postávajú v úzadí a čakajú na zľavu, bude v podstate víťazom. Hru si kúpia neskôr, za menej peňazí a v stave, ktorý kvalitatívne zodpovedá očakávaniam.

Nedá sa povedať, že by DRIVECLUB v offline režime nezabavil. Práve naopak. Prvé minúty hrania sú veľmi zábavné. Automobily sú pomalšie a umelá inteligencia je zhovievavejšia. Vyhrávate jeden pretek za druhým a postupne sa vám začína virtuálne jazdenie páčiť. Prostredie totiž vyzerá pekne, deň sa dynamicky strieda s nocou a aj samotné pretekanie je relaxujúce. Pomerne rýchlo plníte rôzne druhy pretekov a sprístupňujú sa vám výkonnejšie autá. Začínajú sa objavovať prvé problémy, pretože športové autá tak jednoducho neskrotíte a DRIVECLUB je prísna hra. Veľkú chybu v preteku trestá a riešením je veľakrát iba tlačidlo Reštart.

Aby toho nebolo málo, do hry je implementovaný zaujímavý systém hodnotenia hráča. Ten analyzuje váš štýl jazdenia a odmeňuje vás za čistú jazdu, driftovanie alebo obiehanie. Na druhej strane strháva body, keď vyleziete z cesty alebo keď narážate do ostatných áut. Tieto body fungujú ako virtuálna mena a pomáhajú pri postupe na vyššiu úroveň. Systém však hráča aj penalizuje, a to ak si nedovolene skracuje trať alebo vráža do súperov. Na prvý pohľad ide o dobrý nápad, ktorý vás núti, aby ste nejazdili ako prasa. Na druhej strane, umelá inteligencia protivníkov je nezaujímavá. Robia málo chýb a jazdia po ideálnej stope. Niekedy jednoducho potrebujete byť trochu agresívnejší, aby ste sa posunuli na potrebnú pozíciu. DRIVECLUB vás však chladnokrvne spomalí na pár sekúnd a často vo výsledku skončíte na horšej pozícii.

Nemá zmysel polemizovať nad systémom bodovania a penalizácií. Myšlienka sa nám páči, avšak niektoré veci by potrebovali dotiahnuť do konca. Najmä to, keď vás hra postihne aj v prípade, že niekto nabúral do vás, resp. vám skrížil cestu, lebo vopred definovaná jazdná stopa. Vtedy máte chuť hodiť po televíznej obrazovke ovládač. DRIVECLUB totiž pomerne rýchlo stráca úvodné tempo. Náročnosť pretekov vystrelí po úvodnom rozbehu na veľmi slušnú úroveň, čo môže byť vo výsledku na škodu. Opakované jazdenie toho istého preteku je v dnešnej dobe nostalgiou a určité oživenie by mala ponúknuť aspoň online zložka. Tá však v dobe písania recenzie nefungovala, resp. nie korektne.

V praxi to znamenalo, že sme po troch dňoch hrania odložili DRIVECLUB do zásuvky s tým, že sa do hry vrátime, až bude všetko fungovať tak, ako má.

Je to škoda, pretože na tejto exkluzivite nájdete veci, ktoré si zamilujete. Či už je to vynikajúca grafika – preteky vyzerajú naozaj nádherne, výborný dizajn okruhov, resp. tratí alebo dynamická zmena počasia. Preteky v noci sme nenávideli, pretože sme mali veľmi obmedzenú viditeľnosť, avšak keď uprostred pretekov začalo svitať... – vynikajúci pocit a dôvod, prečo si DRIVECLUB zahrať aspoň v PS Plus verzii. Tá je zadarmo, ale oneskorí sa kvôli spomenutým problémom so servermi.

Počasie, denný cyklus, detaily auta, ale aj hratel'nosť, ktorá balansuje medzi arkádou

a simulátorom, chválime. Na druhej strane zamrzí absencia akéhokoľvek vylepšovania vozidiel, takmer nulový model poškodenia (prejavuje sa iba pokrčenými plechmi) a chýbajúca hĺbka pretekania. Celá kampaň pozostáva iba z niekoľkých pretekov, resp. sérií. Aj keď na tomto systéme nie je nič zlé, čakali sme niečo prepracovanejšie.

Dôležitú úlohu v systéme zohrávajú aj kluby, ktoré tvorí jeden a maximálne šesť hráčov. Kluby by mali podporovať sociálnu zložku hrania a umožňujú prístup k exkluzívnym autám. Ako však funguje ospevovaná sociálna zložka, resp. hranie v režime viacerých hráčov, vám, žiaľ, zatiaľ nepovieme. Budeme sa opakovať, ale táto vlastnosť hry v dobe písania recenzie nefunguje korektne. A že sme písanie textu kvôli tomu odkladali niekoľko dní.

Pevne však veríme, že sa k DRIVECLUBu ešte vrátime. Možno v rámci nejakej menšej recenzie o novom DLC obsahu, ktorý je naplánovaný až do júna 2015. Dovtedy už snáď bude všetko fungovať tak, ako má, a my spoznáme skutočný naplnený alebo nenaplnený sľub pretekov ďalšej generácie. Lebo aktuálne jediná „next-gen" vlastnosť je iba grafika.

Roman Kadlec

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

FIFA 15

ROČNÍK V ZNAMENÍ ÚTOČNEJ HRY

Ako napísať recenziu na futbalový titul v prípade, že ide už o tretí recenzovaný titul v priebehu dvanástich mesiacov? Jednoduché je to iba v prípade, že FIFA s novým poradovým číslom prinesie prelomové prvky, ktoré predchodcom chýbali, a tým pádom sa im dá do veľkej miery venovať a neplakať, že EA iba prebaľuje rovnaký produkt s rôznymi súpiskami pri zachovaní plnej ceny.

Najdôležitejší fakt je prichystaný pre PC hráčov, pretože FIFA 15 je prvým futbalovým titulom od EA na Ignite Engine pre túto platformu, a tým pádom sú zmeny o to markantnejšie. Preto je potrebné venovať sa všetkým zásadným vylepšeniam, a to aj napriek tomu, že platformy PS4 a Xbox One zažili Ignite Engine už v minuloročnom vydaní FIFY.

FIFA 15 v zásade prináša to isté, a preto sa netreba báť, že by ste zrazu namiesto klasického futbalu hrali iný šport. Rovnaké základné funkcie, rovnaký základ hráčnosti, ktorá sa nesnaží byť vyslovene simuláciou, ale snaží sa byť hlavne zábavnou futbalovou hrou. Avšak kto hráva FIFU pravidelne každý rok, tak vie, že sú isté neduhy, ktoré core hráčom nedávajú spávať, a preto je najzásadnejšou otázkou, či sa s nimi tento rok autori dostatočne popasovali.

Tri piliere, ktoré robia FIFU takou populárnou a v zásade populárnejšou sériou, akou je konkurenčný PES od Konami, je kariéra, FIFA Ultimate Team, a dynamické reakcie autorov na dianie na reálnych futbalových trávnikoch. To všetko zostalo zachované aj tu, aj keď pravdou je, že mód kariéry už značnú dobu stagnuje, čo by nevadilo, ak by bol dokonale spracovaný, no je asi každému jasné, že aj tam sa nájdu chybičky, na ktorých by sa dalo popracovať. Kariéra za vlastnoručne stvoreného hráča, reálneho hráča alebo rovno manažéra určí to, aké pole kompetencií v kariére chcete mať a či chcete riadiť celé fungovanie klubu, alebo vám stačí to, aby ste sa starali o svoje výkony na ihrisku.

FIFA Ultimate Team sa za uplynulé roky vypracoval na jednu z najpopulárnejších vlastností série FIFA a rok 2015 nie je výnimkou. Online a offline šampionáty, za ktoré získavate kredity a za tie si kupujete balíčky hráčov, vymieňate ich na trhu, predávate a nakupujete, a tým si tvoríte vysnívanú zostavu vo vašom vlastnom tíme. Novinkou, ktorá pridáva módu ešte viac hĺbky, je možnosť „požičať" si hráčov na hosťovanie.

Tento rok si na svoje prídu hlavne fanúšikovia anglickej Premier League, pretože tá sa dočkala špeciálnej starostlivosti v podobe prepracovania štadiónov všetkých tímov tejto súťaže do hernej podoby a k tomu aj originálnu TV grafiku pre túto súťaž. Špeciálna starostlivosť bola venovaná aj hráčom tejto súťaže. Funkcia Match Day funguje spoľahlivo, takže po každom futbalovom víkende sa do konzol/PC stiahnu nové dáta zahrňujúce nielen prestupy (tie iba v prípade prestupového okna), ale aj aktuálnu formu hráčov a tímov. Jedna obrazovka v menu dokonca poskytuje reálne novinky o vašom obľúbenom tíme, ktorý ste si zvolili pri prvom zapnutí hry. Nová obrazovka manažmentu tímu je taktiež vítanou zmenou a dovoľuje hráčovi prepracovanejšiu taktickú prípravu na zápasy.

Najpodstatnejšia je v sérii FIFA hráčnosť a tam smerovalo aj najviac zmien, ktoré boli adresované komunitou. Dôraz na emocionálny zážitok a atmosféru je zjavný. Atmosféra na štadióne je famózna, diváci spievajú chorály, a tak podporujú svoj tím. Hráči prestávajú byť polygónovými figúrkami bez emócií, nakoľko sa ich teraz neboja prejaviť. Pekným prídavkom je aj to, že hráči si pamätajú dianie zápasu a ich reakcie sa tomu dianiu prispôsobujú. Ako príklad môžem uviesť jeden zápas, keď sa mi absolútne nedarilo a po jednom útočnom výpade a faule protihráča sa môj frustrovaný hráč začal so súpermi strkať.

Kritizované nepreskočiteľné predlhé animácie (keď hráč beží po loptu za autovú čiaru a až tak ju hádže do poľa) sa dajú konečne preskočiť a autori tieto animačné segmenty rozdelili na viacero celkov. Na trávnik bol pridaný efekt opotrebenia, takže stopy po sklzoch a zakopnutiach zostávajú viditeľné do konca zápasu. Po hráčnostnej stránke dostala prednosť útočná fáza, hlavne v oblasti driblinku s loptou. Prechod cez obrancu v súboji 1 vs. 1 je tak jednoduchší. Bohužiaľ, až príliš jednoduchý. Ak si Cristiano Ronaldo podá vďaka svojím fintičkám obrancu, tak sa to ešte dá zvládnuť, no ak rovnaké fintičky predvádzajú aj tretotriedni hráči, tak je to trochu na zamyslenie. Navyše kvôli stagnujúcej obrane sú smrtiace kontry na dennom poriadku, pretože obrana sa nestíha vracať späť a sformovať sa do obranných šíkov. Dôsledkom toho sa hra až príliš často prelieva z jednej strany na druhú. Poslednou inštanciou v tomto prípade sú brankári, ktorí sa dočkali veľkých vylepšení, nepúšťajú toľko lacných gólov z diaľky a vedia lepšie reagovať na situáciu na ihrisku. V prípade postupného útoku je na tom aj obrana lepšie, reaguje na taktické pokyny a prispôsobuje svoju hru tomu, aké je skóre a v ktorej časti zápasu sa nachádzajú.

Veľké prepracovanie by mohli autori venovať komentátorskej dvojici. Tej už niekoľko rokov pridávajú iba nové mená a nové frázy bez toho, aby zmenili fakt, že celé komentovanie kvôli svojej nekonzistentnej úrovni pôsobí často dosť divne. Po grafickej a animačnej stránke stále ide o špičku v žánri, rovnako ako v kategórii výberu skladieb do tracklistu.

FIFA 15 tak opäť dostala hromadu vylepšení, no na niektoré veci sa zabudlo, a to spôsobuje horší balans medzi vplyvom obrannej a útočnej hry. Preto je trochu na zamyslenie, prečo sa EA venovala útoku a hlavne hre 1 vs. 1 k tomu pripojila správanie sa brankárov, no na obranu zabudla. No ak si zvyknete na zákonitosti tunajšieho futbalu, dostanete obrovskú porciu herných módov, neustálej podpory autorov a zábavnej hráčnosti, ktorá neomrzí ani po desiatkach hodín.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: športová hra
Výrobca: EA Canada
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavná hráčnosť
+ atmosféra
+ hromada herných módov offline aj online
+ vylepšenia vo FIFA Ultimate Team
+ dynamické počasie
+ reakcie hráčov
- defenzívna hra
- príliš rýchle prelievanie hry – hra založená na rýchlych protiútokoch
- komentátorská dvojica

HODNOTENIE:

80%

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

Stronghold Crusader 2

NOVÝ STRONGHOLD - ZNOVUZRODENIE, ALEBO ZÁHUBA SÉRIE?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RTS
Výrobca: Firefly Studios
Zapožičal: Firefly Studios

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšený model hradieb
+ coop
+ nové bojové možnosti

- bugy
- synchronizácia
- slabý singleplayer
- AI
- zredukovanie možností budovania

HODNOTENIE:
68%

Stronghold je jedna zo sérií, ktorej sa vo svojom čase nedostalo vel'kej pozornosti, aj ked' je to jedna z najlepších RTS a hodnoteniami dokonca prekonáva každý jeden diel slávneho Age of Empires. Hra Stronghold sa ale líši od klasických „stredovekých" stratégií v tom, že je masívne zameraná na hrady, ich budovanie, obraňovanie a dobýjanie. Podarilo sa teda štúdiu Firefly po ich predošlých fiaskach oživit' sériu z popola?

Sériu Stronghold, a hlavne jej prvé dva diely Stronghold a Stronghold: Crusader, si budú pravdepodobne pamätat' len trošku starší hráči, ktorí v danom čase pri dobýjaní Vlkových hradov strávili nejeden piatok. Bohužial', prvé dva diely boli práve piatimi minútami slávy štúdia Firefly a po nich nasledovali fiaska v znamení Stronghold 2 a 3, ktoré v žiadnom smere neponúkali ani zd'aleka zaužívanú zábavu Stronghold mena a boli po technickej stránke skoro nehratel'né. A tak sme sa po dvanástich rokoch dočkali pokračovania, do ktorého dnes maličké štúdio vkladá všetky svoje nádeje na obnovenie mena Stronghold, ktoré si pred tol'kými rokmi zaslúžene vydobylo.

Pokračujeme presne tam, kde sme pred dvanástimi rokmi skončili – na pustých pláňach „svätej zeme", kde križiaci začínajú svoju výpravu za vyčistením bezvercov. Ak ste sa ale tešili na nejakú križiacku kampaň s hlbším príbehom alebo so zaujímavými misiami, budem vás musiet' sklamat'.

Stronghold Crusader 2, bohužial', žiadnu kampaň, ktorá by stála za zmienku, neobsahuje. Zahráte si iba vel'mi všedné, na seba nadväzujúce misie, ktoré tvoria tutoriálovú „kampaň". Presne 4 misie za Richarda Levie Srdce a 4 misie za Saladina. Tol'ko k „príbehu" nádejného pokračovania, ktorý dohráte za pár hodín pri najt'ažšom stupni náročnosti. Ak ale stále prahnete po misiách s aspoň minimálnym nádychom príbehu alebo zápletky, pripravili autori pre hráčov sériu niekol'kých skirmish kampaní, každá obsahuje niečo medzi 3 – 6 misií, ktoré sú často abnormálne vybalansované, a budete tak mat' čo robit', aby ste dosiahli vít'azstva.

Vlajky, záhrady, gilotína, väzenie, kde ste sa podeli?

Bohužial', Stronghold Crusader 2 neubral iba po kvantitatívnej stránke hratel'ných singleplayerových misií, ktoré boli v pôvodných dieloch spracované naozaj dobre, boli zábavné a dobre sa hrali. Ironiou je, že hre, ktorá sa pýši budovaním hradu, ubrali práve po stránke samotných možností budovania a skrášl'ovania vášho sídla. To všetko dokonca až do takej miery, že je v pokračovaní pôvodnej hry len zlomok budov, žiadne možnosti skrášl'ovania, aké sme mohli vidiet' v pôvodnej hre (vlajky, záhradky, kvety, kolotoč, klauni), absolútne vynechanie Fear prvkov (žiadne šibenice, gilotíny, popravčia čata či žaláre). Tak sa bežne stane, že po chvíli hrania a budovania vášho panstva vlastne neviete, čo máte d'alej budovat', lebo máte už všetko postavené. Je naozaj smutné, že pokračovanie hry obsahuje menej možností ako pôvodná hra.

Čo je vlastne nové?

Našt'astie sme sa nedočkali uberania obsahu v každom smere a autori pridali aj čo-to nové. Dočkali sme sa nových jednotiek a niekol'kých vylepšení tých starých, ktoré tak trocha kompenzujú nedostatok budovania novými možnost'ami bojovania, ich využitia a vojenskej stratégie. Celkový systém budovania jednotiek bol mierne zjednodušený a na vojakov je teraz potrebné menšie množstvo vyrábania zbraní. L'ahko obrnený „kyjakári" sa dočkali vylepšenia „charge", ktoré im dovol'uje vel'kou rýchlost'ou uskutočnit' bleskový útok s bonusovým damagom. Lukostrelci teraz môžu posielat' salvu šípov poza nepriatel'ské hradby, zatial' čo križiacke jednotky dostali posily v znamení t'ažko obrneného templára a templárskeho dôstojníka, ktorý zvyšuje bojaschopnost' všetkých jednotiek vo svojej blízkosti. Križiaci ale nie sú jediní, ktorí si polepšili. Jednotky púštnych lordov posilnili otrokári, ktorí zvyšujú bojaschopnost' otrokov, no nechýba ani arabská obdoba „kyjakárov". Najzaujímavejšou jednotkou sú healeri, ktorí môžu po jednom doplňovat' životy vašich jednotiek a hádzači zápalného ohňa, ktorí vytvárajú neuveritel'né plošné inferno medzi zoskupenými jednotkami.

Skutočným ulahodením pre srdce je nový systém stavania samotného hradu, teda hlavne hradieb, ktoré sa teraz stavajú naozaj skoro samé. Najväčšiu výhodu však Firefly zmenilo v najväčšiu slabinu. Hradby sa síce stavajú skvelo, no môžete ich stavat' iba v určitej rozlohe od vášho hradu, ktorá je často až frustrujúco obmedzujúca. Je tak bežnou záležitost'ou, že sa vaše dôležité zásobovacie a iné budovy ocitajú mimo hradieb, kde sú l'ahkým ciel'om a t'ažko sa bránia. S novým systémom hradieb a obmedzenými stavebnými prvkami (ovel'a menej veží a možností hradieb samotných) autori zabudli opravit' aj 12 rokov starý problém s posielaním jednotiek na obranu hradieb a veží. Dostat' jednotky na miesto, kde ich naozaj chcete mat', je niekedy nadl'udská úloha. V spojení s novým Havok enginom je nové rúcanie hradieb obliehajúcimi jednotkami skvostom pre oko, no hradby padajú dole aj pri naozaj

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

malom úsilí a často nestíhate pri bleskovom útoku zorganizovat' obranu bez toho, aby padla vaša prvá línia hradieb (mat' tak aspoň dvojité hradby je skoro nutnost').

Novinky Stronghold Crusader 2 sa netýkajú iba samotných ingame možností. Jedným z najväčších lákadiel Strongholdu bol pre mnohých hráčov vždy multiplayer, na ktorý je tento diel aj z väčšej časti zameraný. Okrem klasických versus módov sa hráči obl'ubujúci kooperáciu môžu tešit' na nový coop mód, v ktorom môžu dvaja hráči navzájom zdiel'at' jeden hrad a ovládat' svoje jednotky, stavbu a rozvoj súčasne. Jeden sa tak môže zamerat' na obranu, zatial' čo druhý zabezpečí ekonomiku a chystá armádu k útoku. Všetky suroviny sú spoločné pre oboch hráčov.

Tento mód je jednou z najsilnejších stránok nového pokračovania, no, bohužial', ho limitujú práve problémy s nedostatkom, respektíve odobratím mnohých možností predošlých dielov, ktoré majú za následok častú nemožnost' dvoch hráčov aktívne pristupovat' k budovaniu jedného sídla, ked'že tam, proste a jednoducho, nie je čo tol'ko stavat'. Mód sa hrá naozaj dobre a je zábavný, ak opomenieme nedostatok možností pri stavaní.

V neskorších fázach hry, ked' už spolu dvaja útočíte, je to ale ovel'a lepšie a využitie nových schopností a variácií jednotiek je pri hre dvoch hráčoch na nezaplatenie. Vaše armády totiž musia byt' pripravené na všetko. Zabudnite tak na klasické rushovanie hradieb s nekonečnou armádou skoro nesmrtel'ných rytierov. Tí sú teraz l'ahkým terčom pre mnohé arabské jednotky. Celý coop mód však naráža, paradoxne, na obrovský technický problém a tým je synchronizácia dvoch hráčov.

Spoločné hranie je neuveritel'ne často prerušované synchronizáciou hry, ktorá by v dnešnej dobe mala prebiehat' na pozadí a nie prerušovat' hru každé dve minúty. Ako bonus nie je žiadnou výnimkou neúspešná synchronizácia, ktorá má za následok

odpojenie oboch hráčov zo spoločnej hry a pokračovanie každého samého za seba.

Klincom do rakvy je, že nie ste nijak oboznámení o tom, že ste boli odpojení od vášho partnera a ide vás porazit', ked' po hodine hrania zistíte, že ste celý čas hrali každý sám. Ak Firefly neopraví túto naozaj zbabranú synchronizáciu, môže svoje najväčšie eso v rukáve rovno pochovat' a s ním aj celú hru.

Znovuzrodenie legendy sa teda nekoná

Celá hra Stronghold Crusader 2 sa dá zhrnút' do vel'mi jednoduchej myšlienky: Stronghold Crusader 2 je vel'mi slabé pokračovanie, respektíve znovuzrodenie série. Tam, kde by fanúšik série čakal more vylepšení, dostane okresané možnosti pôvodného dielu obalené do trocha krajšieho kabátu. Bugy a problémy hry pretrvávajú aj po neuveritel'ných dvanástich rokoch od vydania prvého dielu a ničia tak celkový pocit z hrania. Umelá inteligencia síce pôsobí o niečo lepšie, no často používa neférové taktiky a je dost' možné, že má prístup k neobmedzeným prostriedkom, kedykol'vek ich potrebuje.

Ak ste fanúšikovia série a Stronghold si vždy radi zahráte, možno nespravíte zle, ak ostanete pri pôvodnom diele a ušetríte 40 eur na hru, ktorá za tie peniaze stojí. Platit' si plnú hodnotu hry za pokračovanie, z ktorého máte pocit, že hráte orezanú verziu pôvodnej hry, nie je žiadna výhra aj ked' ste najskalnejší fanúšikovia.

Richard Mako

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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

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

Forza Horizon 2

HRAVÁ A FAMÓZNA PRETEKÁRSKA ŠOU NA JUHU EURÓPY

Séria Forza sa na Xboxe ustálila ako jeden z ťahúňov konzoly a zaradila sa k takým značkám platformy ako Halo či Gears of War. No bremeno toho, aby séria zásobovala fanúšikov kvalitným obsahom, už nenesie iba štúdio Turn 10, zodpovedné za hlavnú sériu Motorsport, ale aj britské štúdio Playground Games, ktoré má na starosti akrádovú odnož Horizon. Prvý diel sa zaradil medzi tie najlepšie racingy na platforme Xbox 360 a dvojka túto tradíciu prenáša na konzolu Xbox One.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Playground Games
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra festivalu
+ výborný audiovizuál
+ hromada obsahu
+ „sociálny" aspekt
+ dynamické počasie
- nič závažné

HODNOTENIE:

90%

Dvojka stavia na premise predchodcu, no prostredie Colorada mení za prostredie inšpirované prostredím južnej Európy, Francúzska a Talianska. Herné prostredie nie je presnou kópiou tohto prostredia, no to, odkial' vietor vanie, je zrejmé už z prvých minút strávených v hre. Príbeh nie je potrebný, hra sa unáša na vlnách festivalu, ktorý spája oslavu rýchlych áut a dobrej hudby do jedného príjemného a atmosférou nabitého mixu. Niekedy sa mi zdalo, že v hre nezáleží na tom, aby som bol najlepší, ale na tom, aby som sa dobre bavil.

Horizon 2 vám po príchode na festival nekladie prakticky žiadne prekážky v tom, aký šampionát máte absolvovat' ako prvý, dokonca vám neurčuje, čo máte vo svete robit'. Môžete sa pustit' do šampionátov, môžete sa stretávat' s priatel'mi na presne určených miestach a zdiel'at' medzi sebou lakovania či tuningové nastavenia. Alebo hl'adat' autá v opustených garážach, prekonávat' priatel'ov na radarových stanovištiach, alebo sa môžete rovno zúčastnit' multiplayerových pretekov, prípadne sa pustit' do plnenia výziev.

Hlavnou náplňou je však vít'azenie v šampionátoch v šiestich kl'účových lokáciách rozmiestnených po celej mape, pričom každý šampionát sa skladá zo štyroch pretekov. Tým sa celkový počet šampionátov vyšplhal na číslo 168, takže o to, že nebudete mat' čo v rozl'ahlom svete robit', sa nemusíte bát'. Šampionáty sú rozdel'ované nie iba podl'a výkonnostnej triedy auta, ale aj podl'a typu. Takže staré americké športiaky budú v inej kategórii ako tie nové, a to aj napriek tomu, že z hl'adiska výkonu sú si podobné. Tento aspekt viac-menej núti hráča, aby si prešiel celou škálou ponuky vozidiel, ktorá zahŕňa viac ako 200 rôznych kúskov, od klasických vozidiel, ktoré vidíme na cestách, až po lahôdky typu Lamborghini Veneno.

Vel'ký dôraz je kladený na plynulý prechod medzi singelplayerovým hraním a mutliplayerom. Čiže, ak hráč zadá príkaz vyhl'adávania multiplayerovej hry, tak stále si môže jazdit' až pokial' ho hra nepripojí do hry. Dominantným prvkom hry pre viacerých hráčov sú playlisty, čiže zoskupenia viacerých podujatí, takže obdoba šampionátov. Odmenou za snahu sú tri druhy postupu hrou. Skúsenosti zvyšujúce level, kredity, za ktoré sa nakupujú nové autá a výbava a obdoba „kudos" z Project Gotham Racing, ktoré odomykajú vylepšenia na strome schopností. Dôraz na tzv. „sociálne pretekanie" je vidiet' aj prostredníctvom implementácie klubov, umožňujúcim združovat' sa do klubov a súť'ažit' aj takýmto spôsobom.

Z hlavnej série Motorsport si Horizon 2 požičal niekol'ko vlastností, ktoré posúvajú hru na ešte kvalitnejšiu úroveň. V prvom rade je to systém Drivatarov, ktorí zabezpečujú zárobky kreditov aj ked' práve nehráte a tým zabezpečujú aj rôznorodost' chovania súperov počas pretekov. Niektorí sa správajú vyslovene ako idioti, niektorí sú zas vel'kí gentlemani a vždy vám nechajú dostatok priestoru na to, aby ste ich mohli predbehnút'. Druhým je rýchlost' získavania skúseností, ktorá je podmienená tým, kol'ko asistentov pri jazde máte zapnutých a akú náročnost' súperovej AI máte nastavenú. Z vel'mi l'ahkej arkády si tak môžete zmenou niekol'kých parametrov urobit' náročnú hru, ktorá sa svojím jazdným modelom blíži k simuláciám, no stále si zachováva svoju hravost'.

Hra prináša aj prepracovanú úpravu tátošov vrátane možnosti automatického výkonnostného tuningu na požadovanú úroveň ako aj rôznych posuvníkov, ktoré umožňujú hrabat' sa v nastaveniach. No nezabúda sa ani na vylepšenia. Najvýznamnejšie je uvedenie dynamického počasia, a to prvý raz v sérii. Tento aspekt dodáva už aj tak krásnemu grafickému spracovaniu ešte viac št'avy. Level detailnosti je vzhl'adom na rozlohu herného sveta výborný, to isté platí o famózne spracovaných autách vrátane solídneho zobrazenia modelu poškodenia. Herný svet zahŕňa stovky kilometrov ciest, no pri cestách sa to nekončí a takmer všade sa dá zíst' do polí, ničit' kríky a vysadené viniče. K tomu si prirátajte malebné mestečká a malé komplexy priemyselných budov a o variabilitu prostredia je postarané. A ako čerešnička na torte je tu jeden z najlepších tracklistov v pretekárskych hrách za vel'mi dlhú dobu doplňujúci výborný zvukový dizajn.

Má vlastne hra nejaké chyby? V čase pred vydaním (nakol'ko hra bola dostupná na recenziu už vtedy) sa dali všimnút' problémy s matchmakingom a problémy s drivatarmi, no tieto sa oficiálnym vydaním hry stratili a tým pádom by sa dalo skonštatovat', že hra je bez výrazných chýb. Autori spravili presne to, čo od nej chcela fanúšikovská obec jednotky, napravili nedostatky a pridali mnoho vylepšení. Dlhotrvajúca kampaň, výborný multiplayer, obrovský herný svet a hromada d'alšieho obsahu, ktorý zabaví nie na desiatky, ale na stovky hodín. Vo Forze Horizon 2 sa nám zosobňuje prvá exkluzivta, ktorá bez výhrad dostáva prívlastok must have.

Dominik Farkaš

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

NHL 15

HOKEJ NA POLOVIČNÝ ÚVÄZOK

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: šport
Výrobca: EA Sports
Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra zápasov
+ vylepšená fyzika a grafika
+ hratel'nost'

- chýbajúce režimy
- divná AI brankárov
- čudné zvýhodňovanie niektorého z tímov

HODNOTENIE:
70%

Športoví fanúšikovia si mohli pred rokom užit' futbal a basketbal v next-gen kabáte. Hoci sa tituly FIFA a NBA, resp. NBA2K objavili na trhu v rekordnom čase po vydaní konzol, na celkovej kvalite to nebolo poznat'. O to smutnejšie pôsobí prvá hra zo série NHL, ktorá je určená pre PS4 a Xbox One. Nie je zlá, ale prekvapí vás. Minimálne raz.

Doteraz sme žili v presvedčení, že športové hry majú nekonečný životný cyklus. Autori vymyslia nejaké novinky, dajú ich do aktuálneho ročníka a nájdete ich aj o rok – v dokonalejšej forme. Takto to doteraz fungovalo. Avšak next-gen verzia novej NHL-ky toto pravidlo ruší. Hratel'nostne a graficky robí krok vpred, z hl'adiska obsahu však ustupuje. Prečo je tomu tak, nechápeme. Ved' čo môže byt' t'ažké na tom, aby vývojári zobrali minuloročnú verziu a zmenili iba fyzikálny a grafický engine. Spýtajte sa ich.

NHL 15 obsahuje iba pár základných módov. Klasickú sezónu nenájdete, v ponuke je manažérsky Be a GM. Hoci si môžete vytvorit' svojho hokejistu v Be a Pro, zabudnite na dorastenecké ligy, resp. na úvod sezóny, ktorý sa ukončí draftom. V next-gen verzii si vás nevyberie tím na základe vašich predchádzajúcich výkonoch, ale podl'a toho, ako to algoritmus vygeneruje. Je to škoda a je to jedna zo zmien, ktoré nám tento režim znechutila.

Vadí nám aj to, že Be a Pro funguje podl'a pravidiel z roku 2012. Herný čas beží podl'a nastavenej kompresie a dobu strávenú na striedačke nepreskočíte. Pritom v NHL14 boli tieto detaily dotiahnuté takmer do dokonalosti. Čo však chcete od hry, do ktorej musí pridat' hodnotenie trénera (d'alšia dôležitá súčast' tohto režimu) až aktualizácia po vydaní hry?

So svojím hokejovým virtuálnym egom si nezahráte ani cez internet. Režim 5 vs 5 chýba, v ponuke je iba klasický online vs režim. To takisto znamená aj to, že v NHL nenájdete virtuálnu hokejovú ligu, ktorú tvorili tímy, zložené z Be a Pro hráčov.

V ponuke chýbal aj turnaj, resp. play-off režim. Ten sa do hry stihol infiltrovat' prostredníctvom už spomenutej aktualizácie a autori majú v pláne doplnit' hru aj o d'alší obsah. Je milé, že zadarmo, ale vydat' hru v takejto verzii je výsmech určitej skupine fanúšikov. Nepovieme, keby sa hra dostala na trh v takejto verzii minulý rok, hned' po vydaní next-gen konzol. Dnes je to však t'ažko ospravedlnitel'né. Nezahráte si ani zápas na otvorenom štadióne. Scenáre z minulého roka však nechýbajú a takisto ani Hockey Ultimate Team. Aj pri hraní tohto módu sme si však všimli chýbajúce možnosti. Počítač vám neporadí s vyskladaním zostavy, všetko si musíte robit' sami. Neveriacky krútime hlavou.

Prejdime však k samotnému zápasu, na ktorom sa prejavuje krása next-gen verzie. Autori zlepšili atmosféru hry. Pred začiatkom vás čaká dvojica reálnych komentátorov, ktorá dodáva hre pocit autentickosti. Následne si vás získa nová grafika – animácie hráčov sú krajšie a realistickejšie a výborne vyzerajú aj odrazy na l'ade. Prestrihy počas prerušenia vyzerajú opät' hokejovejšie a užijete si aj lepších divákov. V tomto smere nemáme čo vytknút'.

Ked' sa k tomu pridá vylepšená fyzika – puky vás budú často iritovat' tým, ako odskakujú – budete nadšení. NHL15 je hokejovejšia a realistickejšia. Objavíte odrazy pukov, citlivejšiu prácu s hokejkami a všimnete si detaily, ktoré ste doteraz nevideli. Nemá zmysel to podrobne popisovat', vyskúšajte si demo, aby ste získali aspoň určitú predstavu. NHL15 je v tomto smere skutočný posun vpred a next-gen sa ukazuje v kladnom svetle.

Ak ste však NHL hrali aj v minulosti, hratel'nost' vás výrazne neprekvapí. Všetko funguje po starom, akurát sa do hry zabudovalo viac detailov a drobností, na ktoré nebol v minulosti dostupný výpočtový výkon.

Bohužial', ani samotné zápasy nie sú úplne bez chýb. Iritovat' vás bude najmä divná AI brankárov, ktorí pri nahodenom puku reagujú úplne nelogicky. Často vybehnú z brány a puku sa ani nedotknú, lebo na polceste si uvedomia, že robia blbost' a vrátia sa spät'. Tento jav sa však objavuje až príliš často na to, aby išlo o náhodnú chybu.

Takisto nám vadí aj to, že hra sa niekedy rozhodne zvýhodnit' niektorý z tímov. Či už vám alebo súperovi bude padat' do brány takmer všetko. Áno, aj v skutočnosti majú brankári svoje dni, ale NHL predsa toto simulovat' nemusí. Vy sa môžete aj rozkrájat' a súper vám z polovice striel nasúka 8 gólov. A nestalo sa nám to iba raz. Takéto správanie sme si všimli pri hraní proti PC, ale aj v hre proti iným hráčom. To vás potom prejde aj chut' pokračovat' v hraní.

Bez ohl'adu na to sa novú NHL oplatí vyskúšat'. Ak vám nevadia chýbajúce režimy a ste fanúšikom virtuálneho hokeja, dajte NHL šancu.

Alebo si počkajte rok, ked' budú nedostatky odstránené a obsah doplnený.

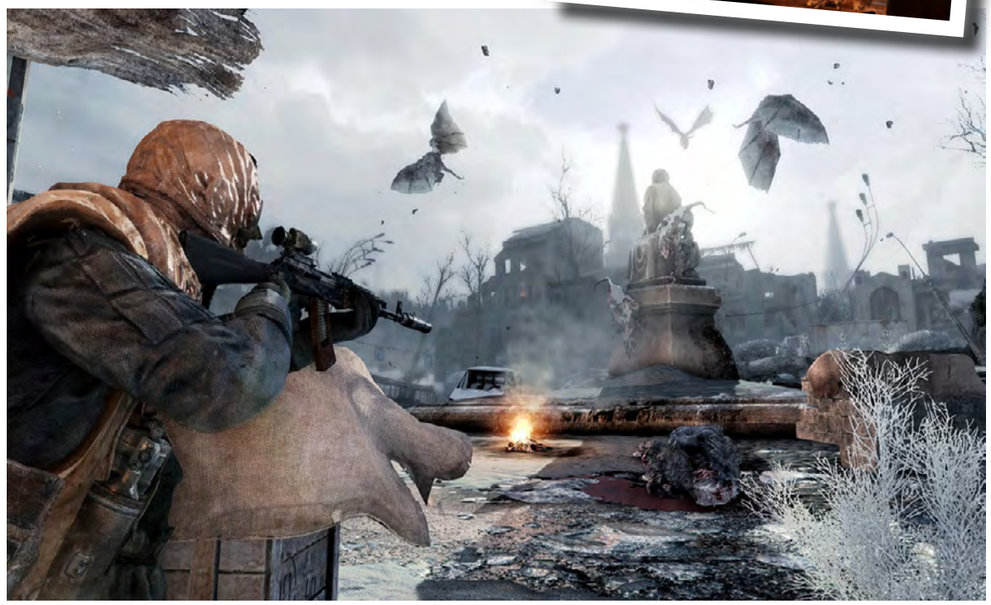
Aspoň v to veríme.

Roman Kadlec

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

Metro: Redux

DVA DÔVODY, PREČO (NE)CHODIŤ METROM DOMOV



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: FPS
Výrobca: 4A Games
Zapožičal: Deep Silver

PLUSY A MÍNUSY:

+ naozaj vel'ký remaster
+ dve hry v jednej
- niekedy hlúpa umelá inteligencia

HODNOTENIE:

87%

Séria Metro rezonuje v hlavách mnohých hardcorových fanúšikov hlavne vd'aka ich atmosfére a naozaj podarenému postapokalyptickému svetu. Niet preto divu, že sa vývojári zo 4A Games rozhodli podelit' tento originálny zážitok aj s majitel'mi konzol novej generácie. Metro: Redux pritom ponúka hned' dva tituly, ktoré boli prerobené do takej miery, aby uspokojili hladné krky tých najväčších fajnšmekrov.

Prvý titul, s názvom Metro 2033, vyšiel ešte v roku 2010 a na hernej scéne „nezožal' taký úspech, aký by si určite zaslúžil. Nešlo o hodnotenia, ktoré dosahovali naozaj vysoké čísla, skôr o nižšie čísla predajnosti. Preto sa vel'mi tešíme, že sa tento herný skvost dostane opät' na výslnie. Úspech by avšak nebol zaručený, keby sa kompletne celý neprerobil na dnešné štandardy.

Najvýraznejšou zmenou je pravdaže grafika, ktorá bola prepracovaná od základov na pomery Metro: Last Light. Je vidno, že sa tvorcovia neobmedzovali a okrem textúr, svetelných a tieňových efektov zmenili aj animácie postáv, dabing či user interface. Na druhej strane, hra Metro: Last Light, ktorá vyšla minulý rok, tol'ko grafických zmien nepodstúpil. Niet sa čomu divit', predsa len, aj konzoly majú svoje limity. Stabilných 60 FPS na týchto mašinách to snád' vynahradí.

Zaujímavými zmenami prešli aj herné mechaniky samotné. Ak ste hrali oba tituly, viete, že sa hrali naozaj odlišne. V hre Metro 2033 išlo skôr o survival striel'ačku, ked' ste hl'adali a šetrili každý náboj a naopak, v Last Light ste si už mohli dovolit' ten luxus držania l'avého tlačidla myši viac ako štvrt' sekundy. Nápad v Reduxe vytvorit' možnost' vol'by Survival a Spartan (run and gun) módu určite poteší obe skupiny hráčov. Týmto elementom vzniká možnost' opätovného hrania, či už Redux verzie, alebo dôvod jej kúpy aj ked' staršie verzie už vlastníte. Netreba zabúdat' ani na to, že obsahuje aj všetky DLC-čka, ktoré ponúkajú d'alších 5 až 8 hodín zábavy.

Je cítit', že zámer tvorcov bolo zjednotit' obe hry tak, aby mal hráč pocit, že nehrá dve rozličné hry, ale jednu s dvoma príbehmi. Preto zjednotili aj mnoho elementov, ako je systém plíženia a crafting, ktoré sa v 2033-ke nenachádzali. V oboch tituloch nájdete rovnaké ovládanie, rozpoloženie informácií na obrazovke, ako aj štruktúru questov, hoci vo všetkých prípadoch sa tieto hry líšili. Čo je však pre nového hráča najdôležitejšie a, našt'astie, sa nemenilo, je príbeh a svet Metra. Atmosféra podzemných tratí, v ktorých žijú poslední l'udia, je naozaj dychvyrážajúca.

Okrem konštantného strachu z rôznych príšer, ktoré číhajú za rohom alebo v tmavej uličke, zažijete aj pocit radosti s príchodu do bezpečných oblastí, kde môžete sledovat' naozaj biedny život l'udí, ktorí bojujú o prežitie. A ked' sa dostanete na zdevastovaný povrch, kde vám nad hlavami budú lietat' okrídlené zmutované beštie a na dýchanie budete potrebovat' plynovú masku, pochopíte, prečo radšej žijú pod zemou.

Hra Metro: Redux je naozaj podarenou remasterovanou edíciou, ktorá posúva lat'ku remasteriek opät' o čosi vyššie. Je vidno, že si dali tvorcovia naozaj záležat', hlavne čo sa týka Metro 2033. Nejde len o rýchlo kvasené vylepšenie grafiky, ale kompletné prerobenie hry od základu, ktorá si aj napriek mnohým zmenám zachováva pochmúrnu atmosféru. Spolu s možnost'ou hrania viacerých herných módov sa tento balíček určite oplatí.

A keby ste náhodou už vlastnili jeden z oboch titulov, je možné zakúpit' oba Redux tituly samostatne za polovičnú cenu.

Tomáš Kleinmann

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

ALIEN
ISOLATION™

7. ŘÍJNA 2014
PC HRA V ČESKÉ VERZI

18 www.pegi.info
PS4 PS3 PC XBOX ONE XBOX 360
SEGA® www.sega.com

Alien: Isolation, Alien, Aliens, Alien 3 TM & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Alien: Isolation game software, excluding Twentieth Century Fox elements © SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited. Creative Assembly and the Creative Assembly logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PlayStation" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

Super Smash Bros.

BITKA HLAVA-NEHLAVA UŽ AJ NA 3DS

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Bitky
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúca hratel'nost'
+ pre rekreačných aj súť'aživých hráčov
+ škála postáv
+ nadštandartné spracovanie
+ pozornost' na detaily
- online lagy

HODNOTENIE:

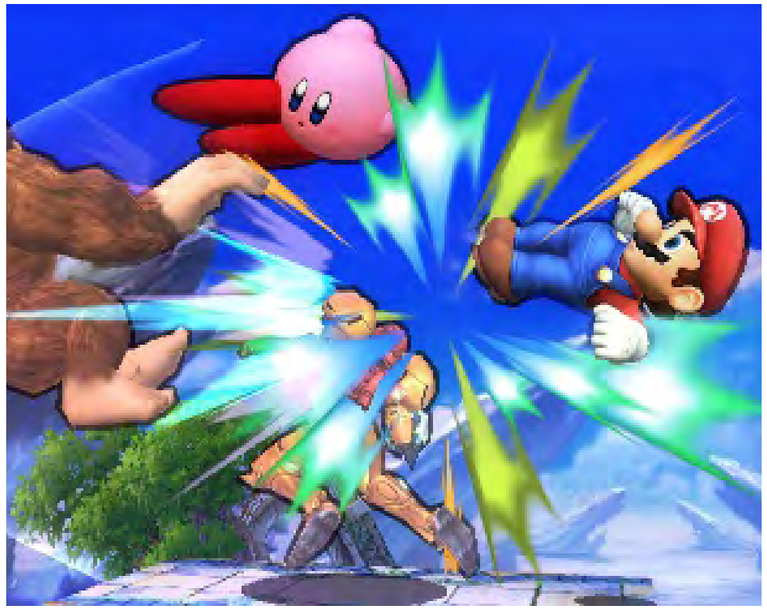
95%

Od roku 1999 má séria Super Smash Bros. svoje nezamenitel'né miesto medzi trofejovými hrami Nintenda. Novinka, že nový Super Smash Bros vyjde nielen na Wii U, ale aj na 3DS, prišla, aspoň pre Nintendo fanboys, ako zjavenie z nebies a hráči počítali dni, kedy Smash Bros. na 3DS vyjde a len si v duchu hovorili: „Hádam to nesklame." A ich obavy boli na mieste – obsiahnut' Super Smash Bros. na malý cartridge a ešte k tomu tak, aby neutrpela hratel'nost' ujmu, bol ambiciózny projekt. Po vel'a hodinách strávených hraním Super Smash Bros máme pre vás dobré správy.

Pikachu vs Bowser

Pokial' ste ešte nejakým spôsobom o Super Smash Bros. nepočuli, ide o vel'mi unikátnu bitku, ktorá sa však tradičným sériám ako Street Fighter alebo Mortal Combat líši v každom smere. Princíp je jednoduchý – do každého budete bit', tĺct', mlátit', kladivovat', hádzat' najrozličnejšie predmety, len aby ste ho nejakým spôsobom vyhodili z arény, a tak získali bod. Ostatní hráči (naraz môžu byt' až štyria) budú, samozrejme, robit' to isté. Postavičky nemajú klasické životy, z ktorých by ste im údermi uberali, ale budú im pribúdat' percentá. Toto percento potom určuje, ako d'aleko daná postavička po údere odletí. Na začiatku začnú všetci na nule a ked' niekomu jednu tresknete, nebude letiet' d'aleko, avšak ked' už bude mat' niekto cez 150% a dáte mu dobrý švih, je viac než pravdepodobné, že ho odpálite z arény preč až na mesiac a premeníte ho na hviezdičku. Vy tak získate bod a váš protivník sa hned' vráti s percentom na nula a bude mat' možnost' sa vám hned' pomstit'.

Krása hry Super Smash Bros. však spočíva v jej prvotnej jednoduchosti, pod ktorou sa však skrýva kopec prepracovaných mechanizmov. V podstate používate len dva gombíky, útok a špeciálny útok. Podl'a kombinácie jednotlivých gombíkov a D-padu môžete váš útok troška pomenit' (napr. smer, frekvenciu) a zrazu zistíte, že z dvoch gombíkov viete vyčarovat' 10 kombinácií. Neskôr zvládnete aj pokročilejšie techniky, ako napríklad blokovanie, chytanie úderov a následne dvíhanie a odhadzovanie svojich protivníkov. A v tom je práve čaro Smash Bros., pretože môžu ju hrat' aj l'udia, ktorí majú len pár minút na odreagovanie, ale aj súť'aživí hráči, ktorí si chcú merat' sily s najlepšími na svete.



Ďalším podpisovým prvkom Smash Bros. je výber postáv, za ktoré možno hrat'. Ide, samozrejme, o celú škálu hrdinov Nintenda – od Maria a Luigiho, Bowsera, Pikachu, Charizarda, Donkey Konga, Diddy Konga, Megamana, Linka, Zeldu (tú tetu, čo precvičuje Wii Fit) alebo aj vaše vlastné Mii, ale môžete si vybrat' aj z tých, ktoré sú od iných tvorcov, ako napríklad Pacman či Sonic. Dokopy si môžete vybrat' z 51 postavičiek, z ktorých niektoré sa vám otvoria až časom, ale, čo je úplná pecka, každá postava je úplne odlišná a má iný štýl boja. Pokial' vám už Pikachu lezie na nervy, tak teraz máte ideálnu príležitost' ho ubit' Linkovým mečom. Alebo odstrelit' Megamanovým laserom. Alebo prehltnút' Kirbym. Alebo...

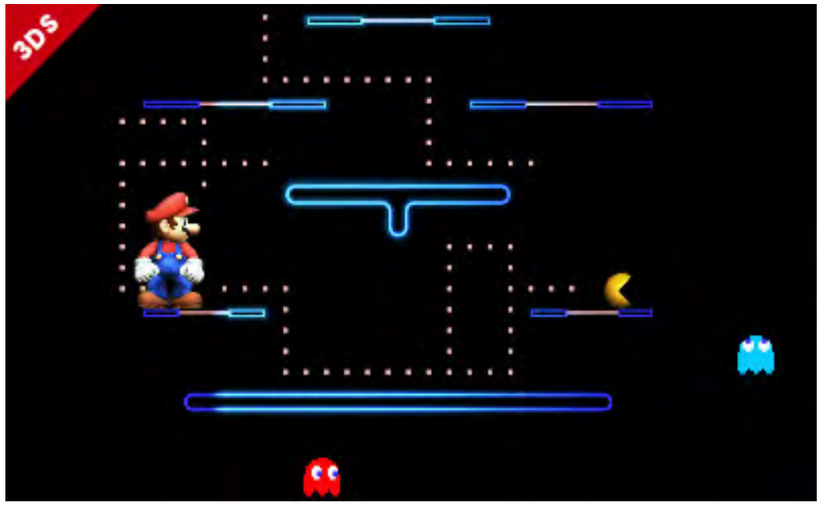
Arény sú d'alším skvostom, ktorý robí každú hru unikátnou. Vždy ide o nejaké historické miesto z hier – či už napríklad Donkeyho chatrč v džungli, či Starfoxová lod', alebo pohybujúci sa vlak zo Spirit Tracks. Všetko, samozrejme, zo svojím vlastným soundtrackom. Ked'že ciel'om je vyhodit' protivníka von, arény majú vždy iný dizajn a najmä sú dynamické. To znamená, že stále sa niečo deje – prekvapenia (väčšinou nemilé), samé zrady a podobne. Aby toho nebolo málo, z času na čas (a frekvenciu si môžete sami nastavit') sa v aréne objavia rôzne veci, ktoré vám bud' pomôžu, alebo st'ažia život. Môže íst' o jetpack, s ktorým sa môžete nadnášat', kladivo, s ktorým môžete vašich protivníkov ubit', alebo pokeball, ktorý môžete hodit' protivníkovi do hlavy a vyvolat' pokémona, aby za vás bojoval. Všetci sa však zbláznia, ked' sa konečne objaví blikajúca Smash gul'ôčka, pretože ten, kto ju rozbije, bude môct' použit' svoju unikátnu Smash schopnost', ktorá okrem toho, že vám ponúkne pekný pohl'ad, má potenciál knockoutovat' všetkých protivníkov z arény. Všetko je poňaté s absolútnym humorom a kreativita vývojárov sa v tomto smere nezaprela. Ale aby sa gigantický rúž používal ako útočná zbraň, je proste čisté Japonsko. Aj po istom čase nás ešte stále niektoré veci dokážu prekvapit'.

Single player vs. multiplayer

Tvorcovia Super Smash Bros. mysleli na všetkých a dokopy si môžete vybrat' z ôsmich módov hry pre jedného hráča. Samotným jadrom je, samozrejme, Brawl (potýčka v angl.), v ktorom si môžete upravit' všetky nastavenia podl'a vašej chuti. Classic mód je istý druh kampane, v ktorej budete vašej postave vyberat' cestu z rôznych možností, a teda si vyberat' medzi protivníkmi a trofejami. Prítomný je aj all-star mód, v ktorom sa prechádza jednotlivými érami Nintenda – od osemdesiatych rokov až po dnešok. Novým módom je tzv. Smash Run. V ňom sa ocitnete v náhodne vygenerovanom bludisku na štýl Castlevania, teda nekončiace bludisko všade okolo vás. Na každom kroku sú rôzni nepriatelia, ktorých ked' zničíte, zanechajú vylepšenia k jedným z osem vlastností – sila, rýchlost', obrana a pod. To, čo padne, je čisto náhodné, preto je najlepšie íst' čo najrýchlejšie, aby ste za päť minút stihli čo najviac vypumpovat' svojho borca. Potom vás hodia do arény s ostatnými bojovníkmi, ktorí tak isto ako vy náhodne zbierali vlastnosti, a kl'účom úspechu bude prispôsobit' sa podmienkam, ktoré sú v každej aréne iné. Negatívom však je, že vlastne nebudete mat' možnost' ovplyvnit' svojho bojovníka, a teda budete odkázaní na náhodu, čo sa vám nie vždy vyplatí.

Nintendo myslelo naozaj na všetkých. Prejavuje sa to nielen v rôznych módoch hry, ale aj v možnosti si nastavit' každý jeden aspekt hry – od stupňa náročnosti jednotlivých protivníkov až po soundtrack, arény, ktoré veci a s akou frekvenciou majú padat' a podobne. Obzvlášť sa mi páčila schopnost' prekonvertovat' môjho Mii na bojovníka. Vybral som si jeho štýl boja, výbavu a postupne, ako som hru prechádzal a plnil jednotlivé challenges, som otváral nové útoky a kombá ako aj oblečenie, čo nakoniec urobilo z môjho Mii rovnocenného súpera. Ešte dodám, že od začiatku do konca sú v podstate všetky postavy viac-menej rovnocenne silné. Každá má svoj absolútne unikátny štýl hrania, ale nedá sa s istotou povedat', že Bowser je napríklad silnejší než Mario, alebo že Zelda zaručene vždy vyhrá nad princeznou Peach. Všetko je otázkou tréningu a stratégie.

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



Kým singleplayer je úžasný, multiplayer, hoci sa teší vel'kej popularite ostatných hráčov, o čom svedčí nulový čas čakania na hru, v tomto štádiu trápi silný lag. Aj pol sekundový lag môže znamenat' rozdiel medzi výhrou a prehrou, obzvlášt' v takejto hektickej hre, kde sa deje všade a všetko naraz. Síce som sa stále k multiplayeru vracal, ale v konečnom dôsledku bol ten lag dost' obmedzujúci. Nie je to však vždy pravidlo – samozrejme, to záleží aj od vášho pripojenia, a z ktorého kontinentu dostanete protivníka, ale pevne verím, že najbližším patchom sa tento aspekt vylepší.

Počut' staré zvučky z nintendovských klasík vo svojom originálnom prevedení, to je skvost. K tomu má ešte aj každá postava svoj vlastný hlas a zvukové efekty. Séria Super Smash Bros. má však svoju históriu a tvorcovia zjavne nechceli iba urobit' lacný odvar originálu (asi si boli vedomí, že by spôsobili protesty v Tokiu), a teda dali si záležat' na všetkých detailoch. A tie robia z hrania Super Smash Bros. aj na 3DS krásny zážitok, jeden z tých, ked' sa oplatí pozerat' sa aj na pozadie hry (hoci vás to bude stát' život). Ked' niekoho baseballovou pálkou odpálite, nalepí sa vám na obrazovku a pomaly sa bude šmýkat' dole, alebo v leveli Nintendo Dogs občas príde zvedavý psík, ktorý začne olizovat' obrazovku a tým obmedzí výhl'ad všetkým hráčom. Verný svojmu originálu, každý level je v podstate nostalgickou spomienkou na nejakú hru či pamätnú lokáciu, na ktorej sa stále niečo deje. Klobúk dole.

Verdikt

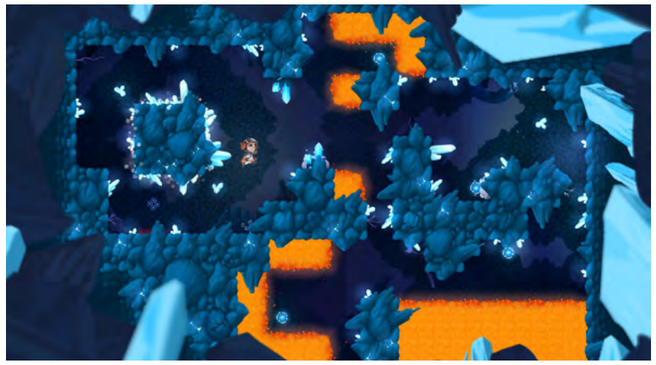
Hra Super Smash Bros. je v podstate pocta všetkým legendám od Nintenda. Avšak s tým rozdielom, že hrdinovia si tu budú dávat' do držky. Vydat' Super Smash Bros. na 3DS bola nemalá výzva, ale spoločnost' Nintendo do toho vložila zjavne vel'ké úsilie, pretože 3DS poskytuje vel'mi podobný, ak nie rovnaký gameplay ako jeho predošlé časti. Treba podotknút', že nejde o násilnú hru. Ok, možno je to násilné, ked' sa snažíte niekoho zhodit' do priepasti plameňometom, ale všetko je robené s humorom a vtipom. V konečnom dôsledku, Super Smash Bros. je presne tá hra, ktorú si radi pustíte, aj ked' máte len desat' minút, kým pôjde autobus, alebo rovno tri hodiny určené na „drtenie" a trénovanie na online turnaje. Množstvo trofejí, odomknutel'ného obsahu, bodovania či súť'aživého multiplayera (aj ked' nie bezchybného), ale najmä ide o výbornú hru, ktorá sa na povrchu javí jednoducho, ale v sebe skrýva hlboké mechanizmy a poskytuje dostatočne vel'a motivácie sa k nej vracat' opät', opät' a opät'. Na koniec nám neostáva nič iné, len skonštatovat', že hra Super Smash Bros. 3DS obstála priam excelentne, preto sme u nás v redakcii vel'mi zvedaví na Wii U verziu. Po takomto začiatku je latka nastavená vysoko a očakávania sú vel'ké.

Adam Zelenay

FARCRY 4
18-11-2014
ČESKÉ TITULKY NA VŠECHNY PLATFORMY
„MÁŠ NA TO KOULE?"
WWW.FARCRY-HRA.CZ
UBISOFT
Playman
18
www.pegi.info
©2005-2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". "PS" Family logo, "PlayStation", "PS4" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" logo is a trademark of the same company.

Blackhole

Strýko Google nám jasné udáva: "Čierna diera alebo gravitačný kolapsar je koncentráciou hmoty so skoro nekonečnou hustotou," čo už tak nejako vieme z Einsteinovej teórie relativity. České nezávislé štúdio Fiola Soft má však vlastnú terminológiu, čím vyššie uvedenú definíciu prepisuje na: "Čierna diera alebo Blackhole je koncentráciou chytl'avej hratel'nosti so skoro nekonečnou výzvou." Podobný vedecko-fantastický prológ na nás vyskočil aj v pripravovanom Blackhole, konkrétne v jeho preview verzii, v ktorej sme prekročili horizont udalostí, a ako jedni z prvých sme získali možnost' nadobudnút' predstavu o tom, ako bude vyzerat' finálna verzia.



Vesmír, ktorý ešte nikdy nebol taký pestrý

Netreba vôbec chodit' okolo horúcej kaše. Hra Black hole je klasická hardcore plošinovka s prvkami adventúry, s pár zaujímavými hratel'nostnými mechanizmami a dobre vyrozprávaným príbehom. Tak sa prezentuje a rovnaké pocity sme si odniesli po dohraní zhruba hodinu dlhej zmienenej ukážky, ktorá nám dovolila nahliadnut' na šesticu rôznorodých úrovní. De facto deväť, pretože zahrat' sme si mohli aj začiatok príbehovej časti, ked' sa Selassie zoznamuje s Entitou, ktorú mali hráči možnost' vidiet' už na prvom videu z hry, ktoré sa následne preklopilo do neúprosného boja času a lávy, valiacej sa zo všetkých strán. A ked' hovoríme Selassie, myslíme tým skutočne toho slovenského Youtubera, ktorý dabuje a rovnako tak aj prestavuje jednu z vedl'ajších postáv. Síce by sme sa mohli trochu pozastavit' nad kvalitou, lepšie povedané, nad pôsobením dabingu ako takého (amatérskost' dramaturgie), no vieme, že štúdio ešte hodlá navštívit' dabovaciu miestnost' a zasadnút' za mikrofón, takže ho moc nemá zmysel zmieňovat'.

Čo ale, naopak, cenu zmienit' má, je šest' zostávajúcich úrovní. V nich sme si prešli od kryštálov presýtených jaskýň cez kladkový systém v kulisách džungle až po úrovne z kapitoly "Sacred Library", ktorá vyobrazuje akési sci-fi mestečko. A, i ked' sa hratel'nosté tempo a prvky s ním spojené obmeňujú, naskrz celú hru si Blackhole ponechá, v zásade, len jeden kl'účový aspekt. Ním je schopnost' ohýbania, resp. natáčania prostredia v závislosti na hráčovej polohe. V praxi to následne funguje plne intuitívne a až jednoducho: z niektorých častí plošiniek vyžaruje také jemné svetlo, na ktoré ked' dopadnete, svet sa pootočí, a či už tá plocha bola od vás napravo, nal'avo alebo visela nad vašou hlavou, rotácia spôsobí, že je pod vami a vy na nej stojíte pevnými nohami.

Ked' prechádzate peklom, nezastavujte sa!

Že niečo z hl'adiska systému funguje l'ahko však ešte neznamená, že to tak pôjde aj po stránke funkčnosti. Áno, pozerám sa na teba, prívlastok hardcore. Ten sa v kontexte vety dáva pred názov hry vcelku oprávnene a vy si tak môžete byt' istí, že budete skúšat', umierat', zase skúšat' a zase umierat'. Po stránke dynamiky je titul bez akýchkol'vek pochýb schopný sa postavit' vedl'a hier ako Spelunky alebo Super Meat Boy, v ktorom si po nahraní danej úrovne najprv niekol'kokrát vybijete zuby, až pokým sa vám potrebné kroky k dosiahnutiu vytúženého ciel'a už mechanicky nevryjú do prstov. Polená vám pritom pod nohy hádže samotný typ prostredia, v ktorom sa daný level odohráva – v džungli to sú akési bodáky, mestečko okupujú lasery a v útrobách jaskynných priestorov to je, zase, láva.

Čo sa týka príbehovej stránky, tá sa celá točí okolo tímu astronautov, na ktorých sa "usmeje št'astie" a v rámci vtiahnutia čiernej diery sa posádka ocitá na akejsi Entite. Alternatíva v podobe druhého domova neprichádza do úvahy, preto po dôkladnom brainstormingu sa jednohlasne rozhodlo, že je nutné opravit' poškodenú lod' a opustit' neprebádané priestory. A to práve závisí na prebádaní neprebádaného a získania dostatku špeciálnych nanobotov, v hre nazývaných ako selfburny. Od deja nečakajte nič iné než len vtip, irónia zo seba samého a obyčajné zlepenie hratel'nosti, nech to skákanie z plošinky na plošinku má aj nejaký vyšší význam.

Blackhole je chytl'avý a náročný. Je zdravo vtipný a dizajnovo vel'mi čistý. Je krásne štylizovaný a... Rozhodne sa tešíme, čo titul zo susedných luhov a hájov ponúkne vo finálnej verzii, ktorá už pomaly klope na dvere. Čo viac dodat'? Naše sympatie si získal, ako sú na tom tie vaše?

Miňo Holík

(Early Access): Jagged Alliance Flashback

Jagged Alliance, a hlavne druhý diel série, patrí medzi kultové hry, na ktorě hráči spomínajú doteraz a dúfajú v modernú verziu, s kvalitatívne obdobnou hratel'nost'ou a atmosférou. Od roku 1999, ked' JA2 vyšlo, sa na trhu objavilo množstvo pokusov o oživenie tohto klenotu medzi t'ahovými stratégiami, no ani jeden neuspel. Skôr sa stalo pravidlom, že každá jedna bola na vel'mi zlej úrovni a hodnotenia málokedy presiahli hranice priemeru. Pokus dánskeho štúdia Full Control však vyzerá vel'mi sl'ubne a možno práve teraz, po pätnástich rokoch, dostaneme ten pravý moderný Jagged Alliance zážitok.

Všetko, čo na Jagged Alliance máme radi, je späť

Jagged Alliance Flashback je d'alším z mnohých titulov, ktoré si prešli cez Kickstarter kampaň. Dnes už to ani nie je nič prekvapivé, a to najmä kvôli úpadku žánru t'ahových stratégií. Na Flashback pracuje aj množstvo l'udí s bohatými hernými skúsenost'ami, no najmä s Jagged Alliance 2 a nikdy nevydaným tretím dielom, čo na Kickstarteri zožalo úspech a vytvorilo iskierku nádeje. Niet sa čo čudovat', že finančný ciel' bol splnený a o chvíl'u hra dokonca oficiálne vychádza.

Príbehovo sa bude Flashback odohrávat' ešte pred prvým dielom, takže ide o prequel a nie reboot celej série. So svojím tímom sa ocitnete na ostrove San Hermanos v Karibiku, kde, ako inak, vládne zlý diktátor a vy budete pomáhat' rebelom získat' kontrolu nad krajinou. A to, samozrejme, za pomoci zbraní a taktického postupu. Na rozdiel od predchádzajúcich pokusov o oživenie Jagged Alliance je Flashback skutočne plne t'ahová hra a do súbojov neboli pridané žiadne real-time prvky. Takže sa pripravte na počítanie akčných bodov, využívanie úkrytov a množstvo nečakaných momentov, končiacich načítaním hry, pretože vám niekto z tímu umrel. Pre nováčikov je pripravený aj tutoriál, čiže ak s Jagged Alliance nemáte žiadne skúsenosti, nemusíte sa bát' svojej premiéry do série. Veteránov na druhú stranu potešia známe postavy ako Ivan, Scully alebo Shadow. Dobrou správou je podpora modifikácií a aj Steam Workshopu, takže po dohraní si môžete hernú dobu predĺžit' používatel'skou tvorbou.

Známe melódie, komiksová grafika a retro look

Vývojári si za engine vybrali dnes už vel'mi využívaný Unity engine a nemôžeme povedat', že by išlo o zlú vol'bu. Graficky má hra nádych vel'mi podobný druhému dielu a skôr než realisticky pôsobí Flashback niekedy až komiksovo. Rovnako aj používatel'ské rozhranie má silný retro nádych. Prostrediu nechýba zmysel pre detail a poteší aj zvuková stránka, kde dokonca spoznáte aj staré melódie z druhého dielu. Menším problémom bol jedine framerate, ktorý si občas zalietal poriadne nízko, no dúfame, že nejde o nič dôležité, čo by sa nemohlo zmenit' do vydania hry.

Ak sa nič nepokazí, herné srdce vám pri vydaní zaplesá

Jagged Alliance Flashback má ten najlepší nábeh stat' sa dôstojným nástupcom kultovej série a priniest' aj niečo nové a moderné. Jediné, čo môže pokazit' dojem, sú zle dizajnové rozhodnutia a zlá optimalizácia, no po hernej stránke nemáme čo vyčítat'. Treba však brat' do úvahy fakt, že ide o early Access verziu a mnoho sa môže ešte zmenit'. No aj tak si Flashback poznačte a pridajte do svojho wishlistu.

Juraj Vlha

The Vanishing of Ethan Carter

KEĎ KRÁSA DLÁŽDI CESTU MYSTÉRIU...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: horor. advent.
Výrobca: The Astronauts
Zapožičal: The Astronauts

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafické a zvukové spracovanie
+ príbeh
+ elegancia hororu
+ hratel'nost'

- automatické ukladanie
- stereotypnost' v riešení prípadov
- pre niekoho cena

HODNOTENIE:

80%

Mám rád adventúry. Mám rád inteligentné príbehové adventúry. Mám rád The Vanishing of Ethan Carter. Filozofia, s akou bývalí autori zo štúdia People Can Fly pristupujú k tvorbe rozprávania príbehu, je inšpiratívna a pre hráča, ktorý baží po "hlbšej hĺbke" zážitku, bude počas hrania predstavovať vodu pre jeho mlyn. Pre ten náš, koniec koncov, tak isto a sme radi, že vám prostredníctvom nasledujúcich riadkov môžeme prerozprávať príbeh z temného údolia Red Creek.

Do neho nahliadnete v koži detektíva Paula Prospera, veterána vo svojom obore, ktorý vyslyšal zúfalé volanie malého chlapca Ethana Cartera o pomoc a vydávate sa tak na posledný prípad svojej kariéry. Žiadnym rozsiahlym prológom sa titul nezaoberá a po pár slovách, vyslovených jedine samému sebe sa okamžite ocitáte v rozsiahlom svete, čakajúcom na vaše zvedavé chúť'ky. Hned' v úvode nám ale nedá neodbočit' a nevenovat' jednu samostatnú kapitolu, adresovanú jedine grafickej stránke. Zaslúži si to!

Revolúcia vizualizácie

Často sa v hodnoteniach hernej obce na vizuálne pekne vyzerajúci titul objavuje slovné spojenie "grafické orgie". Svojho času takú nálepku dostával napr. prvý Crysis, ktorý do našich grafických kariet koncom roka 2007 nabúral skutočne riadnou silou. Teraz tu ale máme rok 2014 a pred nami stojí debutový počin pol'ského štúdia Astronauts, The Vanishing of Ethan Carter, ktorý za použitia vyššie načrtnutej terminológie prirovnania, by si zaslúžil skôr pomenovanie "grafická Sodoma a Gomora". Prvých pár sekúnd po odovzdaní možnosti ovládat' našu postavu sme zostali doslova paralyzovaní. Žiadny úsmevný glitch, žiadna nepríjemná chyba. Proste sme len tak s úžasom hl'adeli na dych berúce kulisy pred nami a v duchu skláňali pánom autorom obrovskú poklonu.

Fotogrametria – tak znie názov požitej metódy na tvorbu kvalitnej grafiky a úchvatného fotorealistického kabátu. V skratke, ide o skenovanie/fotografovanie reálnych vecí (v tomto prípade budovy, stromy, skaly...), z čoho následne prislúchajúci program vytesá trojrozmerné objekty s vysokou hustotou polygonov. Aplauz matke prírode, najlepšej 3D modelárke. Pokial' sa o tejto technike chcete dozvediet' viac, rozhodne neváhajte a navštívte stránky autorov, kde tejto téme venujú jeden celý blog (http://www.theastronauts.com/2014/03/visual-revolution-vanishing-ethan-carter/).

Po prvých nesmelých krôčikoch sme to pochopili: netreba si všímat' detaily. Detailné je tu totiž všetko a len tak l'ahko sa vám to neokuká, takže sa musíte prestat' vrtiet' na mieste a íst' oproti vyšetrovaniu. To ešte ale netušíte o najbližšej zastávke, respektíve rozhliadni, na ktorej vás čaká pohl'ad v podstate na celé údolie a jeho krásu. Slnko blížiace sa horizontu, rozsiahle jazero spolu s priehradou a vel'ké sídlo na druhej strane brehu. K tomu vám takmer permanentne hrá do uší skvelý atmosféricko-melancholický soundtrack, dokonale posilňujúci imerziu. Jedine, čo nevyzerá úplne najlepšie, sú modely postáv, no nie je to nič tragické, akurát to z celkovej mozaiky trošičku vyčnieva.

Príbeh, ktorý ani nehráte...

Grafická stránka, samozrejme, nie je všetko a na koberček sa dostáva samotná hratel'nost'. V tomto smere sa The Vanishing of Ethan Carter najviac podobá Dear Esther, prípadne Gone Home, ktorých základy sú primárne postavené na obyčajnom objavovaní, neustálej chôdze z miesta na miesto a čítaní rôznych textov, dotvárajúcich príbehové pozadie a slúžiacich tiež na zapojenie hráčovej predstavivosti. Ďalším prvkom je riešenie samotných vrážd. Nejde o žiaden zásadný spoiler, pokial' to teda ešte neviete – na rodinu Carterovcov účinkujú akési temné sily, ktoré Ethan zmieňuje aj v úvodnom liste, a ktoré zapríčinia, že medzi členmi dôjde k niekol'kým nešt'astným úmrtiam. Trochu v štýle Murdered: Soul Suspect je vašou úlohou chronologicky zostavit' priebeh incidentu tak, ako sa naozaj stal, čomu predchádza vrátenie použitých predmetov na svoje pôvodné miesto.

Pre lepšiu predstavu môžeme zmienit' hned' prvú vraždu, ktorá sa stala prakticky hned' po prekročení mosta. Prídete k mŕtvole, musíte teda vrátit' použité predmety na pôvodné miesto, čo v tomto prípade predstavuje krvavý kameň a hned' celý rušeň, taktiež vpredu zamazaný od krvi. Ked' tak urobíte, z tela následne vyletia do vzduchu akési bludičky, v deji vyobrazujúce indície, lepšie povedané, konkrétne scény incidentu, ktoré už je na vás v správnom poradí zoradit'. Nápad na papiere výborne znejúci, bohužial', v praxi nie najlepšie zrealizovaný. Riešenie nepredstavuje žiadnu výzvu, prípady sa rýchlo okúkajú a vo finále vám okrem ukázania d'alšieho smeru nič zásadne nepovedia. Škoda.

Posledným zásadným prvkom je riešenie hádaniek, ktorých tu nájdete zhruba okolo päť, a síce sú o niečo zdĺhavejšie, no nie náročnejšie. Rovnako tak nevravíme, že sú hlúpe, to ani omylom, no stále nám pri nich niečo chýbalo – možno hlbší zmysel, väčšia výzva... Bohužial', aj pri nich nás dopredu tlačila len zvedavost' v rámci príbehu a rozuzlenia, čo sa vlastne stalo mladému Ethanovi a jeho rodine. Celý ich príbeh má pritom nádych hororu, mysteriózneho hororu, ktorý nijako netlačí na pílu, nesnaží sa vás za každú cenu vystrašit' a vyl'akat' klišeovitými metódami á la Slender alebo Outlast. Tu sa hrá na notu akéhosi neustáleho pocitu znepokojenia, a to či už plynúceho z vrážd, zvukov alebo komentára, ktorý si Paul povie len v duchu – tento aspekt autorom vyšiel rovnako dobre ako grafika.

... a je na konci.

Hracia doba The Vanishing of Ethan Carter je okolo troch až štyroch hodíny a počas nej vám pol'ské štúdio Astronauts naservíruje zaujímavý a mysteriózny príbeh, v ktorom síce nenarazíte na rozsiahle mechanizmy a premenlivú hernú dynamiku (čo tak škrtá aj zmysluplnost' znovu hratel'nosti), no fanúšikovia inteligentných hororov a zážitkov v štýle zmieneného Gone Home alebo Dear Esther si rozhodne prídu na svoje. Pre ostatných by sme možno odporúčali počkat' si na nejakú zl'avu (momentálna cena na Steame je 19 eur), ked' si hru kúpite, v prípade, že vás zaujala tak na pol, a vyplníte ňou aspoň dva prázdne večery. Minimálne to si totiž zaslúži.

Miňo Holík

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

Shadowgate

HERNÉ PEKLO, VEDĽA KTORÉHO VYZERAJÚ CHVÍLE S DARK SOULS AKO POSEDENIE PRI ŠÁLKE ČAJU

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: point-and-click adventúra
Výrobca: Zojoi
Zapožičal: Zojoi

PLUSY A MÍNUSY:

+ vysoký stupeň náročnosti
+ hra nič nedáva zadarmo
+ pravdepodobnosť trvalej smrti a hrozby opakovania hry úplne od začiatku
+ skvelé hádanky, množstvo pascí, hutná atmosféra
+ výborný level design a premyslené prostredie hradu
+ nádherný artštýl a pohlcujúci soundtrack

- príbeh nie je najoriginálnejší
- hra občas koketuje so samoúčelnosťou
- opakovanie textov otravuje

HODNOTENIE:
85%

Dodnes som si kráľovský herný žáner point-and-click adventúr vždy predstavoval ako žáner, kde sa spomedzi všetkých hier umiera najmenej. Určite to poznáte, prakticky žiadne akčné scény, žiadne reálne zbrane, proste nič, čím by ste sa mohli čo i len porezať. Hratelnosť je v nich zameraná striktne na dialógy a riešenie rébusov. To všetko som si myslel až do dnešných dní, počas ktorých som sa zoznámil s hrou Shadowgate.

GTáto adventúra od štúdia Zojoi mi nielen, že ukázala ako veľmi som sa mýlil, ale taktiež dôrazne naznačila, kto je tu pánom. Ani som si to nestihol uvedomiť a už som sa pred ňou pokorne plazil ako malý šiestačik pred tuctom dvojmetrových napumpovaných kukláčov za to, že ukradol spolužiakovi desiatu.

Shadowgate nie je nová hra, je to remake prastarej adventúry z 80. rokov minulého storočia, ktorá sa preslávila hlavne na konzole NES. Tvorcovia si na jej vývoj vyzbierali peniaze na Kickstarteri, kde hráčov zaujali hlavne ich cieľom zachovať jej oldschool hratelnosť s nesmierne vysokým stupňom náročnosti a priniesť nádherné, ručne maľované pozadia s dynamicky sa meniacim orchestrálnym soundtrackom. Podarilo sa? Na to vezmite jed! Shadowgate sa týmto stáva najťažšou adventúrou súčasnosti, vedľa ktorej vyzerajú chvíle s Dark Souls ako posedenie pri šálke čaju o piatej a ak si hru kúpite, tak zaručene bude aj výnimočným kúskom vašej zbierky.

Ale poďme už k samotnej hre. Ako som už spomínal, hra je to klikacia adventúra z pohľadu vlastných očí. Narozdiel od iných podobných sa ale po prostredí nemôžete pohybovať priamo, pretože celý herný svet pozostáva len z mnohých viac, či menej statických obrazoviek. Pri prechode do nového prostredia sa veľakrát objaví aj text opisujúci danú scénu. Tento koncept obsahuje ale jeden otravný fakt. Tie opisy sa totiž objavujú vždy, keď sa na danú obrazovku znova vrátite, čo vedie k nutnosti text neustále odklikávať, len aby ste sa mohli posunúť ďalej. Verte mi, že ak vám hra po stýkrát povie, že jedna z izieb vám pripomína ako ste sa tu v mladosti hrali so sestrou na naháňačku, začne vám vrieť krv. Na samotných obrazovkách kurzorom klikáte na rôzne veci, čo vám môžu pripadať zaujímavé, dávate si ich do inventára, kombinujete a používate tam, kde si myslíte, že ich použiť treba. Medzitým sa dozvedáte stále nové čriepky z príbehu a celého univerza buď prostredníctvom niekoľkých cut-scén, alebo čítaním rôznych zápiskov či kníh. Tu je treba podotknúť, že dej nie je ničím objavný. Postupom hrania sa síce dozviete pár veľmi pekných informácií, no celkovo nejde o nič iné, ako prežiť nástrahy žijúceho zámku mŕtvych Shadowgate a vysporiadať sa so zlým čarodejníkom, ktorý sa snaží privolať na svet samotné peklo. Je to taký príbeh-milión, ktorého variácie sme už určite videli veľakrát, no zároveň tu určite nemôžeme hovoriť o nejakom sklamaní. Je to remake starej 8 bitovej hry a tie, pri všetkej úcte k nim, nikdy v príbehoch veľmi nevynikali.

Čo môžem povedať o samotnej oldschool hratelnosti? Ak sa zlý čarodejník skutočne snaží na svet privolať peklo, tak má smolu, pretože tvorcovia zo Zojoi ho už dávno predbehli s touto hrou. Pri vyslovení slova Shadowgate mnou prebehnú schizofrenické myšlienky, šedivejú vlasy, postihne ma paranoja a postihnú nutkavé podnety na okamžitú samovraždu. Proste skutočné herné peklo, ktoré v tomto prípade nereflektuje slabé kvality hry, ale skôr dominantnosť jej krutej nadvlády, ktorá vás bude mučiť tak veľmi, až sa do toho zamilujete a zostanete s ňou až do vášho skonania (čo v tomto prípade znamená, až do záverečných tituliek).

V prvom rade treba zmieniť typické oldschool ovládanie. Na obrazovke máte zobrazených niekoľko príkazov, ako napríklad Look (pozrieť sa), Use (použiť), Eat (zjesť), Hit (udrieť), či Speak (hovoriť), ktoré využívate v určitých situáciach. Ak chcete použiť nejakú vec, tak kliknete Use a následne kliknete na danú vec. Ak si chcete obliecť nejaké brnenie, či vytasiť zbraň, stlačíte Use, kliknete na zbraň či brnenie, následne kliknete na svoj portrét a až potom si to postava navlečie. Myslíte si, že nie je nič ľahšie ako odomknúť dvere? V prvých minútach Shadowgate vám to tak rozhodne pripadať nebude. Na túto činnosť musíte najprv stlačiť Use, potom kliknúť na správny kľúč, následne kliknúť na dvere, čím sa odomknú, potom kliknúť na príkaz Open, následne kliknúť na dvere, čím sa otvoria, ďalej kliknúť na Go a nakoniec kliknúť na otvorené dvere, čím cez ne prejdete.

Pedantné ovládanie odkazuje na pomalosť a premýšľanie žánru samotného, no nechať sa len tak letmo unášať prúdom času by bolo v Shadowgate to najhoršie, čo môžete urobiť. Vtip je v tom, že tu musíte rozmýšľať aké to môže mať pre vás následky. Týmto sa dostávame k jednej z príčin, prečo je táto hra známa svojou obtiažnosťou. Niekoľko minút po začatí hry vás nakazí kliatbou jeden starý démon a začnete pomaly umierať. Všetko v hre sa krokuje, každá jedna činnosť, ktorú spravíte, sa započíta ako jeden krok, a čím viac krokov spravíte, tým sa vaša postava cíti horšie a horšie, až nakoniec

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

zomrie. Vtedy vám už nepomôže ani load uložených pozícií, pretože vaše úmrtie indikuje mnoho zbytočných krokov. Takže nech by ste si už otvorili poslednú pozíciu, kroky by ste započítané mali, a aj keby ste potom spravili niečo iné ako v momente svojej prvej smrti, zomreli by ste tak či tak. Jediným riešením ako z tejto šlamastiky, je začat' hru odznova. Vážne, aj po 10 hodinách započítaných Steamom vám reálne hrozí, že si Shadowgate proste budete musiet' zapnút' od úplného začiatku.

Aby toho nebolo málo, musíte si kontrolovat' aj stav vašich faklí, bez ktorých sa nemôžete hýbat'. Nezomriete síce okamžite ako vám zhorí fakl'a, no až v prípade, že sa posuniete na dalsiu obrazovku. Bez horiacej fakle tu proste nespravíte nič, zhorenú už zapálit' nemôžete a sám si oheň vyrobit' rovnako nedokážete, takže jediným spôsobom ako novú zapálit' je bud' obetovat' trocha životnosti už tej, ktorá momentálne pomaly dohorieva, alebo nájst' nejaký zdroj ohňa ako plamene či zapálené ohniská. Našt'astie sa oheň nemíňa, ak len tak stojíte a rozmýšl'ate ako d'alej.

Aj ked' toto sú asi najkrvavejšie prvky hry, samotné hádanky a zapeklité situácie, kedy si nebudete vediet' rady, nie sú v podstate brutálnejšie o nič menej. Hra ponúka tri stupne náročnosti, no až tá posledná, nazvaná Master je nastavená na takú úroveň, na akej bol jej 8 bitový predchodca. Čím l'ahšia obtiažnost', tým sa vám fakle menej opotrebúvajú, môžete spravit' viac krokov pred smrt'ou z kliatby a hádanky sú riešitel'né priamočiarejšou cestou. Upozorňujem, že táto recenzia je recenzia na tú najt'ažšiu, na tú pravú obtiažnost', pri ktorej zažijete ten najlepší zážitok z hry.

Cestou natrafíte na rôzne prekážky, kedy budete musiet' použit' nielen určité veci, ale taktiež kúzla, ktoré dodávajú do hratel'nosti nový prvok. Niektorým aktivujete podstavce, iným otvoríte určité predmety, d'alším napríklad vezmete konkrétnu vec. Pamätajte, že hra vám nič priamo nepovie, len úplne hmlisto, a to aj ked' máte so sebou pomocníka v podobe lebky Yorika, ktorý si z vás bude neustále ut'ahovat'. Preto vám osobne nič neprezradím ani ja sám.

Ďalším dôkazom, čím sa Shadowgate líši od hŕby zvyšných point-and-click adventúr, je spôsob zbierania a používania predmetov. Narozdiel od iných hier, v ktorých nájdete len vec, ktorú fakt potrebujete, sa v Shadowgate nachádzajú doslova tony vecí, tony nepotrebných vecí, ktoré na prvý pohl'ad môžu vyzerat', že sa budú hodit', no v skutočnosti sa tam nachádzajú len preto, aby vás zmiatli. Určite sa pristihnete v situácií, že sa počas dlhého zákysu pozriete do inventára, či tam nenájdete niečo užitočné a vy tam nájdete desiatky použitel'ných vecí, pri ktorých si nebudete vôbec istí, či ich potrebujete alebo nie. A tie veci môžu vyzerat' až podozrivo použitel'ne, no opak môže byt' často pravdou.

Ako kontrast k tomu slúži ich používanie, pretože až na malé výnimky sa dajú všetky situácie prežit' úplne logickou cestou. Treba len poriadne rozmýšl'at'. Kombinovanie absolútne nezlučitel'ných súčastí tu určite nenájdete. Aj to je totiž na tejto hre krásne, pretože aj zdanlivo neriešitel'ná situácia sa dá vyriešit' úplne elegantne a logicky. Na to treba už len zdravé uvažovanie a plné sústredenie sa.

V žiadnom kroku si nemôžete byt' istí, že o sekundu na to neuvidíte obrazovku s Reaperom ohlasujúcim vašu smrt'. Stačí prejst' po zlom moste, ktorý sa pod vašou váhou rozsype a vy umriete. Stačí potiahnut' zlú páku, či ret'az a už stláčate load. Stačí sa dostat' v nepravý čas na nepravé miesto a je z vás mastný fl'ak.

Stačí prosto tak málo a už sa ocitáte na obrazovke v hlavnom menu. To už ani nespomínam strety so živými nepriatel'mi, kde stačí jeden zlý pohyb a padáte na zem s odt'atou hlavou. Shadowgate nie je hra pre trpezlivých, ani pre tých, ktorí sa radi učia na vlastných chybách, Shadowgate sa dá proste odporučit' len tým, ktorí užívajú antidepresíva, zažívajú práve orgazmus a jedia pritom banány v čokoláde. Taká nel'útostná je táto hra.

Z technických vecí som už síce spomenul nádherný artštýl, no to nie je rozhodne všetko. Hutnú atmosféru dotvára nádherný soundtrack z brka známeho skladatel'a, Richa Douglasa. Ten nielen, že pretvoril do moderného zvuku niektoré skladby z pôvodného soundtracku, ale i sám prispel svojou troškou do tohto parádneho diela. Hra ponúka aj vychytávky v podobe možnosti pustenia pôvodného soundtracku, retro módu, ktorý nahodí falošný 8-bitový grafický mód a zobrazovania písaného textu z pôvodnej hry.

Shadowgate je krásnou poctou starým adventúram, ktorých náročnost' deptala staršie generácie hráčov. Ak si myslíte, že ste frajer, že všetky hry zmáknete l'avou zadnou, tak si kúpte Shadowgate a váš hrebienok potupne opadne ako sebavedomie frajerského toreadora, ktorého naberie na rohy býk.

Táto hra vás aj svojím konceptom parádneho level dizajnu, ktorý sa nebojí rôznych teleportov i záludne skrytých miestností, prinúti povedat' „vzdávam sa", zdvihnút' bielu zástavku a priznat', že nie ste až taký borec, že ste len hráč s priemerným mozočkom, ktorého pýcha sa hraním jednoduchých hier až príliš nafúkla. Tak čo, idete do toho?

Maroš Goč

Philips 272G5DY

G-SYNC: Súhra grafickej karty a monitoru

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Philips
Dostupná cena : cca 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 144Hz frekvencia
+ podpora 3D
+ možnosti nastavenia
+ USB 3.0 hub
+ G-SYNC

- iba jeden DP
- zatial' vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Uhlopriečka: 27" palcov, 16:9
Panel: TN (TFT-LCD)
Svietivosť: 300cd/m2
Odozva: 1ms GTG
Kontrast: 1000 : 1
Pozorovací uhol: 170 °/160 °
Farby: 16,7mil
Rozhrania: 1 × DisplayPort, 4 × USB 3.0
Spotreba: 27,5 W / 0,5 W (Stand-by)
Rozmery: 639 × 580 × 242 mm
Hmotnosť: 7,8 kg

HODNOTENIE:
95%

Zhruba pred rokom predstavila spoločnosť NVIDIA novú revolučnú technológiu G-Sync, ktorá zlepší synchronizáciu grafickej karty a monitoru najmä pri hraní hier.

K dokonalému hernému zážitku patrí množstvo technológií, neustále vyšší výkon a dokonalejšia grafika s novými efektmi. To všetko nás núti mat' stále lepší a výkonnejší hardvér, lenže aj na tom najlepšom počítači časom zistíte, že to akosi nie je úplne ono. Prudko nám síce stúpa výkon grafík, takže nie je najmenší problém zahrat' si väčšinu hier na maximálne detaily aj s grafikou zo strednej triedy a v rozlíšení Full HD, lenže nie vždy dosiahnete ideálnych 60 obrazových snímok za sekundu, čo je rýchlost' väčšiny LCD monitorov na trhu. Framerate 60 fps sa už v minulosti ukázal ako problémový pre video, pretože vyhovoval americkej norme NTSC, ale u nás, kde používame normu PAL a 50 Hz v elektrickej zásuvke…

Pri NTSC norme sa 30 obrázkov za sekundu prerátalo pomerne l'ahko – každý záber sa vykreslí 2× a matematika poste nepustí – 2×30 = 60. Problémy nastali pri prepočtoch videa vo formáte PAL, kde sa obraz vykresl'oval 50× za sekundu (25 polsnímok), takže nám pribudol režim 50 alebo 75 Hz (3×25). S príchodom Blu-ray, ktoré sa snažili o maximálnu vernosť prepisu videa z filmového pásu sa ale zistilo, že filmový pás má iba 24 políčok za sekundu a pri vykresl'ovaní na vel'koplošných TV v HD bol obraz odrazu akýsi trhaný. Prišiel preto d'alší režim – špeciálne pre kinofilm – kde sa video vykresl'ovalo v nejakom násobku 24 fps, čiže napr. 3× každý záber = 24×3= obrazová frekvencia 72 Hz, alebo (pri lepších zobrazovačoch) 96 Hz. Koncový zákazník tieto frekvencie nijako neriešil, pretože navonok sa komunikovali len zjednodušené prepočty, napr. obrazovky s podporou 24 fps pre Blu-ray video a pod.

Video však má na rozdiel od počítačovej hry konštantnú rýchlost', takže zabudovat' podporu pre tých pár kl'účových frekvencií je nesmierne jednoduché a aj lacné. Podl'a vstupného signálu sa displej dokáže prepnút' do príslušného režimu a ponúknut' tak vel'mi prirodzený a najmä plynulý obraz. Pri renderingu náročnej hernej grafiky je ale rýchlost' vykresl'ovania premenlivá, pretože jednoduchšiu scénu dokáže VGA vykreslit' rýchlejšie, než nejakú supernáročnejšiu. Počas hry sa teda fps mení podl'a náročnosti danej scény a monitor, ktorý pracuje na konštantnej obrazovej frekvencii sa musí „zosynchronizovat'" s grafickou kartou.

Ak vám klesnú počty snímok za sekundu POD alebo NAD napr. 60 (pri bežnej nastavenej obnovovacej frekvencii monitoru 60 Hz), „rozpadne sa trochu obraz". Objavia sa v ňom také tie známe „schody" (roztrhnutia zvyčajne uprostred obrazovky), alebo sa môžu objavit' nejaké iné nepríjemné deformácie. Tento problém čiastočne riešila technológia V-Sync, ktorá však jeden problém v podstate len nahradila iným. Po zapnutí V-Sync síce dochádza k synchronizácii medzi grafikou a monitorom, ale ak grafika nestíha dodávat' obraz na 60 snímok za sekundu, dôjde k prepadu na 30 fps, teda na polovicu. Obraz je síce plynulejší, ale pokles fps je u dynamickej hry dost' citel'ný.

To prináša problém s odozvou pri hre (tzv. input lag), pretože obraz po reakcii používatel'a (pri stlačení klávesnice alebo pohybe myši) reaguje oneskorene. Konzoloví hráči tento rozdiel asi nepostrehnú, ale nároční a profesionálni počítačoví hráči samozrejme vedia o čom hovoríme. Tu sa všetko ráta na niekol'ko milisekúnd a preto aj najmenšie zaváhanie vás môže stát' niekol'ko desiatok minút „zbytočnej" hry.

Len pre úplnosť dodávame, že dnešné špičkové herné monitory pracujú bežne aj na frekvenciách 120 alebo 144 Hz a s nástupom 4K rozlíšenia sa problémy spojené so synchronizáciou obrazu prejavia ešte výraznejšie než je tomu dnes pri „menšom" Full HD rozlíšení.

NVIDIA G-Sync je čosi pre náročných

Celý zázrak menom G-Sync spočíva v presnej synchronizácii vykresl'ovania obrazu medzi monitorom a grafikou. Ak by teda poklesol počet snímok generovaných grafikou v počítači, zníži sa automaticky aj obrazová frekvencia tak, aby sa každý hotový frame vykreslil presne v danom čase a naopak, ak sa rýchlost' zvýši, zrýchli sa aj zobrazovanie na monitore.

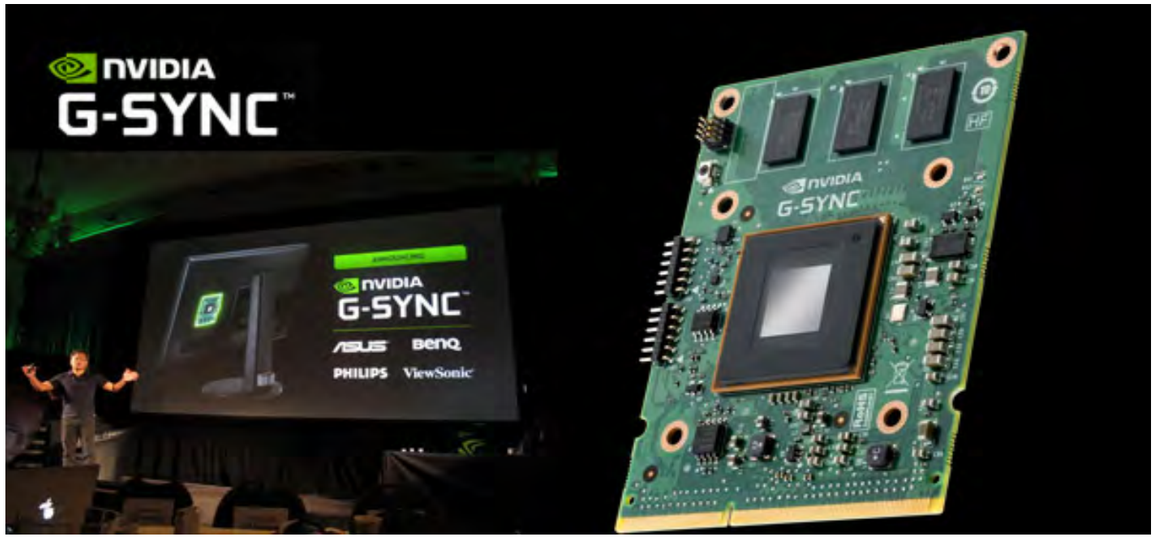
Priamo v monitore sa preto nachádza akýsi modul, resp. malý počítač, ktorý riadi vykresl'ovanie obrazu podl'a informácií, ktoré získava od VGA. Ide teda čisto o hardvérové riešenie, kde potrebujete špeciálny monitor s G-Sync modulom a grafickú kartu od Nvidie (model GeForce GTX 650 Ti a vyšší s jadrom Kepler). Vd'aka neustálej presnej synchronizácii frekvencie monitoru s vykreslením obrazovej snímky z grafickej karty sa dosahuje úplne plynulý obraz bez trhania, či oneskorenia.

G-Sync je podporovanými s operačnými systémami Windows 7, 8 a 8.1 a jeho podporu prisl'úbili najväčší výrobcovia monitorov na svete (Asus, Benq, Philips a Viewsonic). Nvidia pre túto technológiu vyvinula špecializovaný kit, ktorý sa dá „domontovat'" do vybraných monitorov. Ako prvé sa na našom trhu objavili monitory Asus, ktoré však mali (ako každá technologická novinka) nekrest'anskú cenu presahujúcu u niektorých predajcov aj tisíc Euro. My sme však mali možnosť otestovat' ako jedna z prvých redakcií aj horúcu 27" novinku spoločnosti Philips, ktorá práve prichádza na náš trh s ovel'a rozumnejšou cenovkou okolo 500 Euro.

Philips 272G5DY na redakčnom stole

Testovaný monitor má uhlopriečku 27" a ponúka rozlíšenie Full HD. To je taký rozumný kompromis medzi vel'kosť ou obrazovej uhlopriečky a kvalitou zobrazenia s prihliadnutím na cenu. Vyššie rozlíšenie by sa podpísalo na výrazne vyššej cene, čím by sa stal horšie predajný, no a samozrejme potrebovali by ste aj výkonnejšiu zostavu. Menšia uhlopriečka by zas znamenala menší herný zážitok, takže 27" a Full HD považujeme dnes za vel'mi rozumný

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



kompromis aj pre náročnejších hráčov, čo si potrpia na kvalitu každého pixelu.

Monitor má výbornú ergonómiu. Má pomerne široký stojan, ktorý ponúka stabilnú základňu pre vel'ký displej a má polohovatel'nú nohu, na ktorej môžete obrazovku posúvat' hore, dolu, naklápat' ju a otáčat' do strán. Nechýba dokonca ani pivot, čiže otočenie displeja o 90° (na výšku). Anglicky by sme zjednodušene povedali, že monitor ponúka SmartErgoBase, ktorá kombinuje funkcie Swivel, Tilt, Pivot a Height adjustment.

Samozrejme už v základnej výbave je integrovaný aj NVIDIA G-SYNC modul, ktorý naozaj skvelo funguje a pomáha vo vykresl'ovaní skutočne plynulého obrazu. Maximálna obrazová frekvencia je 144 Hz (v Gaming režime), čo je 2,4 násobne viac, než ponúkajú bežné monitory. Samozrejme monitor hravo zvláda aj tradičné frekvencie a bez problémov prehrával aj video, alebo zvládal bežnú kancelársku prácu. Ide o výborný monitor s nízkou odozvou (1 ms), podporou 3D technológie obrazu (NVIDIA 3D Vision-Ready) a d'alšími vymoženost'ami, ktoré vychádzajú z jeho lepšej technologickej výbavy. G-SYNC je však to primárne, čo ho odlišuje od konkurencie a preto sme sa pri testoch zamerali práve na túto schopnost'.

Monitor má iba jeden jediný vstup a to Display Port, ktorý je garanciou presnej komunikácie medzi VGA a LCD. Ak by ste chceli používat' akékol'vek staršie rozhrania, bolo by to degradovaním obrazu (využitie DP to eliminuje). Teoreticky by šlo použit' aj DVI s Dual-Link káblom, no pri použití nejakých single káblov by ste nikdy nedosiahli tú potrebnú dátovú priepustnost'. Použitie DP je preto opät' vel'mi rozumný krok, aj ked' mne osobne by chýbal ešte aspoň jeden HDMI port pre hernú konzolu, s ktorou môj počítač zdiel'a monitor (moja „domáca" zostava má na jeden LCD pripojené PC a dve konzoly, takže...). Toto je však daň za G-Sync.

K hardvérovej výbave herných monitorov Philips patrí aj integrovaný 4-portový USB 3.0 hub. Na monitore je to vel'mi príjemný a najmä praktický doplnok. Mám síce skrinku, ktorá má spredu dostupné nejak USB porty, no tie obvykle okupujú flashky alebo externé disky a tak zvažujem dokúpenie malého USB rozbočovača. Integrácia tohto zariadenia do monitoru mi preto príde ako super nápad.

Funguje to!

Už pri uvedení technológie G-Sync sa objavili oslavné články a množstvo videí. Tie nás akosi neoslnili, ale... Naozaj to funguje a naše zhodnotenie je jednoznačné. G-Sync je navyše vysoko návykové. Žial' je to technológia, ktorá sa nedá ukázat' na obrázkoch, ba dokonca ani vo videu, pretože to je snímané konštantnou rýchlost'ou.

Monitor skrátka musíte vidiet' naživo a samozrejme aj s príslušným hardvérom, aby ste docenili výhody tejto novej technológie. Vyskúšaním sme niekol'kých hier a ten pocit je proste perfektný.Dynamické scény boli ovel'a prirodzenejšie nech už ste sa preháňali autom po závodnej dráhe, alebo ste virtuálnym terčom naháňali nepriatel'ov po obrazovke. Pocit z plynulého pohybu je prosto neopísatel'ný.

Samozrejme zaujímalo nás ako si poradí monitor s grafikou ATi. Žiadne vel'ké prekvapenie sa však nekonalo. Po výmene VGA za trochu staršiu ATi Radeon HD 6450 s Display Portom a jej pripojení na monitor Philips sa objavil normálny obraz a monitor pracoval ako štandardný lepší herný monitor. Plynulost' zobrazovania však bola citel'ne horšia a nebolo to len slabšou VGA.

Verdikt

NVIDIA G-SYNC je po dlhom čase skutočne nová revolučná technológia, ktorá môže byt' dôvodom pre upgrade herného počítača a dôvodom, prečo uvažovat' o VGA s čipom NVIDIA. Proste TOTO TREBA ZAŽIŤ! V neprospech NVIDIA hovorí zatial' len vyššia cena monitorov s G-Sync, čo sa však iste časom zmení. Dá sa predpokladat', že do roka budú na trhu aj cenovo vel'mi dostupné modely, čo ostatne naznačuje už aj testovaný Philips. Táto technológia sa však stane doslova nepostrádatel'nou pri vel'kých 4K monitoroch, kde sa chyby v obraze spôsobené zlou synchronizáciou prejavia asi najvýraznejšie.

Bude vel'mi zaujímavé sledovat', či v tomto smere niečo podnikne aj AMD a akými krokmi sa pokúsi získat' spät' hráčov na svoju stranu.

Marek Poleč

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

DRIVECLUB™

Ako už názov napovedá, zažijete veľké jazdecké bitky predovšetkým pri multiplayerových zápoleniach. Hlavnou výhodou bude kompletné sociálne interakcie, dynamický herný obsah a veľký počet klubov, súperiacich o popredné priečky v rebríčkoch.

V jednom klube môže byť maximálne 12 hráčov a každý ťaží z výhier tých ostatných, keď sa naopak nebude dariť, tak jednoducho zoženiete skúsenejšieho kamaráta, ktorý vás vytiahne z maléru. Nachystanú veľkú riadku pravidelných výziev a rôznych šampionátov úplne ľahko rozšírite o vlastné preteky. Nad tvorbou máte úplne voľnú kontrolu a môže sa jednať len o zdolaní krátkeho úseku s čo najvyššou rýchlosťou alebo naopak pomerne dlhú etapu, kde víťaz berie všetko.

Tvorcovia z Evolution Studios sa plne sústredí na vyvážený jazdný model av dosahu ostatných pretekárov zostanete aj pomocou herných aplikácií na platformách iOS a Android.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Sony Xperia Z3

nástupca ešte stále novej vlajkovej lode

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony
Dostupná cena : od 529€

PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie
+ prepojenie s PS4
+ výdrž batérie
+ prachuvzdornost' a vodeodolnost'

- nadstavba Sony
- prehrievanie

ŠPECIFIKÁCIE:

Verzia operačného systému: Android 4.4.4.
Procesor: Snapdragon 801
Operačná pamäť: 3 GB
Vel'kost' úložiska: 16 GB
Slot pre pamäťovú kartu: Micro SDXC (max. 128 GB)
Displej: 5,2" IPS 1920 × 1080 bodov
Rozlíšenie snímača: 20,7 Mpx
Rozmery: 146 × 72 × 7,3 mm
Hmotnost': 152 g

HODNOTENIE:
90%

Pri japonskom výrobcovi Sony začíname mat' pocit déjà vu, ked'že v minulosti to bola spoločnost' Nokia, ktorá vyhlasovala, že každý týždeň prinesie nový telefón. Z3 síce neprichádza tak skoro, no 6 mesiacov na novú generáciu vlajkovej lode je pomerne krátka doba a zákazníci, ktorí si kúpili nie najlacnejšiu Z2, si môžu pripadať ukrivdení. Oplatí sa upgradovať?

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Na prvý pohl'ad si obidva telefóny môžeme pol'ahky spliest', najmä pre filozofiu OmniBalance, príznačnú pre sériu Xperia Z, no pri lepšom pohl'ade a porovnaní sa začnú vynárat' jemné vylepšenia a oblejšie tvary. Vd'aka nim sa Z3 drží pohodlnejšie a prirodzenejšie. Hrany sú po novom farebne zladené so zostatkom (oproti pôvodným strieborným), čím sa dizajn zjemnil a pôsobí prémiovo. Dostupné farebné variácie sú biela, čierna, medená a strieborno-zelená. Novinka sa zoštíhlila o 0,9 mm a schudla o 11 g. Pre neopatrných bola zachovaná prachuvzdornost' a vodeodolnost', takže ak by ste náhodou vošli do sprchy oblečený a vo vrecku si zabudli Z3, nebude to znamenat' žiadnu katastrofu, iba prípadný alkohol v krvi. Vel'ký pozor si však zaslúži zadná, ale aj predná strana, ktoré sú náchylné na škrabance. Sony v špecifikácii neuvádza typ použitého skla, no dodávané by mali byt' rovnako ako Dragontrail, tak aj Gorilla Glass. V akom pomere, prípadne aké kusy sú na našom trhu, sme nezistili.

Displej

Menit' niečo, čo zákazníkom vyhovuje a s čím sú spokojní, nemá zmysel a Sony si to dobre uvedomuje. Namiesto zbytočného zvyšovania rozlíšenia sa zachovalo pôvodné FullHD a my nemáme najmenšie výhrady. Marketingovo je 1440p určite lákadlom, no obetovat' výdrž či plynulost' chodu, ako je tomu napr. v prípade LG G3, za to nestojí. Vylepšená bola svietivost', takže displej je čitatel'nejší na priamom slnku. Mrzí nás len rozloženie plochy do piatich riadkov so štyrmi zbytočne vel'kými ikonami, čím sa neefektívne využíva priestor.

Kamera

Podobná zmena, či skôr zachovanie, sa týka aj fotoaparátu. Na zadnej strane nájdeme rovnaký 20,7-megapixlový senzor, schopný zaznamenávat' videá v 4K s 30 fps a 1080p s 60 fps. Rozdiel je v použitých šošovkách, ktoré majú oproti Z2 širší uhol záberu a nastavení citlivosti ISO s hodnotou až 1280, čo by malo zlepšit' výsledné fotografie v horších svetelných podmienkach. Kozmetickými zmenami prešli aj režimy fotenia, v rámci ktorých pribudol tzv. „Face" pre záznam z prednej aj zadnej kamery súčasne. Horkým prekvapením je oznam pre nahrávanie v 4K s upozornením, že telefón sa pri zázname prehrieva a pri vysokej teplote aplikáciu vypne. Na podobné praktiky nie sme zvyknutí, najmä ak konkurencia ničím podobným netrpí. Nahrat' si 3 minúty a potom chladit' telefón?!

Hardvér a výkon

Pokial' sa na Z3 pozrieme len podl'a papierových špecifikácií, hned' je jasné, že ide o takmer najlepšie a najvýkonnejšie komponenty na trhu. Qualcomm Snapdragon 801 mala už aj Z2, ale ten bol pretaktovaný až na 2,5 GHz (oproti 2,3 GHz) a spolu s 3 GB RAM, 16 GB vnútornej pamäte, rozšíritel'nej až o 128 GB, ide už o notebook a nie telefón. Neraz sme sa ale presvedčili, že problémom nie je zvýšit' výkon, ale neminút' batériu za hodinu jeho využívania. Sony od začiatku proklamovalo, že napriek menšej kapacite 3100 mAh (oproti 3200 mAh), jasnejšiemu displeju a vyššiemu výkonu, vydrží novinka 2 dni používania. To sú síce odvážne slová, no v prípade už predošlých Xperií Z sme sa presvedčili, že výdrž je ich prednost'ou. A skutočne tomu nie je inak ani pri Z3, ktorú sme pri testovaní dostali až na túto hranicu bez toho, aby sme sa museli obmedzovat'. Pre ešte radikálnejšie šetrenie, ak sa napríklad vyberiete stanovat', je možné zapnút' Stamina mód, čím sa výdrž predĺži o viac ako týždeň. Úspore by mala napomáhat' nová technológia, pri ktorej sa zobrazovaný obsah uchováva v pamäti a nie je nutné ho stále obnovovat'. Ozvučenie prehrávaných médií a hier má na starosti dvojica kvalitne hrajúcich reproduktorov smerujúcich dopredu, čím nehrozí ich prekrytie a utlmenie prstami.

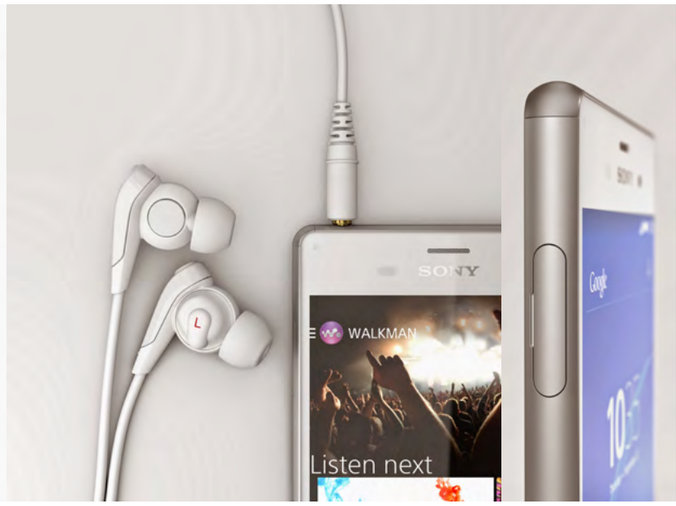
Softvér

Verziou Androidu Sony rovnako nezaostáva, takže Z3 beží na Android KitKat 4.4.4. Horšie je to ale s použitou nadstavbou, ktorá by si už zaslúžila zmeny, ako to ukázal v poslednej dobe Samsung. Ide o kompromis čistej verzie a úpravy ostatnými výrobcami. Vo výbave štandardne nechýba vlastná galéria, prehrávač Walkman a požičovňa filmov. Vel'ké uznanie skladáme zvukovému prejavu. Sony používa vlastný DSEE HX engine, sl'ubujúci zlepšenie zážitku aj z menej kvalitných MP3 a rozdiel nie je len reklamným t'ahom. Stopy s vysokým rozlíšením sú označené „HR" logom a ich zvuk je plný, s pocitom priestoru. Ťahákom pre hráčov a majitel'ov konzoly je integrácia s PS4. Pomocou držiaka sa telefón upevní na gamepad a konzola sa postará o streamovanie obsahu na jeho obrazovku. Docielime tým naozaj pohodlný a plnohodnotný herný zážitok, neobmedzený menším výkonom prenosných zariadení.

Záverečné hodnotenie

Oplatí sa teda vymenit' Z2 za Z3? Pokial' už vlastníte Z2, myslíme si, že nie. Ide o vylepšenie a doladenie už aj tak výborného telefónu, no ak sa chystáte vstúpit' do rady Xperia Z, je Z3 určite tou najlepšou vol'bou. Kvalitné a luxusné spracovanie spolu s výkonným hardvérom a najlepšou výdržou na trhu sú silné argumenty, prečo si zvolit' práve tento model. Ak k tomu vlastníte ešte aj PlayStation 4, rozmer použitel'nosti sa ešte rozšíri. Pokrivkávajúce UI je možné vylepšit' nespočetným množstvom vlastných launcherov a upravených ROM, a prehrievanie pri natáčaní 4K videa bude trápit' len zanietencov pre túto, zatial' novú, technológiu.

Róbert Babej-Kmec



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

Speedlink Phantom Hawk Flight Stick

Vitajte na palube !

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Speedlink
Dostupná cena : 30 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ páka prispôsobená na lietanie
+ množstvo ovládacích prvkov
+ dizajn
+ posuvný ovládač zrýchlenia

- niektoré ovládacie prvky pôsobia lacno

ŠPECIFIKÁCIE:

Ovládacie prvky:
ovládač zrýchlenia, dvanásť tlačidiel

Dĺžka kábla: 2m

Rozmery:
185×185×240mm
(Š×H×V)

HODNOTENIE:
80%

Éra herných joystickov a volantov k PC je už mierne za nami. Časom ich nahradili gamepady, ktoré sú tak povediac multifunkčné a hodia sa takmer na každý herný žáner. Joysticky sa zväčša špecializujú na letecké simulátory a všeobecne na hry a aplikácie, v ktorých sa používajú letecké dopravné prostriedky. Speedlink si túto situáciu plne uvedomuje a vypúšťa príslušenstvo určené predovšetkým na lietanie. Predstavujeme Phantom Hawk Flight Stick !

BALENIE

V klasickej kartónovej škatuli sa nediali žiadne zázraky, našli sme tam len to hlavné, teda poctivo zabalený joystick a nejakú tú dokumentáciu.

"LETECKÝ" PLAST

Nečakajte žiadne prémiové materiály, celý kolos pozostáva z plastu, čo však v zóne herného príslušenstva nemôžeme nijak zazlievať, keďže sa od neho okrem občasných prílišných vnorení sa do hry, neočakáva žiadna extrémna pevnosť. Všeobecne drží konštrukcia pokope celkom pevne. Okrem lacnejšieho dojmu z niektorých ovládacích prvkov, sa dá povedať, že je po tejto stránke zvládnutý veľmi dobre. Nestretávame sa so žiadnym vŕzganím, ohýbaním či inými nepríjemnými vecami.

TRETÍ ROZMER

V mnohých situáciách len jednoduchý joystick nestačí a hráč potrebuje na ovládanie hry viac možností, ako jeho zariadenie ponúka. Myslíme si, že v tomto prípade to nebude problémom. Okrem troch osí, v ktorých sa páka otáča, ponúka hneď dva štvorsmerové analógy a tri tlačidlá. Na podstavci sa nachádza ďalších šesť tlačidiel a jeden posuvník na ovládanie trysiek.

A ČO VO VZDUCHU ?

Príslušenstvo nepotrebovalo žiadnu špeciálnu inštaláciu a postaral sa o to predvolaný ovládač od Microsoftu. Pre tých, ktorí nemajú k dispozícii internetové pripojenie alebo majú s predvoleným ovládačom problém, prikladá výrobca i inštalačné CD. Nie každý ovládač totiž podporuje všetky funkcie joysticku a použitím neautorizovaného ovládača môžete prísť o určité veci, ako napríklad vibrovanie.

Hneď po rozbalení sme vzlietli do vzduchu v hre Battlefield 3, ktorá umožňuje nastaviť si ovládanie lietadla nezávisle od ostatných častí hry a zároveň použiť tieto nastavenia iba ako alternatívne ku klávesnici. Teda kedykoľvek počas hry môžeme prejsť na normálne ovládanie a joystick použiť len ak už sedíme v stíhačke. Po pár minútach strávených konfiguráciou tlačidiel, otočných osí a nastavovaním citlivosti, sme sa pustili do lietania. Chce to troška zvyku, no po pár nevydarených obratoch a haváriách sme už dokázali vykúzliť viac ako s klávesnicou a myškou. Pár hodín a cítili by sme sa v stíhačke ako doma. Veľkou výhodou je kombinácia klávesnice a myšky, lepšej pri striel'aní a mierení s polohovateľným joystickom – lepším pri ovládaní vozidiel.

Samozrejme, joystick sa dá využiť aj na iné žánre či hry, nielen na letecké simulátory a vojnové hry. Nad klávesnicou majú navrch aj v oblasti racingoviek. Síce to nie je pravé orechové a s gamepadom či volantom sa hrá o niečo pohodlnejšie, stále nám to oproti klávesnici umožňuje určiť akou intenzitou chceme vytáčať. Pri rýchlych reakciách pri preteku je ale dosť nepraktické lietať s pákou zo strany na stranu.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Na spodnej strane sú umiestnené štyri gumené prísavky, ktoré majú za úlohu držať joystick prilepený pri stole pri akomkoľvek zápase hry. Platí to však len pri rovnom povrchu, pokiaľ máte stôl nepravidelného tvaru, alebo na ňom nemáte lak, ktorý prekrýva ryhy v dreve, tak prísavky strácajú na funkčnosti a bude sa vám to pod rukou trocha hýbať. Páka sa svojím štýlom i správaním prikláňa k leteckému dizajnu a jej zámer je jasný. Treba uznať, že svoj účel spĺňa a obľúbila by si ju väčšina nadšencov leteckých simulátorov. Ak tento žáner nepreferujete, tak vám bude zbytočný. Ovládacie prvky sú rozostavené tak, aby boli čo najlepšie využiteľné na ovládanie lietadla.

VERDIKT

Phantom Hawk spĺňa svoju úlohu všetkými desiatimi. Joystick, hrajúci sa na páku zo stíhačky, poskytne v leteckých hrách všetky potrebné osi otáčania a ovládacie prvky, čím zjednoduší a hlavne spresní ovládanie lietadla. Konštrukcia zodpovedá svojmu účelu a cenovej kategórii a v rámci zamerania na lietanie sa na "flightstick" nedá povedať nič zlé. Ak hľadáte schopné letecké príslušenstvo k počítaču, ktoré vylepší váš herný zážitok za pomerne nízku cenu pohybujúcu sa okolo 30€, môže toto byť pre vás dobrá voľba.

Eduard Čuba

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

ASUS Zenfone 4

Low-end v luxusnom obale

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Dostupná cena : 130 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ systém
+ fotoaparát
+ cena

- batéria

ŠPECIFIKÁCIE:

Technická špecifikácia

OS: Android 4.4 (KitKat)
Rozmery: 67.9 × 136.8 × 11.3 mm
Hmotnosť: 145 g
CPU: Intel® Atom™ Z2520 (1.2 GHz)
RAM: 1 GB LPDDR2
ROM: 8GB eMMC Flash + MicroSDHC (do 64 GB)
Konektivita: WLAN 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.0, dual SIM
Displej: 4.5-palca, WVGA 800×480
Batéria: 1750 mAh Li-Polymer
Kamera: predná 0.3 Mega-Pixel Zadná 8 Mega-Pixel, F2.0 Aperture, PixelMaster

HODNOTENIE:
80%

Spoločnosť Asus sa v snahe rozširovať svoje portfólio mobilných zariadení pomaly cez notebooky a tablety prepracovala až ku bežným mobilným telefónom. Napriek tomu, že sme tu už pár výkrikov do prázdna videli, zatiaľ sa žiaden z Asus telefónov nejakej veľkej slávy nedožil. Očividne z toho však nemá hlavu v smútku a uvádza na trh rovno 3 zariadenia rodu Zenfone. Do rúk sa nám dostal najlacnejší z nich, Zenfone 4, v 4,5 palcovej verzii, ktorý kombinuje prvotriedny dizajn a dielenské spracovanie s celkom príjemnou hardvérovou výbavou.

PRVÉ DOJMY

Zenfone 4 sa už na prvý pohľad tvári luxusne a svedčí o tom aj prepracovaná škatuľka. Ani po jej otvorení by človek nepovedal, že sa jedná o zariadenie za 130 eur. Vyzerá luxusne a kým sa človek nepozrie do špecifikácií a nezapne ho, bez problémov by mu uveril aj o jednu-dve stovky viac. Nesklamú ani pribalené slúchadlá, ktoré svojím tvarom (a pomerne kvalitným zvukom) vyčnievajú z pomedzi rádových headsetov pribalených k telefónu. Samozrejmosťou je USB nabíjačka.

PEVNÁ A KRÁSNA

Čo sa už len dá viac o konštrukcii povedať? Na tejto stránke zariadenia si vývojári dali skutočne záležať, telefón vyzerá štýlovo a zároveň elegantne. Zadný kryt perfektne prilieha na telo telefónu a človek o jeho odnímateľnosti pri prvom kontakte zapochybuje. Predsa len sa nájde jedno miestečko, v ktorom sa dá odpojiť od konštrukcie a odhaliť, čo pod sebou skrýva. Aj keď sa dá kryt dole, batéria sa zdá byť vstavaná, keďže jej odpojenie bez pomoci šróbováka možné nie je. Ponúka nám prístup len k dvom microSIM kartám a microSDHC šachte.

Aj napriek hrubším okrajom vyzerá predná strana vcelku dobre. Pod displejom nájdeme 3 dotykové tlačidlá a na vrchnej strane na nás číha predná kamera so slúchadlom. Až na malý pásik na spodnej strane je predný panel chránený Corning Gorila Glass 3, poskytujúcim slušnú ochranu voči poškriabaniu či nárazu. Po niekoľkých dňoch aktívneho používania v rôznych podmienkach bol displej stále ako nový a bez škrabancov. Keďže konštrukcia pôsobí pevne, nevŕzga a ani sa neohýba, dostáva taktiež plus. V skratke povedané, táto časť zariadenia je zvládnutá na jednotku.

ZARIADENIE SA ZAPÍNA

Po ohmataní si konštrukcie sme zrejme od zariadenia čakali priveľa a pozabudli na jeho relatívne nízku cenovú skupinu. Už pri spustení si skúsený používateľ všimne, že rozlíšenie 800×480 pixlov nie je na 4,5-palcovom displeji práve ideálne. Po dlhšom používaní sa však dá zhodnotiť, že je viac-menej dostačujúce. Rovnako udrú do očí aj menej sýte farby klasického TFT displeja. V danej cenovej kategórii sa však niet na čo sťažovať.

ATOM V SPOLUPRÁCI S KITKATOM

Asus sa vybral trochu menej štandardnou cestou a rozhodol sa pri svojich Zenfonoch dôverovať Intelu. V srdci Zenfone 4 tiká dvojjadro na frekvencii 1,2 gigahertza, ktorému sekunduje 1 gigabajt operačnej pamäte a grafika PowerVR. Opäť sa dá povedať, že to nie je žiadna sláva, no v rámci svojej cenovej kategórie sa to dá považovať za bežnú konfiguráciu.

Spoločnosť nezahál'a ani na softvérovej stránke a postarala sa, aby Zenfony dostali i najnovší Android vo verzii 4.4.2. Systém na tejto konfigurácii beží stabilne a celkom svižne. Občas sa stretneme s menším zaseknutím či spomalením, no nejde sa o nič, čo by prekážalo v používaní. Od low-endu sa neočakávajú žiadne náročné aplikácie, no zariadenie nemá problém zvládať viacero sociálnych aplikácií ako Facebook, Messenger, Skype či Snapchat bez akýchkoľvek problémov. Tie nastali až keď sme sa dostali k hrám, s ktorými si očividne až tak dobre nerozumie. Aj klasiky ako Subway Surfers sa miestami stávajú nehrateľnými kvôli sekaniu.

Ťažkosti má možno na starosti dosť náročná nadstavba, ktorú však treba pochváliť za množstvo zaujímavých a praktických funkcií, ktoré v bežnom systéme chýbajú. Okrem zmeny grafickej stránky sa zmenila i horná lišta, kde sa popri centre oznámení nachádzajú dosť komplexné nastavenia. Poteší aj niekoľko predinštalovaných aplikácií, ako "What´s next", svietidlo, rýchle poznámky či skratka na uvoľnenie miesta v operačnej pamäti. Nezaostávajú ani widgety, ktoré sa taktiež objavili v hojnom množstve.

MULTIMÉDIÁ

Asus vie čím potešiť a nezabudol ani na skvelý 8 Mpx fotoaparát, ku ktorému pribalil množstvo funkcií ako HDR, Turbo Burst, hĺbka ostrosti pol'a, tvorba gifov a mnoho ďalšieho. Nesklame ani šikovný autofocus, ostrosť s farebnosťou sú taktiež na veľmi dobrej úrovni. Video sa nám natáča vo FullHD, no na využitie jeho plného potenciálu budeme potrebovať o čosi lepší displej. Potešili nás aj

zlepšenia pehrávania hudby; ekvalizér, bass boost či nastavenia priestorového zvuku, ktoré tu vídať len málo kedy.

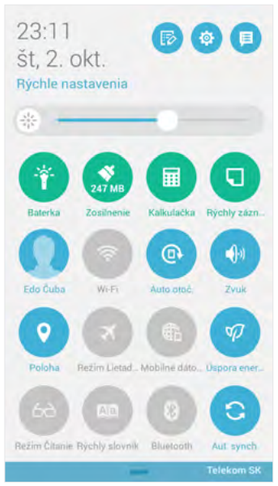
BATÉRIA

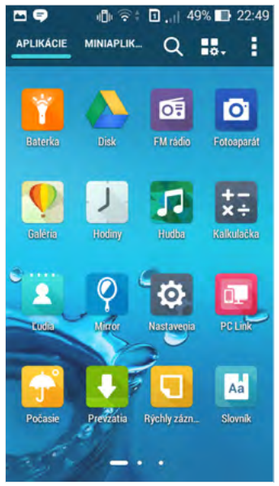
Keď už ste si takmer povedali, že za tú cenu je to celkom fajn mobil, svoju mienku po tomto odstavci zrejme prehodnotíte. Vstavená batéria má kapacitu 1750 mAh, čo v reálnom využití vyzerá asi tak, že vydrží od rána "až" takmer do večera. Samozrejme, závisí od intenzity používania, no nedá sa povedať, že by sme mu dávali nejako veľmi zabrať a aj tak nás už o ôsmej večer opúšťal. Pripravte sa na to, že zrejme každú noc strávi na nabíjačke a keď mu nedáte vydýchnuť, tak možno si pri zásuvke poleží i cez deň.

VERDIKT

Zenfone 4 je skvelý telefón za dobrý peniaz, konštrukcia je doslova a do písmena parádna, softvér je skvelý, fotoaparát nadštandardný, hardvér priemerný a batéria tragická... Všetko predsa musí mať svoje muchy, no nie? Pokiaľ sa vám predstava takéhoto telefónu zapáčila a nepatríte medzi tých, čo ho celý deň nepustia z ruky, tak sa prekusnete i cez tú batériu. Pokiaľ vám facebook nedá spať a Messenger neprestáva pípať, tak to zrejme nebude práve najšťastnejšia voľba.

Eduard Čuba





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

Lenovo Vibe Z2 Pro

Revolúcia alebo len d'alší 6-palcový obor?

GENERATION ★ TOP PRODUKT ★ TIP REDAKCIE

GENERATION ★ DOBRÁ CENA ★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena : 450 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ výkon
+ batéria
+ fotoaparát
+ cena

- citlivosť antény

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: 6-palcov IPS, QHD (2 560 × 1440), 490 PPI
OS: Android 4.4 KitKat, Vibe 2.0 UI
Čipset: Qualcomm Snapdragon 801
CPU: 4 × 2,5GHz
GPU: Adreno 330
RAM: 3GB
ROM: 32GB
Fotoaparát: 16Mpx, optická stabilizácia obrazu, duálny LED blesk, nahrávanie 4K videí, HDR
Predný fotoaparát: 5MPx
Konektivita: Wi-Fi, Bluetooth, GPS, A-GPS, NFC, LTE, dual SIM
Rozmery: 156 × 81,3 × 7,7mm
Hmotnosť: 179g

HODNOTENIE:
90%

Spoločnosť Lenovo sa podobne ako mnoho d'alších čínskych značiek rozhodla pokúsiť sa prehryzť i na európsky trh aj v segmente mobilných telefónov. Na rozdiel od ostatných má však obrovskú výhodu v tom, že tu nezačína ako úplne neznáma značka, ale ako počítačový gigant s dobrým menom, ktorý len rozširuje spektrum svojich zariadení i na mobilné telefóny. Spoločnosť sa to rozhodla urobiť vo veľkom štýle a svojím debutovým zariadením poriadne zavariť konkurencii. Zoznámte sa s Vibe Z2 Pro.

Telefón snáď predstavovať netreba, masívna reklamná kampaň a nespočetné množstvo článkov sa už o reklamu postarali. Treba uznať, že to bol skvelý marketingový ťah prísť na trh s niečím extra. Na internete už padlo mnoho superlatív vykresľujúcich telefón ako dar z nebies. Treba to však uviesť na skutočnú úroveň, telefón sám o sebe nepredstavuje nič, čo by sme tu už nemali, zásadný rozdiel je ale v cene, ktorá sa pohybuje približne okolo 450€, čo je len o niečo viac ako polovica toho, čo za takéto niečo chce konkurencia. 6-palcový displej s obrovským rozlíšením a krásnymi farbami, štvorjadro s frekvenciou 2,5-gigahertza s 3GB RAM v závese a kvalitná konštrukcia z brúsenej ocele robia z modelu Vibe Z2 Pro špičku medzi zariadeniami na našom trhu, v ktorom hrá cena v konkurenčnom boji veľkú rolu.

6-PALCOV

Bohužiaľ, stále sa neupustilo od štýlu "čím väčší tým lepší" a výrobcovia zrejme očakávajú reakcie "hurá", je ešte väčší ako ostatné! Rozmerom dosť pomáhajú minimalistické okraje okolo displeja, no stále sme názoru, že by predsa len stačilo 5 – 5,5-palca namiesto tých šiestich. Čo sa týka nosenia zariadenia vo vrecku, to nie je žiadna výhra, síce sa vojde do bežných nohavíc, no pri sedení či inom ohýbaní nohy jednoducho troška zavadzia. Samozrejme, takýto rozmer má i svoje výhody, pod ochranným sklíčkom Corning Gorilla Glass 3 sa skrýva nádherný IPS LCD displej s rozlíšením až 1440 × 2560, ponúkajúcim hustotu pixlov až 490 na palec. Nezahálťa ani podsvietenie, ktoré zo seba dokáže vydať až 500 nitov.

Čísla znejú skvele a treba povedať, že kvality tohto displeja nie sú len na papieri. Displej patrí k absolútnej špičke, krásna farebnosť, pozorovacie uhly a prvotriedne rozlíšenie z Vibe 2 Pro robia ideálneho multimediálneho spoločníka, ktorý vďaka výkonnému podsvieteniu nesklame ani na priamom slnku. Jas si viete prispôsobiť sami alebo to necháte na senzor osvetlenia, ten to však berie príliš vážne a časté kolísanie jasu displeja je trochu rušivý element.

KONŠTRUKCIA

Problémom pri takýchto ozrutných rozmeroch často býva konštrukcia. Chlapci z Lenova však nie sú žiadni amatéri a konštrukciu tohto giganta zvládli prvotriedne. Telo sa skladá z jedného kusu brúseného hliníka, vyzerá skvele a jeho pevnosť mu môže iPhone 6 Plus len závidieť. Telefón drží pokope veľmi sľubne, nielenže pôsobí trocha robustne, ale nestretávame sa tu ani so žiadnym vŕzganím či nechceným ohýbaním.

Elegantný hliník obopína telefón z každej strany, vystupuje z neho len trojica tlačidiel na ovládanie hlasitosti a odomykanie a hľadáčik fotoaparátu na zadnej strane. Na spodnej hrane nájdeme v strede microUSB konektor, na vrchnej hrane AUX port a na boku si našla miesto i šachta pre dve microSIM karty. Pamäťovú kartu do neho, bohužiaľ, nenapcháte a budete si musieť vystačiť "len" so vstavanou 32GB pamäťou.

Nehľadiac na väčšie rozmery si výrobca trúfol na hrúbku len 7,7mm, čo je na 6-palcový telefón slušné číslo. Vďaka pevnej konštrukcii v tom nevidíme žiadnu nevýhodu. Zo zadnej strany nám ale vystupuje fotoaparát, ktorý je umiestnený na boku, čo nie je veľmi šťastné riešenie, a to či už z hľadiska ochrany fotoaparátu, či sklonu zariadenia na rovnej podložke. Fotoaparát na to však má svoje dôvody, keďže sa skladá zo šiestich optických častí. A verte, že ten milimeter navyše stojí za to, ale o tom potom. Tieto "problémy" však hravo vyrieši obal.

POČÍTAČ VO VRECKU

Kvalitná hardvérová výbava pri displeji nekončí, o bleskový beh systému sa stará štvorjadro na frekvencii 2,5GHz, ktorému sekundujú 3-gigabajty RAM a grafický čip Adreno 330. Chipset Snapdragon 801 si drží svoje meno – okamžité reakcie, stabilný a svižný systém, bohatý multitasking i podpora aj tých najnáročnejších aplikácií. Čo viac si človek môže od telefónu priať.

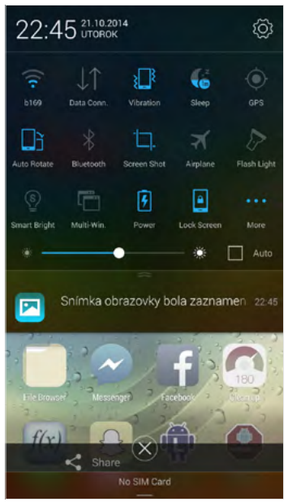
KITKAT V ŠATE LENOVO

Výkon, ktorý sme dostali do vienka, treba patrične využiť, Lenovo nám nabalilo Android 4.4 Kitkat upravený o vlastnú nadstavbu. Komu by sa však nepáčila, môže jednoducho prepnúť na predvolené užívateľské prostredie androidu. Asi najväčším rozdielom medzi týmito dvoma možnosťami je absencia menu. Všetky aplikácie sú zhromaždené na domovských obrazovkách, podobne ako pri iOS. Je to celkom praktická vec, no každý má vlastný vkus.

Okrem toho postihlo prostredie množstvo grafických úprav. Aby nebolo príliš jednotvárne, výrobca nabalil hneď niekoľko tém a možností nastavenia vzhľadu prostredia. Pribudlo množstvo užitočných aplikácií, widgetov i nastavení, ktoré v čistom systéme bežne nenachádzame.

Nezabudlo sa ani na multitasking, režim viacerých okien či ovládania jednou rukou. Možností je neúrekom.

V skratke povedané, systém je zvládnutý veľmi dobre, od pekného grafického prostredia cez rýchlosť až po desiatky funkcií, ktoré uľahčujú používanie telefónu. Spoločnosť si do systému integrovala niekoľko svojich aplikácií, ktoré uľahčujú používanie telefónu. Či už ide o praktické veci ako manažment batérie, kompas, zálohovanie, či synchronizáciu, svoje miesto si tu našla i aplikácia, ktorá sa snaží chrániť telefón či už proti softvérovým útokom alebo odcudzeniu. Menším problémom je, že v telefóne je toľko rôznych "užitočných" aplikácií, že človek ani sám nevie, čo ten jeho telefón stvára. Príkladom sú správy vyzerajúce ako SMS, ktoré nám hlásili našu polohu po strate kontaktu s mobilnou sieťou, aj keď sme mali lokalizačné služby zablokované.



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

FOTOAPARÁT

Síce fotografovanie so 6-palcovým telefónom nie je priam najpraktickejšie, musíme povedať, že Vibe Z2 Pro je na tom skvele. Spoločnosti Lenovo sa zrejme nepozdávala klasická aplikácia fotoaparátu, a tak prišla s vlastnou "SNAPit", ktorá sa okrem základných módov, ktoré poznáme od iných high-endov, svojím spôsobom hrá na profesionálny fotoaparát. Pri výbere režimu je v ľavom dolnom rohu ukryté nenápadné tlačidlo, ktoré prepína medzi automatickým a profesionálnym režimom. Či ste si to doladili sami alebo sa o to postaral režim auto. Stretávame sa so skvelou ostrosťou, peknými farbami a problém nenastáva ani pri slabších svetelných podmienkach. Rozlíšenie sa nesie v znamení 16Mpx. Nechýba ani optická stabilizácia, HDR a kvalitný autofocus. Nesklamali ani videá, ktoré môžu byť nakrúcané až v rozlíšení 4K pri 30 snímkach za sekundu. Na svoje si prídu i chorobný selfie fotografi, na ktorých čaká predný fotoaparát s rozlíšením 5MPx.

A PREDSA NIEČO

Zrejme by sme mohli ešte dosť dlho pokračovať vo vychvaľovaní a bohapustom ospevovaní tohto telefónu, no potom by si už niekto mohol zamenať recenziu s reklamou. Pri všetkých možných vymoženostiach a funkciách výrobcovia z času na čas zabudnú, aká je základná podstata mobilného telefónu. A že to nie je ani LTE (ktoré, samozrejme, ani v tomto prípade nechýba), ani veľkosť a rozlíšenie displeja. Musíme sa troška postažovať na mobilnú anténu, ktorá má v 2G/3G režime o niečo menšiu citlivosť, na akú sme zvyknutí, a na miestach, kde bežne chytáme nejakú tú biednu jednu paličku, sme sa s Vibe Z2 Pro ocitli bez siete. Teraz nehovoríme o žiadnych odľahlých horách! Ale napríklad o bežnej izbe, kde väčšina telefónov nemá problém udržať kontakt so sieťou.

NEZABUDNIME NA EGO

Čo by to bol za high-end, keby sa nemohol so svojím výkonom porovnávať so všetkými naokolo? Fanúšikovia čísel si prídu na svoje. Vibe Z2 Pro vysmieva väčšinu bežných benchmarkov a pripisuje sa na popredné pozície takmer v každej tabuľke. Ak ho máme výkonovo prirovnať k niečomu známejšiemu, tak môžeme zabŕdnuť napríklad do Samsung Galaxy S5,

ktorému Vibe Z2 Pro troška škrtol cez rozpočet a ušiel mu o pár čísel.

BATÉRIA

Mnoho ľudí by si po prečítaní parametrov povedalo, že také niečo nemôže vydržať ani do obeda. Spoločnosť si však poradila na výbornú a aj na vzdory obrovskému a žiarivému displeju a výkonnému hardvéru vydrží telefón pri priemernom využívaní dva-tri dni. Teda nemusíte sa obávať, že vám aj pri každej noci v nabíjačke nevydrží do večera. Vybiť ho za deň skutočným používaním bez herných a filmových maratónov je vcelku náročné. Hlavným plusom je pri výdrži veľmi nízky odber energie v pohotovostnom režime. Nič také, že sme ho ráno vytiahli z nabíjačky a za dve hodiny nám sám od seba klesne na 90%. Batéria si drží svoju kapacitu a výrobca sľubuje pohotovostnú výdrž presahujúcu 900 hodín! Výdrži neuškodia ani hovory, ktorých by podľa tvrdenia výrobcu mal telefón dokázať zvládnuť až 45 hodín na jedno nabitie.

VERDIKT

Útok spoločnosti na náš trh týmto high-endom sa vydaril skvele, vypustili telefón, ktorý svojimi kvalitami predstavuje horúceho konkurenta i pre vyššiu cenovú kategóriu, pričom do nej sám tak úplne nespadá. Ak hľadáte nadupaný veľký high-end za dobrý peniaz, Vibe Z2 Pro môže je pre vás skvelou voľbou. Ponúka krásny displej, skvelý výkon, robustnú konštrukciu, parádny fotoaparát a nadštandardnú výdrž batérie. Trošku zamrzí slabšia anténa, v meste s ňou však nie sú problémy. Vody sú rozvírené a firma Lenovo môže byť so svojím počinom, ako efektne nastúpiť na náš trh, len spokojná. Môžeme len napäto čakať, čo príde ďalšie a či sa šťastena (či Číňania?) usmeje i na nižšiu cenovú kategóriu.

Eduard Čuba

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Americká značka profesionálnych herných periférií Tesoro prichádza do Čiech a na Slovensko. Špecializuje sa výhradne na prémiové herné príslušenstvo. Aktuálne do jej ponuky patria mechanické klávesnice, herné headsety, herné myši a podložky. Založená samotnými hráčmi sa snaží búrať hranice ako po designovej, tak aj technologickej stránke, s cieľom poskytnúť svojim zákazníkom ten najlepší možný pôžitok z hrania počítačových hier. Už teraz Tesoro sponzoruje rad popredných progamingových tímov, ako napr. Virtus.Pro, Natus Vincere alebo Ranked Gaming. Aj vy môžete v priebehu mesiaca november vyhrať jednu z týchto skvelých cien:

V CELKOVEJ HODNOTE CCA 240 €!

1.CENA mechanická herná klávesnica Tesoro Colada Saint

2.CENA herný headset Tesoro Kuven Devil

3.CENA herná myš Tesoro Gandiva

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Tesoro Colada Saint

Svätúšik? Nie! Masívny mechanický drsniak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Tesoro
Dostupná cena : 130 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ dizajn
+ nožičky
+ MX Black spínač
+ podsvietenie
+ NKRO, makrá
+ herný režim
+ prepínanie profilov

- cena
- drobné nedostatky v podsvietení

Fanúšikovia mechanických klávesníc zbystrite, do rúk sa nám dostal produkt pripomínajúci skôr robota z filmu Transformers ako klávesnicu. Tesoro Colada Saint, v preklade "svätá", zaujme najmä exkluzívnym robustným dizajnom.

LÁSKA NA PRVÝ POHĽAD

Výrobca si dal vel'mi záležat' na kvalitnej prezentácii produktu už v balení. Klávesnica je zabalená v rozmernej škatuli s dominantným logom na vrchnej strane, fungujúcej zároveň ako odklápacie veko, po ktorého otvorení na prvý pohl'ad spoznáte, že práve ona je tá pravá.

Dojmy sú umocnené ihned' po vybalení celého obsahu. Po bokoch poctivo vypolstrovaná klávesnica je doplnená o tvrdú PVC fóliu kryjúcu samotné klávesy. Súčast'ou balenia je aj tlačený návod, brožúrka s d'alšími produktmi a inštalačné CD so softvérom.

ROBUSTNÝ DIZAJN

Klávesnica v tvare nepravidelného lichobežníka so skosenými rohmi vás osloví kovovým povrchom z pravého brúseného hliníka. Fialový panel s podsvieteným logom v pravej hornej časti ani štyri skrutky po krajoch nijako nenarúšajú jej vzhl'ad, naopak ho príjemne dokreslia. Milo nás prekvapili nastavitel'né, dvojúrovňové, pogumované nožičky, ktoré v kombinácii s vyššou hmotnost'ou klávesnice – 1,5 kg zaručia vysokú stabilitu.

Výrobca zvolil, z nášho pohl'adu, vel'mi zaujímavý font pre plastové klávesy, ktorý vhodne dopĺňa celkové poňatie a zameranie na hráča.

Klávesnica ponúka iba biele podsvietenie, ktoré je riešené samostatnými LED diódami pod každou z klávesov. Tu sme čakali plnú rovnomernost', bohužial', podsvietenie rovnomerné nie je a úmerne klesá jeho intenzita, čím viac sa blížime spodnej hrane každej klávesy. Používatel' má možnost' nastavit' si ho v piatich úrovniach: 50% intenzita, 100% intenzita, stmievanie a dva herné módy podsvet'ujúce len určité tlačidlá napr. WSAD a funkčné klávesy alebo WSAD a riadok so špeciálnymi znakmi. Luxusný dizajn dopĺňajú aj dva LED panely umiestnené na bokoch klávesnice, odlišujúce sa možnost'ou nastavit' si l'ubovol'nú farbu RGB, intenzitu, funkciu stmievania alebo je možné ich jednoducho vypnút'.

Kábel vychádzajúci z klávesnice určite neprehliadnete, jeho dĺžka je 180cm a priemer 5mm. A nie je sa čomu divit', privádza linky k dvom USB portom, konektorom pre pripojenie mikrofónu a slúchadiel umiestnených na zadnom paneli, kde nájdeme aj DC-IN port k prídavnému napájaniu. Z vlastnej skúsenosti môžeme povedat', že DC-IN je vel'mi dôležitý napr. pre update firmwaru klávesnice pri zapojení v notebooku, kedy ho vyžaduje.

MECHANIKA A FUNKCIE

Tesoro Colada Saint vo svojom tele skrýva hlavný prvok ovládania a tým sú mechanické spínače MX Black. Rozdiely s klasickými membránovými sú zrejmé na prvý stisk. Jej hlavnou prednost'ou je presnost', životnost' dosahujúca až 50 miliónov stlačení a istota dotyku. Medzi zápory tejto mechaniky môžeme zaradit' hlučnost', s ktorou pri kúpe musíte počítat' a rovnako tak vyššiu cenu. Neutrálnym parametrom je tuhost' a to z jednoduchého dôvodu – je o zvyku, aj nám v redakcii to chvíl'u trvalo, ale po chvíli písania ju dostanete do ruky a nakoniec budete radi, že ju "cítite". Klávesnica poskytuje tiež funkciu tzv. Plného N-key rollover (NKRO), ktorá podporuje stisk všetkých tlačidiel naraz.

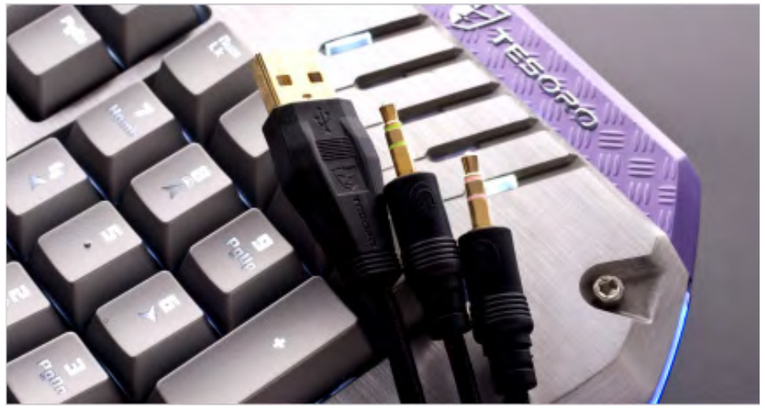
Na vašom klavíri si v dodávanom softvéri môžete nastavit' až pät' profilov, a to podl'a vašich používatel'ských preferencií. Každý jeden kláves, ak vynecháme funkčné Fn, Windows tlačidlo a pod., umožňuje prenastavenie na vami vybranú funkciu, zapnutie programu alebo makro. Pod medzerníkom potom nájdete tri "Quick buttons" k okamžitej aktivácii prednastaveného makra.

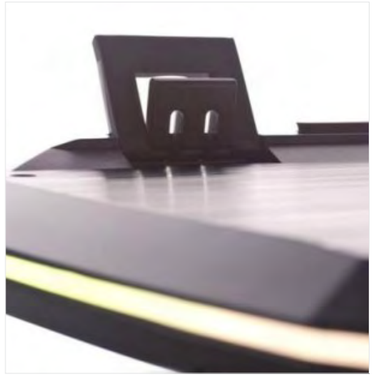
Funkciu Gaming mode ocenia najmä hráči, pri jej jednoduchom zapnutí, pomocou tlačidla nad numerickou klávesnicou prepne klávesnicu do herného režimu s deaktivovaným Windows tlačidlom. V tomto režime môžete tiež nahrat' svoju obl'úbenú kombináciu klávesov (makro) stlačením tlačidla v rovnakej oblasti, ul'ahčíte si už tak jednoduché nastavenie v prehl'adnom softvéri.

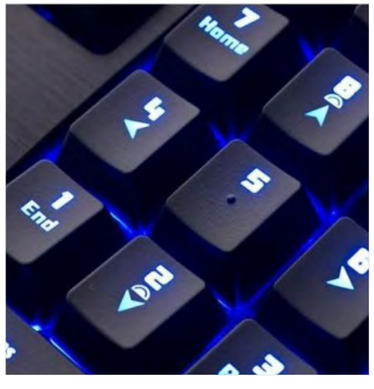
VERDIKT

Tesoro Colada Black je vel'mi podarenou hernou mechanickou klávesnicou. Drobné nedostatky v rovnomernom podsvietení sú vyvážané nadčasovým moderným prevedením a funkciami. Ak zháňate kvalitný, vzhl'adovo bezchybný produkt a neváhate z vrecka vytiahnut' viac ako 110 euro, je pre vás práve táto klávesnica jasnou vol'bou.

Adam Kováč







HODNOTENIE:
95%

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

CREATIVE MUVO MINI

Bezdrôtové reproduktory vhodné na "párty" i na doma

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: PowerSales International
Dostupná cena : 60 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ vodeodolnost', prachuvzdornost' – IP66
+ dizajn
+ rozmery
+ prevedenie
+ povrchová úprava
+ cena

- otvor na konektory
- kvalita vstavaného mikrofónu
- horšia kompatibilita s OS Windows

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 190 x 37 x59mm
Dĺžka kábla USB: 0.6m
Hmotnosť reproduktora: 285g
Hmotnosť USB kábla: 21g
NFC: áno
Vstavaný mikrofón: áno
Bluetooth: verzia 4.0
Podporované kodeky: SBC
Farba: čierna, červená, modrá
Vodeodolnosť: IP66
Batéria: vstavaná 2200 mAh Li-ion
Výdrž batérie: 10h
AUX 3,5mm pripojenie
Micro USB

HODNOTENIE:
90%

Creative je značka známa kvalitnými výrobkami, hoci nepatrí práve medzi tie najlacnejšie. Tentoraz nám však do redakcie prišli drobné reproduktory MUVO mini, ktoré majú dobrý potenciál priniesť len to najlepšie zo všetkého, a pritom za nie veľa peňazí.

PRVÉ DOJMY

Po odbalení malej škatule zloženej z dvoch častí, ktorých vyhotovenie nás očarilo, nachádzame v ochrannom obale reproduktor. Pod priehradkou reproduktora sú umiestnené brožúrky a microUSB kábel.

TECHNOLÓGIE

- NFC – technológia poskytujúca rýchle bezdrôtové párovanie zariadení bez potreby zapnutia Bluetooth funkcie na párovanom zariadení
- Bluetooth 4.0 – pre bezdrôtové pripojenie k akémukoľvek kompatibilnému zariadeniu ako sú smartphony, tablety, notebooky a iné
- štyri ovládacie tlačidlá – tlačidlo zapnutia, tlačidlo párovania Bluetooth a tlačidlá na ovládanie hlasitosti "+" a "-"
- vodeodolnost' a prachuvzdornosť (IP66) – úplne prachuvzdorné a chránené proti dažďu či vlhkosti
- vstavaný mikrofón

MECHANIKA A FUNKCIE

- Drôtovo:

Pomocou AUX 3,5 milimetrového Jack kábla môžete prehrávať hudbu aj zo zariadení, ktoré nedisponujú technológiou bezdrôtového prenosu dát (Bluetooth) – jednoducho zapojíte jednu stranu kábla do reproduktora a druhú stranu do zariadenia, z ktorého chcete hudbu prehrávať.

Pri takomto pripojení ostávajú funkčné iba dva ovládacie prvky – tlačidlo zapnutia/vypnutia a tlačidlo Bluetooth, ktoré vám oznámi, na koľko percent je približne nabitá batéria.

- Bezdrôtovo:

Pri bezdrôtovom pripojení môžete využiť funkciu ručného párovania podržaním tlačidla Bluetooth na niekoľko sekúnd (pokiaľ nezaznie hlasová správa, že je zapnutý párovací mód) – vtedy sa vám reproduktory zobrazia na danom zariadení, ktoré chcete s reproduktormi spárovať, vzápätí zariadenia sprárujete a ste pripravený na počúvanie hudby.

Pri NFC párovaní je proces hľadania a vyberania reproduktorov automatický, to znamená, že po priložení kompatibilného zariadenia k reproduktorom len potvrdíte, že chcete zariadenia medzi sebou spárovať a do niekoľkých sekúnd ste pripravený.

DIZAJN

Dizajn reproduktora v sebe spája kompaktné rozmery a hranaté tvary, ktorých rohy sú zaoblené, aby reproduktory vyzerali štýlovo. Celé pogumované telo reproduktora zaisťuje dobrý úchyt, pri ktorom sa vám nemôže stať, že sa vám zariadenie zošmykne, aj keď je napríklad mokré. Mriežky reproduktorov v tvare trojuholníkov a kosodĺžnikov zároveň pôsobia veľmi zaujímavo a elegantne.

Na vrchnej časti reproduktora nachádzame štyri tlačidlá na ovládanie zariadenia: tlačidlo zapnutia/vypnutia, tlačidlo Bluetooth a dve tlačidlá na ovládanie úrovne hlasitosti.

Vedľa tlačidiel sú umiestnené dve LED signalizačné diódy, ktoré svietia rôznymi farbami pri rôznych činnostiach. Medzi tlačidlami ešte nachádzame mikrofón, ktorý slúži na telefonovanie alebo komunikáciu.

Na zadnej strane reproduktora pod gumenou krytkou nachádzame ukrytý microUSB konektor a AUX 3,5-milimetrový konektor. Nad krytkou sa nachádza nápis Creative Muvo mini.

Na spodnej časti nachádzame už len dve gumené podložky, umiestnené na okrajoch reproduktora, a doplňujúce údaje o zariadení ako napríklad sériové číslo, normy a podobne.

TEST

Ako prvé sme na test použili bezdrôtové pripojenie cez Bluetooth. Pripájali sme sa cez notebook s operačným systémom Windows 8.1. Podržali sme tlačidlo Bluetooth, odznela správa, že zariadenie je pripravené na párovanie, ale nič sa nedialo. Po rôznych nastaveniach v profile Bluetooth sme museli pripojiť notebook na internet, inak sa zariadenia nevedeli medzi sebou spárovať.

Po tom, čo sme všetko ponastavovali, fungovalo všetko správne až do momentu, keď sme chceli pustiť hudbu zo smartphónu. Smartphón a reproduktor sme spárovali bez problémov, ale keď sme chceli znova púšťať hudbu cez notebook, museli sme celý proces nastavovania zariadenia zopakovať, to znamená zmazať zariadenie, znova nastaviť párovanie, následne čakať, kým sa to celé načíta a kým sa stiahne dodatočný súbor z internetu – až po týchto náročných úkonoch boli reproduktory znova pripravené na prehrávanie hudby.

Samotné prehrávanie hudby bolo bezproblémové, ovládanie hlasitosti reagovalo bez oneskorenia. Reakcia na vypnutie reproduktorov, následné zapnutie a automatické spárovanie reproduktorov a notebooku bola tiež veľmi rýchla – prakticky po zapnutí notebooku boli reproduktory ihneď pripravené na prehrávanie.

Taktiež pri počúvaní hudby na interných reproduktoroch notebooku a následnom zapnutí Muvo mini sa hudba automaticky presmerovala na bezdrôtové reproduktory, rovnako ako aj pri vypnutí Muvo mini. Z tohto hľadiska fungovali reproduktory vynikajúco.

Pri párovaní reproduktorov so smartphónom sme využili NFC – priložili sme smartphon, potvrdili správu o spárovaní a hudba hrala do niekoľkých sekúnd.

Pre informáciu o aktuálnom stave batérie sme stlačili dvakrát za sebou tlačidlo Bluetooth (platí aj pre drôtové pripojenie) a zaznel hlasový oznam v angličtine, napríklad "The battery is fully charged." alebo "The battery is about 50 %.", taktiež všetky prvky, t. j. proces párovania a podobne, boli oznamované takým istým hlasom. Všetky nahrávky boli nahraté zrozumiteľne a nebolo ich veľa, problém môže nastať jedine vtedy, ak reproduktory bude používať niekto, kto angličtine veľmi nerozumie.

Dosah Bluetooth signálu bol naozaj veľmi dobrý – niekedy ďaleko prevyšoval desať metrov, hlavne pri pripojení cez notebook. Signálu neprekážala ani hrubá stena či iné prekážky.

Hlasitosť reproduktorov bola veľmi dobrá vzhľadom na ich malé rozmery. Taktiež bolo veľmi zreteľne počuť výšky a basy, a to až natoľko, že sa triasol stôl od "bubnovania".

Pre bezdrôtové pripojenie sme spojili reproduktory s počítačom pomocou AUX 3,5 milimetrového kábla, avšak reproduktory museli ostať zapnuté. Pri počúvaní hudby, pozeraní filmov či hraní hier bola hlasitosť reproduktorov síce omnoho vyššia, ale kvalita naopak nižšia.

Porovnávali sme aj prehrávanie rovnakej pesničky cez počítač drôtovo a cez smartfón bezdrôtovo. Reproduktory dokážu spracovať signál z oboch zdrojov naraz, a tak sme skutočne počuli rozdiel v kvalite. Pesničku sme pustili naraz a postupne sme ju pozastavili na jednom zdroji a potom naopak na druhom. O lepšiu kvalitu zvuku sa prekvapivo postaralo bezdrôtové pripojenie cez Bluetooth.

Výdrž batérie nás prekvapila v pozitívnom zmysle: pri používaní reproduktorov bezdrôtovo a nastavenej hlasitosti na približne 35 % vydržali od plného nabitia viac než 10 hodín. Pri vyššej úrovni hlasitosti výdrž batérie klesla o viac než tretinu, ale aj tak je to pekný výsledok vzhľadom na to, že v tele reproduktorov je umiestnená len 2200mAh batéria.

Nepotešila nás kvalita mikrofónu, ktorý je síce menej podstatný ako ostatné vlastnosti reproduktorov, no mal by byť aj kvalitný. Pri telefonovaní cez reproduktory bola kvalita nahrávania priemerná, no dostačujúca.

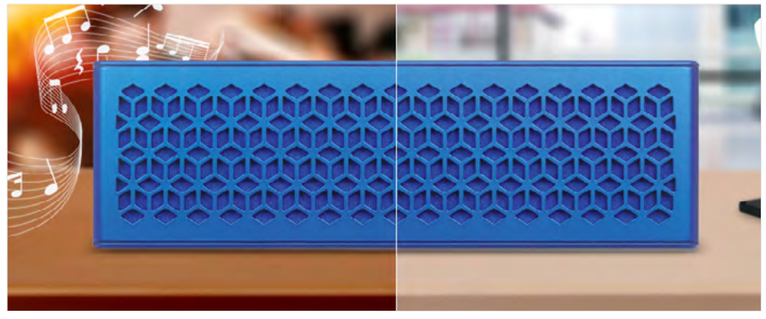
Ponadávali sme si aj nad gumenou krytkou, izolujúcou konektory reproduktorov – na ich otvorenie potrebujete niečo ostré alebo mať dlhšie nechty, ak nemáte ani jedno, tak otvorenie krytky bude pre vás jedno veľké trápenie.

VERDIKT

Reproduktory Creative Muvo mini v sebe skrývajú veľa pozitívnych vlastností, akými sú dizajn, spracovanie, technologické prvky, výkon, vodeodolnosť a v neposlednom rade aj cena. Medzi negatívne vlastnosti patrí horšia kompatibilita s Windowsom, menej kvalitný mikrofón, ktorý však nie je až natoľko podstatný.

Zariadenie je vhodné pre kohokoľvek a na čokoľvek, či už potrebujete doma spraviť menšiu "párty" alebo si pozrieť film, či priniesť kus techniky a hudby mimo civilizácie (napríklad na chatu bez elektriny). Výdrž batérie síce nezaručí neobmedzené počúvanie, ale na menšie akcie postačí. Cena reproduktorov je primeraná vzhľadom na ich rôzne využitie, farebné variácie či technologické vybavenie.

Lukáš Libica



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

LG D722 G3s

Nenápadný Kórejčan

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: LG
Dostupná cena : 247 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ spracovanie
+ batéria
+ fukcie
+ cena
+ symbióza HW a SW

- fotoaparát
- absencia diódy
- absencia automatickej regulácie jasu

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 137,7×69,6×10,3mm
Hmotnosť: 134g
Procesor: štvorjadrový Qualcomm Snapdragon 400 s taktom 1,2GHz
GPU: Adreno 305
OS: Android 4.4.2 s nadstavbou UI
Pamäť: Operačná: 1GB RAM, Vnútorná: 8GB, Slot pre karty: microSD/SDHC
Displej: Typ: kapacitný TFT IPS, Uhlopriečka: 5", Rozlíšenie: 1280×720px, Gorilla Glass 3
Fotoaparát: Zadná kamera: 8Mpx, LED prisvetlenie, laserové ostrenie, HDR, Full HD záznam videa;
Predná kamera: 1,3Mpx
Bezdrôtové spojenie: WiFi 802.11b/g/n, NFC, Bluetooth 4.0, LTE
Rozhranie: MicroUSB, 3,5mm jack
Batéria: 2540mAh

HODNOTENIE:
85%

Model s označením D722 G3s od kórejského výrobcu elektroniky LG je menším a skromnejším bratom vlajkovej lode, G3, ktorý sa snaží uspieť na poli telefónov strednej triedy.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Model G3s dizajnovo vychádza zo súčasnej vlajkovej lode LG, modelu G3. Jeho dizajn je charakteristický predovšetkým snahou o maximálne využitie priestoru na prednej strane či netradičným umiestnením ovládacích prvkov. Rozmery G3s sú 137,7×69,6×10,3mm pri hmotnosti 134g. Prednej strane doslova dominuje 5" IPS displej s rozlíšením 1280×720px a ochranou Gorilla Glass 3. Nenachádzajú sa tu takmer žiadne zbytočnosti, teda možno okrem loga výrobcu, umiestneného pod displejom.

Telefón je zhotovený z plastu, ktorý imituje brúsený hliník. Je síce škoda, že sa k slovu nedostal kov, na druhej strane sa aspoň smartphone drží v ruke dobre, nekĺže sa v nej a pohodlne sa s ním pracuje. K určitej pohodlnosti prispieva aj zaoblená zadná strana. Aj napriek tomu, že má LG G3s odnímateľný zadný kryt, nepočuť alebo necítiť žiadne vŕzganie, prípadne odstupy krytu, všetko drží pevne, za čo treba výrobcu pochváliť. Podobne, ako v prípade odnímateľného krytu, je odnímateľná a vymeniteľná aj batéria.

Model G3s je dostupný v troch farebných vyhotoveniach – White, Titanium a Gold.

KAM SA STRATILI TLAČIDLÁ

Na prednej časti, prípadne na hranách telefónu by ste akékoľvek tlačidlá hľadali márne. Tie sa totiž ukryli na zadnej strane, v oblasti fotoaparátu, čo je naozaj netypické miesto pre ich umiestnenie. Konkrétne sa tu nachádza blokovacie tlačidlo a tlačidlá pre zvýšenie a zníženie hlasitosti. Všetky sú zasadené do rámčeka okolo fotoaparátu, pričom nevytŕčajú do priestoru, ale sú takmer v jednej rovine so zadným krytom. Je to síce netradičné miesto na umiestnenie tlačidiel, no treba povedať, že takéto ovládanie je pohodlné a rýchlo si naň zvyknete.

DISPLEJ

Vďaka premiestneniu ovládacích prvkov prevažnú časť prednej strany tvorí 5" displej s dnes už zastaraným rozlíšením 1280×720px. LG sa snažilo využiť aj priestor na stranách, a preto displej siaha takmer k ich okrajom. Okrem trojice hardvérových tlačidiel, umiestnených v zadnej časti, smartphone poskytne aj trojicu softvérových tlačidiel, ktoré sú implementované do operačného systému a nachádzajú sa v spodnej časti displeja. Vďaka tomu máte k dispozícii jednu menšiu vychytávku, a to možnosť vlastného rozloženia tlačidiel, ich farebné ohraničenie či pridanie niektorých ďalších tlačidiel.

LG G3s aj napriek HD rozlíšeniu ponúkne slušný obraz s veľmi dobrými pozorovacími uhlami. Čo sa vernosti farieb týka, na tom je trochu horšie, displej neponúkne jasné a živé farby. Zobrazenie čiernej je slušné, biela chytá šedý nádych. Problémy však narastajú so stúpajúcou intenzitou svetla, z nepochopiteľných príčin v telefóne absentuje senzor pre automatickú reguláciu jasu, preto sa budete musieť ustavične hrať s nastavením jasu na notifikačnej lište.

KONEKTIVITA

Z bezdrôtových komunikačných nástrojov nájdete v G3s Wi-Fi štandardov 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.0, NFC, LTE, GPS a GLONASS, nechýbajú ani funkcie Wi-Fi Direct či Wi-Fi hotspot, v telefóne nájdete dokonca aj rádio. Aby toho nebolo málo, telefón vám poslúži aj ako diaľkové ovládanie k televízoru, bluray alebo DVD prehrávaču. Pomocou infračerveného snímača umiestneného na hornej hrane tak môžete smartphone spárovať so zariadeniami až v piatich rôznych izbách. Pre zjednodušenie je možné zariadenie ovládať aj z notifikačnej lišty.

Káblovo telefón komunikuje klasicky, prostredníctvom microUSB, nechýba taktiež port pre 3,5mm jack. Obidva porty sa nachádzajú na spodnej hrane telefónu.

HARDVÉR

Srdcom G3s je štvorjadrový Snapdragon 400 s taktom 1,2GHz, ktorému sekunduje operačná pamäť veľkosti 1GB. Výkonové trio dopĺňa starší grafický čip Adreno 305. Veľkosť interného úložiska je len 8GB, z čoho je reálne dostupná približne polovica, no nechýba podpora pamäťových kariet typu microSD. Vzhľadom na hardvérové vybavenie poskytuje G3s v podstate identický výkon ako konkurencia.

Prevádzku telefónu zabezpečuje vymeniteľná batéria s kapacitou 2540mAh, v závislosti od využívania telefónu sa bez nabíjačky zaobídete aj štyri dni.

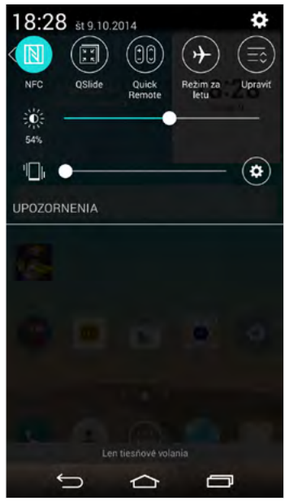
SOFTVÉR

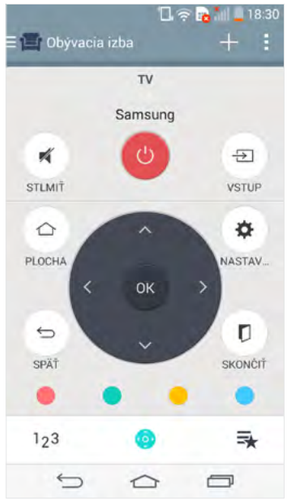
LG G3s "beží" pod operačným systémom Android 4.4.2 s označením KitKat. Dopĺňa ho vlastná nadstavba od výrobcu, UI. Hneď v úvode treba poznamenať, že telefón nie je prešpikovaný rôznym zbytočným softvérom a obsahuje viac-menej len to najnutnejšie. Rozloženie ikon v menu je v matici 5×5, no nechýba možnosť voľby na rozloženie 4×4. Možnosť úpravy poskytne aj rozloženie a množstvo spustiteľných funkcií v notifikačnej lište, okrem toho si v nej môžete nastaviť úroveň jasu a úrovne jednotlivých hlasitostí.

Pre zjednodušenie ovládania telefónu tu nájdeme funkciu KnockON, vďaka ktorej je možné zapnúť displej dvojitým ťuknutím na jeho plochu. Rovnakým spôsobom je možné telefón aj zablokovať. Na podobnom princípe funguje aj funkcia Knock Code, ktorá má bezpečnostný charakter. Pomocou nej si na obrazovke môžete zvoliť akési vlastné heslo v podobe ťuknutí na štvrtiny. Ťuknutí môže byť od troch až do ôsmich.

Ďalším bezpečnostným prvkom je režim s názvom Host. Ak plánujete mobil niekomu požičať a nechcete, aby sa vám "hrabal" v telefóne, stačí jednoducho aktivovať tento režim a následne sami vyberiete, ktoré z aplikácií bude môcť používať.

Z ďalších aplikácií či funkcií stojí za spomenutie QuickRemote, určená





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

na ovládanie televízie, DVD či bluray prehrávačov, QuickMemo+, pomocou ktorej si môžete vytvárat' klasické poznámky, prípadne poznámky na snímkach a obrázkoch. Taktiež sa tu nachádza aj prehl'adný správca súborov.

MULTIMÉDIÁ

V telefóne nechýbajú ani multimediálne prehrávače. Hudobný prehrávač je zaujímavý aspoň z grafického hl'adiska a z hl'adiska usporiadania skladieb či albumov. Okrem toho poskytne iba základné nastavenia ekvalizéra a výšok.

Prehrávač videí ponúkne zmenu pomeru strán, pridávanie titulkov, vytváranie snímok obrazovky či prehrávanie v okne.

Okrem toho je v smartphone zabudované aj rádio, ktoré síce po dizajnovej stránke nepôsobí lákavo, no v praktickosti a funkčnosti mu niet čo vyčítat'. Nechýba možnost' uloženia obl'úbených staníc (až 12), či možnost' počúvania rádia cez reproduktor. Samozrejme, tak, ako u väčšiny rádií v telefónoch, aj pri tomto je potrebné mat' pre zapnutie pripojené slúchadlá, ktoré plnia funkciu antény.

FOTOAPARÁT

Zabudovaný 8Mpx fotoaparát je jednou z najväčších slabín G3s. Oproti vlajkovej lodi neponúkne napr. optickú stabilizáciu obrazu, ktorá má v kombinácii s pomalším, laserovým ostrením za následok neraz rozmazané či neostré fotografie. Môže to spôsobit' nepríjemnosti hlavne vtedy, ak potrebuje zachytit' nejakú snímku naozaj rýchlo a nakoniec zistíte, že sa nepodarila. Rovnako tu chýba akákol'vek pokročilejšia možnost' nastavení, prípadne vol'by režimov. Okrem režimu automaticky a panoráma tu nenájdete nič.

Rovnako chýbajú aj nastavenia, jedinou vecou naviac, ktorú si tu môžete nastavit', je funkcia HDR, ktorú môžete trvalo vypnút', zapnút' alebo nastavit' do polohy automatiky.

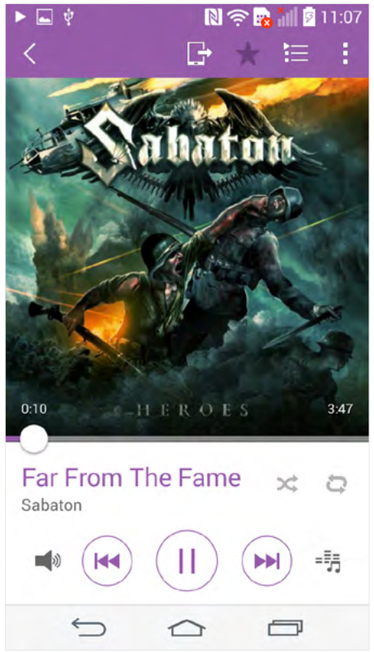
V dôsledku toho všetkého je fotoaparát nudný, výsledná kvalita fotografií je len priemerná a nepomáha pri tom ani prisvetl'ovacia LED dióda. Zhotovené fotografie sú aj pri snahe o vytvorenie dobrého záberu neostré, trochu vyblednuté a tmavé, s prítomnost'ou digitálneho šumu, ktorý so zhoršujúcim sa svetelnými podmienkami výrazne narastá. Ked'že smartphone nemá klasické hardvérové tlačidlo fotoaparátu, na tento účel poslúži jedno z dvojice tlačidiel pre zvýšenie/zníženie hlasitosti, čo je však dost' nepraktické. Je však vel'ká škoda, že daným tlačidlám v nastaveniach nie je možné priradit' iné funkcie (napr. zoom).

Fotoaparát celkovo a kvalitu fotografií vytvorených modelom G3s je možné zaradit' len do priemeru až podpriemeru v danej cenovej kategórii.

VERDIKT

LG sa už pri svojej vlajkovej lodi, LG G3 vydalo cestou netradičnosti. Po úplne rovnakej ceste kráča aj predstavitel' strednej triedy, G3s. K niektorým veciam sa človek zo začiatku postaví skepticky, ako napríklad k umiestneniu hardvérových tlačidiel na zadnú stranu či implementácii softvérových tlačidiel do prostredia operačného systému, no treba povedat', že tento krok sa spoločnosti LG podaril. Na netradičné ovládanie si rýchlo zvyknete. Vzhl'adom na cenu a zaradenie telefónu potešia veci ako prítomnost' vysokorýchlostného LTE, funkcie dial'kového ovládania napr. televízie, FM rádio či laserové ostrenie fotoaparátu. Rozumne, vzhl'adom na výkon či prehl'adnosti je prispôsobená aj nadstavba systému od LG, UI. Na strane druhej však zamrzia banality ako je absencia notifikačnej diódy a senzoru pre automatickú reguláciu jasu, vo väčšej miere sklame fotoaparát s chudobnými nastaveniami a priemernou, ba až podpriemernou kvalitou fotografií. Trochu horšie sa zvyká na umiestnenie portu jack pre pripojenie slúchadiel, ktorý sa nachádza v spodnej časti. Ak si všetko zhrnieme a vzhl'adom na to, že daná cenová kategória oslovuje asi najväčšiu skupinu kupujúcich, má aj tak LG G3s čo ponúknut'.

Miroslav Konkol'



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

ONE PLUS ONE

Zabijak alebo strašiak?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: oneplus.net
Dostupná cena : 355 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ komponenty
+ fotoaparát
+ výdrž
+ množstvo podporovaných Androidových distribúcií

- absencia slotu pre pamäť'ové karty a niektorých LTE pásiem
- dostupnosť'

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 152,9×75,9×8,9mm, 162g
Chipset: Qualcomm Snapdragon 801
CPU: 4×2,5GHz,
GPU: Adreno 330
Displej: IPS, 5,5", FullHD rozlíšenie (1 920×1 080px)
Operačná pamäť: 3GB
Interná pamäť: 16GB/64GB
Operačný systém: Cyanogenmod 11S (Android 4.4 KitKat)
Batéria: 3 100mAh
Fotoaparát: 13Mpx, 4K video
Predná kamera: 5Mpx
Konektivita: Wifi (a/b/g/n), Bluetooth 4.1, NFC, LTE, HSPA+

HODNOTENIE:
95%

Pamätáte na doby, kedy nákup hocijakého výrobku neznámej značky z Číny bol skôr risk ako stávka na istotu? Pamätáte na doby, kedy čínske smartphony boli len do očí bijúcou kópiou iPhonu? Tieto časy sú už našťastie nenávratne preč a čínski výrobcovia sa stali dôležitými hráčmi na tomto poli. Svedčia o tom nárasty predaja smartphonov Lenovo alebo Xiaomi. Ani jeden z týchto výrobcov však nemá také ambície ako len pred nedávnom založená spoločnosť One Plus, ktorej model One má v úmysle zadupať vlajkové lode klasických výrobcov do zeme. Podarí sa mu to?

BALENIE

Balenie je jedným slovnom dokonalé. Ani nie tak obsahom, ale celkovým minimalistickým dizajnom. Dokonca si trúfame povedať, že aj Apple môže závidieť minimalizmus balenia. Čo sa obsahu týka, nájdeme v ňom len nabíjací a dátový kábel. Nabíjací adaptér k nám dorazil v samostatnej škatuľke, keďže by sa nezmestil do tej, v ktorej sa nachádza smartphone. Za zápor to nepovažujeme, práve naopak. Škatuľku môžete v budúcnosti používať na cestách a zbavíte sa tým zbytočného rozmotávania káblov, ktoré sa vám v kufri zamotali.

DIZAJN A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Dielenské spracovanie bolo po predstavení smartphonu asi najdiskutovanejšou témou. Veľa ľudí sa domnievalo, že práve na tejto časti výrobného procesu sa bude šetriť, a tak sa stretneme s vŕzganím a nekvalitnými plastmi. Všetkých neprajníkov ale sklameme a s pokojným svedomím môžeme povedať, že obavy sa nenaplnili a konštrukcia je pevná a bez jedinej chyby.

Zadná strana je mierne zaoblená a vďaka tomu sa smartphone aj napriek svojej veľkosti drží v ruke veľmi pohodlne. Keď sme pri tej veľkosti, musíme naozaj uznať, že ide o, ľudovo povedané, lopatu. Rozmery 152.9×75.9×8.9 sa radia k tým najväčším na poli smartphonov a v porovnaní s LG G3, ktorý má tak isto veľký displej, ide o veľkostný rozdiel takmer 1cm v prospech Kórejca. Každopádne sme za to len radi, keďže toto navýšenie sa využilo ako miesto pre senzorové tlačidlá v dolnej časti prednej steny. Samozrejme, ak ste zvyknutí na virtuálne tlačidlá na displeji, môžete si ich povoliť v nastaveniach. Na prednej stene sa okrem nich nachádza aj 5,5-palcový displej a taktiež kvalitná predná kamera s rozlíšením 5Mpx, ktorá poteší nie jedného fanúšika selfie fotiek. Zadná stena obsahuje objektív 13Mpx fotoaparát a duálny LED blesk. Ovládacie prvky ako vypínacie tlačidlo a kolísková regulácia hlasitosti, nad ktorou je aj slot pre microSIM kartu, sa nachádzajú na bočných hranách. V spodnej hrane nájdeme výstup reproduktorov a microUSB port. 3,5mm jack konektor nájdeme v hornej hrane.

Nič nie je ale perfektné a to platí aj o OnePlus One. Pri vyššej záťaži sa zadná stena v pravej hornej časti mierne zahrieva, no nejde o neznesiteľné teplo. Napríklad v porovnaní s Lumiou 930 je model One Yeti. Týmto neduhom ale trpí väčšina dnešných smartphonov.

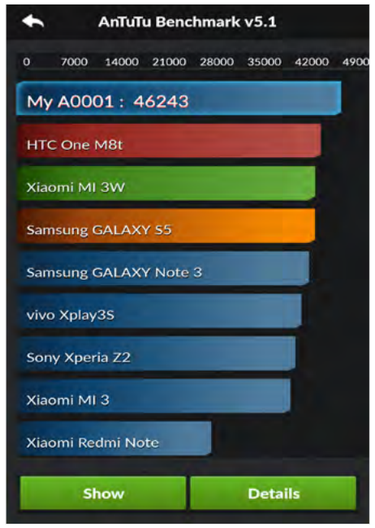
DISPLEJ

Displej je jednou z najväčších zbraní modelu One. 5,5-palcový IPS displej, ktorý zároveň ponúka FullHD rozlíšenie, disponuje skvelými pozorovacími uhlami a ešte lepšou jemnosťou zobrazenia 426ppi. Pri bežnom používaní teda neexistuje šanca, aby ste videli raster. Poniektoré zahraničné weby uvádzali problém s bielou farbou, ktorá má vraj v spodnej časti mierne žltý nádych, no my sme sa s týmto problémom nestretli. Je teda možné, že sa tento neduh týkal len prvých vyrobených kusov a novšia séria už podáva túto farbu skvelo. Na priamom slnku však už nejde o takú špičku a v porovnaní napr. s iPhonom stráca. Nejde o hotovú katastrofu, len je skrátka vidieť, že práve na antireflexnej vrstve sa šetrilo.

VÝKON A HARDVEROVÉ PARAMETRE

Tu sa kompromisy nerobili a OnePlus do modelu One osadil to najvýkonnejšie, čo bolo v dobe predstavenia na trhu. O výpočtový výkon sa teda stará čipset Qualcomm Snapdragon 801, ktorého devízy sú štvorjadrový procesor so základným taktom 2,5GHz na jedno jadro a výkonný grafický akcelerátor Adreno 330. Tieto špičkové parametre navyše dopĺňajú 3GB operačnej pamäte, čo je hodnota, ktorá bude považovaná ako high-endová ešte minimálne jeden a pol roka. Jej veľkosť sa ukazuje ako po spustení smartphonu, keď máme vždy dostupných približne 2,3GB, tak aj pri intenzívnom používaní, kedy vás nikdy nenechá v štichu. V porovnaní taký LG G3 a HTC One (M8) disponujú len 2GB operačnej pamäte. Dokonca aj Samsung Galaxy S5, ktorý je známy svojou nenažranou grafickou nadstavbou TouchWiz, ponúka len 2GB operačnú pamäť. Jediný, kto drží s modelom One krok, čo sa tohto parametru týka, je Sony Xperia Z2.

Asi nebude prekvapením, že všetky hry a všetky aplikácie sa načítajú rýchlo a jediné zaseknutie hrozí v prípade, že aplikácia je šlendriánsky napísaná alebo sa vyskytla chyba v operačnom systéme, ktorý si rozoberieme o chvíľu. Všetky spomenuté aplikácie a hry sa ukladajú do internej pamäte, ktorá má v našom prípade kapacitu 16GB, a, bohužiaľ, sa nedá rozšíriť pamäťovými kartami. Ak teda na smartphone radi hrávate hry, odporúčame vám kúpiť si 64GB verziu.



Kde model One stráca, čo sa konektivity týka, je absencia 800MHz a 900MHz LTE pásma, ktoré sa pomaly ale isto dostáva aj do našich končín. OnePlus neplánuje toto pásmo ani v budúcnosti pridať, čo je škoda. Wi-Fi s podporou štandardov a/b/g/n, Bluetooth vo verzii 4.1, GPS a NFC sú samozrejmosťou.

Reproduktory v spodnej hrane kvalitou neurazia, ale ani neoslnia. Stredy a výšky podávajú pomerne verne, no basy sú na tom už o niečo horšie.

OPERAČNÝ SYSTÉM

OnePlus One je dodávaný s jednou z najpopulárnejších modifikácií Androidu – Cyanogen Modom 11S. Samozrejme, tento fakt nemusí každý používateľ považovať za pozitívum, a tak si môže v budúcnosti do svojho smartphonu nainštalovať odlišnú "ROMku". OnePlus One totiž podporuje široké spektrum distribúcií od MiUi cez Android Open Source Project až po Paranoid Android. Tento úkon je však možné vykonať až po "rootnutí" smartphonu, čo menej skúseným používateľom neodporúčame. Ak si na to však trúfate, odporúčame postupovať podľa nasledovného návodu(http://theunlockr.com/2014/07/21/how-to-root-the-oneplus-one-videotoolkit-method/).

Ale späť k dodávanému CyanogenModu. Jeho chod je plynulý, so spomalením sa stretnete len výnimočne, a vďaka nespočetnému množstvu tém je možnosť upravenia prostredia prakticky neobmedzená. Pozitívne hodnotíme aj frekvenciu aktualizácií, ktoré sú distribuované každý mesiac.

FOTOAPARÁT

Ten pochádza z dielne Sony a dokáže zachytiť snímky v rozlíšení 13Mpx. Výsledná kvalita je výborná, farby sú síce občas mierne prepálené, no s týmto neduhom sme sa stretli len výnimočne, a to isté platí aj o snímkach zachytených pri horších svetelných podmienkach. Tie sú aj napriek absencii optickej stabilizácie kvalitné a nie sú znehodnotené ani nadbytočným šumom.

Video môžete zaznamenávať až v 4K rozlíšení, čo na papieri vyzerá skvelo, no v reáli už nie. Je treba vziať do úvahy, že 4K video je veľmi dátovo náročné a ak vlastníte 16GB model, interná pamäť sa zaplní skôr než poviete "švec". Okrem toho môžete nahrávať aj slow-motion videá, a to či už vo FullHD rozlíšení pri 60 snímkach za sekundu alebo HD rozlíšení pri 120 snímkach za sekundu.

VÝDRŽ

Pod zadným krytom sa nachádza nevymeniteľná batéria s kapacitou 3100mAh, ktorá na papieri sľubuje nadštandardnú výdrž. OnePlus One vás pri klasickom používaní (pár telefonátov, 2 – 3 hodiny prehliadania web stránok a občasné počúvanie hudby) vyzve k nabíjaniu po dvoch pracovných dňoch. Kvôli väčšej kapacite batérie je ale nabíjacia doba trošku dlhšia, konkrétne okolo 2,5-hodiny.

DOSTUPNOSŤ

Smartphone je oficiálne dostupný len cez stránku výrobcu, no zakúpiť si ho môžete len vtedy, ak ste vlastníkom pozvánky. Tú môžete získať od osoby, ktorá si smartphone v minulosti kúpila, vyhrať v rozdávačke, ktorú výrobca nepravidelne organizuje alebo si ju kúpite na eBay za približne 30 dolárov. Existuje však aj možnosť si OnePlus One kúpiť aj od slovenských predajcov, avšak za príplatok (približne 100Eur). Za tento príplatok ale získate 2-ročnú záruku.

VERDIKT

Zaslúži si OnePlus One titul "zabijak vlajkových lodí"? Podľa nášho názoru zatiaľ nie, no má k tomu perfektne našliapnuté. Z trónu ho zhadzujú maličkosti ako absencia 800MHz a 900MHz LTE pásma, nemožnosť rozšíriť si internú pamäť pomocou pamäťových kariet. Čím si vás však model One môže získať, je jeho neprekonateľný pomer cena/výkon, nadštandardná výdrž a kvalitný fotoaparát. Nesmieme zabudnúť spomenúť aj skvelo odladený operačný systém Android v podobe Cyanogen Modu, ktorý veľmi ľahko môžete nahradiť inou distribúciou.

Adam Lukačovič

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

Speedlink Methron 2.1

Vel'a kriku pre nič

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Speedlink
Dostupná cena :
53,76€ - čierna farba
62,74€ - biela farba

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ prevedenie
+ stolné dial'kové ovládanie
+ automatický prechod do pohotovostného režimu

- málo bassov
- zvuk
- mätúce grafické zobrazenie subwoofera
- pomer cena/výkon

ŠPECIFIKÁCIE:

Počet kanálov: 2.1
Výkon zosilňovača: 45W RMS/90W v špičke
Napájanie: AC 220-240 V, 50/60 Hz
Automatický prechod z/do pohotovostného režimu
Rozmery subwooferu: 253×265×253mm (Š×H×V)
Rozmery satelitov: 130×105×130 mm (Š×H×V)

HODNOTENIE:
55%

V dnešnej recenzii si predstavíme dizajnovo zaujímavý systém 2.1 z dielne Speedlinku, ktorý vd'aka vyjadreniam výrobcu a drevenej konštrukcii subwoofera sl'ubuje dokonalý zvukový zážitok.

DIZAJN A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Samotný dizajn a konštrukčné prevedenie sú asi tými najzaujímavejšími aspektmi systému Methron. Ako už samotný názov napovedá, jedná sa o systém 2.1, pozostávajúci z dvojice reproduktorov (satelitov) a subwooferu. Satelity sú kruhového tvaru s rozmermi 130×105×130mm, rozmery subwooferu sú 253×265×253mm.

Ten je pre kvalitnejší zvuk zhotovený z dreva, satelity sú plastové. K dispozícii sú dve farebné prevedenia systému, čierno-červené a bielo-červené, pričom rámy satelitov a subwooferu sú čierne alebo biele a ochranné mriežky reproduktorov sú ladené do červena.

Dizajnovo ide teda o naozaj štýlový a podarený kúsok. K systému je pribalené aj stolné dial'kové ovládanie okrúhleho tvaru, ktoré slúži ako regulátor hlasitosti a ako port pre zapojenie slúchadiel a mikrofónu zároveň.

Škoda len, že ním nemožno nastavovat' aj úroveň basov. Tie sa regulujú len na subwooferi, kde nájdete aj reguláciu hlasitosti, tlačidlo On/Off, Standby tlačidlo a dvojicu vstupov a výstupov. Musím ale upozornit' na jednu vec. Z ilustračných obrázkov je zrejmé, že vstupy, výstupy pre káble a ovládanie sa nachádza zo zadnej strany subwoofera, v skutočnosti tomu tak ale nie je. Umiestnené sú totiž (pri pohl'ade spredu) na pravej strane. Na jednej strane, je k ním lepší prístup, no na strane druhej to pôsobí neesteticky a rušivo.

TECHNICKÁ STRÁNKA

Ako už bolo spomenuté, počet kanálov systému je 2.1 s výkonom zosilňovača 45W RMS (efektívna hodnota) a maximálne 90W v špičke. Systém je možné pripojit' k rôznym zariadeniam, od mobilných telefónov, tabletov až po herné konzoly a televízie. Pre pripojenie televízie či hernej konzoly nájdete v balení adaptérový kábel s dĺžkou 1m, ktorý jednoducho zapojíte podl'a priloženej schémy. Telefóny a tablety k systému pripojíte pomocou 3,5mm jack konektora. Speed Link pre šetrenie elektrickej energie vybavil systém Methron tzv. Standby tlačidlo, resp. tlačidlo pohotovostného režimu, ktoré ak je zapnuté, systém po určitom čase nečinnosti sám uvedenie do režimu spánku. V prípade, že si opät' budete chciet' niečo vypočut', systém sa s menším oneskorením sám zobudí a počúvate d'alej.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

V tomto prípade dojmy z počúvania. Subjektívne, nie vel'mi dobré. Výrobca sl'ubuje fascinujúci zvuk či extrémne basy, no žial', skutočnost' je trochu iná. V prvom rade, rozsah nastavenia basov je slabý, teda ani pri nastavení maxima to "nebasuje" nijak ohurujúco. Aj vd'aka tomu Ten, kto prejde na počet kanálov 2.1 z obyčajného zvuku 2.0 bude možno spokojný, no ten, kto už má iný 2.1 systém doma (napr. ja), nadšený zrejme nebude. A to tie moje reproduktory majú už 8 rokov a extra drahé neboli. Ďalším negatívom sú zvukové možnosti stolného dial'kového ovládania. V prípade, že si do neho zapojíte slúchadla, zvuk je dost' slabý, a to aj vtedy, ked' nastavíte zvuk na maximum softvérovo a hardvérovo dokopy (na počítači a subwooferi).

VERDIKT

Sklamanie. Snažím sa nájst' aspoň niečo, čo by prevládalo nad negatívami, no myslím si, že zvuková stránka je najdôležitejšia. Pre mňa osobne je zvukový prejav a pomer cena/výkon systému Methron 2.1 slabý, zvuk bol pre mňa nezaujímavý, neohúril ma a jednoducho ma "nebavil". Každý je však inak náročný, no od systému s cenou vyše 53€ by som očakával ovel'a viac, najmä po basovej stránke, ktorá má rozsah nastavenia basov dost' malý. Nepotešila ma ani nízka intenzita zvuku po pripojení slúchadiel do regulátora hlasitosti, ktorá bola vel'mi nízka aj po nastavení zvuku na maximum. Do určitej miery môže byt' negatívom aj mätúce grafické zobrazenie subwoofera, podl'a ktorého je zrejmé, že sa panel s ovládaním a zvukovými vstupmi/výstupmi nachádza na zadnej strane, no v skutočnosti je na boku. Aj ked' dizajn a prevedenie Methronu sú jeho silnou stránkou, rovnako ako napr. automatický prechod do pohotovostného režimu či možnost' zapojenia k hernej konzole alebo televízii, osobne si myslím, že v danej cenovej kategórii sa dá zadovážit' aj kvalitnejší 2.1 systém.

Miroslav Konkol'

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

Cherry MW 3000

Skvelá myš za pár korún

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry
Dostupná cena : 20 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ vel'mi pohodlné používanie
+ dlhá výdrž batérií

- hlučné tlačidlá

ŠPECIFIKÁCIE:

Pásmo: 2,4GHz

Prímač: Optický infračervený

Citlivosť myši: 1000, 1750 DPI

Hmotnosť: 127g

Veľkosť: 106×68×39mm (d×š×v)

Typ napájania: 2× AAA batérie

Výdrž na batérie: 24 mesiacov

HODNOTENIE:
80%

Myška vhodná pre nenáročných, ba dokonca aj náročných používateľov, ktorí nechcú platiť stovku, ale chcú poriadnu myš, s ktorou si aj dobre zahrajú.

DIZAJN A KVALITA SPRACOVANIA

Dizajn myši je jednoduchý a je navrhnutý s ohľadom na komfort držania. Myš je navrhnutá do pravej ruky, preto sa v ľavej drží dosť nepohodlne, naopak, v pravej ruke je veľmi pohodlná.

Kvalita spracovania je vynikajúca, myš je veľmi pevná a relatívne ťažká – 127g, vďaka čomu sa rozhodne nemusíte obávať, že pri väčšom stisku by začala škrípať, alebo by sa deformovala.

Na vrchnej strane myši sa nachádza dobre umiestnené tlačidlo DPI, s ktorým máte možnosť meniť hodnotu DPI medzi 1000 a 1750, ďalej na pravej strane sa nachádzajú dve makro tlačidlá.

POUŽÍVANIE

Myš je napájaná dvomi batériami typu AAA s uvádzanou výdržou až 24 mesiacov. Snímanie optického senzora je skutočne vynikajúce a nezaznamenali sme akúkoľvek nepresnosť v snímaní ani na skle, ani na podobných povrchoch!

Prijímač je skutočne miniatúrny, takže vám nebude nijak prekážať, v prípade že ho budete mať zapojený v notebooku. Výrobca uvádza dosah v okruhu 5m, my sme však zvládli aj 7 bez akýchkoľvek problémov.

Celkovo však musíme pochváliť výrobcu za skvelo spracovanú myš, ktorá je vhodná takmer pre každého, a to či už cestujete s notebookom a nechcete žiadne káble, alebo aj domácemu hráčovi.

Musíme však uznať, že vo veľkých rukách sa myš drží trochu horšie, a to kvôli svojmu tvaru, jedinú väčšiu výčitku máme voči dosť hlučnému pravému a ľavému tlačidlu.

VERDIKT

Myš Cherry MW 3000 je skutočne vynikajúcou voľbou pre každého, pretože sa výborne hodí na hranie, bežné používanie, ale aj na cesty, keďže je veľmi odolná, pohodlná a relatívne malá. Udávaná cena je tiež veľmi príjemných 20€. Radi by sme však privítali aj verziu pre ľavákov.

Marcel Ilavský

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2014, 92 min

Žáner: fantasy, drama, akční
Režie: Gary Shore
Scénář: Matt Sazama, Burk Sharpless
Kamera: John Schwartzman
Střih: Richard Pearson
Hudba: Ramin Djawadi
Hrají: Luke Evans, Dominic Cooper, Sarah Gadon, Samantha Barks, Zach McGowan, Charlie Cox, Paul Kaye, Art Parkinson, Charles Dance, Dilan Gwyn, William Houston, Ronan Vibert, Noah Huntley, Thor Kristjansson, Ferdinand Kingsley, Arkie Reece

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsazení
+ hudba
+ milé a trochu krvavé fantasy

- mírně prostoduchý scénář
- splácaný a neukočírovaný příběh
- přecitlivělý Drákula

HODNOTENIE:

65%

Drákula: Neznámá legenda

ZNÁMÁ LEGENDA, POVĚDOMÝ PŘÍBĚH, NEZNÁMÁ VERZE

Příběh o princi, který se upsal ďáblu, aby získal nesmrtelnost a nadpřirozené schopnosti, zná jistě každý. Abych byla přesnější, nejde ani o lorda Voldemorta, ani Severuse Snapea, ani o Tywina Lannistera – i když o posledně zmíněném řeč rozhodně bude. O Drákulovi jsem slýchala už jako malá a příběhy se vypravěč od vypravěče často liší. Jak moc neznámou ji ale stvořil Gary Shore?

Bylo nebylo, v jednom rumunském lese žil velký statečný vlk, který vládl všem zvířátkům v kraji, dokud na scénu nenakráčela zlá turecká Karkulka. Karkulka si začala přivlastňovat zemi i zvířátka, a tak se vlk rozčílil a proměnil se v upíra. Tedy v hejno netopýrů.

Příběh Drákuly se změnil v trochu krví zamazanou pohádku o hodném a laskavém Vladovi (Luke Evans), jenž se obětoval pro svoji rodinu a celou zemi a dobrovolně se proměnil v neživé monstrum. Kvůli drobné malichernosti se rozhádal s jinak milým a přátelským sultánem Mehmedem (Dominic Cooper), který za pár zmizelých (ovšem zlatem nedocenitelných) vojáků požaduje tisíc mladých chlapců na výcvik do své armády a jako svého domácího mazlíčka chce Vladova syna. Vlad, kdysi dávno obávaný bojovník a slavný Napichovač, je nyní hodný tat'ka a manžel, který by ve volných chvílích klidně myl nádobí. No, celkem dobře, že přichází válka a (dámy prominou) nasraný Mehmed, protože nikdo se v tomhle filmu nechce dívat se na láskyplného romantického Luka Evanse.

Je docela nepříjemné sledovat muže, jenž byl kdysi dávno monstrem a vždycky jím tak nějak bude, ale nerad si to přiznává. Prožívá neuvěřitelné životní dilema, kdy se snaží odolat pokušení stát se navždy dokonalým a nepřemožitelným, protože prostě morální zásady a city k bližnímu svému, že ano. Sám sobě se tolik hnusí, že by snad vypil litr teplé svěcené vody na ex, kdyby mu to pomohlo, ale místo toho věčně mačká kus stříbra, aby si bolestí a utrpením připomínal, že je stále ještě člověk. No ták! Chlape, budeš nesmrtelný, nepřemožitelný a dokonalý! Po pravdě víc než vlk byl jako ochočený vlčák – dokud mu někdo vyloženě nestoupl na ocas, tak sotva vrčel. Rozhodně to není chyba Luka Evanse, ale scénáře, který připomíná patchworkovou deku. To, že se někomu líbí deset různých kusů látky, ještě neznamená, že z toho bude deka roku. Ovšem jestli herecký výkon a ty blbosti produkované Dominicem Cooperem má na svědomí opravdu Cooper, nebo jen scénář, to by byla otázka hodná čtvrtého piva. Ten je v tomhle filmu excelentní pozlacenou kalamitou. A to ani nemluvím o tom příšerném přízvuku, který vydával za... netuším co.

Film sliboval velkou fantasy válečnou akci. To do jisté míry splnil, ale díry, které vznikly mezi jednotlivými souboji, zachraňovalo leda charisma Luka Evanse nebo neuvěřitelně démonický Charles Dance, coby „master vampire" (slibovaná řeč o Tywinu Lannisterovi). Ten byl neskutečně trefné ztělesnění zla a Tywin by se od něj ještě mohl lecčemu učit. A věta „Let the games begin/Nechť hry započnou," která rozpoutala peklo v Klubu rváčů (1999) i v Hunger Games (2012), vyvolává husí kůži a slibuje něco, co jsme ještě neměli tu čest vidět. Ale v tomhle filmu to asi ještě nebude.

Pro Garyho Shora je tohle jeho prvotina a po pravdě jako start to rozhodně není špatné. Scénář je sice jako kompot hrušek s jablky a sem tam s ananasem, ale nebýt toho přecitlivělého Drákuly a prapodivného scénáře, film by byl dobrý. Režisér sám přiznal, že scénář nebyl to, co očekával, ale zaujalo ho propojení příběhu Napichovače a příběhu od Brama Stokera, jelikož něco takového ještě neviděl.

No, po pravdě my můžeme říct, že scénář rozhodně není to, co bychom očekávali, a to propojení nás nijak zvlášť nenadchlo. Pokud chce Drákulu, ať' točí Drákulu, jestli chce milého tat'ku, co po večerech synkovi čte pohádky, ať' točí dojemné romantické příběhy, ale očividně existuje důvod, proč nic takového ještě nikdo nenatočil.

Film ale není žádné monstrum a rozhodně je na co se přijít podívat. Takže přestože předchozí řádky spíše klely a házely kříže a svěcenou vodu kolem sebe, nijak to neubírá na tom, že tenhle film si jistě zaslouží vaši volnou chvilku. Minimálně herecké obsazení, až na drobné detaily, si zaslouží pozornost každého, kdo má rád fantasy filmy, trochu krve a Drákulovu mytologickou dokonalost.

„Drákula Garyho Shora je sice chvílemi baba a příběh je slabší, ale když se z Drákuly stane chlap, je to přesně to, jak by monstrum mělo vypadat."

Veronika Cholastová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2014, 142 min

Režie: David Dobkin
Scénář: Bill Dubuque, Nick Schenk
Kamera: Janusz Kaminski
Hudba: Thomas Newman
Hrají: Robert Downey Jr., Vera Farmiga, Leighton Meester, Vincent D'Onofrio, Dax Shepard, Billy Bob Thornton, Robert Duvall, Melissa Leo, Sarah Lancaster, David Krumholtz, Ian Nelson,

PLUSY A MÍNUSY:
+ drtivá většina obsazení
+ skvělý Robert Downey Jr.
+ soundtrack
+ audiovizuální zpracování

- klišé
- trochu protahovaný závěr

HODNOTENIE:
80%

Soudce

NA LAVICI OBŽALOVANÝCH

Do českých a slovenských kin přichází dlouho očekávaná novinka, nový film Roberta Downeyho Jr., který v současnosti platí za jednu z největších hvězd filmového průmyslu. Do svého nového filmu si jej spolu s dalšími několika hvězdami přizval především komediální režisér David Dobkin a už od prvních chvil sliboval dojemně drama z prostoru justice. Jak ale tahle výprava do světa soudních tahanic a právníků dopadla?

Klamání tělem Soudce zvládá naprosto brilantně. V rámci téměř dvě a půl hodiny dlouhého filmu se totiž mísí hned několik rovin a výsledný mix se docela těžko definuje. Což ovšem neznamená, že by se jednalo o špatný koktejl. Předtím, než se dostanu k hlubšímu rozboru, by bylo vhodné upozornit na zásadní problém, který snímek má a díky němuž jej mnoho diváků nebude mít úplně v oblibě. Soudce je totiž dramatickou sbírkou všemožných klišé, stereotypů a podobných laskomin, které už většinou lidem lezou krkem. A právě tady přichází ta odlišnost – i když jsem byl právě tyto prvky celkem s přehledem schopen identifikovat a rozpoznat, nějak se mi nestalo, že by to zrovna mně kdovíjak vadilo. David Dobkin si totiž je záběrem svého filmu docela jistý, a tak i když rozvíjí v rámci hlavního příběhu také několik vedlejších, úplně to nevadí a navíc je to dobrý způsob, jak udržet divákovu pozornost ony necelé dvě a půl hodiny. Tedy možná s výjimkou závěru, který je protahovaný možná až trochu moc dlouho.

V rámci Soudce se totiž odehrává nejen osobní drama soudce Palmera (Robert Duvall), jenž je obviněn z vraždy jednoho ze zločinců, kterého poslal před dvaceti lety za mříže, ale díky úmrtí manželky přijíždí do maloměsta jeho syn Henry (Robert Downey Jr.) a zamotává se do případu svého otce, který si na celou událost nepamatuje. Oba mají mezi sebou ovšem velmi komplikovaný vztah, jenž postupem času začíná otevírat staré rány.

Do toho všeho ještě Henry řeší problémy s vlastní rodinou, kde jej čeká rozvod a jednání o opatrovnictví jeho dcery. Je tak poměrně překvapivé, že takto celistvý obraz Henryho, jeho života, toho co jej formovalo a co jej dodnes ovlivňuje, dokáže na rozsáhlé ploše a v docela zkratkovité formě fungovat velice příjemně.

Dále je třeba zmínit, že Soudce není typické drama, Soudce je také komedie. A velmi dobrá a vkusná. Samozřejmě za to ve velké míře vděčí naprosto parádnímu výkonu Roberta Downeyho Jr., který minutu co minutu dokazuje, proč platí za jednoho z největších sympat'áků

v Hollywoodu. Jeho Henry je komplikovaný, občas na facku, ale vždy věrný svému charakteru a během těch momentů, kdy ze sebe tahá komediální trumfy, se diváci baví. Přesto že je to téměř one man show postavená na charismatu Downeyho Jr., zbytek obsazení ze sebe také tahá skvělé výkony, at' už jde o smyslně sympatickou barmanku v podání Very Farmigy, titulní postavu stárnoucího soudce v podání Roberta Duvalla či mrazivě nepřátelského a efektivního právníka v podání Billyho Boba Thorntona. Jediný problém jsem měl s trochu do extrému zahnaným výkonem jindy solidního Vincenta D'Onofria.

Audiovizuálně se navíc jedná o velmi příjemný pokrok v rámci Dobkina, a především se tak k divákům dostává velmi dobře natočený snímek, který se občas nebojí vytáhnout poněkud neotřelejší vizuální prvky. Digitální triky (je jich ve filmu jen opravdové minimum) nicméně trochu pokulhávají. Kde ovšem snímek sbírá další pozitivní body, je podmanivě dramatický soundtrack Thomase Newmana, který nevypustí ani na chvíli z atmosféry.

I když to zní možná docela dost divně, toto silně dojemné drama o osudu jedné rodiny je právě díky těmto hřejivým momentům povzneseno na úroveň místy až feel good filmu. Ano, je to místy lehce depresivní a smutné, nicméně Soudce bere život takový, jaký je, se všemi jeho pozitivy i negativy, a právě díky tomu budete ze snímku odcházet spokojení.

Pokud by vás tohle nepřesvědčilo k návštěvě kina, pak už nevím, co jiného by mohlo. Soudce najdete ve slovenských kinech od 16. října, v těch českých o týden později.

„Velmi dojemné rodinné drama, velmi příjemná odlehčená komedie. Soudce je působivý mix, který sice staví na klišé a stereotypu, ve výsledku ovšem naplňuje svoji úlohu naprosto dokonale."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Before I Go to Sleep, USA/Velká Británie/Francie/Švédsko, 2014, 92 min

Žáner: mysteriózní, thriller
Režie: Rowan Joffe
Předloha: S.J. Watson (kniha)
Scénář: Rowan Joffe
Kamera: Ben Davis
Střih: Melanie Oliver
Hudba: Ed Shearmur
Hrají: Nicole Kidman, Colin Firth, Mark Strong, Anne-Marie Duff, Dean-Charles Chapman, Adam Levy, Charlie Gardner, Kevin Hudson, Rosie MacPherson

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba
+ napětí
+ pokus o specifický pohled na ohraný příběh

- amerikanizace příběhu
- nucená přijatelnost a stravitelnost příběhu
- líbací scény Nicole Kidman

HODNOTENIE:
75%

Dřív než půjdu spát

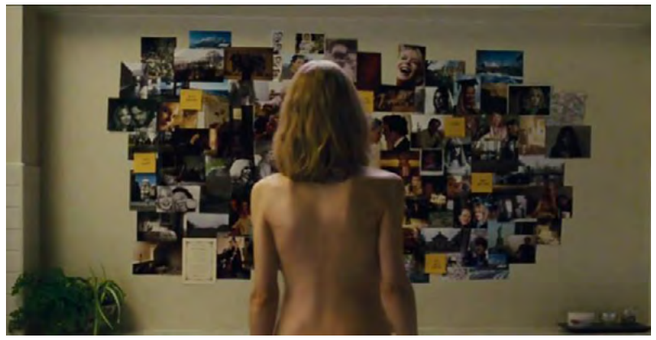
POTŘEBUJE BRITSKÝ REŽISÉR AMERICKÝ SCÉNÁŘ?

Doposud nepříliš známý britský režisér Rowan Joffe uvádí svůj teprve druhý celovečerní film Dřív než půjdu spát. Stejně jako předchozí snímek, Černý chlapec (2010), se film pyšní hvězdným obsazením a na první pohled oklepaným scénářem. Dokáže Brit zužitkovat moment překvapení v příběhu, který prakticky nemá čím překvapit, a jak ho dokáže aplikovat na americké drama, aby z toho nebylo jedno obrovské klasické americké klišé?

„Jmenuji se Christine Lucasová a trpím amnézií. Až večer usnu, zapomenu na všechno, co dnes vím." Christine (Nicole Kidman) se každou noc vymaže paměť, vrací se do dob svých dvaceti let a nepamatuje si nic, co se za posledních 14 let stalo. Ani na nehodu, při které utrpěla poškození mozku, které má za následek ztrátu paměti. Nahrává si videodeník, který si musí každé ráno přehrávat, aby věděla, kým je, co se jí stalo a vedle koho se to vlastně každý den probouzí. Její manžel Ben (Colin Firth) jí dennodenně převypráví příběh o jejich životě a každý den je nucen přidat informaci navíc. Christine se tajně schází s psychiatrem Edmundem Nashem (Mark Strong), s jehož pomocí se snaží rozpomenout nejen na život před nehodou, ale především na okamžik oné nehody. Christine je vyděšená, neví komu věřit. Její muž nechce, aby naivně věřila cizincům, a doktor Nash nechce, aby věřila komukoliv, především jejímu muži. Ten totiž tají spoustu zásadních událostí života své ženy a jen velmi nerad přiznává pravdu. Jde však skutečně pouze o bolestné vzpomínky, které se k pravdě vážou, nebo o potřebu ovládat mysl své ženy?

Zásadní otázkou v tomto příběhu je, do jaké míry se Christine nechá ovládat svým mužem a do jaké míry zase doktorem Nashem? Ani jeden se zezačátku nezdá být nezištným kandidátem na mužskou Matku Terezu a světce roku, ale koho byste si vybrali jako přítele? Milujícího manžela, který se o vás den co den stará s tou největší trpělivostí, anebo doktora, který se vám ze všech sil snaží pomoci, přestože to jiní už dávno vzdali? A proč to vůbec ten doktor dělá? Proč vás i s manželem prostě nešoupnou do léčebny, kde se o vás postarají?

Zásadní chybou nejen scénáře, ale celého filmu je nucená amerikanizace příběhu. Do první poloviny se film tváří jako odušev-nělé intelektuální britské drama a člověk se těší, jak si poradí s koncem. Ovšem v okamžiku, kdy se začíná lámat chléb, jde cítit jakýsi nátlak na režiséra a scenáristu Rowana Joffa ze strany amerických producentů, kteří prostě potřebovali film upravit na míry a požadavky průměrného amerického diváka, což snímku opravdu velmi uškodilo. Režisér tak byl nucen nechat v příběhu nepříjemná standardní



klišé, která vůbec nebyla nutná a navíc by jejich absence z filmu v závěru udělala perfektní syrové drama. Po pravdě, kdyby se příběhu ujal Thomas Vinterberg nebo jiný ze severských režisérů, film by dopadl úplně jinak, a odpovídal by iluzi, kterou měl člověk po zhlédnutí oficiálního traileru. Trailer působil mrazivě, barvy byly chladné a herci vypadali tak emocionálně studení, že si člověk říkal, jak skvělé by to bylo bez zásahu Ameriky.

Amerika se ovšem nedala a chlad a beznaděj se od půlky filmu pomalu ale jistě vytrácí, tak jako veškeré iluze. Vůbec už nemá cenu řešit herecký výkon Nicole Kidman, která se sice snaží, ale drobná mimika, kterou kdysi dávno ohromovala akademiky, je už beznadějně ztracena pod záplavou botoxových injekcí a s tím už prostě divák musí počítat. Ovšem právě díky Nicole dokáže film diváka zchladit. Její líbací technika i během sebežhavější milostné scény by dokázala při pravidelné projekci zastavit globální oteplování.

Až bude mít Joffe větší jméno a zároveň i kuráž a nenechá si kecat do vlastního filmu, bude to konečně ono. Zatím je to sice hezký, ale zbytečně milý film, který má stejnou kuráž, jako sám autor. Hudba skvělá, ta jediná drásala nervy až do konce a scénář měl skvělý start, ale v cíli mu docházel dech. Velká škoda, protože kdyby byl film tak intelektuální a drtivý, jak se tvářil, mohlo to být jedno z nejlepší dramat tohoto tématu a řadit se mezi formáty jako je Memen to od Christophera Nolana. Takhle je jen malým mladším bratrem, který bude brán vážně, až vyroste a zmužní.

„Rowan Joffe se vydal skvělým směrem, ale tak dlouho mu producenti házeli klacky pod nohy, až musel uhnout z cesty. Škoda toho."

Veronika Cholastová

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

ALIEN ISOLATION™

1. cena hra Xbox ONE Alien Isolation + batoh + kľúčenka
2. cena hra PS4 Alien Isolation + batoh + kľúčenka
3. cena batoh + kľúčenka Alien Isolation

Súťažte na www.gamesite.sk

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

I Origins, USA, 2014, 107 min

Žáner: drama,Sci-Fi
Režie: Mike Cahill
Scénář: Mike Cahill
Kamera: Markus Förderer
Střih: Mike Cahill
Hudba: Phil Mossman, Will Bates
Hrají: Michael Pitt, Brit Marling, Astrid Berges-Frisbey, Archie Panjabi, Charles W. Gray, Cara Seymour, William Mapother, Steven Yeun, Rhonda Ayers

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
+ skvělá řemeslná práce
+ scénář, příběh a filmové obrazy

- rozpolcenost diváka kvůli konci
- nepříjemný charakter postavy Sofi
- občasná naivita příběhu

HODNOTENIE:

80%

Výchozí bod

KDYŽ JE OKO OKNEM DO DUŠE, EXISTUJE VŮBEC DUŠE?

Mike Cahill přichází teprve se svým druhým filmem, který je žánrově trochu podobný jeho prvnímu filmu Jiná země (2011). V hlavní roli je opět věda, pro kterou hlavní postava žije, dokud nepotká naprosto protikladného člověka, a jeho život i víra se obrátí o sto šedesát stupňů. Výchozí bod je přesně ten typ filmu, který v divákovi zanechá nejen hluboký emocionální dojem, ale donutí ho přemýšlet nad vlastním životem a principem víry.

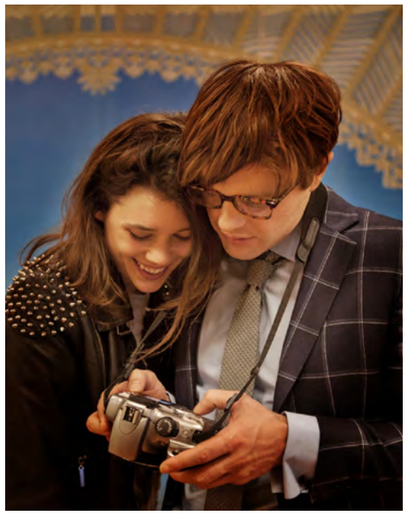
Dr. Ian Gray (Michael Pitt) je molekulární biolog, jehož specializace na oko a jeho evoluci je pro něj nejen jeho prací, ale svým způsobem i posláním a posedlostí. V okamžiku, kdy na večírku potká dívku s neuvěřitelně jedinečnou oční duhovkou, má už posedlosti dvě. Sofi (Astrid Berges-Frisbey) je pro Iana tajemnou dívkou, kterou hledá od chvíle, co večírek opustil. Právě díky jejím atypickým očím a velké souhře náhod ji znovu najde. Vedle vážného, racionálního a prací posedlého vědce působí Sofi jako částečně odjištěný ruční granát, který bouchá každou chvíli. Je temperamentní, divoká, spontánní, bláznivá, a především duchovně založená, o čemž s Ianem vášnivě debatují, ale nikdy se neshodnou. Čím větší jsou jejich protiklady, tím intenzivnější a vášnivější jejich vztah je. Ovšem pro vědcovo osvícení je nutný další životní zvrat, po němž se opět ponoří do práce a se svou kolegyní Karen (Brit Marling) slaví úspěch s novou teorií o evoluci oka, a vyvrací tím zároveň mýtus o jeho božském původu. Čím víc však bádá, v tím větší nejistotě se nachází.

Ve svém objevu mýtus opravdu vyvrátí a svou prací i výsledky si je neotřesitelně jistý. Jak moc pak může ovlivnit jeho racionální život jen náznak pochybnosti? Jeho jedinou vírou je věda, kde může všechno logicky vysvětlit, ale co když v jeho práci chybí něco, co ani věda vysvětlit a doložit nedokáže? Vydá se proto na druhý konec světa a jeho cesta může nejen vyvrátit a zpochybnit celou jeho práci i jeho reputaci, ale především jeho víru.

Brit Marlig se objevila už v prvním zmiňovaném filmu Mika Cahilla. Jak Jiná země, tak Výchozí bod herečce sedly a na prací posedlou vědkyni se opravdu hodí. S Cahillem se setkala již při natáčení dokumentu Boxers and Ballerinas (2004), který společně režírovali. Ovšem nejen ona, ale i ostatní herci, především Pitt i Berges-Frisbey, předvádí skutečně plnohodnotné výkony a role jim skvěle padnou. Přiznám se, že s Berges-Frisbey jsem měla chvílemi problém. Nevím, jestli to bylo scénářem a charakterem postavy, nebo herečkou samotnou, ale někdy mi její jednání a iracionalita docela lezly na nervy.

Pokud jde o scénář samotný, tak ten až na pár detailů nemá moc chyb. Nerozhazuje kolem sebe vědecké termíny (což by ale klidně mohl) a nesnaží se přehnaně filozoficky bádat nad každou vlastní větou, ale nechává tomu přirozený průběh, což je u filmu tohoto typu velmi osvěžující. Chvílemi je sice lehce naivní a dětinský, ovšem vše v rámci vkusu a možností. Jedna z věcí, co rozdělí diváky do dvou skupin, bude styl zakončení příběhu. Konec sám o sobě je skvělý, ale bud' budete v táboře č. 1, kde budete chtít konec mnohem víc uzavřít a vysvětlit, nebo tábor č. 2, kdy budete s docela filozofickým koncem koketujícím s mystikou naprosto spokojeni.

Další věc, která vás rozdělí do skupin, je ústřední píseň. Průběžně ji uslyšíte během celého filmu, a to hned několikrát, at' už jako lehkou podkreslující melodii, nebo silnou hlavní píseň. Bud' ji nedostanete z hlavy a ani trochu vám to nebude vadit a cestou domů z kina si ji budete broukat, nebo ji nedostanete z hlavy a bude vás neuvěřitelně rozčilovat. Existuje ještě velmi málo pravděpodobná varianta, že ji příliš nezaregistrujete a po filmu si na ni ani nevzpomenete.



Po technické stránce nejde filmu vlastně nic vytknout. Herecké výkony jsou naprosto adekvátní a jediná věc, s čím může mít člověk trochu problém, je krapet naivní příběh a postava Sofi. Ovšem rozhodně nebude problém tak velký, aby pokazil celkový dojem z filmu, který je nadmíru pozitivní. Někteří lidé si budou stěžovat, že film mohl být více artový a že zde smrdí multiplexový mainstream. Po pravdě ano. Jde o lehce mainstreamový, ale pořád artový film laděný jako romantické drama/sci-fi, což si ne každý režisér troufne. Člověku, který čeká na další Babovřesky, bych nikdy tenhle film nedoporučila, ale jinak bych se nestyděla kohokoliv na film poslat a výmluvu, že vědecké hantýrce nerozumí a tady ty pseudointelektuální filmy o souboji vědy a víry nemá rád, bych smetla ze stolu jako směšnou kamufláž lenosti.

„Mainstreamový, ale stále artový film, který jistě v člověku něco zanechá a rozhodně jej zvládne i bojovník proti artovým filmům."

Veronika Cholastová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2014, 145 min

Žáner: drama, thriller, mysteriózní
Režie: David Fincher
Předloha: Gillian Flynn (kniha)
Scénář: Gillian Flynn
Kamera: Jeff Cronenweth
Hudba: Trent Reznor, Atticus Ross
Hrají: Ben Affleck, Rosamund Pike, Missi Pyle, Neil Patrick Harris, Patrick Fugit, Tyler Perry, Casey Wilson, Kathleen Rose Perkins, Kim Dickens, Sela Ward, Scoot McNairy, Emily Ratajkowski, Boyd Holbrook, David Clennon, Lisa Banes, Lola Kirke, Lars Slind, Carrie Coon

PLUSY A MÍNUSY:

+ soundtrack
+ režie
+ kamera
+ atmosféra

- slabší druhý akt
- některé herecké výkony

HODNOTENIE:

80%

Zmizelá

DOKUD NÁS SMRT NEROZDĚLÍ

I přesto, že David Fincher doposud nevyhrál Oscara za nejlepší režii, nikdo snad nepochybuje, že patří mezi největší režiséry současné generace. Jako tvůrce má totiž na kontě hned několik kultovních snímků, které oprávněné patří do zlatého fondu kinematografie. Zda se po jejich bok zařadí i nový thriller Zmizelá podle knižní předlohy Gillian Flynn, to poví až čas. Faktem ovšem zůstává, že David Fincher ani tentokrát nezklamal a přináší do českých a slovenských kin jedinečný filmařský zážitek.

David Fincher si dal s dalším filmem opět opravdu na čas. Od jeho americké verze snímku Muži, kteří nenávidí ženy, to přeci jen jsou už tři roky. Na vině je ale tentokrát produkce adaptace 20 000 mil pod mořem, která ztroskotala, a film byl odložen. To ovšem věhlasného tvůrce dlouho netrápilo, nebot' hned přesedlal k adaptaci knižního hitu Gone Girl od americké spisovatelky Gillian Flynn, který vyšel v roce 2012. Autorka knihy, která vyšla v České republice pod názvem Zmizelá, byla navíc najata na napsání scénáře, a tak spolu s docela hvězdným obsazením začaly očekávání od Fincherovy novinky razantně stoupat. A David Fincher opět nezklamal.

Zabil jste svou ženu, Nicku?

Zmizelá vypráví nápaditý příběh, jenž se točí kolem zmizení Amy Elliott Dunnové (Rosamund Pike), manželky bývalého spisovatele a redaktora Nicka Dunna (Ben Affleck), který se následně stává hlavním podezřelým. Na zmizení bohaté manželky totiž několik věcí nehraje a jak se ukazuje, Nick měl hned několik motivů, proč se své manželky zbavit. To vše se ještě stupňuje, když se veřejnost rozhodne pořádat mediální lynč podezřelého manžela, jelikož začnou postupně vyplouvat na povrch další motivace, proč by jeho manželka mohla jeho zaviněním zmizet.

Není to ovšem jen o nápaditém a výborně vystavěném příběhu, je to hlavně o tom, jak s ním režisér pracuje. Žádné složité a protahované úvody, žádné čekání na místě, David Fincher zkrátka diváka vtahuje do svého filmu už od prvních vteřin, kdy jen dokazuje, proč platí za filmařskou špičku. Nejde však jen o mistrnou režii a podmanivou kameru Jeffa Cronenwetha, lví podíl na audiovizuální podobě filmů, která vás s husí kůží vhodí bez přípravy do temného příběhu manžela obviněného z vraždy své manželky, má především soundtrack. O ten se postarali Atticus Ross a Trent Reznor, kteří už vytvořili špičkové hudební podklady Fincherových předešlých dvou snímků.

A i když byli jejich dvě předešlé kompozice téměř geniálními ukázkami prvotřídního hudebního doprovodu, zde se dvojice

bez pochyb překonala. Taková nálož neskutečně mrazivého, a přitom docela kompozičně jednoduchého hudebního podkresu již tak silně zdrcujícího filmu vyvolává jeden z nejtemnějších thrillerů poslední doby. Což samozřejmě ještě několikanásobně stupňuje postupnými odhaleními v rámci děje, o kterých se ze zcela pochopitelných důvodů nebudu bavit, nebot' by byla škoda zkazit případným divákům příběh spoilery.

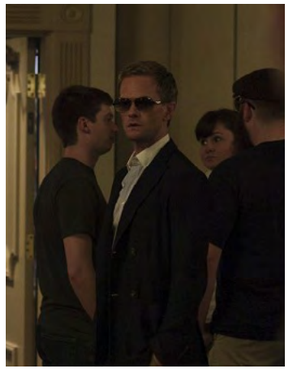
Romance s mrazením v zádech

Samozřejmě, abych byl úplně upřímný, ne všechno je ve filmu tak ideální, jak by mohlo být, nebo jak by se mohlo zdát. Zatímco totiž například takový Tyler Perry, kterého z duše nenávidím a o jeho herectví si myslím svoje, je zde bez zlehčování dokonalý a je jednoduše jedna z nejlepších postav v celém filmu a jeho herecký přednes sebevědomého právníka Tannera Bolta ani na moment neustupuje z herecké excelence. To se ovšem nedá říci o ostatních, kteří se místy dost vzdalují od svých postav, a například ve druhém aktu filmu je docela nepřesvědčivá Rosamund Pike, což je dvojí škoda. Místy i Neil Patrick Harris je zaháněn do takových až lehce komediálních prostorů, které v rámci hutného a surového dramatu nemají moc místo. O to větším překvapením je pak solidní výkon mnohými nenáviděného Bena Afflecka, který hlavního hrdinu ztvárňuje přesvědčivě a minimálně ve dvou docela specifických scénách dokazuje, proč si ho právě David Fincher pro svůj film vybral.

Ono, mohl bych se tu rozplývat nad jednotlivými aspekty filmu a rozebírat jeden geniální moment za druhým, případně do detailu líčit, co mi vadilo a nevadilo. Tentokrát bych se od toho nicméně oprostil, protože něco takového by zkrátka zkazilo dojem z mistrně natočeného příběhu, který patří zcela oprávněně do prvotřídní filmařiny. David Fincher natočil další snímek, který vám nedá spát a budete jej chtít vidět znovu. Ne jen proto, že se jedná o neskutečně stylově odvyprávěný osobitý příběh, ale také proto, že něco podobného a tak geniálně natočeného jen tak neuvidíte.

„Zmizelá je ukázkovým příkladem toho, proč David Fincher stále platí za jednoho z nejlepších režisérů současnosti. Špičkově natočený a atmosféricky tuhý thriller, který vám nedá spát."

Lukáš Plaček



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Láska na vlásku, 2014, 97 min.

Réžia: Mariana Čengelová-Solčanská
Scenár: Mariana Čengelová-Solčanská
Hudba: Vladimír Martinka
Obsadenie: Celeste Buckingham, Samuel Spišák, Tomáš Matonoha, Judit Bárdos, Milan Bahúl, Jakub Rybárik, Gabriela Dolná, Karol Čálik, Marta Rašlová, Ivan Romančík st., Štefan Šafárik

PLUSY A MÍNUSY:

+ Samuel Spišák a Judit Bárdos
+ príroda a kostýmy

- zlé tempo
- citová nezaangažovanosť diváka
- Celeste Buckingham

HODNOTENIE:
40%

Láska na vlásku

KVALITNÁ NOVÁ ROZPRÁVKA?

Ak sa o niečom dá povedať, že to visí na vlásku, tak je to slovenská filmová tvorba. Našich filmov vzniká veľmi málo a najčastejšie sú to koprodukcie s inými štátmi. Navyše, hraná rozprávka už dávno nepatrí medzi preferované žánre. Preto bola správa, že sa chystá nakrúcanie typickej slovenskej rozprávky, prijatá s nádejou, že sa už takmer neexistujúci žáner trochu nakopne. Vzhľadom na koncept príbehu a herecké obsadenie však namieste boli aj isté obavy. Kde bolo, tam bolo... Mohla by sa nová slovenská rozprávka o hradnom princovi podariť?

A prečo by aj nie, povie si divák v úvode filmu. Príbeh o hľadaní pravej lásky je predsa nadčasový! Hlavne ak ide o princa a princeznú. Princ Matej (Samuel Spišák) sa cíti ako v zlatej klietke – v hrade je nešťastný, túži vidieť svet. Keď mu navyše jeho kráľovský otec oznámi, že si bude brať princeznú Beatrix (Celeste Buckingham), ktorú jakživ nevidel, jeho zúfalstvo dosiahne vrchol. Ďaleko od kráľovského zámku žije kováčova rodina. Najstarší syn Tomáš (dvojrola Samuela Spišáka) sa cíti byť predurčený na niečo väčšie ako kováčske remeslo. Dni trávi snívaním a vôbec netúži po svadbe s dedinčankou Hankou (Judit Bárdos). Keď sa však títo dvaja – princ s kováčovým synom –náhodne stretnú, zistia, že sú identickými kópiami. Na deň si tak vymenia šaty a vyskúšajú si, aké je to žiť život toho druhého. No všetko sa skomplikuje a oni musia za svoje rozhodnutie niesť následky...

Náčrt deja, nech je akokoľvek nepôvodný, funguje. To isté sa však o scenári, povedať nedá. Tempo filmu je totiž absolútne nezvládnuté. Úvod filmu je príliš dlhý, scény na seba nadväzujú nelogicky. Momenty s potenciálom, či už komickým, alebo dramatickým (časť príbehu, kedy chlapci žijú život toho druhého), sú nevyužité – prvé stretnutie chlapcov zoči-voči je neuveriteľným spôsobom odfláknuté.

Najhoršie však je, že divák sleduje film s úplným nezáujmom. Nevytvorí si vzťah k hlavným hrdinom, neuverí im city, ktoré medzi nimi panujú, dokonca i element zla je skôr komický ako zastrašujúci. Neviem posúdiť, ako to pôsobí na mladého diváka, odhadujem však, že ho preťahované scény s minimom akcie do deja veľmi nevtiahnu.

Rušivo taktiež pôsobí i používanie súčasného jazyka i miernych vulgarizmov – pochybujem, že stredoveký princ kráľa oslovoval „oci" a že by dvorná dáma povedala princeznej, že „princovi sa nechce do ženenia, lebo si chce ešte predtým budovať kariéru".

Film už niekoľko mesiacov pred premiérou predchádzala veľká mediálna kampaň. Už samotný názov filmu Láska na vlásku evokuje úspešný animák z dielne Disney. Z každého plagátu sa na nás usmievala Celeste Buckingham, ktorá svojej role robila promo i v rádiách, keďže naspievala aj ústrednú pieseň. Aké to sklamanie, keď divák v kine zistí, že Celeste má vo filme asi 10 replík a za hlavnú postavu sa nedá považovať ani náhodou. Čo je celkom šťastie – mladá speváčka/herečka by asi radšej mala ostať pri spievaní. Jej mimika je nepresvedčivá a so Samuelom Spišákom mala väčšiu chémiu, keď na seba zazerali pri taneč-ných nácvikoch, než keď sa do seba zamilovali. Spišák mal vzhľadom na svoju dvojrolu pochopiteľne najťažšiu prácu. Najprirodzenejšie pôsobil, keď sa jeho postavy vymenili. Keď princ hral princa a kováč kováča, obe postavy vyznievali príliš typicky. Prekvapivo dobre zafungoval vzťah medzi ním a Judit Bárdos, ktorá bola skutočne čarovná a ako jediná sa do obdobia, v ktorom sa film odohrával, skutočne hodila. Práve vo vzťahu Mateja a Hanky sa krásne ukázal hlavný motív, ktorý film sprevádzal, a to záchrana „princeznej z veže".

Prvky filmu, ktoré ho robia znesiteľným, sú výprava a kostýmy. Darmo, slovenská príroda a interiéry i exteriéry krásne nasnímaného Oravského hradu urobia svoje a zaúčinkujú i pri najväčších dejových zlyhaniach. A akokoľvek sa divák pri uvravených scénach nudí, vždy sa môže pohodlne opriať a zamyslieť sa nad tým, aké asi bolo pohybovať sa v takých objemných šatách. Z podpriemeru však film ani krásy Slovenska nevytrhnú, čo je veľká škoda. Kde bolo, tam bolo, dobrý film z toho nebol.

„Nudná rozprávka so zlým scenárom a nevyužitými hercami, v ktorej potešia jedine kostýmy a príroda."

Michaela Medveďová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2014, 95 min

Réžia: John R. Leonetti
Scenár: Gary Dauberman
Kamera: James Kniest
Hudba: Joseph Bishara
Obsadenie: Annabelle Wallis, Alfre Woodard, Eric Ladin, Tony Amendola, Michelle Romano, Brian Howe, Gabriel Bateman, Ward Horton, Shiloh Nelson, Paige Diaz, Morganna May, Camden Singer

PLUSY A MÍNUSY:
+ bábika Annabelle je fakt strašidelná
+ výkon Annabelle Wallis

- niektoré herecké výkony
- opakujúce sa prvky z iných filmov
- chcelo by to pritvrdit'
- koniec filmu

HODNOTENIE:
50%

Annabelle

TAKÚTO BÁBIKU BY STE DOMA NECHCELI

Film Annabelle je prológom k minuloročnému hitu The Conjuring. John R. Leonetti, ktorý stál za kamerou pri projektoch ako Insidious, Insidious: Chapter 2, The Conjuring alebo The Scorpion King, tentoraz s filmom Annabelle zasadol na režisérsku stoličku.

Moje pocity pred kinom boli ako vždy pozitívne ladené. Tešil som sa, že film bude kvalitný a z kina pôjdem aspoň so zlým pocitom, ked'že ide o horor. V kútiku duše som však dúfal, že to nebude príliš komerčné. To je aj problém dnešných hororových filmov, ktoré zamieria do kín. Môj názor je, že komerčnost' a ratingy ničia nielen horory. Zo začiatku bolo jasné, že Annabelle bude komerčnou záležitost'ou. Réžie sa ujal už spomínaný J. R. Leonetti a o scenár sa postaral Gary Dauberman. Čo sa týka strašidelnosti, ak sa bojíte bábik, alebo máte z nich zlý pocit, určite vás to v kine nenechá chladných a budete stadial' chciet' odíst'. Toto je síce dobrý faktor pri hororovom filme, ale okrem pár iných scén neišlo o príliš strašidelný film. Niektorí l'udia porovnávajú Annabelle s Polanskeho Rosemary's Baby. Ja však tvrdím, že výrazným spoločným prvkom bolo asi iba tehotenstvo hlavnej postavy, inak ide o dost' rozdielne projekty.

Príbeh sleduje mladý manželský pár, ktorý sa práve nast'ahoval do domu. Manžel John (Ward Horton) je lekár, ktorý svojej žene Mii (Annabelle Wallis - celkom milá zhoda priezviska s názvom filmu) kúpil starú bábiku do jej zbierky. Bábika sa volá Annabelle a verte, je fakt strašidelná. Na svojej polici by ste ju určite mat' nechceli. Vd'aka tragickým udalostiam začne bábika robit' nepríjemnosti a d'alej to už asi poznáte.

Vo filme môžeme badat' snahu o atmosféru zo 70. rokov a, samozrejme, je cítit' vplyv Jamesa Wana, ktorý tiež pristupuje k hororom starou školou. Myslím si, že toto nie je zlý smer súčasných hororov, len ako som spomínal na začiatku komerčnost' ničí podobné filmy a v tomto filme by to určite potrebovalo pritvrdit'. Pretože na scény bábiky, ktorá sa skoro vôbec nehýbe, sa nedokážete pozerat' väčšinu filmu a po čase opadne aj atmosféra, ktorá sa buduje až príliš dlho.

Nechápte ma zle, Annabelle je sama o sebe strašidelná, plus vo filme boli výborné zvukové efekty, ktoré dokázali zamrazit', len po čase to hororového fanúšika omrzí a v kine sa nudí.

Čo sa týka hereckých výkonov, Annabelle Wallis je presvedčivá a koná ako racionálna a obetavá matka, čo sa však nedá povedat' o Wardonovi Hortonovi. Jeho charakter bol slabý a kolísavý, niekedy jednal racionálne, niekedy som pochyboval, či by sa takto zachoval v skutočnosti. Možno to bola chyba scenára, ale táto postava mi nesedela ani herecky, ani charakterom. Vo filme sa objavila aj černošská postava Evelyn, ktorú si zahrala Alfre Woodard. Postava sa chovala iracionálne a jej záujem o manželský pár bol až podozrivý.

Celkovo sa nejde o žiadny zázrak, ale mohlo byt' aj horšie. Samozrejme, ked'že ide o prológ k filmu The Conjuring, tento film sa nevyhne porovnaniu. Z môjho uhla pohl'adu je určite horší ako The Conjuring. Annabelle po čase sprevádza nuda, ktorá v The Conjuring absentuje. Tomuto filmu chýba duša alebo niečo, čím by ste si ho zapamätali na dlhšiu dobu. Čo sa týka odporúčaní, ja osobne neodporúčam íst' do kina, ale ak ste slabšie nátury, tak aj tento horor vám dodá niekol'ko nepríjemných a strašidelných scén.

„Smerovanie súčasných hororov nie je zlé, ale ich prevedenie a rôzne podnety ničia film. Príkladom toho je aj Annabelle film, ktorý mohol byt' viac strašidelný. "

Adrián Líška

CAESAR SA VRACIA A S NÍM POSLEDNÁ ŠANCA NA MIER!

VEĽKÉ SCI-FI DOBRODRUŽSTVO VYCHÁDZA NA DVD, BLU-RAY A 3D BLU-RAY

BONTON FILM

ZÁKLADNÉ INFO:

Netopierí muž, 2014

Vydavateľ: Ikar
Rok vydania: 2014
Žáner: Detektívka
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ napínavosť deja
+ neidylické ukončenie deja
+ menej brutálne

- vláčny začiatok
- znalosť angličtiny
- nerozvinutý symbol netopiera

HODNOTENIE:

70%

Netopierí muž

NETOPIERÍ MUŽ BEZ NETOPIERA

Dočkali sme sa slovenského prekladu Nesbovej série s inšpektorom Harry Holom. Hoci je táto kniha v poradí série prvá, do slovenčiny bola preložená len nedávno. Podarilo sa dvornému prekladateľovi Nesba , Jozefovi Zelizňákovi, uspokojiť očakávania fanúšikov?

Harry Hole prichádza do Austrálie, aby pomohol vyriešiť vraždu nórskeho dievčaťa.

Postupne prichádza na to, že zdanlivo náhodné vraždy nie sú až také náhodné. Preberá iniciatívu a vrhne sa do vyšetrovania v austrálskom prostredí plnom drog, prostitútok a vrážd. Tiež sa musí popasovať s otázkou aborigénov a rozlúštiť ich tajomné odkazy.

Hoci by sme pri Nesbovi čakali trochu viac akčnosti, ten necháva dej len pomaly a ležérne napredovať. Môže sa vám stať, že sa po dvesto stranách začudujete, prečo sa ešte nič nedeje. V tom je však Nesbo majster.

Keď sa zdá, že vás príbeh unudí k smrti, začne sa dej komplikovať. Harry spozná sympatickú ryšavku Brigittu zo Švédska, zároveň bojuje so svojimi démonmi z minulosti a podľahne alkoholu. A áno, nedarí sa mu prísť na to, kto by ten vrah mohol byť. Aj vďaka týmto niekoľkým menším zápletkám je dej na konci vyčerpávajúco napätý, takže nepôjdete spať, kým nedočítate poslednú stranu.

K formálnej stránke knihy by sme mohli povedať, že Zelizňák sa pohral s textom naozaj výborne. Austrálsku angličtinu oddelil od anglickej typickými slangovými výrazmi. Počíta však s čitateľovou znalosťou angličtiny, keďže tieto slangové výrazy a niekedy aj celé vety nie sú preložené.

Čitateľ, ktorý po anglicky nevie, prichádza o pointu a o humor (ktorý Nesbo používa naozaj minimálne). Nesbo navyše používa veľmi netypické označenie kapitol, ktoré pôsobí na prvý pohľad chaoticky (uznajte sami, hneď prvá kapitola má názov Sydney, pán Kensington a tri hviezdičky).

Po prečítaní danej kapitoly sa však čitateľ dozvie všetko, čo autor napovedal už v jej názve.

Táto kniha od nás dostáva hodnotenie 70%. V porovnaní s Dánom je dej nudnejší a menej humornejší. Možno to zapríčinilo austrálske prostredie, mnoho austrálskych príbehov a mýtov na Slovensku nie moc známych.

Symbol netopierieho muža (netopier v kultúre aborigénov symbolizuje smrť) je v knihe málo rozvinutý, ba sotva čo len spomenutý. Na druhej strane, milovníci klasickej detektívky si prídu na svoje.

Prvé knihy série o Harrym Holovi nie sú také brutálne a násilné ako tie posledné. Dej nie je ukončený idylicky ako v Dánovi, čo je v literatúre tohto typu plusom. Čitateľ má navyše možnosť spoznať austrálsku a aborigénsku kultúru.

Františka Gibalová

ZÁKLADNÉ INFO:

Temná strana Švédska, 2014

Vydavateľ: Ikar
Rok Vydania: 2014
Žáner: Detektívka
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ rôznorodosť tém a motívov
+ možnosť spoznať tvorbu menej známych autorov krimi

- nenadväzujúce príbehy vás nedržia v napätí
- náročnejšie na sústredenie

HODNOTENIE:

70%

Temná strana Švédska

ZMES LEPŠÍCH AJ HORŠÍCH KRIMI POČINOV

Určite žiadnemu fanúšikovi dobrej detektívnej prózy nie je neznámy pojem severské krimi. No okrem osvedčených autorov ako Stieg Larsson, Jo Nesbo či autorskej dvojice pod pseudonymom Lars Kepler, ktorí na vás čakajú na každom bestsellerovom stole, tam patrí aj ďalšia hŕba spisovateľov, o ktorých ste určite nepočuli – a pri niektorých je to škoda.

Za zaujímavou ochutnávkou krátkych krimipoviedok z pier hŕstky (ako už názov nasvedčuje) švédskych spisovateľov stojí John-Henri Holmberg. Literárny kritik a prekladateľ, ktorý okrem iného, 15 rokov recenzoval kriminálnu prózu a zvolili ho za člena Švédskej akadémie autorov kriminálnych románov (všimnite si, ako existencia takejto akadémie dokazuje významnosť a rozšírenosť tak špecifického žánru. Počuli ste o Slovenskej akadémii autorov kabelkových románov? Že nie? Myslela som si.). Musíme teda uznať, že sa chlapík v tomto odbore asi ako-tak vyzná Mnoho mien na obálke knihy vám nebude hovoriť nič, ale nenechajte sa odradiť, aj tie majú čo povedať. Témy poviedok sa líšia. Niektoré sú ladené politicky, iné sa opierajú o históriu a švédske zvyky a v ďalšej ide trebárs o úkladnú vraždu v nefungujúcom vzťahu.

Výhodou je, že pred každou poviedkou nájdete v skratke niečo ako o autorovi, tak aj fakty, ktoré sú pre pochopenie príbehu nevyhnutné vysvetlenie zvykov či politického pozadia. Nemusíte sa teda báť, že vám pointa alebo motív činu unikne. Mne to autor významne uľahčil, keďže si často o spisovateľovi vyhľadám niečo pred tým, ako sa pustím do jeho diela. Nech sa trochu poznáme, keď mi bude po nociach robiť spoločnosť v posteli.

Nedá mi však nepovedať, že to nebolo najľahšie čítanie, žiadna jednohubka. Detektívky ako také sú náročnejší žáner, vyžadujú si viac sústredenia a domýšľavosti. V knihe je poviedok 17, to znamená sedemnásťkrát obmenu postáv, zápletky, prostredia, motívu, a tak ďalej. Pochopiteľne sa to nedá zvládnuť za jeden večer. Na jednej strane to má možno výhodu pre tých, ktorí neobľubujú rozsiahle eposy, no mňa členenie na krátke nesúvisiace príbehy skôr oberalo o motiváciu čítať stále ďalší, a stalo sa, že som knihu nechala ležať aj dva-tri týždne.

Niektorým autorom sa podarilo v rámci tak krátkeho útvaru vybudovať napätie a podnietiť tak čitateľovu zvedavosť, až sa čudujete, prečo ste o nich nepočuli už skôr, no iným to, žiaľ, až tak nevyšlo. Som si však istá, že si medzi nimi nájdete zopár tých, ktoré vami zarezonujú a možno objavíte štýl, ktorý vám vyhovuje. Ak vám niektorý z príbehov nesadne, nezúfajte, možno váš dojem napraví hneď ten nasledujúci, nie nadarmo sa vraví, že všetkým sa vyhoviť nedá.

Ako ukážka rôznorodej krimiprózy, doteraz nepreloženej do angličtiny, istej časti dokonca i doposiaľ nepublikovanej, táto knižka poslúžila skvelo a mne osobne určite pomohla trochu sa zorientovať ako v staršej, tak aj v súčasnej švédskej krimitvorbe (hlavne vďaka „krátkemu" úvodu, ktorý sa venuje vývoju tohto žánru vo Švédsku, no ak vás podrobnosti nezaujímajú a v menách, ktoré často neviete ani len vysloviť, máte chaos, kľúdne tých 30 nudných strán úvodu preskočte).

„Všetky poviedky vám určite vyhovovať nebudú, no nepochybne si medzi nimi nájdete tú svoju."

Františka Gibalová

P.M. ČERVENIAK GS TALES NOVEMBER J. Pokorný