

GENERATION

PREDSTAVUJEME
Logitech G910

TOP HRA
Little Big Planet 3

VIDELI SME
Hry o život: Drozdajka 1

Sút'až
o hodnotné ceny



→ **HRY MESIACA:**

Super Smash Bros
Assassin's Creed Rogue
Dragon Age: Inquisition
Never Alone

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Tesoro Gandiva
NZXT H440
Asus Zenfone 5
Razer Kraken 7.1 Chroma

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Hobit: Bitka piatich armád
Šéfovia na zabitie 2
Rozprávkar
Tučniaky z Madagascaru

→ **TOP TÉMY:**

Kniha - Doktor Spánok
Kniha - Ret'azec skazy
trendy - Digitálna domácnosť
trendy - Lenovo Yoga 3 Pro

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika

E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeno "HIRO" Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Petra Hladíková,
Lenka Macsaliová, Kristína Gabrišová, Anna Javorská,
Klára Šindelářová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš,
Adam Schwarz, Roman Kadlec, Miňo Holík,
Mário Lorenc, Juraj Vilha, Maroš Hodor, Tomáš
Kleinmann, Ján Kaplán, Lukáš Libica, Miroslav Konkol,
Jozef Andraščík, Eduard Čuba, Katarína Kováčová,
Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Chlastavá,
Adam Zelenay, Róbert Babek-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

Obrázok Little Big Planet 3

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

Generation Magazin is available for licensing.
Contact the international department to discuss
partnership opportunities.

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálny-lifestylový magazín Generation je šírený
bezplatne iba v elektronickej forme prostredníctvom
internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpiť
ani jeho tlačene vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo
keďkoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Rok 2015 je tu a sl'ubuje svetlú budúcnosť pre hry. Svetlú aj z môjho pohľadu, a to patrím do tej kategórie hráčov, ktorí zažili renesanciu videohier s 8-farebnou grafikou. Hrateľnosť sa za tú dobu zmenila a niektorí moji rovesníci tieto zmeny nesú veľmi ťažko. Ja sa však bavím a teším sa, čo tento rok priniesie.

Ani nie tak z hľadiska samotných hier, ktorých bude o poznanie viac – najmä čo sa exkluzívnych titulov pre PlayStation 4 a Xbox One týka. Teším sa najmä na neustále zlepšovanie technológií, vďaka ktorým sa budú lepšie a zábavnejšie hry objavovať aj na tabletoch a telefónoch. Najmä z Windows tabletov sa v kombinácii so STEAM knižnicou stanú šikovné herné zariadenie na cesty. Nezahráte si náročné 3D hry, ale menej náročné indie tituly zabavia o poznanie lepšie ako free-to-play mor, ktorý zaplavil platformy Android aj iOS. Aby sme však týmto systémom nekrivdili. Situácia sa postupne zlepšuje a síce na jednu normálnu hru pribudne 10 F2P somarín, ale s trochu trpezlivosti si nájdete aj také veci, ktoré si zaslužia pozornosť. Napríklad nedávno vyšiel na Androide Star Wars KOTOR a GTA Chinatown Wars. Dvakrát hovorím „konečne“. Na iPhone som mal obe hry už takmer dva roky, ale na malej, 4-palcovej obrazovke sa hrajú nepohodlne. Takže tieto resty dobieham po dlhých rokoch na Android tablete aj s ovládačom. Oba tituly, mimochodom, ponúkajú takú hernú dobu, že dokedy ich vo veľmi občasnom tempe dohrám, tak sa objavia v Google obchode snád' aj ďalšie klasiky. Aj o tom bude rok 2015.

Januárový GENERATION sa však nesie ešte v dobíjaní toho, čo nám priniesol koniec roka 2014. Okrem iného Dragon Age: Inquisition, ktorý je podľa niektorých našich redaktorov najlepšou hrou uplynulých 12 mesiacov. Prečítate si aj o poslednom old-gen Assassinovi alebo o next-gen GTAčku. A dozviete sa aj to, čo je PlayStation TV.

Hraniu a čítaniu zdar...

Roman Kadlec

Redakcia hodnotí mesiac december...



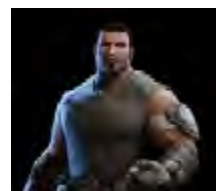
Richard Mako

December bol jednoznačne mesiacom jedinej hry – Dragon Age: Inquisition. Konečne dohraný singleplayer nahradili nekonečné hodiny multiplayeru, ktoré ma ešte na nejaký ten mesiac zabavia.



Roman Kadlec

Som si povedal, že si spravím Vianoce a budem ignorovať všetky povinnosti. Vďaka tomu som dohrál Unity, Dreamfall Chapters, Transistor, DuckTales, prešiel polku Ameriky v The Crew a dokončil sezónu v NHL. Vianoce by mohli byť častejšie.



Dominik Farkaš

December patril okrem Vianoc aj štvrtému Far Cryu. Vyskúšal som betu Halo 5: Guardians, zahral som si Transistor, Shadow of Mordor a popritom si dávam pravidelné dávky Dragon Age Inquisition a Titanfallu.



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

SONY



**Prečo sa
uspokojiť s
dobrým?
Máš právo na
to najlepšie.**



Nová Xperia™ Z3 a Z3 Compact prinášajú nekompromisný výkon, vysoko kvalitný fotoaparát a výdrž batérie až dva dni*, to všetko vo vodeodolnom** dizajne. Rozdiel medzi dobrým a výnimočným je v detailoch.

BE MOVED

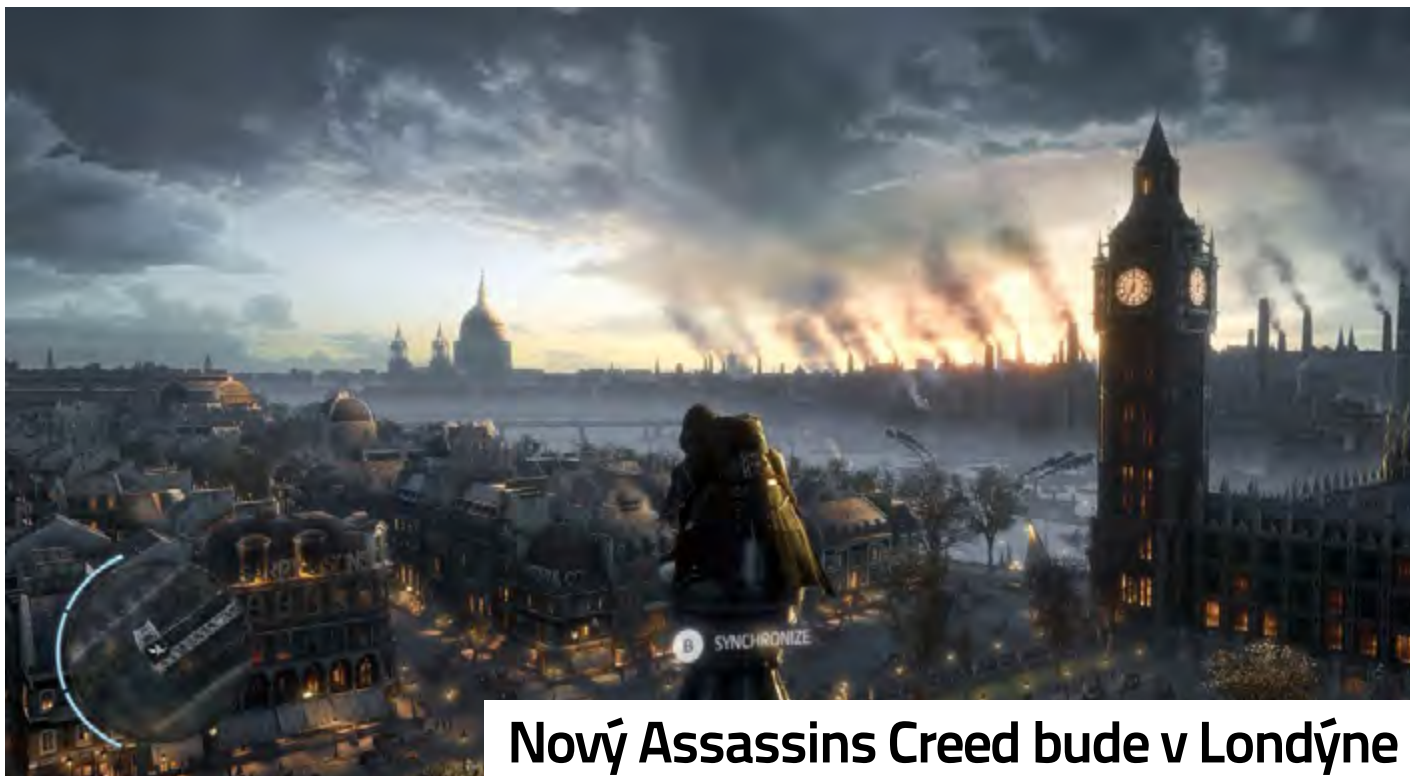
XPERIA Z3

XPERIA Z3

XPERIA Z3
Compact



*Na základe viacnásobných testov výkonu batérie, vykonaných v období júl – september 2014 v laboratóriu za podmienok simulujúcich aktívne používanie, ktoré odráža správanie typického užívateľa smartfónu podľa Sony Mobile Communications AB. **V súlade s normami IP65 a IP68 je Xperia™ Z3 chránená pred vniknutím prachu a je vodeodolná. Za predpokladu, že všetky vstupy a kryty sú pevne uzatvorené, telefón je (i) prachotesný a (ii) chránený proti nízkejmu tlaku prúdenia vody zo všetkých možných smerov v súlade s IP65; a/alebo (iii) môže byť ponorený v sladkej vode do hĺbky až 1,5m po dobu max. 30 minút v súlade s IP68. Viac informácií nájdete na: www.sonymobile.com/testresults. Ikony a zábery sú simulované a slúžia len na ilustračné účely. Sony a Walkman sú obchodné známky alebo registrované obchodné známky spoločnosti Sony Corporation. Android, Google Chrome, Google Play a Youtube sú obchodné známky spoločnosti Google Inc. PlayStation je registrovaná obchodná známka spoločnosti Sony Computer Entertainment Inc. © 2014 Sony Mobile Communications Inc. Všetky práva vyhradené.



Nový Assassins Creed bude v Londýne

Štúdiu Ubisoft sa pravdepodobne kvôli rozruchu z Assassin's Creed Unity nepodarilo ustrážiť názov a zasadenie ich ďalšej assassínskej hry, a tak sa môžeme už v predstihu dozvedieť, že nová hra bude mať názov Assassin's Creed Victory (ak teda nejde len o pracovný názov) a z Paríža nás preniesie 343 km vzdušnou čiarou na severozápad – do Londýna.

Londýn bude v tom čase zažívať jeden zo svojich vrcholov v podobe priemyselnej revolúcie počas viktoriánskej éry v 19. storočí. Všade bude para, ťažké železné stroje, ovzdušie bude plné výparov z tovární, mesto plné tmavých uličiek a celková atmosféra bude značne špinavá. Hra vyjde na PC, Xbox One a PlayStation 4

niekedy na jeseň 2015. Na hre nepracuje, na rozdiel od predchádzajúcich dielov, Ubisoft Montreal, ale tentoraz jej pobočka v Quebecu. Podľa zdroja sa na budúci rok chystá len táto hra, a tak okrem Victory nemáme čakať nič na štýl tohtoročného titulu Rogue.

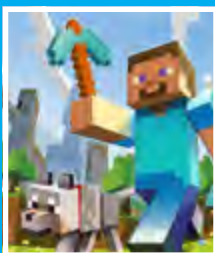
Zdroj zároveň uvádza, že prijali približne sedem minút trvajúcu gameplay ukážku, ktorá je podľa nich na takej úrovni, že by sa s ňou hra mohla predviesť aj na E3. Web, bohužiaľ, video nezverejnil, len niekoľko screenov a popis udalosti, ktorá zachytáva assassína ležúceho na vysokú vežu s výhľadom na celý Londýn, a následne hopkajúceho si cez mestské uličky, držiaceho sa kočiara, prijímajúceho

novú úlohu s náplňou zabit' určitého Rodericka Bulmera a tak ďalej. Dúfajme, že sa k nám video dostane čo nevidieť.

Vo videu zaujme "grapling hook", čiže hák umožňujúci sa zachytiť a vyšplhať na rôzne povrchy. Okrem šplhania sa bude vedieť na ňom aj pokolísať a skákať na inak nedostupné platformy. Graficky má byť hra podobná tohtoročnému Unity, čo znamená, že hra opäť využije engine Anvil. Viktoriánske Anglicko je doslova šité na mieru assassínskemu kultu a po tomto zasadení fanúšikovia volali už dlhé roky. Ak sa Ubisoft poučí z chýb, ktoré sa objavili v Unity, mohol by sa z Assassin's Creed Victory nakoniec stať veľmi cenený prírastok do série.

Minecraft adventúra

Štúdio Telltale, ktoré sa preslávilo adventúrou The Walking Dead, oznamuje novú adventúru zo sveta Minecraftu! Ako každý Telltale titul, aj tento bude rozdelený na niekoľko epizód.



Lords of Fallen 2

Pokračovanie akčnej hry RPG Lords of the Fallen je potvrdené. Aj keď sa jej tvorba stále nachádza len v rannej fáze, tak fanúšikov už môže tešiť fakt, že hra Lords of the Fallen naisto bude mať pokračovanie.





Oživovacia injekcia pre DayZ

Nový patch pridáva kanibalizmus, choroby a vozidlá

■ DayZ Standalone sa čím ďalej tým viac blíži k svojmu plnohodnotnému vydaniu.

V rámci pravidelných patchov a vylepšení sa do hry implementujú nové prvky a tie staršie sa výrazne prepracovávajú. V poslednom patchi sa objavili niektoré dlho očakávané možnosti, akými sú napríklad vozidlá, nové výrobitel'né veci a prepracovaný manažment telesného tepla. Objavili sa už aj nové choroby alebo ochorenia, ako napríklad neurodegeneratívna choroba, čo rozhodne nie je príjemná vec. Pribudli aj nové veci, ktoré sa dajú nájsť na mape.



V Zaklínačovi si za Ciri

Geralt už nebude jediná hlavná postava

■ Štúdio CD Projekt RED potvrdilo, že v novom Zaklínačovi, s podtitulom Divoký Hon, budete môcť hrať aj za Ciri, no nebudete môcť medzi ňou a Geraltom prepínať hocikeď.

Za Ciri budete hrať v rôznych významných momentoch hry, ktoré prežijete takto lepšie, akoby ste mali sledovať 30-minútové video.

V hre nazývaná aj ako Ashen-haired girl (dievča s popolavými vlasmi), Cirilla je potomkom dávno stratených elfov. Geralt je s ňou silno prepojený a názov Divoký hon je aj titulkom Geraltovho pátrania po nej.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...štúdio Quantic Dream, ktoré sa preslávilo Playstation exkluzivitami ako cenami ovenčený Heavy Rain alebo Beyond Two Souls, si na január chystá pre hráčov veľké ohlasenie.

Pravdepodobne pôjde o PS4 remake niektorého z ich titulov.

■ ...už od 15. decembra si fanúšikovia hry Dont Starve môžu užívať early acces verziu hry Dont Starve Together spolu so svojimi kamošmi. Coop verzia podporuje 2 – 6 hráčov a zaručujeme vám, že sa nebudete nudiť.

Každý hráč navyše je prázdne brucho navyše.

■ ...masívne očakávané pokračovanie slávneho Zaklínača 3 bolo opäť odložené. CD Projekt to opäť zvalil na technické doladenie hry, ktorú chcú vydať v sto percentnom stave.

Hra tak podľa nového zverejnenia vyjde 19. mája 2015.

Posledný diel Naruta

Keďže Manga slávneho Naruta už oficiálne skončila, ku koncu sa blíži aj herná séria. Tá bude ukončená posledným dielom, ktorý je aktuálne vo výrobe – Ultimate Ninja Storm 4.



Nový Fallout v nedohľadne

Po decembrových fámach o tom, že Bethesda pracuje na novom Falloute, ktorý sa bude odohrávať v Chicagu, štúdio všetko poprela a neponúkla žiadne informácie. Budeme si teda musieť počkať.



HTC RE



Jazdíš na bicykli na rôzne túry? Nevieš, akú kameru si zaobstarat? Ak je GoPro pre teba príliš drahá, potom by si mohol siahnuť po kamere HTC Re.

Zvláštne pomenovanú kameru v tvare trubice so 16-megapixelovým rozlíšením, ktorá dokáže natáčať v 1080p, podporuje aj Android a iOS. Je vodotesná (pod metrom vody vydrží až polhodinu), malá a ľahká na používanie. Gyroskop je premakaný a detekuje, či je kamera dole hlavou a podľa toho samozrejme otočí aj fotky.

Nevýhodou je, že stojí 200 dolárov, má slabú výdrž batérie a nedisponuje bleskom, nemá HDR a manuálne ovládanie. Má však slot na pamäťovú kartu, kde môžeš vložiť až 128-gigovú microSD kartu, a samozrejme microUSB kábel.

O kauze „bendgate“ ktorá bola spojená s nedávno predstaveným iPhone 6 plus asi už počul každý, jednoducho telefón bol tak tenký, že sa veľmi slabým tlakom dokázal ohnúť.

Už sa o tom prestalo hovoriť, no na scénu prichádza ešte väčší extrém a teda najtenší telefón na svete, za ktorým stojí čínsky výrobca Vivo s hrúbkou 4,75mm v jeho najtenšom bode.

Napriek tomu ide o veľmi výkonné zariadenie, ktoré okrem toho ponúka 5,5 palcový displej s rozlíšením 1080p. Hrdlo sa môže pýšiť osem jadrovým procesorom Qualcomm Snapdragon 615 s ktorým pracujú 2GB operačnej pamäte. Pre používateľa je prichystaných „iba“ 16GB. Fotoaparát, ktorého šošovka podobne ako u iPhone značne vystupuje, konkrétne o 2mm, ponúka 13 mpx. Šťavu telefónu dodáva 2000mAh, ktorá je pre zariadenie s veľkým displejom pomerne malá, avšak vzhľadom k dizajnu je to asi najviac, čo výrobca mohol urobiť.

Novinka je už dostupná na niektorých trhoch za cenu 490€.

Vivo X5 MAX



Výnimočný dizajn ADATA Choice UC340 tvoria geometrické línie a čistá povrchová úprava. Nosiť ho môžete na šnúrke, ako prívesok na kľúčoch alebo len tak vo vrecku alebo kabelke.

UC340 je malý geometrický umelecký skvost. Elegantné čierne trojuholníkové fazety na jeho plášti dopĺňajú s kvele farebné priesvitné telo disku. Nie je to len obyčajná pamäťová jednotka, ale stelesnenie toho najlepšieho výkonu a kvality v rámci klasickej módnjej línie. Stačí len kliknúť a okamžite sa objaví konektor USB, takže sa už nemusíte trápiť s kľúčami, ktoré sa často strácajú. Jediným kliknutím premeníte nádherný prívesok ADATA na prvotriedny flash disk UC340 a naopak. Trojuholníkový vzor si zachováva aj veľký otvor na disku, ktorý môžete využiť pre pohodlné pripojenie krúžku na kľúče, náramku alebo šnúrky na krk, čím sa z neho stáva módnny doplnok. Disk UC340 je dodávaný v kapacite od 16GB až do 256GB. Vybavený je vysokovýkonným rozhraním štandardu USB 3.0 SuperSpeed s rýchlosťou čítania a zápisu až 200/120 MB/s, čo znamená menej času pri kopírovaní súborov.

Majitelia tohto USB disku môžu okrem doživotnej záruky využívať bezplatne aj aplikácie ADATA „UFDtoGO“ a „OSToGO“.

ADATA UC340





NEWS FEED



Prestigio Multikey

Prestigio uvádza na slovenský trh elektronický príviesok Prestigio MultiKey, ktorý funguje ako lokalizátor pre telefón, tablet a iné cennosti.

Po spárovaní s vašim mobilným zariadením vám tiež pomôže pohodlne vyhotoviť selfie fotku alebo vás pomocou svetelného či zvukového signálu upozorní na prichádzajúci hovor a sms správu.

Prestigio MultiKey komunikuje s vašimi mobilnými zariadeniami prostredníctvom technológie Bluetooth. Akonáhle sa od nich vzdialite na viac ako 5 metrov, upozorní vás zvukovým signálom. Prestigio MultiKey

môžete tiež použiť ako spúšť pre fotoaparát mobilného zariadenia. Pomocou svetelného alebo zvukového signálu vás zase upozorní na prichádzajúci hovor alebo sms správu. Dvojklikom na príviesku spustíte na mobilnom zariadení alarm, čím ho bez problémov lokalizujete. Upozornenie funguje aj naopak, stačí spustiť aplikáciu na smartfóne a príviesok aktivuje zvukový signál. Túto možnosť určite oceníte aj v prípade, že príviesok pripevníte na kľúče, prípadne iné cenné osobné veci. Príviesok Prestigio MultiKey je kompatibilný so smartfónmi a tabletmi s operačným systémom Android 4.3 a vyšším a Bluetooth 4.0 a vyšším. V predaji je v bielej a tmavomodrej farbe za odporúčanú cenu 17 eur.

Sony Smartwatch 3

So smart hodinkami sa nám roztrhlo vrece, desiatky modelov so stovkami či tisíckami funkcií. Najviac sa využitiu

inteligentných hodínok tešia športovci, no postupne prichádzajú modely, ktoré si nájdu využitie aj v živote. V čom je tretia generácia Sony iná oproti konkurencii? Prvým je tvar hodínok s hranatým displejom. Hodinky ponúkajú 1,6 palcový s rozlíšením 320 x 320 pixelov. Hodinky prichádzajú so vstavaným GPS modulom, ktorý dokáže mapovať bežecké trasy a dokáže sa synchronizovať s inými aplikáciami ako iFit Outside alebo Golfshot GPS. Konkurenciu prevyšujú aplikáciou na počúvanie hudby. V balení sa dokonca nachádzajú aj BT slúchadlá. Rovnako zaujímavou funkciou je asistent Google Now, zabudovaný v hodinkách, ktorý prináša de facto rovnaké funkcie ako na klasickom telefóne. Hodinky budú dostupné za cca 250€.



MSI GT772



Nasledovník úspešného herného notebooku od MSI je na svete, a d'alej hrdobu obhajuje svoj titul. V skratke prináša nový dizajn, obrovský herný výkon a samozrejmosťou je kvalitná klávesnica a touchpad a čerešničkou na torte sú výkonné stereo reproduktory. Prekvapivo má tento herný notebook aj dobrú výdrž batérie.

ASUS ZenWatch



Pre mnohých odrádzajúci faktor smart hodínok je ich vzhľad, ktorý je poväčšine nevýrazný alebo slabý, no Asus sa práve to rozhodol zmeniť a prináša reprezentačné hodinky so štýlovým koženým remienkom. Pôsobia elegantne a navyše vzhľadom k svojim funkciám a parametrom nie sú drahé.

SteelSeries Fnatic

SteelSeries je globálnym lídrom pre prémiové herné príslušenstvo a taktiež podporovateľ rôznych eSports aktivít. Spojil sa s herným tímom Fnatic, aby vytvoril novú edíciu herných zariadení. Farby ako je oranžová a čierna, spolu so známym logom Fnatic je to, čo bude odlišovať túto edíciu s 9H Headsetom, Rival myšou a Apex klávesnicou.

Yotaphone 2

YotaPhone už má svojho rovnomeného nástupcu, s poradovým číslom 2.



Dizajnovovo premakaný telefón majú na starosti bývalí zamestnanci Nokie. Telefón má 2GB RAM, disponuje 32-gigovou pamäťou a je poháňaný štvorjadrom od Snapdragonu s taktom 2,2GHz. Rozšíriť pamäť microSD-čkami bohužiaľ ale možné nie je. YotaPhone 2 disponuje dvoma displejmi, prvým je AMOLED 5-palcový panel s Full HD rozlíšením – teda klasický displej, ktorý je dnes bežnou záležitosťou, a druhým je E Ink s rozlíšením 960x540, ktorý je väčšinou vhodný na čítanie e-bookov či iných dokumentov. Je skutočne premakaný, o čom svedčí aj to, že reaguje na každý dotyk. Pri vybití baterky (okolo 15%) a používaní E Ink displeja je YotaPhone schopný vydržať až 8 hodín, čo je viac než skvelé. Obe obrazovky sú chránené sklom Gorilla Glass 3. Fotoaparát má dva, no len jeden z nich si polepšil – konkrétne predný, z 1MPx na 2,1. Pre selfies jak vyššie. Druhý foták si pohoršil, z 13MPx na 8MPx, ale treba si predovšetkým klásť otázku, že prečo si kúpiť YotaPhone – asi najmä kvôli displejom. Telefón využíva natívnu Android appku na fotenie s pár vychytávkami, ako panoráma či Photo Sphere. NFC čip a Bluetooth 4.0 je samozrejmosťou.

ASUS Echelon Forest

Herný headset kompatibilný s PC, Mac, PlayStation 4 a aj mobilnými zariadeniami.



ASUS predstavil herný headset Echelon Forest, ktorý je plne kompatibilný s platformami PC, Mac, PS4 a aj mobilnými zariadeniami. Slúchadlá sú vybavené výkonnými 50mm neodymovými meničmi, ktoré zaručujú hutné basy aj zvuk s priestorovým podaním. Základnú dĺžku slúchadlového kábla 1,2 m možno pomocou priloženého predĺžovacieho kábla zväčšiť o ďalších 1,3 m. Predĺžovací kábel je v rámci kompatibility s PC a Mac vybavený samostatnými konektormi pre slúchadlá a mikrofón. Vďaka kombinovanému pozlátenému 3,5mm mikrofónovému audio konektoru sa slúchadlá Echelon Forest skvele hodia aj pre už spomínané smartphony, tablety a PlayStation 4. Súčasťou slúchadiel je taktiež ochranný cestovný obal, ktorý má rovnaký maskáčový dizajn ako headset. Slúchadlá Echelon Forest využívajú 50mm neodymové meniče, ktoré zaisťujú lepšie pozíčný zvuk v hrách. Vďaka tomu hráč presne vie, odkiaľ sa ozývajú výstrely alebo kroky nepriateľov, a získajú tak v akcii výhodu. K tomu slúži vysúvací smerový mikrofón s krytom, ktorý filtruje šumy a stará sa o čistú hlasovú komunikáciu. Novinka prichádza na náš trh za cenu približne 100€.



NEWS FEED



Meizu M1 Note

Čínske androidové telefóny sa radi podobajú na zariadenia od najväčších technologických hráčov na trhu a práve firma Meizu si požičala niečo s dizajnu minuloročnej „lacnejšej“ varianty iPhone 5c a uvádza zariadenie, ktoré je širšie s hrúbkou 8.9 mm. Nepochybne sa radí medzi najlacnejšie z portfólia spoločnosti a teda prichádza na trh s cenou okolo 160€. Našťastie, výbava čínskych telefónov málo kedy vskutku korešponduje s cenou a výnimkou nie je ani spomínaný model, ktorý by sa mohol pokojne porovnávať s najlepšimi na trhu. Základom je 5,5 palcový IGZO displej s rozlíšením 1080p, ktorý je pokrytý vrstvou Gorilla Glass 3. Čo sa výpočtového výkonu týka, výrobca v tomto prípade využil osem jadrový procesor od firmy MediaTek a k tomu pridáva 2GB operačnej pamäte. Mimo toho je telefón vybavený 16 resp. 32 GB vstavanou pamäťou, ktorú bohužiaľ nie je možné rozšíriť micro-sd kartou. Dokonca aj fotoaparát je na vysokej úrovni, na zadnej strane je umiestnený 13mpx snímač a druhý, predný fotoaparát sa nachádza nad displejom a ponúka 5mpx. Klasicky, zariadenie funguje na operačnom systéme Android, ktorý sa nachádza vo verzii 4.4.4 s nadstavbou od výrobcu.



D-link DCH-M225 "Music Everywhere"

D-Link prispôsobuje obvyčajné stereo systémy a reproduktory požiadavkám nového streamovacieho veku.

Wi-Fi audio extender DCH-M225 "Music Everywhere" totiž dokáže streamovať hudbu priamo zo smartfónov a tabletov so systémom Android alebo iOS, a taktiež z počítačov alebo ľubovoľných prehrávačov médií pripojených k sieti, do každého aktívneho reproduktora so štandardným 3,5 mm vstupným stereo konektorom. Po pripojení k sieti môže Music Everywhere streamovať hudbu dostupnú aj on-line napríklad z YouTube či Spotify, alebo napríklad hudbu z vášho sieťového dátového úložiska. Zariadenie sa dá ľahko a rýchlo nastaviť buď pomocou WPS tlačidla, alebo pomocou aplikácie QRS Mobile od spoločnosti D-Link pre Apple iOS a Android.

Samsung Gear VR



Kórejský výrobca ako prvý ponúka zariadenie sprostredkujúce virtuálnu realitu úplne pre každého. Pochopiteľne spracovaním a funkciami sa nemôže na Oculus Rift veľmi chýtať, no jeho hlavnou prednosťou je dostupnosť. Zariadenie je ľahké, komfortné a dostupné pre každého nadšenca.

Kobo Aura H20



Čítanie vo vani môže byť veľmi príjemné, rovnako ako vode-odolná čítačka ktorá útočí na najvyššie méty. Oproti konkurencii je však o niečo hrubšia a ťažšia a materiál, ktorým je obalená je náchylný na odtlačky. Ponúka 6.8 palcový displej, 4GB pamäť a 1GHz procesor.

Creative Sound Blaster E5



Creative predstavilo Sound Blaster E5 - vlnkovú loď E-série a úplne nové zvukové riešenie pre USB Dac a slúchadlový zosilňovač. SB E5 je navrhnutý tak, aby poskytoval úplne presný zvuk, ktorý umožňuje používateľom mobilných zariadení vychutnať si taký zvuk, aký vytvorili hudobníci.

Osud The Interview ve hvězdách

Osud v současné době nejvíce probíraného filmu, *The Interview*, je stále nejasný. Film, který měl mít touto dobou premiéru v amerických kinech, se do nich po výhrůžkách severokorejských hackerů nakonec nepodívá.

Společnost Sony po vyjádření několika provozovatelů amerických kin, že film promítat nebudou, zrušila jak americkou, tak mezinárodní premiéru snímku. Necelé dva dny po ohlášení rozhodnutí snímek nevydat se do situace vložil i prezident Barack Obama, který označil rozhodnutí přistoupit na podmínky hackerů špatné. Američané se prý nemají čeho bát a ve společnosti Sony měli své rozhodnutí prodiskutovat s vládními orgány dříve, než výhrůžkám ustoupili. Kdy a zda vůbec se snímku *The Interview* dočkáme v oficiální distribuci, tak zatím jisté není.



Další obět' severokorejců

Díky severokorejským hackerům ovšem nekončí jen *The Interview*. Ostatní společnosti také učinily opatření. Přípravovaný snímek režiséra Gorea Verbinskiho *Pyongyang*, ve kterém si hlavní roli měl zahrát Steve Carrell, končí. Díky problematickému tématu společnost New Regency s okamžitou platností zastavila preprodukcí, a snímek tak do produkce nepůjde.

Expendables počtvrté

Expendables pojedou s největší pravděpodobností dále. Zdá se, že finanční fiasko, kterým skončila zatím poslední štače akčních legend, přípravy čtvrtého dílu nezastaví. Tento díl by už ovšem měl být opět v Rkovém ratingu. Sám Sylvester Stallone v nedávném rozhovoru přiznal, že zmírnění materiálu, aby tak byl přístupnější širšímu publiku, nebylo správným krokem a připravovaný další díl bude opět přístupný až od osmnácti let (u nás, kde jsou mírnější kritéria, od patnácti).





Blade Runner 2 v jiné režii

Pokračování Blade Runnera nakonec bude, avšak bez Ridleyho Scotta na režisérské sesli. Tvůrce má zkrátka naplánováno příliš projektů a na režii pokračování jeho kultovní klasiky mu nezbývá čas. Jím produčované pokračování, ve kterém se má v menší roli objevit i Harrison Ford, by se mělo začít natáčet v průběhu příštího roku. Kdo ho ovšem nahradí za kameru, zatím známo není.



Bondova další akce má jméno

Nové dobrodružství agenta 007 se bude jmenovat Spectre. 24. bondovka by se měla nést v klasičtějším duchu a nabídne hvězdné obsazení, ve kterém nebudou chybět Christoph Waltz, Andrew Scott, David Bautista, Monica Bellucci a Lea Seydoux. Vráť se samozřejmě také Naomie Harris, Ralph Fiennes, Rory Kinnear, Ben Whishaw a samozřejmě Daniel Craig. Natáčet se začalo minulý pondělí v Anglii.

Cormoran Strike se podívá do TV

Detektiv Cormoran Strike se podívá do televize. Knižní hrdina J. K. Rowlingové (která jeho příběhy píše pod pseudonymem Robert Galbraith) dostane svůj vlastní seriál na stanici BBC na motivy knihy Volání kukačky, ve které se poprvé objevil. Je to již druhý televizní projekt, který na motivy jejího díla vznikne. Její předešlá kniha Prázdné místo je v současné době vyvíjena také jako minisérie připravovaná ve spolupráci BBC a HBO.

Co se Spider-Manem?

Okolo osudu filmového Spider-Mana zatím stále není jisto. Amazing Spider-Man 3 byl před nějakou dobou odsunut, nicméně i tak to zatím nevypadá, že by na něj mělo dojít. Sony mají v hlavě několik možností, jak s látkou naložit, žádná z nich se ovšem zatím nepohnula z mrtvého bodu a nejpravděpodobněji v současnosti vypadá další reboot série. Z mrtvého bodu se nepohnulo ani jednání s Marvelem, který chtěl Spider-Mana obsadit do své následující fáze, alespoň formou výpůjčky. V Captain America: Civil War se nakonec pavoučí muž neobjeví, nicméně je možné, že v rukou Marvelu přeci jen nějakou formou skončí. Tak jako tak v roli pavoučího muže už pravděpodobně neuvidíme Andrewa Garfielda, neboť Marvel jej má v případě

dohody v plánu přepsadit, stejně jako by získal novou tvář v případě rebootu. Vše jsou ovšem zatím spekulace, neboť očividně ani v Sony v současnosti neví, jak s pavoučím mužem naložit.

Jump Street v černém?

Připravované pokračování komedií 21 Jump Street a 22 Jump Street by se mohlo odehrát jako crossover s komiksovou adaptací Muži v černém. Dle slov producentů existuje scénář, který tyto dvě látky kombinuje dostatečně zábavně na to, aby se jím producenti začali usilovně zabývat. Projekt nicméně stále nemá zelenou. Na potvrzené zprávy o tom, o čem pokračování letošní komedie bude, si tak ještě chvíli počkáme.

Castingové novinky:

- Seriál True Detective nyní již oficiálně přibírá do své druhé řady herce Taylora Kitsche, Rachel McAdams a Kelly Reilly. Objeví se tak vedle již oznámených hlavních hereckých představitelů Colina Farrella a Vince Vaughna.
- Oscar Isaac získal roli mutanta Apocalypse v připravovaném X-Men: Apocalypse.
- Matthew McConaughey si pravděpodobně zahraje hlavní roli ve čtyřdílné adaptaci knihy Stephena Kinga Svědectví.
- Jean-Claude Van Damme se objeví v remaku snímku Kickboxer.
- Chris Pratt jedná o účasti v remaku Sedmi statečných.
- Benedict Cumberbatch byl potvrzen jako Stephen Vincent Strange ve snímku Doctor Strange. Detaily, na kolik filmů podepsal s Marvelem smlouvu, zatím zveřejněny nebyly.
- Ryan Reynolds potvrdil svůj návrat v připravované komiksovc Deadpool.
- Krysten Ritter získala hlavní roli v seriálu z Marvel Cinematic Universe Jessica Jones.
- Corin Hardy přebírá režii remaku snímku Vrána poté, co F. Javier Gutiérrez projekt opouští. Luke Ewans, který má hrát hlavní roli, nicméně připustil, že by projekt mohl v nejbližší době opustit díky neustálým odkladům, a tak je možné, že remake přijde o hlavní hvězdu.
- Shawn Levy odchází z režisérského

postu filmu na motivy hry Minecraft.

- Natalie Portman se také nakonec neobjeví v připravovaném biografickém snímku o životě Stevea Jobse z pera Aarona Sorkina.
- Al Pacino, Morgan Freeman, Ken Watanabe a Bill Nighy jednájí s Marvelem o účasti v jednom z filmů připravovaných pro fázi 3.
- Cuba Gooding Jr. si zahraje O. J. Simpsona v připravované minisérii.
- J.K. Simons se objeví v Kong: Skull Island.
- Jeff Nichols prý jedná o režii sólovky Aquamana.
- Robert Rodriguez natočí jako svůj další film fantasy snímek Fire&Ice.
- Mark Wahlberg se vrátí v Transformers 5.
- Páté dobrodružství Pirátů z Karibiku by mohl být částečný reboot série, ve které by se mohl vrátit i Orlando Bloom.
- Hlavní roli ve snímku Creed, což je připravovaný spin-off Rockyho, získala herečka Tessa Thompson.

Aktualizované data premiér:

- Pokračování Dne nezávislosti dostalo zelenou. V kinech se objeví v létě 2016, avšak pravděpodobně bez Willa Smitha.
- Prequel King Konga s názvem Skull Island dostává nový oficiální název: Kong: Skull Island a posunuje své datum premiéry na 10. března 2017
- Jungle Book: Origins v režii Andyho Serkise se zpozdí o celý rok. Do kin se nyní dostane až 6. října 2017.

YOGA 3 Pro **notebook**

Šokujúco tenký, mimoriadne ohybný a extra výkonný notebook a tablet v jednom? Áno, existuje!

Konvertibilný počítač od Lenovo – YOGA 3 Pro, ktorý práve prichádza na slovenský trh, vďaka svojim unikátnym hardvérovým a softvérovým vylepšeniam nesklame očakávania ani náročného užívateľa a dokonale sa prispôbi jeho potrebám.

Technologický akrobat

Najvýraznejším prvkom štíhleho tela YOGA 3 Pro je systém prémiových pántov, kopírujúci jednoduchosť a flexibilitu kovových náramkov hodínok. Väčší pohybový rozptyl robí z YOGA 3 Pro skutočného technologického akrobata, schopného plynule a ľadne striedať užívateľské režimy Notebook, Tablet a Stan.

Softvér, ktorý vás pozná

Predstavte si softvér, čo vás pozná a dokáže sa na počkanie prispôbiť činnosti, akú práve na svojom YOGA 3 Pro vykonávate. Harmony je viac než softvér. Je to komplexný softvérový zážitok, ktorý užívateľom YOGA ponúka revolučný spôsob objavovania a využívania rôznorodých aplikácií. Ak máte náladu prečítať si e-knihu, Harmony automaticky zmení jasnosť a zmierni farebnosť podľa okolitého osvetlenia. Pri firemnej prezentácii Harmony umožní pohodlné ovládanie pohybom alebo dotykom podľa toho, ktorý režim používate a pri pozeraní videa vie optimalizovať audio nastavenia.



Za špičkovou úrovňou softvéru nezaostáva ani hardvérová výbava. Vďaka QHD+ displeju s rozlíšením 3200x1800 vyzerá táto jasná a krištáľovo čistá obrazovka skvele a je istená špeciálnym odolným sklom Gorilla, navrhnutým tak, aby YOGA 3 Pro napriek maximálnej vyťaženia nedal šancu žiadnym viditeľným známkam opotrebovania.

Nesklame vizážou, výkonom ani výdržou

Počítač je vybavený procesorom Intel® Core M™, SSD diskom s kapacitou až 512 GB a integrovanou Intel grafikou – špičkovými technickými parametrami, ako stvorenými na hladký a komfortný multitasking. YOGA 3 Pro

vydrží neuveriteľných sedem hodín, čo z neho robí ideálneho spoločníka na cestovanie. A nielen pre výdrž sa oplatí zbalit ho so sebou na cesty. Každý prakticky zmýšľajúci užívateľ nepochybne uvíta skladnosť ultra ľahkého a tenkého YOGA 3 Pro. Len pre zaujímavosť – váha a rozmery spadli od čias jeho predchodcu YOGA 2 Pro ešte o pár percent nižšie, takže najnovší člen YOGA rodiny sa môže pochváliť tým, že je tenší ako ceruzka a ľahší ako fľaša vody!

YOGA 3 Pro môže byť váš v troch atraktívnych farebných variantoch – mandarínkovej oranžovej, platinovej striebornej a šampanskej zlatej. To všetko za nemenej atraktívnu cenu už od 1279 eur s DPH.



Wonderful Moments With Non-Stop Charging

Power Bank | PV110





Domácnosť ovládaná mobilom (alebo tabletom)

Chceli by ste celý svoj dom alebo byt ovládať priamo z mobilu, počítača alebo tabletu? Nie je nič jednoduchšie! Poskladajte si sami inteligentnú domácnosť! Nepotrebuje mať žiadne špeciálne znalosti a dokonca to je to už cenovo dostupnejšie, než by sa mohlo na prvý pohľad zdať.



Modulárnosť systémov pre tzv. Smart Home je dnes úžasná najmä v tom, že môžete začať úplne pozvoľna. Proste si dnes kúpite jeden komponent, o mesiac druhý a ani sa nenazdáte a o chvíľu budete môcť ovládať celú domácnosť bezdrôtovo z bežného tabletu, či smartfónu.

Ako postupovať?

Pre budúcnosť je celkom vhodné vsadiť na jednu značku, pretože budete môcť všetky zariadenia ovládať jednoduchšie pomocou jednej jedinej aplikácie. Neskôr sa dajú ľahšie vytvárať aj rôzne podmienené scenáre, kde jedna akcia vyvolá viacero reakcií na rôznych zariadeniach (napr. detekcia pohybu môže spustiť svetlo a v určitom zvolenom čase zároveň aj odoslať poplachovú správu, aktivovať kamerový systém alebo prehrať výstražné hlásenie do domáceho audio systému).

Výber vášho „dodávateľa“ je preto kľúčový a ponuka je veľmi rôznorodá. Neexistuje nejaký štandard a preto sa každý z výrobcov snaží zaplaviť trh množstvom najrôznejších produktov, ktoré často prichádzajú s veľmi rozdielnymi možnosťami, alebo napriek veľmi podobným vlastnostiam vo veľmi rozdielnej cene. Je preto dosť náročné nájsť niečo vyvážené s rozumným pomerom medzi funkcionalitou a cenou.

Elektronika ovládaná cez RF

Drahšie a na inštaláciu náročnejšie, sú systémy postavené na ovládaní pomocou RF rádio signálu. Ich výhodou je, že ich môžete ovládať aj bez počítačov a mobilov, klasickým bezdrôtovým RF vypínačom na stene alebo pomocou rôznych „príveskov na kľúč“. Dostupné sú už rôzne moduly pre najrôznejšie



zariadenia, takže pomocou RF môžete ovládať aj napr. vstupné dvere, garážovú bránu, žalúzie, motorické premietacie plátno, klasické osvetlenie alebo hlavice na radiátoroch – prosto všetko v domácnosti, čo je možné ovládať elektronicky.

V základnej schéme sa dokonca nemusíte stresovať s komplikovaným nastavovaním a nepotrebuje mať špeciálne počítačové siete a ani extra znalosti. Jednoducho si kúpite napr. spínač zásuvky a k nej pripáraný bezdrôtový vypínač, spínač pre dekoratívne LED osvetlenie, spínač pre ovládanie elektronickej brány, spínače pre vykurovanie,... Všetko toto

aplikácie, ktoré sa ale obvykle robia na mieru pre každého zákazníka. Konfigurácia takéhoto zariadenia si vyžaduje isté znalosti a skúsenosti, takže ju nemožno odporúčať každému. Navyše sa tým vždy predraží inštalácia.

RF je skratka určené skôr pre firmy, ktoré sa živia inštaláciou na kľúč podľa požiadaviek zákazníkov, alebo pre pokročilých nadšencov, ktorí majú dostatok voľného času na experimentovanie, dokážu riešiť potencionálne problémy náročnejšej inštalácie a chcú naozaj veľmi komplexné riešenie ovládania celej domácnosti z jedného miesta.



dnes existuje v bezdrôtovom prevedení s ovládaním pomocou RF a je možné ovládať to na diaľku. Problémy však nastanú v momente, kedy sa rozhodnete na ovládanie používať tablet/smartfón s mobilnou aplikáciou.

RF a smartfóny

Mobily nemajú integrované RF komunikátory, takže budete potrebovať do siete pripojiť ďalšie zariadenie, ktoré zabezpečí po sieti LAN komunikáciu s RF aktormi tým, že premení príkazy posielané po počítačovej sieti TCP/IP na RF príkazy, ktoré posielajú do jednotlivých zariadení. Do domácej počítačovej siete budete musieť pripojiť malú krabičku a následne k nej môžete pristupovať aj cez Wi-Fi, alebo v prípade PC/notebooku cez lokálnu LAN aj pomocou káblových rozvodov.

Vo svojej podstate je to miniatúrny počítač s webovým serverom, ktorý má vlastnú lokálnu IP adresu a veľmi jednoduchú webovú aplikáciu. Práve on sa potom stane riadiacim mozgom celého systému. Môžete sa naň pripojiť z ľubovoľného webového prehliadača, alebo využiť špeciálne naprogramované mobilné

Jednoduchšie je to s Wi-Fi

Veľmi populárne sú preto dnes najmä rôzne smart Wi-Fi zariadenia, ktoré sa jednoducho integrujú do domácnosti, pretože sa veľmi ľahko pripájajú na vašu domácu sieť a ich inštaláciu zvládne aj skutočný začiatokník len s pomocou tabletu alebo inteligentného mobilu. Obvykle sú preto prvou voľbou každého, kto začne koketovať s myšlienkou na inteligentné bývanie a zároveň sú aj cenovo dostupnejšie. V našom prípade sme na testy zvolili spoločnosť D-Link a nový modelový rad mydlink Home, ale na podobnom princípe funguje viacero produktov.

Všetko začína u routeru. Ten je základným stavebným kameňom, resp. srdcom každej počítačovej domácej siete. Dnes sa bežne používajú bezdrôtové routery, ku ktorým sa dá pripojiť káblom (obvykle majú 4+1 portov) alebo bezdrôtovo prostredníctvom Wi-Fi (obslúžia vyše 100 zariadení). Na routeri netreba príliš šetriť, pretože čím je drahší, tým je výkonnejší a dnes priemerná domácnosť potrebuje naozaj spoľahlivú bezdrôtovú komunikáciu. Zrátajte si sami koľko zariadení



máte pripojených do domácej siete – mobily, tablety, počítače a notebooky, herné konzoly, televízory, Blu-ray prehrávače,... (poz. autora: sám som narátal 29 zariadení!) Naozaj kvalitný a výkonný router dnes kúpite za menej ako sto euro, čo zas nie je tak drahé.

Myslieť treba na nejaké centrálné dátové úložisko (malý diskový server NAS), kde môžete mať uložené svoje videá, filmy, hudbu, fotografie a dáta. Na rozdiel od počítačov môže byť sieťový disk zapnutý a pripojený na internet neustále, pretože má veľmi malú spotrebu a inteligentnú správu. Obsah môže zdieľať (na základe jednoduchých nastavení) celá rodina a prístupný je cez mobilné aplikácie aj pre tablety a smartfóny. Priamo z NAS môžete napr. prehrávať film priamo do Smart TV (bez ďalších zariadení) a ak si potrebujete odskočiť, napr. do kuchyne pre čipsy, môžete si film aj pustiť cez mobil alebo tablet.

Manželka môže z NAS pozerat' na tablete svoj obľúbený seriál pri zehlení alebo pri varení, no a deti môžu počúvať napr. rozprávky, ktoré im nahráte do NAS v MP3. Pomocou inteligentného zásuvkového adaptéru D-LINK Music Everywhere môžete premeniť

ľubovolené reproduktory na profesionálne streamovacie zariadenie pre zvuk.

Music Everywhere vyzerá ako externý adaptér (nabíjačka) pre mobilný telefón. Má vstup pre stereo jack konektor, na ktorý pripojíte svoje reproduktory. Pomocou WPS (Wi-Fi Protected Setup) ho môžete jediným stlačením tlačidla automaticky pripojiť bezdrôtovo do svojej domácej siete. Váš mobilný telefón, alebo tablet sa potom stanú „dial'kovým ovládačom“, pomocou ktorého prehrávate hudbu, internetové rádiá, audioknihy, alebo zvuk z YouTube bezdrôtovo priamo do svojho domáceho audiosystému.



Mobilom rozsvietite vianočný stromček

Ďalším komponentom je „inteligentná zásuvka“ – D-Link Smart Plug. Tú môžete pomocou mobilnej aplikácie ovládať aj na diaľku, cez internet a nielen to.

Zásuvka sa dá naprogramovať ako časový spínač, takže môže automaticky v určenú hodinu napr. zapnúť polievanie vašej záhrady, alebo rozsvietiť a zhasnúť svetlá. Môžete ju tiež pripojiť napr. na svoj kávovar a ráno sa zobudiť na vôňu čerstvo uvarenej kávy. Alebo len tak zo služobnej cesty doma rodine rozsvietiť svetlá na vianočnom stromčeku. Fantázii sa medze nekladú.

Chytrá zásuvka dokáže monitorovať aktivitu a merať spotrebu energie. Má tiež funkcie, ktoré vám pri preťaženi alebo iných problémoch pošlú správu na váš mobil.

V kombinácii s ďalším zariadením, ktorým je pohybový senzor D-LINK Wi-Fi Motion Sensor, môžete vytvárať kombinované scenáre – preddefinované isté situácie a následné reakcie. Ak senzor zaregistruje pohyb, môže napr.

zapnúť chytrú zásuvku a tá, ak je večerný čas, zapne svetlo. Alebo môžete pohybom aktivovať kameru D-LINK Home Monitor, ktorá vás okamžite bude informovať správou do vášho mobilu. Na diaľku si môžete skontrolovať či ide o pláný alebo reálny poplach a zareagovať podľa toho.

„Programovanie“ nie je skutočné programovanie, čiže žiadne kódovanie. Proste si vyberiete zariadenie a priradíte mu nejakú akciu, prípadne podmienky a reakcie. Pripravná fáza a ladenie zaberú len pár minút. Všetko nastavíte aj priamo v mobilnej aplikácii, takže nepotrebujete ani počítač.

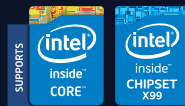
Je to inteligentná domácnosť?

Otázkou je, čo si pod týmito pojmom predstavujete vy? Domácnosť riadenú počítačom, ktorá má vlastný rozum, alebo domácnosť prepchanú technikou, kde dokáže všetko so všetkým nejakým komunikovať, takže sa dá napríklad ovládať klimatizácia, alebo svetlá cez mobilný telefón? Pojem inteligentnej domácnosti dnes používa každý a často nesprávne. Aj v našom prípade nejde o „inteligentnú domácnosť“ v tom pravom zmysle slova, aj keď isté náznaky tam sú (najmä vďaka možnosti vytvárať rôzne podmienené akcie). Kým sa dostaneme ku skutočnej inteligencii, tak to ešte pár rokov potrvá, aj keď zo strany Apple sú veľmi silné náznaky a v kombinácii s ich novým API HomeKit...

Ešte si nejaký ten rok počkáme, ale bez podobných zariadení by bola táto myšlienka nerealizovateľná. Budovať základnú infraštruktúru a prvotné komunikačné rozhranie môžete už dnes a vďaka otvorenej architektúre a modulárnosti systému kludne aj postupne pridávať a rozširovať nové prvky. Vývoj aplikácií a jednotlivých zariadení budeme postupne sledovať a preto je sa k tejto téme čoskoro vrátame.



ASRock®



X99 SUPER ALLOY MOTHERBOARDS



RETRO

Platforma:
Amiga, NES, MS-DOS

Žáner:
Zimné športy

Rok vydania:
1990

Výrobca:
Electronic Arts

Ski or Die



CHCEME SNEH ASPOŇ NA MONITORE, KEĎ UŽ NIE JE ZA OBLOKOM

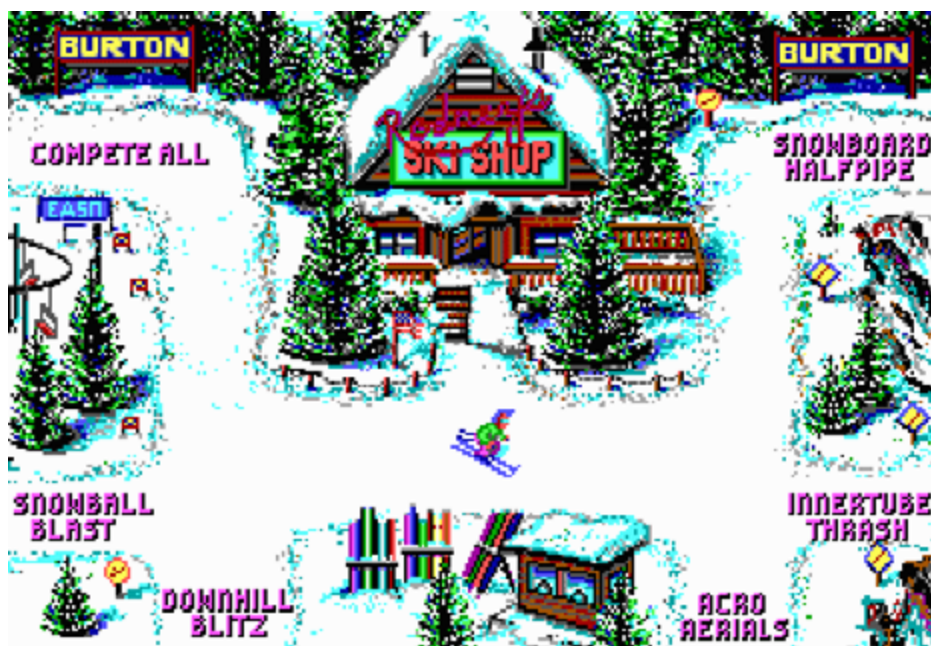
■ Síce nám matka príroda tieto Vianoce ešte žiaden výrazný sneh nenadelila (minimálne teda v dobe písania článku), neznamená to, že si náladu čerstvej bielej pokrývky nemôžeme sami naladiť. Určite to poznáte, zapnete si Mrázika, pustíte si Tichú noc a dojedáte zvyšok zemiakového šalátu. V tomto smere ale hry nijako nezaostávajú, práve naopak – také zasnežené pláne Skyrimu vám pocit zimného obdobia navodia raz-dva. My ale hľadáme do rubriky Retro tituly ešte o čosi staršieho dátá, preto sme boli nútení zísť v šuplíku so spomienkami hlbšie, konkrétne do roku 1990, kedy nám Electronic Arts vypustilo do sveta titul s názvom Ski or Die.

Táto športová hra nie je žiadnym "historickým" simulátorom lyžovania a iných zimných disciplín. Oproti takým Winter Games, ktoré ponúkali vcelku vierohodné spracovanie ôsmich zimných športov, je Ski or Die v zásade len primitívna, dalo by sa povedať až hlúpa hra, pozostávajúca z piatich minihier. Nič viac, nič menej... Zároveň sa jednalo o tzv. DOSovú klasiku, ktorú sme mohli nájsť na každom školskom počítači a jej pirátske kópie boli doslova roztrúsené ako huby po daždi. Určite sa aj vďaka

tomu stala v našich končinách tak známa a kedy by bol lepší čas na to, si túto nostalgiu oprášiť, keď nie na Vianoce.

Pokiaľ ste teda Ski or Die hrali a máte ešte v pamäti uložené, čo všetko hra ponúkala, viete aj, že nebola nijako rozsiahla.

Zmienených päť disciplín neponúkalo nijak sofistikované herné mechaniky, no aj tak boli veľmi dobre nadizajnované v tom smere, že boli jednoducho zábavné. Od toho sa odvíjala výsledná atmosféra celého titulu, ktorá bola poňatá veľmi uvoľnene – čomu sa vo výsledku, bohužiaľ,



dal pripísať aj prívlastok "chudá", pretože hra sa časom stala dosť stereotypná. To spôsobovali jednotlivé minihry, ktoré neponúkali dostatočnú variabilitu a vždy sa jednalo o tú istú mapu / dráhu / trasu, v ktorej sa disciplína odohrávala.

Titul ponúkal jednoduchý zjazd, snowboardovú U-rampu, akrobatické skoky, závod na nafukovacích kolesách a aj gul'ovačku. Už z posledných dvoch je zrejmé, že sa nejedná o žiaden etalón vážnych zimných športov. Môžeme si ich teda jeden po druhom pripomenúť.

Začnime od konca. Gul'ovačka – kratochvíľa nejedného diet'at'a v zimnom období – je v hre spracovaná ako obranná činnosť, kde vy ste zakuklený vo svojej provizórnej l'adovej pevnosti a všade naokolo sa vás snažia decká utopiť l'adovými gul'amí a spraviť z vás regulárneho snehuliaka. To vám, koniec koncov, vyobrazuje aj vaša ikona vo vrchnom paneli. Mimo iné tam nájdete aj zásobník vašej "munície", zvyšný

čas a body, ktoré obdržíte za každé trafené decko. Pozor si treba ale dávať na prechádzajúcich lyžiarov, ktorí vám body naopak odoberajú. Vašou úlohou je, samozrejme, vydržať čo najviac.

Ako druhú disciplínu tu máme závod na nafukovacích kolesách, ktorú si môžete odkrútiť aj v dvoch hráčoch. Slovo "odkrútiť" tu pritom nefiguruje náhodne, pretože točenie vašej postavy okolo vlastnej osi je neoddeliteľnou súčasťou tejto úlohy. Na ceste do cieľa pritom klasicky zbierate rôzne body, vyhýbate sa prekážkam a snažíte sa jednoducho skončiť prvý s čo najlepším časom, pretože ak sa tak stane, finálny bonus vás neminie (a že sa nejedná o malé číslo!).

Tretia disciplína nesie názov Acro Areal, teda akrobatické skoky. Je veľká škoda, že na tú ideálnu kombináciu trikov a otočiek ste schopný prísť pomerne rýchlo, s čím sa následne vytráca aj výzva. Môžete síce ešte skúmať, na kol'ko spôsobov je váš figurant stavaný

sa zapichnúť do snehu pri nepodarenej kreácii, no aj týchto možností je v tejto disciplíne obmedzený počet. Bohužiaľ...

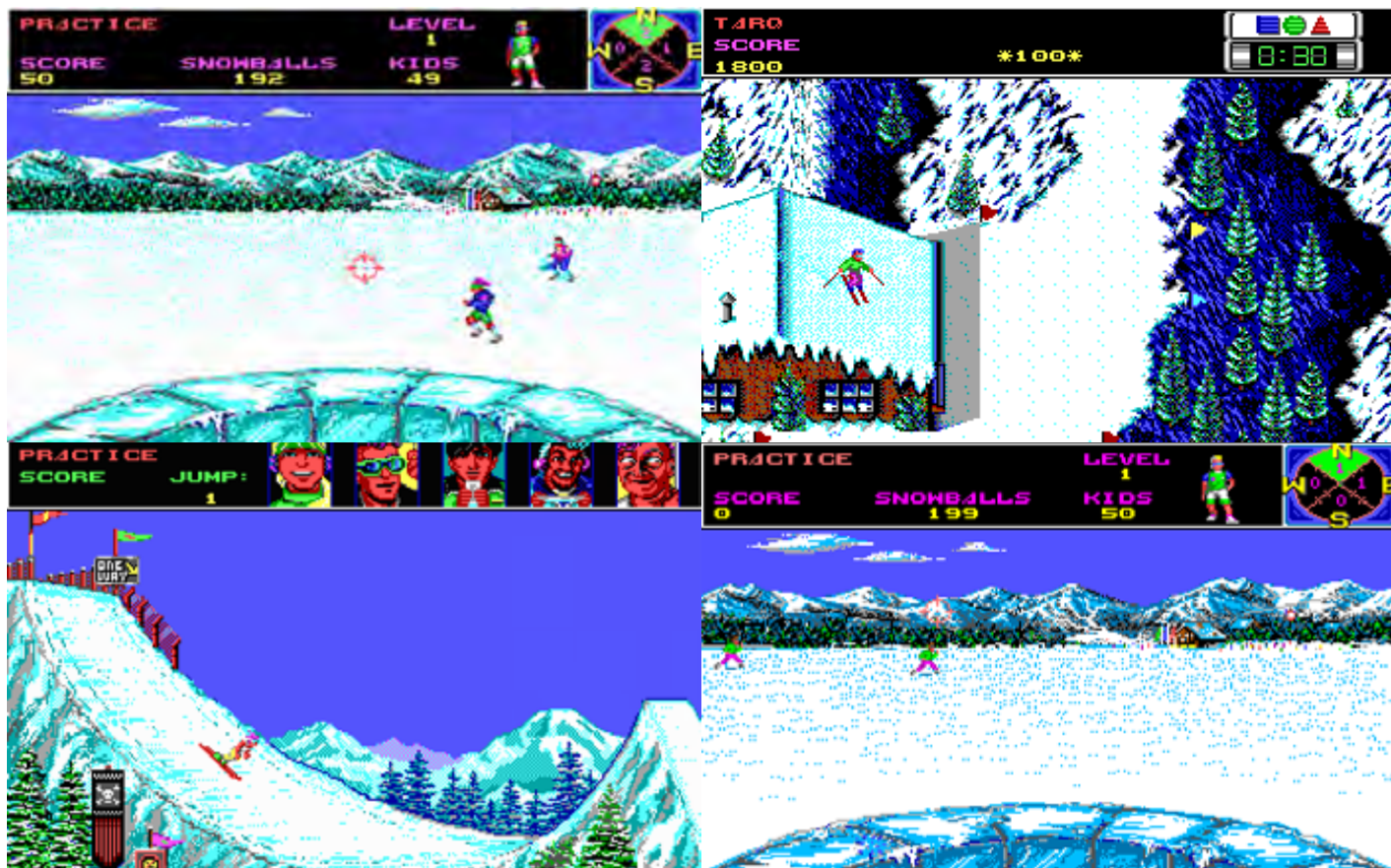
Posledné dve zostávajúce disciplíny sú U-rampa a zjazd. Tu myslím nie je nič, čo by chcelo vysvetlenie. Proste sa snažíte získať čo najväčší počet bodov, najlepšie ešte v čo najkratšom čase (pri zjazde).

I keď princípom rovnako ako ostatné balansujú na hranici prostosti. Ide o moje obľúbené minihry a pri určení odohratých hodín rádovo, by to rozhodne boli skôr dni ako hodiny. Prípadne by to teda mohli byť ešte aj celé večery, pretože tie zimné sú dlhé, snehu nie je a ako sme na začiatku povedali, tá vianočná nálada by chcela ešte trochu posilniť.

Tak prečo nie práve s hrou

Ski or Die?

Miňo Holík



Super Smash Bros.

DOČKALI SME SA – TRPEZLIVOSŤ RUŽE PRINÁŠA. AJ SKVELÉ VIDEOHRY.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúca hratelnosť
- + škála postáv a módov
- + audiovizuálne spracovanie
- + Amiibos
- + challenges a trofeje
- online lag

HODNOTENIE:

98%



Séria Super Smash Bros. je už neodmysliteľne spojená so značkou Nintendo. Pre tých menej zasvätených v tejto hre Nintendo hodí všetkých svojich miláčikov (rozuje Mario, Luigi, Link, Yoshi, Pikachu atď.) do ringu a nechá ich všetkých rozbiť si drčky. Keďže ide už o štvrtú sériu v poradí, boli sme zvedaví, čím nás Nintendo prekvapí. 3DS verzia, ktorú sme nedávno recenzovali, bola dobrou nápodobou, že sa máme na čo tešiť, a do vydania Wii U verzie sme počítali dni. Môžeme povedať, že na nej je SSB graficky, hudobne a najmä hratelnosťou na omnoho vyššej úrovni, než sme vôbec čakali.

SSB na Wii U je vo svojej podstate kompilácia a celá história Nintendo v jednom, a skoro každá jedná zo 49-tich hratel'ných postáv pochádza z nejakej Nintendo hry. V hre sa vyskytujú aj postavy, ktoré nie sú od Nintendo, ako napr. Pac-Man či Megaman, ale drvivú väčšinu budete poznať z klasík ako Donkey Kong, Mario či Legend of Zelda, a priemerný gamer si určite nájdete aspoň jedného obl'úbenca. Nie všetky postavy sú však otvorené a len hraním sa vám postupne všetky

odomknú. Čarom SSB je mechanizmus, ktorý je vo svojej podstate veľmi jednoduchý. Jedným gombíkom skáčete, druhým udierate a tretím používate špeciálny útok. Jednoduché, no nie? Ale neskôr, pri vyšších stupňoch náročnosti, alebo pri online zápasoch budete musieť používať pokročilejšie techniky ako perfektne načasovanú obranu alebo chytanie a odvracanie úderov, čo sa všetko však pri hraní naučíte.

Super Smash Bros. však nie je o klasickej bitke. Namiesto toho, aby ste sa snažili znížiť počet životov vašich protivníkov na nulu, tu zbierate body za každé vyhodenie protivníka z ringu. Čím väčšiu škodu vášmu protivníkovi udelíte, tým d'alej bude po úderoch odlietať – odpáľte ho dostatočne d'aleko a máte bod. Vyleťte vy a bod dostane protivník. Jednoduchý princíp, na základe ktorého sa všetky postavy na obrazovke budú mlátiť hlava-nehlava a budú k tomu používať snád' nekončiacu škálu vecí (ako napr. plameňomety, bejsbalové pálky, kladiva, pokémonov, robotov atď.). Aj napriek tomu, že každá postava má svoj nepísaný prototyp ako bitkár, šermiar alebo odstreľovač, každá má svoju unikátnu kombináciu útokov a vlastností, a preto žiadna nehrá rovnakým štýlom. Link vie napríklad odstreľovať z diaľky šípmi a protivníkov si vie pritiahnúť svojím grappling hookom, a potom ich na blízko vie spacifikovať rýchlymi a obratnými útokmi. Bowser je na druhej strane zasa obrovský a neobratný a preferuje boj zblízka a keď vás

raz schmatne, môžete si byť istí, že budete letieť z ringu ako handra. Tým, že ovládanie je na prvý pohľad jednoduché, vás v podstate nabáda skúšať hrať za nové postavy a učiť sa novým technikám. Neskôr však základné údery stačiť nebudú. Nejde však o frustrujúcu „povinnosť“ trénovať, ale skôr o proces, ktorý vám príde úplne prirodzene popri hraní.

Noví hráči či skúsení veteráni, každý si v tejto hre príde na svoje. K tomu prispieva nielen škála postáv, ale aj herných módov. Gro tvorí, samozrejme, klasický Smash, v ktorom si až štyria hráči môžu dávať, ľudovo povedané, 'do drčiek'. Nastavenia sa tam dajú upraviť do posledných detailov, takže si môžete nastaviť stupeň náročnosti na každého protivníka, level, čas hrania a rôzne iné detaily, či už kvôli vašim preferenciám hrania, alebo aby ste si vytvorili ideálne podmienky na tréning. Popritom si môžete vybrať hru jeden na jedného alebo hrať tímovo dvaja na dvoch, ale úplným nováčikom je Smash ôsmich hráčov. Ak ste si doteraz mysleli, že už v štyroch hráčoch je Smash intenzívny, tak Smash s ôsmimi hráčmi je už totálne šialenstvo. Z každej strany sa na vás budú rútiť údery a kopačky a je len na vás, či sa vám podarí nejaké rozdať. Smash so štyrmi hráčmi je viac prehľadný, ale alternatíva s ôsmimi hráčmi nie je o nič menej zábavná. Bohužiaľ, dá sa hrať iba proti počítačom alebo s kamoškami, ale nedá sa hrať online. Medzi ďalšími módmi je Event Match, v

ktorom budete hrať rôzne tematické boje, napríklad keď kráľ Dedede vyzve Kirbyho na zápas, aby sa rozhodlo raz a navždy, kto z nich dvoch je lepší, alebo si môžete prejsť históriou Nintendo v Classic móde, alebo rovno poraziť každú postavu v All-Star móde. Náš obľúbený mód však bol Events, v ktorom si vždy môžete vybrať jednu z troch levelov, podľa stupňa náročnosti. Každý má nejakú pozmenenú pravidlá proti defaultným nastaveniam. Napríklad zmenená gravitácia alebo každá postava vie chrliť oheň atď. Nikdy neviete, čo vás prekvapí. V SBB je ešte ďalšie množstvo módov a minihier, ktoré sa dajú prechádzať so všetkými postavami a vždy je váš úspech založený na schopnosti urobiť čo najväčší damage (a niekedy v čo najkratšom čase). Samotné hranie je aj beztak zábavné, ale popritom sú tam ešte ďalšie motivačné prvky. V prvom rade je v hre nespočetne veľa challengov, za splnenie ktorých dostanete rôzne odmeny a najmä zlato, za ktoré si môžete buď kupovať rôzne veci či kustomizácie, alebo ním otvárať levely.

SSB je skoro dokonalá hra. Skoro hovoríme preto, že v SSB je jedno podstatné negatívum, a tým je online hranie. Môžete hrať módy jeden na jedného, dvaja na dvoch či klasický Smash. Môžete si zvoliť, či chcete hrať tzv. „priateľské“ hry, alebo sa môžete štvorť hore súťaživým rebríčkom. Online hranie však občas trápia lagy. Nie je to vždy, avšak aj polsekundový lag znamená veľa v hre, kde sa všade okolo vás deje toho mnoho a všetko naraz. Ani občasné lagy nás nedokázali odradiť od tohto super návykového online hrania, avšak dokáže to niekedy poriadne vytočiť.

Úplnou novinkou sú tzv. Amiibos – malé plastové figúrky, ktoré si môžete dodatočne dokúpiť. Amiibos majú v sebe čip, ktorý môžete priložením k ovládaču načítať. Tým sa vaše Amiibo zobrazí v hre zo začiatku s neutrálnymi hodnotami, ktoré sa hraním budú meniť a ukladať. Za Amiiba nebudete hrať priamo, avšak môžete hrať proti nemu alebo si ho vložiť do tímu a hrať s ním. Amiibo sa bude učiť a prispôbovať každou hrou. To znamená, že keď budete proti vášmu Amiibu používať určité kombinácie útokov, časom sa ich naučí rozpoznáť, a tak úspešne sa im brániť a kontrovať ich. Čím viac Amiiba budete používať, tým viac sa bude levelovať až do maxima, čo je level 50. Ani potom sa Amiibo nebude prestávať učiť, a tak sa bude učiť a prispôbovať sa neustále daným situáciám. Ďalej môžete vášho Amiiba vybaviť zbraňami



či špeciálnymi útokmi, a tak z neho vyrobiť úplne unikátneho bojovníka. Okrem toho Amiiba vyzerajú veľmi pekne aj ako zberateľské kusy na policičke.

Hádam najsilnejšia stránka SSB je audiovizuálne spracovanie celej hry. A to nehovoríme len o grafike či soundtracku, ale o našej celkovej pozornosti, ktorá bola venovaná detailom. Na každom stagei sa stále niečo deje, čomu sa treba prispôbiť. Či už je to pohyblivá plošina s tým, že kto sa zabudne, vypadne z kola, prepadajúca sa zem alebo pretekajúce motokáry na dráhe pod vami na Mario Race stagei, na ktorú keď padnete, zrazia vás. Nielen levely, ale aj soundtrack tvoria v podstate originály alebo remixy starých známych zvukiek, ktoré potešia uši každého znalého gamera.

Verdikt

Už v našej recenzii na SBB 3DS sme sa tešili na Wii U verziu. Tá nielenže splnila naše očakávania, ale z ďaleka ich predčila. Wii U bola vždy určitá pocta všetkým nintendoovým hráčom a Wii U pokračuje v tomto dedičstve. SSB je hra, ktorú si môže hocikto zapnúť a vychutnať, a to či len rekreačne alebo aj s ambíciami súperiť s tými najlepšími online. Audiovizuálne je táto hra úplný skvost, graficky aj hudobne. Ako hra je SSB skoro dokonalá a byť menších nedokonalostí v multiplayeri, dostane plný počet bodov. Ani to však nie je taký problém, ktorý by prekryl všetky svetlé body tejto hry. Mali by ste si SSB zaobstarat? Určite áno! Jednoznačne ide o kandidáta za najlepšiu Wii U hru.

Adam Zelenay



Assassins Creed: Rogue

NIČ NOVÉ, NO TO NAJLEPŠIE, ČO SA DALO ZRECYKLOVAŤ.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: arčná advent.
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + templárska hlavná postava/príbeh
- + antarktická oblasť
- + námorné boje
- + prepojenie Black Flagu a AC3
- + framerate a technická stránka
- prerušovanie nudným hackovaním a súčasnosťou
- škoda nepoužitia combat systému z Unity

HODNOTENIE:

75%



Je nad slnko jasné, že AC: Unity bol hlavným tohtoročným t'ahúňom Assassins Creed série. No aj majitelia old-gen konzol či tí, ktorým nestačil Unity, sa dočkali svojej porcie Assassínov v znamení Assassins Creed Rogue, ktorému sa nedostalo v tieni Unity veľkej pozornosti. Otázkou ostáva, či si ju zaslúži.

Štúdio Ubisoft tohtoročný rozpočet na inovácie, nový engine a hlavnú vývojársku silu bez akýchkoľvek dohadov venovalo Unity. V Rogue sme sa tak dočkali už klasicky každoročného repasu s minimálnymi zmenami a výberom toho najlepšieho z minulých dielov.

V hre Assassins Creed Rogue sa vraciame opäť do starých známych lokácií Karibiku a Ameriky, ktoré sú okorenené množstvom nových, menších lokalít. Vytvára sa tak most medzi dejmi Assassins Creed 3 – teda pokračovaním Connorovho deja a Bratstva v Amerike vedenom

Achilesom a Assassins Creed: Black Flag – teda karibským Bratstvom na čele s Adéwalem. Títo dvaja spojili svoje sily s silou svojich Assassínov dokopy, aby potlačili templárske pôsobenie v Kolóniách. Tu prichádza na scénu

vy – hráč – mladý, talentovaný a ambiciózny assassínsky rekrút Shay Cormac. Všetko sa pre vás a Assassínov vyvíja skvelo. Získavate pre Bratstvo ďalší kus Edenu z moci Templárov, len aby ste zistili, že ním Assassíni ruínujú celé



mestá z povrchu zemského. Nech je Shay už akokoľvek ctižiadostivý, ambiciózný či arogantný, všetko, čo robil, robil pre ľuď. Vyhľadzovanie tisícov nevinných životov nemôže nechať len tak a v prílive udalostí sa pomaly ale isto dostáva k Templárom.

Rogue po prvýkrát ponúka pohľad na udalosti Assassins Creed série z druhej strany. Shay sa stáva úctyhodným Templárom a zakrátko príde aj na nevyhnutné – strety s jeho bývalými priateľmi, ktorí si mysleli, že zomrel. Nový pohľad na templársko-assassínsky konflikt vnáša do celého príbehu novú energiu a konečne máme možnosť chápať aj fungovanie a bežné dianie na "druhej strane frontu". Kombinácia spojení AC3, Black Flagu a prídavok templárskeho pozadia tak dokopy vytvárajú možno nie najlepší, ale určite jeden z najzaujímavejších príbehov série.

To isté sa, bohužiaľ, však nedá povedať o pozadí, ktoré Assassins Creed príbeh zastrešuje – teda časť v prítomnosti. Opäť sa nachádzame v kanceláriách Absterga, kde ste už, klasicky, jeden z "testerov" spomienok vašich genetických predchodcov. Ako obvykle, príbeh sa v súčasnosti neposúva nikde, akurát prerušuje vaše pirátenie nezmyselným prechádzaním sa po absolútne rovnakých priestoroch Absterga z predošlých dielov a už klasicky ešte viac neuveriteľne nudným a otravným "hackovaním", ktoré sa snažíte čo najrýchlejšie odbiť, aby ste sa mohli čo najskôr vrátiť k rabovaniu, masakrovaniu či loveniu veľrýb.

V hre je množstvo ďalších aktivít a väčšina tých generických a nudných bola odobraná a nahradená poväčšine zábavnejšími. Keď ste na pevnine, väčšinou neviete, čo skôr splniť a inak tomu nie je ani na šírom mori. Do hernej mapy pribudlo množstvo nových prístavov a oblastí, z ktorých vás určite najviac zaujmú šíre vody zamrznutého Antarktického oceánu a snežné a ľadové krajiny. Nechýba, samozrejme, ani kraftovací systém výbavy z AC: Black Flag. Pripravte sa teda na zbesilé lovenie predátorov a všemožných živočíchov za účelom vyrábania vreciek na náboje, šípok a inej munície či bômb. Samozrejme si drahé materiály môžete aj nakúpiť, čo bude viac vyhovovať tým z vás, čo len neradi vystupujú zo svojej plávajúcej pevnosti, ktorá tentoraz nesie meno Morrigan. Rabovanie námorných konvojov, prepádávanie, pirátenie lodí Assassinov a Francúzov bude na dennom poriadku a oveľa lepšie, ako ho poznáme.



Do námorného arzenálu pribudlo niekoľko zlepšovákov, ktoré námorným bojom pridávajú novú dynamiku, možnosti nalodovania a, ponovom dokonca môžete byť nalodený aj vy – hráč.

V kapitánovej kajute, samozrejme, nesmie chýbať staré známe manažovanie vlastnej flotily, čo zabezpečuje jeden z dvoch hlavných príjmov peňazí v Rogue. Tým druhým je známy, no už dlhšie nepoužitý systém renovovania mesta a následné profitovanie z renovácií.

Námorné boje nie sú jediným, čo prešlo menšími zmenami. Keďže sa v role hlavnej postavy dostávame k Templárom, Shaya čaká aj pár nových hračiek. Ubisoft sa síce nenamáhal použiť nový a vcelku dobrý súbojový systém AC Unity aj v Rogue, a pokračujeme tak v štýle Rambo Creed: Rogue, alias jednočlenná armáda v štýle nekonečných killstreakov stláčaním štvorčeka. Ak sa jednoduchosťou tohto systému nenecháte zlákať a pokúsite sa hrať hru aspoň ako-tak stealth, čaká vás celkom príjemná zábava a možnosti, ktoré Shay nachádza v pomocníkoch ako Air Gun a trochu neskôr v jej vylepšení na "granátomet".

Stalo sa aj niečo úplne nečakané. AC Rogue je po technickej stránke asi zatiaľ najlepší spracovaný Assassins Creed v histórii série. Minimum bugov, štandardná grafika a uspokojujúce prostredie, a hlavne frame rate a plynulosť, ktorej som skoro ani na vlastné oči neveril. O to viac po fiasku a technických problémoch v AC Unity bolo len ťažko uveriť tomu, že Rogue bežal viac-menej plynulo, len s minimálnymi framedropmi. Čo je podstatné a skoro na neuverenie,

Rogue beží na naozaj vysokom framerate, ktorý som, pravdupovediac, v AC sérii ešte nevidel (a to som prešiel každý jeden AC). Tento vysoký framerate nie je stály, no s prekvapením a úžasnutím môžem tvrdiť, že sa drží väčšinu času, a máte pocit, ako keby ste ani nehrali Assassins Creed. Teda, aspoň určite nie z technickej stránky na konzole, o to viac na old-gene. Klobúk dole a pochvala vývojárom z Ubisoftu. Škoda len, že sa im to nepodarilo aj v Unity (ani zd'aleka). Uvidíme, čo predvedú v pokračovaní, ktoré už len tak medzi časom uniklo ani nie mesiac po vydaní dvoch tohtoročných AC. Už teraz teda vieme a videli sme prvé screenshots hry AC: Victory, ktorá sa presunie do Londýna.

Zhrnutie

Hra Rogue pomerne mielo prekvapila. Síce toho neprinesla veľa nového, no pekným spôsobom prepojila dve staršie AC tituly a zobrala si z nich to najlepšie. Zaujímavý príbeh a templársky pohľad na konflikt tomu celému pridáva novú iskru, zatiaľ čo obľúbená námorná časť hry dopĺňa skvelý základ položený Black Flagom. Milovníci Black Flagu, no aj ostatných dielov, si tak určite nájdu to svoje. Spoločnosť Ubisoft sa totiž postarala o to, aby ste počas hrania boli vždy zamestnaný. A až na neuverenie zvládnutá technická stránka a vysoký, viac-menej stabilný framerate vás nechajú na pochybnostiach, či to naozaj robil Ubisoft. Tu a tam nejaké to vyladenie, maličké vylepšenie predošlých chýb a pár inovácií a hráči dostali presne čo chceli – lepší Black Flag, omnoho lepší AC3, ale hlavne zábavný Rogue.

Richard Mako

Dragon Age: Inquisition

EPICKÉ RPG

S RUKOPISOM BOWARE

Séria Dragon Age si zažila mnohé, aj keď má na konte iba dva regulérne diely. Prvý bol chválený za to, že pokračoval tam, kde skončila séria Baldurs Gate, no robila tak v novom univerze. Dvojka na strane druhej spravila určité zmeny, ktoré boli nie len objektívne zlé, ale aj subjektívne zle prijaté fanúšikmi Origins. Osobne som si dokázal v dvojke nájsť určité prvky, ktoré boli oproti Origins lepšie, no v konečnom dôsledku je zrejme, že Origins je lepšou hrou. Inquisition mal zobrať z týchto dvoch hier to najlepšie a skombinovať to do jedného výdatného RPG zážitku.

Inquisition začína tam, kde skončila dvojka, kde bol Varric, váš spoločník vypočúvaný Seekerkou Cassandrou, ktorá hľadá hrdinov dvoch prechádzajúcich hier, aby sa uchopili vedenia Inkvizície. Všetko sa zmení po výbuchu, na stretnutí, ktoré malo urovnať spory medzi Templármi a Mágmi a na nebesiach sa objavila trhlina, cez ktorú prúdia do krajiny Thades hordy démonov. A v strede tohto všetkého je nový hrdina, ktorý ako jediný prežil tento výbuch a získal schopnosť uzatvárať spomínané trhliny. Tým pádom je nútené predurčený k tomu, aby tieto trhliny a démonov zastavil, čo sa spája s vedúcou pozíciou v Inkvizícii a to napriek tomu, že to, ako získal túto schopnosť a kto je za týmto všetkým, zostáva záhadou. A práve tieto dve otázky budú nitami, ktoré sa budú ťahnuť celou kampaňou.

Na rozdiel od dvojky, v Inquisition má hráč k dispozícii okrem ľudskej rasy aj možnosť zvoliť si elfa, trpaslíka a príslušníka rasy Quanari prostredníctvom hĺbkových nástrojov na tvorbu charakteru. Po tomto ste vhoďený do víru neustálych bojov, rozhovorov a preskúmavania otvoreného sveta.

Áno, Dragon Age: Inquisition je prvou hrou v sérii, ktorá okrem

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: RPG
Výrobca: Bioware
Vydavateľ: EA
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh a postavy
- + obrovský rôznorodý svet
- + výborné produkčné aspekty
- + súbojový systém
- + soundtrack a ozvučenie
- + dlhá herná doba
- PC špecifické problémy
- drobné bugy
- občasné problémy s pathfindingom postáv
- niektoré fetch questy

HODNOTENIE:

90%

najdôležitejšieho prvku v podobe hlavnej príbehovej línie, vsádza aj na preskúmavanie rozsiahleho prostredia. Nejedná sa však o jedno obrovské prostredie ale o mnoho rozsiahlych prostredí, ktoré sa nerozlišujú iba

veľkosťou, ale aj flórou a faunou. Takže zatiaľ, čo jedno prostredie je čisto púštne, následne sa môžete ocitnúť v nádhernom a zelenom elfskom lese, aby ste sa nakoniec vybrali aj do zasnežených oblastí. Všetko je popretkávané





loadingovými obrazovkami, ktoré sú síce dosť dlhé, no po vypustení do obrovskej lokácie vás už neobťažujú.

V rámci príbehovej stránky funguje nie len hlavná príbehová línia, ale aj ostatné minipríbehy, na ktoré počas hrania narazíte. Preskúvanie rôznych denníkov a ďalších materiálov roztrúsených po svete, vrstvené questy, rôzne dungeony obsahujúce bossov, alebo logické hádanky, to všetko zabezpečí to, že vo svete budete mať čo robiť. A aj zdanlivo MMO fetch questy typu „prines 10 kúskov tohto materiálu“ vám v konečnom dôsledku prinesú zaujímavé odmeny a keď sa prenesiete cez ich primitívnu náplň, tak sa na konci dočkáte aj pekného brnenia, alebo zbrane. Inou kapitolou sú niektoré úlohy, ktoré ako vodca Inkvizície plníte pre svojich spoločníkov, či samotné hlavné úlohy, ktorým nechýba rôznorodosť a epickosť, ktorá je prakticky v hre o záchrane sveta

vyžadovaná. A to aj napriek tomu, že z prvého pohľadu sa príbeh môže zdať ako stokrát obohraná skladba, tak práve spôsob podania, štýl písania a výborne napísané postavy mu dodávajú šmrnc. Rozvíjanie vzťahov s jednotlivými postavami vám prinesie nové úlohy, ktoré pre nich môžete spraviť, aby ste sa následne mohli dozvedieť viac o ich minulosti, charakteroch a dokonca aby ste mohli ovplyvniť ich názory, prípadne využiť ich prítomnosť v niektorých misiách na ovplyvnenie deja. Okrem toho, ako vodca Inkvizície máte možnosť vyslať svojich agentov (Cullen, Leliana a Josephine) do sveta prostredníctvom „War Table“ za účelom posilňovania vplyvu, získavania materiálov či konkrétnych predmetov.

Len tak mimochodom. Vrelo odporúčam pred hraním použiť webovú stránku dragonagekeep.com, kde si môžete upraviť históriu rozhodnutí z

predchádzajúcich dvoch hier a importovať si tento „world state“ do Inquisition s reálnymi následkami na to, ako svet v Inquisition bude vyzerat'.

Okrem rozhovorov a preskúvania prostredia sa budete vo veľkom množstve venovať aj bojom, ktoré závisia hlavne od toho aké povolanie si zvolíte (warrior, rouge a mage) a koho beriete so sebou do sveta. Na výber máte 9 spoločníkov, čo dohromady dáva troch zástupcov za každé povolanie, pričom každý jeden z nich má ešte k tomu vlastnú špecializáciu, ktorú sa postupom hrou môžete naučiť aj vy. Súbojový systém je z hľadiska rýchlosti plynutia prebraný z Dragon Age II, čiže čakajte rýchle animácie, ktoré vsádzajú skôr na efekt ako na pokusy o realnosť. Opäť máte možnosť hru kedykoľvek pozastaviť a rozdať príkazy svojim spoločovníkom. Môžete ich požiadať o použitie konkrétnej schopnosti alebo o presun na určité miesto, zatiaľ čo si môžete pomocou taktickej kamery odsledovať slabiny nepriateľa, proti ktorému bojujete.

Rovnako, ako je dôležité vaše správanie počas boja, veľkú úlohu zohráva aj príprava na súboje. Nastavenie preferovaných schopností pre spoločovníkov, nastavenie základných parametrov ich taktiky a správania sa počas súbojov. Trochu ma sklamalo, že tieto nastavenia ani zďaleka nedosahujú komplexnosti predchodcov, no to na druhej strane kompenzuje ich výborná umelá inteligencia počas bojov.

Zo stránky hrateľnosti bola úplne vypustená „healovacia“ trieda, takže veľký dôraz sa kladie na rôzne buffy a pitie rôznych elixírov, čo na jednej strane môže zamrzieť, no na strane druhej tak odpadá nutnosť mať pri sebe vždy aspoň jedného mága a dáva tak hráčovi oveľa väčšiu variabilitu pri výbere spoločovníkov do boja. Hra tentokrát kladie oveľa väčší dôraz na využívanie komb pri používaní jednotlivých abilit pre zvýšenú regeneráciu many, či pre devastačné efekty na nepriateľov, no rovnako dôležité je aj využívanie komb medzi jednotlivými členmi vašej družiny. Presne tieto dva posledné aspekty sú veľmi dôležité pri hraní na vyšších náročnostiach a preto je veľmi dôležité, aby ste jednotlivé postavy vo vašej družine budovali s veľmi jasnou víziou a úlohou na bojisku.

Na rozdiel od hier typu Skyrim, kde sa celý svet okolo vás leveluje spolu s vami, Dragon Age: Inquisition má veľmi jasne rozdelené oblasti sveta pre určité levely a to vám dáva istotu, že ak nedokážete uzavrieť trhlinu v jednej oblasti, tak jednou z príčin môže byť aj to, že váš level je príliš nízky a bude pre vás asi lepšie, keď sa vrátite trochu neskôr. Navyše, hra vás automaticky nepustí do každej lokácie, pretože na prístup do nových prostredí potrebujete tzv. Power, čiže silu vašej Inkvizície, ktorú získavate plnením questov, zatváraním trhlín a podobne.

Túto jednotku používate aj na prístup k hlavným misiám, ktoré sú taktiež určené pre určité rozpätie levelov. Zvyšovanie vašej úrovne je iba jedným typom postupu hrou, tým druhým je zvyšovanie

levelu Inkvizície, ktorý vám umožní prístup k rôznym novým perkom, pasívnym vylepšeniam či špecifickým boostom zbierania XP.

Variabilita nepriateľov sa pohybuje od rôznych démonických stvorení vychádzajúcich z trhlín, cez nepriateľských vojakov, zvieratá voľne pohybujúce sa po prírode, až po drakov. A súboje s nimi patria medzi to najlepšie čo hra ponúka a loot, ktorý z nich vypadne za to stojí. Ak by ste však nechceli čakať na draka aby ste si mohli vykúziť alebo získať výborné brnenie alebo novú zbraň, hra ponúka rozsiahly systém výroby a vylepšovania výbavy, ktorý na rozdiel od niektorých iných hier aj plní svoju úlohu. Často si vďaka nemu dokážete vyrobiť lepšie brnenie, ako tie, ktoré vám padajú z nepriateľov. Alebo si môžete pomocou rún a ďalších predmetov posunúť súčasnú výbavu na oveľa lepšiu úroveň a to ako aj pre vás, tak aj pre vašich spoločníkov.

Samozrejmosťou je nadštandardne kvalitný dabing vrátane kompletného nadabovania hlavnej postavy, výborné cutscény a výborné grafické spracovanie, ktoré ťaží najmä z rôznorodosti prostredia. Výborný je aj soundtrack a celkové ozvučenie hry. Problémy, ktoré zasahujú Dragon Age: Inquisition by som rozdelil na dve kategórie. Prvou sú tie, ktoré sa pravdepodobne týkajú všetkých platform. Tu spadajú rôzne drobné, či trochu väčšie bugy, ktoré však iba málokedy ovplyvňujú funkčnosť hry a malé problémy s pathfindingom vašich spoločníkov, hlavne v úzkych priestoroch jaskýň. Druhou kategóriou sú PC špecifické problémy, kam spadá kostrbaté ovládanie taktickej kamery vrátane jej nie príliš ideálneho fungovania (hlavne z hľadiska zoomu), nutnosť držania tlačidla pre vykonávanie útoku (v predchodcoch fungoval auto-attack) a nemožnosť rozšíriť si hotkey bar, ktorý tým pádom má miesto pre 8 schopností. Väčšinu z nich má vyriešiť patch, ale pokiaľ to tak nebude, berieme to za chybu.

Časť pre viacerých hráčov stavia na rovnakom princípe, ako tá v Mass Effect 3. Akurát s tým rozdielom,



že na rozdiel hordy sa jedná skôr o dungeon crawler. Vy v spoločnosti troch ďalších hráčov máte za úlohu prejsť piatimi zónami, pričom za úspešné prejdienie získavate XP (k tomu je samozrejme naviazané získavanie nových levelov a nové schopnosti) a zlato. Za zlato si nakupujete balíčky, ktoré ponúkajú nové postavy (k dispozícii je momentálne 12 postáv), elixíry, nové predmety a vylepšenia. Multiplayer ponúka chvíľkovú zábavu s kamarátmi, no 3 mapy spôsobujú to, že sa dost' rýchlo ohrá. No v takomto prípade je tu možnosť hrania za inú postavu. Ak má hráč záujem, môže si okrem klasickej hernej meny investovať do krabičiek aj reálne peniaze. V prípade multiplayeru autori do budúcnosti sľubujú DLC zdarma v podobe nových postáv a nových máp, podobne, ako tomu bolo pri Mass Effect 3.

Dragon Age: Inquisition je návrat ku kvalite, na ktorú sme od Bioware zvyknutí. Je pravdou, že zaprisahaní fanúšikovia Origins jej asi nebudú schopní odpustiť niektoré voľby z hľadiska štýlu hry, no faktom zostáva, že tentokrát (na rozdiel od dvojky) budú vedieť argumentovať iba z hľadiska subjektívneho pocitu, nie objektívnych faktov. Výborný príbeh plný možností, ktoré majú dôsledky, nádherné prostredia, výborne napísané postavy, efektný a akčný súbojový systém, ktorý má v sebe dostatok taktiky. To všetko doplnené o ďalšie prepracované RPG prvky, no bohužiaľ aj o malé či väčšie chybičky, ktoré by však mal vyriešiť patch a multiplayer, ktorý ku minimálne 60 hodinám kampane môže pridať ďalšie hodiny zábavy.

Dominik Farkaš



The Muppets Movie Adventures

POZNÁTE MUPPETOV?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Žáner: plošinovka
Výrobca: Virtual Toys
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + Muppeti
- + samostatné epizódy
- nezaujímavá hrateľnosť
- zastarané herné prvky
- krátke
- bez lokalizácie

HODNOTENIE:

45%



Ja nie, ale mám už svoj vek. Je však pravdepodobné, že mladší hráči alebo vaše deti tieto rozprávkové postavičky poznajú a ich skrine okupuje aj pár plyšových Muppetov. A preto vás čaká počas Vianoc d'alší útok na vašu peňaženku. Ak máte prenosnú konzolu PS Vita, na pultoch obchodov nájdete novú exkluzivitu.

Tá sa predáva za 25 eur. Pozornejšiemu hráčovi však neunikne počet trofejí, ktorý je na úrovni bežného st'ahovateľného titulu. A to znamená jediné – The Muppets Movie Adventures je menšia hra, ktorá vychádza v škatuli iba kvôli použitej licenci. Muppeti sú magnet na detské tvárinky a je zrejme, že titul predá v obchode viac kusov, ako keby bol distribuovaný iba digitálne. Avšak náklady na výrobu škatulového vydania zaplatia všetci kupujúci.

Proti menším hrám, ktoré sú distribuované iba digitálne, nemáme žiadne predsudky. Mnohé z našich TOP hier vznikli práve takýmto spôsobom. Už po pár minútach hrania Muppetov je však zrejme, že tento titul je dojná krava. Hrateľnosťou dvojrozmerná plošinovka je zasadená do čiastočne 3D prostredia, avšak tretí rozmer pri hraní prakticky nevyužijete. Obsah

pozostáva z piatich herných úrovní, ktoré dokončíte v priebehu dvoch hodín. Jedna úroveň zaberie cca 20 až 30 minút. Ak však budete chcieť vyzbierať všetky bonusy, herná doba bude minimálne dvojnásobná. Vývojári vám nedovolia získať všetky hviezdy pri prvom hraní, a preto si musíte herné úrovne zopakovať s novými schopnosťami. Je to lacný trik, avšak pri pohľade na dizajn herných úrovní nás vôbec neprekvapuje. Je zrejme, že hry pre deti majú byť jednoduché a priamočiare, ale Muppeti veľmi rýchlo sklznú do stereotypu. A využívajú herné prvky, ktoré sú dávno považované za hriechy minulosti aj nostalgickými hráčmi. Chápeme, že keď vývojári navrhnu chaoticke úrovně, v ktorých budú hráči chvíľu blúdiť, nesmú sa nudiť. Avšak neustále ožiovovanie nepriateľov nie je zábavné. Mimochodom, nie všetky úrovne sú chaoticke. Hra ich strieda – tie neparné sú priamočiare až tuneloidné, v párných sa pravdepodobne zatúlate. Na Muppetoch pre Vitu je ťažké niečo chváliť. Hra nie je vyslovene zlá. Je však priemerná vo všetkých smeroch. A jediným svetlým bodom je zakomponovanie Muppetov do úlohy hrdinov. S postavičkami však budete maximálne skákať a používať zbraň – či už na blízko alebo na diaľku. Podľa toho, ako sa autori rozhodli. V hernom svete budete buď chodiť rovno za nosom, alebo blúdiť

– vid'. vyššie spomenuté rozdelenie úrovní. A stretnete aj pár nepriateľov, ktorí sú absolútne hlúpi a majú striktné vymedzené správanie. Buď chodia z bodu A do bodu B, alebo v pravidelných intervaloch vykúkajú.

Aj napriek tejto základnej náplni dokážu Muppeti zabiť čas. My sme hru počas testovania dohrali. Nielen kvôli zlatej trofeji, ale aj kvôli tomu, že človek má niekedy chuť totálne vypnúť a odreaagovať sa pri niečom primitívnom. Nič podobné sme vo Vite nemali nainštalované, takže päť úrovní postupne padla. Ale hru by sme si nekúpili.

Hoci českú lokalizáciu v hrách nepovažujeme za dôležitú, Muppetov si zahráte iba v cudzom jazyku. To by nemal byť až taký problém, nakoľko počas hrania sa s hovoreným alebo písaným slovom často nestretnete. Výnimkou sú úvodné filmy, ktoré predstavujú dej každej mini-epizódy. Predpokladáme, že rodičov by lokalizácia týchto videí asi potešila.

Ak vaše dieťa miluje Muppetov, potom môže byť táto hra vhodným darčekom. Ratolest' sa pri hraní pravdepodobne zabaví, aj keď s finálnymi bossmi na konci každej úrovne bude asi potrebovať pomôcť.

Roman Kadlec

LittleBigPlanet 3

SACKBOY JE SPÄŤ. A ZAVOLAL SI AJ KAMARATOV.

Hneď na úvod sa priznám, že sériu LittleBigPlanet som doteraz úspešne obchádzal. Niežebý mi prišla nezaujímavá – aj napriek tomu, že ide o hry, ktoré sú zároveň veľkou stavebnicou, ponúkajú aj kampaň pre jedného hráča. Pokiaľ nechcete tvoriť obsah, ale iba konzumovať, určite sa pri nej zabavíte.

Niežebý sa mi nechcelo vymýšľať nové svety a upravovať hrateľnosť, a tvoriť tak samostatné minihry, čas je však nepriateľ, a keď mám hodinku na hranie, chcem konzumovať a testovať to, čo vytvorili ostatní. Aj preto sa v recenzii LBP3 zameriam najmä na obsah, ktorý autori dodávajú s hrou. Vedzte však, že svet LittleBigPlanet je oveľa väčší a dokáže zabaviť aj mimo kampane, okolo ktorej sa táto recenzia bude zväčša „točiť“.

LBP3 je vo svojej podstate plošinovka. Hlavného hrdinu Sackboya pravdepodobne poznáte, a to aj v prípade, že ste sa s hrou nikdy nestretli. Postavička vytvorená z ponožky je novodobou celebritou sveta PlayStation a osobne ju radím do podobnej kategórie ako kultového Mária. LittleBigPlanet vo mne vždy vyvolával pocit infantilnosti a prvých pár úrovní kampane v LBP3 ma v tejto predstave utvrdilo. Behať po svete, stláčať tlačidlo X na skákanie a zbierať nálepky, ktoré následne použijete na tvorbu nových objektov alebo na prispôbenie samotného hrdinu. Ja si plošinovku predstavujem trochu inak. Ako? Tak ako posledných Raymanov.

Avšak po prológu prichádza víťaná zmena. Hra ma síce najskôr nechce pustiť ďalej, pretože sa prejaví jeden z viacerých bugov, ktorými finálna verzia trpí. Aspoň dovtedy, dokým sa neobjaví patch, ktorý ich odstráni. Späť však ku kampani, ktorá obsahuje prológ a tri knihy. Každá kniha má svoju špecifickú atmosféru, prostredie, grafický, a takisto aj herný, dizajn. Tomu zodpovedá aj hrateľnosť. Hoci ide stále o

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Plošinovka
Výrobca: Sumo Digital
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + nové nápady v každej knihe
- + nové hrateľné postavy
- + atmosféra
- + audiovizuálne spracovanie
- + kompatibilita s obsahom pre LBP1 a 2
- + veľa obsahu pre kreatívnych hráčov
- krátka príbehová kampaň
- málo obsahu pre nové postavičky
- buggy
- otravný systém checkpointov

HODNOTENIE:

75%

plošinovku, dizajn úrovni je šikovne navrhnutý a vyvoláva vo mne spomienky na úžasný Tearaway. Nie je to náhoda – prvé dva tituly zo série LittleBigPlanet vyrobili tí istí ľudia. Na vývoj LBP3 viac-menej iba dohliadali, keďže hlavnú prácu odvedli vývojári zo Sumo Digital. Oceňujem však, že pár nápadov, ktoré kričia

„Media Molecule“, sa do hry dostalo. Tieto nápady do veľkej miery súvisia aj s výbavou a ďalšími hrateľnými postavami, ktoré počas hrania stretnete a získate pod kontrolu. Sackboy bude využívať napr. „vysávač“ na manipuláciu s predmetmi alebo strieľať loptičky, ktoré umožnia teleportovanie.





Výbava a viacero postáv zároveň pomáha bojovať aj so stereotypom. Úvodný prológ je síce trochu nudný, pretože opakované skákanie je krátkodobá zábava, avšak jednotlivé knihy výborne ukazujú, v čom je sila LBP. Hoci sú základné

herné mechanizmy pomerne jednoduché, nápady obsiahnuté v hre to výborne kompenzujú – a práve vďaka tomu som si hranie naozaj užil (stačí si pozrieť okolité screenshoty). Hoci hernú náplň chválím, musím byť aj trochu

kritický. Celá kampaň skončí pomerne rýchlo – dokončil som ju počas dvoch víkendových večerov, z čoho vyplýva, že čistý herný čas odhadujem na cca 5 hodín. Počas hrania ma otravovalo viacero bugov, ako je nefungujúci prechod medzi prológom, resp. jednotlivými knihami. Hra v pár prípadoch zle rozoznala moju kolíziu s herným svetom, takže Sackboy a jeho kamaráti párkrát prepadli cez pevný povrch.

Poriadne nefungovalo ani pripájanie k ostatným hráčom cez internet (úspešnosť bola približne 50 %). Iritoval ma aj systém checkpointov – to však nie je bug, ale vec dizajnu. Po pár neúspešných pokusoch Vás hra pošle na začiatok celej úrovne, čo je nepohodlné najmä počas posledných dvoch príbehových úrovní. Tie vyžadujú perfektné zvládnutie (čo je výrazný kontrast v porovnaní so zvyškom hry), ako aj náhle zvýšenie stupňa náročnosti. Aj preto mi dokončenie finálnych dvoch úrovní zabralo cca 25 % z celkového herného času. Čo tým vývojári chceli dosiahnuť, zostáva pre mňa záhadou.

Aj napriek chybičkám krásy je však LBP3 veľmi dobrá hra. Z pohľadu klasických plošinoviek nemusí až tak ohúriť, ale ako súbor zaujímavých nápadov a rôznorodých levelov poteší, pretože to funguje aj v praxi.

Nedostatok zabudovaného obsahu kompenzuje podpora všetkých DLC balíkov z prvého a druhého LittleBigPlanet – tie si môžete do trojky preniesť. Takisto sú kompatibilné aj všetky svety a obsah, ktorý vytvorili používatelia. Nudiť sa teda pravdepodobne nebudete, ale kvalitu obsahu, akú ponúka kampaň, nečakajte. K dispozícii sú aj špeciálne puzzle, ktoré využívajú kreatívnu zložku hry – budete manipulovať s objektmi v hernom svete.

Vrátim sa ešte na chvíľu ku kampani. Tá okrem príbehových misií ponúka aj vedľajšie úlohy a veľké množstvo nálepiek, ktoré môžete získať. Je zrejmé, že ak budete chcieť dokončiť príbeh na 100 %, hernú dobu 5 hodín si minimálne zdvojnásobíte. A oplatí sa hrať aj vo dvojici s kamarátom vedľa Vás alebo cez internet. Mnohé úrovne obsahujú špeciálne miesta, kam sa ako vlk samotár nedostanete. Nehovoriac o tom, že vo dvojici je väčšia zábava.

LittleBigPlanet 3 je štandardné pokračovanie, prináša a rozvíja stavebné nástroje a ponúka potrebnú podporu existujúceho obsahu. Ak sa Vám nechce tvoriť, potom je pre Vás pripravená kampaň, ktorá je pomerne krátka – aspoň z pohľadu príbehových misií. Potešila ma však zmesou rôznorodých nápadov, ktoré výborne oživujú hrateľnosť. Takmer neustále som mal pocit, že vývojári mi podsúvajú niečo nové. Chválím aj nové hrateľné postavy, škoda len, že nedostali viac priestoru. Najmä ak budete hrať sám, nováčikov dostanete pod kontrolu iba na krátky čas. Potešila by však ďalšia (aspoň) trojica úrovní pre každú postavku. Krátkosť príbehu s bugmi, ktoré som si počas testovania všimol, sú zároveň hlavným nedostatkom pokračovania. Najmä bugy zamrzia – po problémoch s Driveclubom dvojnásobne.

Roman Kadlec



P.E.S. 2015

„FUTBALOVEJŠÍ“ Z DVOJICE FUTBALOVÝCH HIER

Nie veľa športových hier má v súčasnej dobe konkurenciu. Práva na americký futbal má exkluzívne EA Sports, hokej očividne nie je až taký výnosný, keďže 2K pred niekoľkými rokmi zrušilo svoju sériu NHL 2K, a tak aj tam panuje EA. V basketbale je to už o niečo inom, série 2K a EA si zdatne konkurujú, a z tohto profitujú najmä hráči, pretože obe série sú prakticky nútené ísť vpred. No čo s najpopulárnejším športom na svete? V tomto prípade konkurenčné prostredie vytvára Konami so svojou sériou Pro Evolution Soccer, ktorá bola v posledných rokoch v tieni série FIFA. Podarilo sa túto dominanciu prelomiť?

V skratke by sa dalo konštatovať, že áno aj nie, no keďže nič na svete nie je jednoduché, tak aj tu sa pokúsím vysvetliť a lepšie rozvinúť toto priamočiare tvrdenie. PES je v mnohých aspektoch lepšie, no v ďalšej várke vlastností zase horšie, a je iba na Vás, ktoré prednosti preferujete viac, pretože práve to bude rozhodovať pri Vašej kúpe.

Rozdiely sú jasné už od prvého momentu a človek by niekedy ani neveril, ako môžu byť dve futbalové hry také rozdielne.

Zatiaľ čo FIFA si zakladá na rýchlej hrateľnosti, kladie dôraz na protiútoky a prvoradá je zábavnosť, PES ide skôr simulačným štýlom, a tak je podstatné „prekabátiť“ oponenta na ihrisku, či už variovaním rôznych typov útokov, technickými finesami jednotlivých hráčov, rýchlymi narážkami, alebo jemnými centrami za obranu – to všetko sa hráč musí naučiť, pokiaľ chce uspieť.

A tu spočíva najväčší rozdiel medzi týmito sériami. PES totiž spadá do kategórie „easy to learn, hard to master“, no tým pádom dodá hráčovi oveľa lepší pocit satisfakcie, keď sa hráč ponorí do hrateľnosti a stane sa pánom na ihrisku. Kontrola

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: športová
Výrobca: Konami
Vydavateľ: Konami
Zapožičal: Kontiki

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborná komplexná hrateľnosť
- + trojica hlavných herných módov
- + taktická hĺbka
- + niektoré detailne prepracované grafické prvky
- + AI
- komentátori
- rozhodcovia
- licencie
- niektoré odfláknuté grafické prvky

HODNOTENIE:

80%

zápasu je totiž vzhľadom na pomalšie tempo reálnou možnosťou, taktické hry však majú oveľa väčší vplyv na dianie na ihrisku ako u konkurencie a umelá inteligencia dokáže oveľa lepšie reagovať na dianie na ihrisku, a

to najmä v obrannej fáze. Gro hry spočíva v trojici najdôležitejších módov – Master League, Become a Legend a My Club. Ak by sme to chceli preložiť do reči série FIFA, ide o Be a Manager, Be a Pro a FIFA Ultimate Team. Čiže





Nedostatky sa ľahko nájdú aj v prezentácii. Atmosféra na štadiónoch sa ani zďaleka nepribližuje konkurencii, to isté sa týka aj spracovania obecnstva. Oslavných animácií po góloch je príliš málo, a tým pádom sa až príliš často opakujú. Aj celkové grafické spracovanie by mohlo byť lepšie vzhľadom na to, že PES na Xbox One a PS4 má úplne nový engine (ktorý poháňa napríklad MGS: GroundZeroes). Komentátori sú jednoducho slabí a podobným syndrómom trpia aj rozhodcovia, ktorí Vám pokojne za likvidačný faul dajú iba žltú kartu, no za ovela ľahší priestupok proti pravidlám vytasí rovno červenú.

FIFA a PES tak na seba pôsobia ako protiklady, ktoré keby sme spojili do jedného komplexného celku, vznikla by ultimátna futbalová hra. PES ťažko z toho, že FIFA je menej „futbalovejšia“, viac odpúšťa a je priamočiarejšia, a ponúka tak komplexný futbalový zážitok plný hĺbky, taktickej hrateľnosti, no bohužiaľ jej chýbajú produkčné kvality. PC verzia je navyše divnou kombináciou medzi current-gen verziou a old-gen verziou, takže ani v tomto smere to nie je ideálne. Volba teda závisí najmä od preferencií hráča, keďže všetky informácie máte dostupné.

Dominik Farkaš



kariéra manažéra, hráčska kariéra a kombinácia zberateľskej hry s futbalom s tým, že hráč sa stará o ich kontrakty, vhodnú zostavu, ktorú musí zosúladiť, aby hráči dokázali medzi sebou fungovať, lebo následky môžu byť nepríjemné. Súhra je fakt to najpodstatnejšie, rovnako ako výber manažéra, ktorý vyznáva rovnaký štýl, akým chce hráč hrať. Všetky herné režimy poskytujú komplexnosť a prakticky všetky vlastnosti, ktoré od nich hráč potrebuje.

Postupne sa však dostávajú k vlastnostiam, ktoré až takou kvalitou neprekypujú. V prvom rade ide o tradičnú achillovu pätu, a to licencie. Je pravdou, že v rovine teórie na tom licencie nie sú až tak zle, ale väčšinou sa jedná o ligy, ktoré nie sú také zaujímavé pre náš trh, ako napríklad Copa Libertadores, Copa Sudamericana či AFC Championship. No je tu napríklad licencia na Ligu majstrov,

Európsku ligu či Taliansku ligu. Taká anglická najvyššia súťaž už tradične chýba (Chelsea = London FC, Manchester City = Man Blue). Je pravdou, že na PC platforme sa tieto nedostatky väčšinou rýchlo vyriešia používateľskými módmi, no PC verzia hry má svoje vlastné problémy, o ktorých budem písať nižšie.

To isté sa týka aj štadiónov (v hre je iba 12 licencovaných) a dosť čudnej kvality spracovania hráčov. Síce od hry neočakávam, že hráči Slovana Bratislava budú fotogenicky spracovaní, no aj niektoré svetové hviezdy sa sotva podobajú na svoje reálne predlohy.

Paradoxom je, že niektorí zas ako keby z oka vypadli reálnym hráčom, a to je na tom to najzarážajúcejšie. Napríklad takí hráči ako Marek Hamšík, Carlos Tevez či Wayne Rooney sú spracovaní výborne.

Shadow Warrior

KATANA, MORE KRVI A DOBRÉ HLÁŠKY. ZÁBAVA ZARUČENÁ!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná
Výrobca: Flying Wild Hog
Zapožičal: Cengage

PLUSY A MÍNUSY:

- + zábava
- + hlavný hrdina a jeho dialógy
- + Boss súboje
- + gameplay
- jednotvárny combat systém
- miestami suché a nudné pasáže
- zbytočne dlhé

HODNOTENIE:

75%



Je to škoda, no v dnešnej dobe sa už upustilo od vývoja hier, v ktorých človek nemusel hľadať hlbší zmysel, no zabavil sa na výbornom gameplayi, poprípade s nejakou tou vtipnou časťou a výrazným hrdinom. Už dávno tu nebol nejaký moderný Duke Nukem, Painkiller a podobné "katovačky", v ktorých ste prelietavali levelmi a za sebou nechávali iba spúšť, more krvi a časti orgánov mŕtvych nemákov. Napraviť túto štatistiku prichádza remake hry Shadow Warrior.

Shadow Warrior je jedna z tých hier, ktorým sa nedostalo, aj napriek ich kvalite, zaslúženej pozornosti. Podobné hry sú asi na dnešnú dobu proste asi už príliš "zaostalé", čo je ironické, keďže dnešní vývojári idú v svojich hrách práve cestou zjednodušovania všetkého, čo sa dá, a náročnejší hráč si už pomaly ale isto nemá čo zahrať.

Znovuzrodenie starej klasiky prináša všetko, čo by ste od nej mohli čakať. Avšak v lepšej grafike, atmosfére a s plnou podporou a ovládaním Dualshocku 4. "Bad Ass" je hlavný hrdina so skvelými hláškami počas misií, vlastnou superhero jaskyňou a zbierkou komixov kombinujúc arzenál strelných zbraní a katany proti celej invázii z inej dimenzie.

Nič viac by ste od hry podobného typu ani nemohli čakať, snáď aby všetko vyššie spomenuté fungovalo tak, ako má. A s tým Shadow Warrior absolútne nemá problém!

Atmosféra a prechádzanie levelmi je naozaj zábava a celé to oživuje skvelá podpora nového ovládania Dualshock 4, čo znamená, že teraz viete používať Wangove ability pomocou touchpadu, čo ťažkopádne ovládanie originálu a mnohé "zapeklité" situácie príjemne zjednodušuje. Hre Shadow Warrior sa dá toho naozaj vytknúť len málo. Nato, že to je pomerne nízkorozpočtová hra, ktorá sa odvážne púšťa do old school žánru, zvláda všetky svoje prvky na výbornú. Vytknúť by sa dal v podstate až príliš jednoduchý combat systém s katanou, o ktorej má celá hra byť, no má len dva základné útoky (z ktorých aj tak v konečnom dôsledku používate iba jeden). Celá hra je tak viac o uhýbaní sa a strielaní ako o boji s katanou samotnou, čo je naozaj škoda. S tým je spojená aj prílišná dĺžka celej hry, no aj jednotlivých levelov, ktoré použitím tohto jednoduchého bojového systému časom trpia nudnými pasážami. Ešte šťastie, že to z času na čas zachráni Wangove vtipné vsuvky, na ktoré sa môžete vždy tešiť. O príbeh síce absolútne nejde, no sťazovať sa naň nebudete. Má

hlavu a päť a každej misii dodáva svoju výnimočnosť. Autori sa však mohli zamyslieť nad dĺžkou kampane, ktorá má zhruba 15 chapterov a každý zaberie okolo hodiny, čo je pri hre takéhoto typu zbytočné, o to viac, keď máte v polke hry odomknutú väčšinu "hračiek" masového vraždenia.

Grafika hry tiež neohúri, no na potreby rozsekávania a odstraňovania končatín démonom stačí až-až. Okrem toho v tej rýchlosti súbojov aj tak nič iné okrem lietajúcich hláv nestíhate sledovať. Štúdiu taktiež patrí obrovská pochvala za hru v stave, v ktorom sú technické problémy skoro neprerušujúce v podstate nič, no, okrem nechcených úmrtí.

Shadow Warrior je hra orientovaná na veľmi úzku skupinu hráčov. Ak obľubujete bezhlavé "katovačky", skvelý gameplay a more zábavy v ich kombinácii, je Wangov boj proti invázii zaručená zábava, ktorá trpí veľmi vzácnou chybou, že je až príliš dlhá. Maličkému štúdiu Flying Wild Hog sa tak risk oplatil a podaril sa im naozaj výborný remake skoro mŕtveho žánru. Hre sa síce nedostalo veľa pozornosti. Avšak tí, ktorí ju vyskúšali, nemôžu ľutovať.

Richard Mako

Company of Heroes 2: Ardennes Assault

VOJSKÁ ZÁPADNÉHO FRONTU S OSOBNOSTOU A NEISTOU EXISTENCIOU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RTS
Výrobca: Relic
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + taktická mapa
- + personalizovaný príbeh jednotlivých jednotiek
- + RPG systém jednotiek

- cena

HODNOTENIE:

75%



Už to býva tradičným zvykom, že štúdio Relic je po vydaní hry aktívne na poli rozšírení. A Company of Heroes 2 nie je výnimkou. Po prvom, čisto multiplayerovom rozšírení The Western Front Armies, prichádza rozšírenie pre jedného hráča, v ktorom sa pozrieme na západný front 2. svetovej vojny v posledných mesiacoch vojny, Ardennes Assault.

Nový datadisk je skĺbením rokov skúseností a štýlu, ktorý vyznávajú v žánri real-time stratégií a pri pokuse vtlačiť bezmenným vojenským masám kúsok duše a osobnosti sa preto vývojári nenápadne opreli do série Warhammer, konkrétne do kampane pre jedného hráča. Veľkou zmenou je totiž prítomnosť taktickej mapy, na ktorej sú rozdelené roty, pričom veliteľ každej roty má svoj charakter, ktorý napomáha k lepšiemu stotožneniu sa s vojakmi a dáva hre nový naratívny štýl.

O postup jednotky sa musíte po novom starať, riešiť doplnenie počtu vojakov, ktorých ste na bojisku v misiách stratili, rozmýšľať nad novými taktickými pohybmi, ktoré by oslabili nepriateľa, no zároveň musíte uvažovať nad tým, či sa vám daný krok v rámci dlhodobého udržania oplatí.

To isté sa následne vzťahuje na bonusové úlohy priamo na bojisku, lebo niekedy sa vám obetovanie mnohých vojakov na splnenie bonusového cieľa neoplatí.

Okrem tejto zložky na jednoducho a priamočiaro spracovanej taktickej mape máte tiež na starosti aj zlepšovanie jednotlivých rôt na poli špeciálnych schopností. Napríklad keď má jedna rota schopnosť vyslať na bojisko parašutistov, tak vylepšením môžete dosiahnuť to, že každý obsiahne dve šesťčlenné jednotky parašutistov a k tomu je pribalený ešte jeden guľomet. Tieto vylepšenia však nie sú zadarmo, a tak treba rozmýšľať, či ich investujete do vylepšení alebo do doplnenia stavu roty a ich získané množstvo závisí od úspechov na bojovom poli. Hra stavia na základoch The Western Front Armies, a prináša tak americké jednotky v takom zložení, v akom sme ich mali tú česť spoznávať v multiplayeri už nejaký ten čas (preto odporúčam prečítať si ich špecifiká v recenzii na predchádzajúce rozšírenie). V rámci náplne ide o tradičný Company of Heroes 2, čiže zmes dobývaní rôznych území za účelom zvýšenej dodávky jedného z troch zdrojov, ktoré následne využívate na nákup nových jednotiek. No práve systém taktickej mapy vplýva aj na následné real-time boje,

pretože sila nepriateľských jednotiek závisí do veľkej miery od toho, aký postup na taktickej mape zvolíte. Od toho sa následne odvíjajú aj rôzne modifikátory, ktoré určujú víťazné podmienky danej bitky a poskytujú misiám v kampani veľkú mieru variability aj napriek tomu, že prakticky robíte vždy to isté. Na to, aby celý systém jednotiek, taktickej mapy, nelineárneho postupu a rôznych modifikátorov mohol zmysluplne fungovať, je v Ardennes Assault vypnutá možnosť ukladať hru počas boja, a to motivuje hráča, aby si každý krok dobre premyslel, pretože pyrrhovo víťazstvo v bitke môže byť častým javom, ktorý môže byť z dlhodobého hľadiska deštruktívnym pri postupe kampanou. Systém rôt a vojakov totiž neodpúšťa a je k vám rovnako nemilosrdný ako nepriateľské nemecké jednotky.

Jediným väčším mínusom môže byť cenová hladina, v ktorej bol datadisk vydaný. Na Steame sa v čase vydania hra predáva za 39,99, na Gameexprese nájdete kópiu hry v cene 32,99, čo sa na PC rovná úplne novej AAA hre. Avšak minimálne desať hodín kvalitnej vojenskej stratégie vás možno presvedčí, že to za to stojí, pretože vo všetkých ostatných aspektoch je Ardennes Assault vynikajúcim prídavkom do série.

Dominik Farkaš

Never Alone

VIRTUÁLNY VÝLET
NA ALJASKU

Ked' sa pozrieme na niektoré hry, ktoré sa na trhu objavili počas posledných rokov, mali by sme zaviesť špeciálny žáner – zážitkové hry. Tieto tituly sú obvykle jednoduché až primitívne. Nevýžadujú kompletnú výbavu herného ovládača, pretože si vystačia s pohybovou páčkou a jedným, dvoma tlačidlami. Aj napriek tomu však dokážu vytvoriť zaujímavú atmosféru a hráča nadchnú. Výsledkom je veľmi pozitívny používateľský zážitok a odtiaľ je odvodený aj vyššie spomenutý pojem.

Ideálnym zástupcom zážitkových hier je napr. titul Journey alebo Flower. Prípadne príbeh dvoch bratov. Brothers Tale of Two bla bla bol peknou virtuálnou rozprávkou.

A trochu nám pripomína aj novinku Never Alone. V tomto prípade však nehovoríme o rozprávke, ale o virtuálnej povesti, ktorú vám prostredníctvom hry povedia obyvatelia Aljašky.

Toto prostredie môžeme definovať ako nehostinné. Snehové búrky sú na pravidelnom poriadku a aj preto si na Aljaške vymýšľajú rôzne príbehy, ktoré popis neustávajúcej snehovej metelice vysvetľujú. Súčasťou jedného takéhoto príbehu – alebo, ak chcete, povesti – sa stanete aj vy. V Never Alone budete ovládať malé dievčatko, ktoré sa púšťa na nebezpečný výlet.

A keďže putovanie osamote je nuda, spoločnosť vám bude robiť malá líška.

V tomto momente sa zastavíme a pochválime vývojárov za budovanie kooperatívneho režimu. Medzi dievčatkom a líškou sa môžete prepínať, ale väčšiu zábavu si užijete pri hraní vo dvojici. Vtedy jeden hráč ovláda líšku a druhý dievča. A ak máte po

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Plošinovka
Výrobca: Upper One Games
Zapožičal: E-Line Media

PLUSY A MÍNUSY:

- + umelecký štýl grafiky
- + atmosféra
- + rôznorodosť prostredia
- + vietor a duchovia
- + dokumentárny film
- nie vždy bezchybne reagujúca logika hry
- zopár akčných častí
- pre niekoho krátke

HODNOTENIE:

70%

ruke kamaráta, ktorý má rád príbehy, túto možnosť určite využite. Umelá inteligencia totiž v niektorých momentoch neposlúcha.

Never Alone nie je dlhá hra. Dokončíte ju za cca 2,5 hodiny. A hoci vás budú

niektoré pasáže možnože trochu iritovať, je pomerne rôznorodá.

Hratelnosť neustále graduje – od jednoduchého skákania a stáčania tlačidla v správnom čase sa postupne prepracujete





sa príbeh odohráva v zasneženej krajine, autori dokázali prostredie oživiť. Nebudete mať pocit stereotypu aj vďaka rôznym duchom, ktorí sa do diania na obrazovke zapájajú. A nakoľko nie všetci sú dobrí, pripravte sa aj na niekoľko akčných scén.

Aby sme to zhrnuli – Never Alone je príjemná plošinovka, ktorá nenudí. Hoci má pomalší rozbeh, časom ponúkne aj náročnejší obsah.

Hlavným kladom je špecifická atmosféra, graduujúci dizajn herného sveta a spracovanie príbehu. Ten je v princípe veľmi jednoduchý, avšak je rozprávaný z pohľadu starejšieho. Škoda, že sa vývojári s týmto prvkom nevyhrali tak ako tvorcovia Bastionu, keď rozprávač komentuje každú hráčovú činnosť.

Pridanou hodnotou Never Alone je video – dokumentárny film, ktorý je rozdelený do 24 častí a zachytáva atmosféru a zvyklosti v bežnej osade na Aljaške. Video je spracované naozaj kvalitne a oplatí sa ho pozrieť. Takéto bonusy by sme ocenili aj v iných hrách. Nejde o klasický „making of“ dokument. Never Alone vám takýmto spôsobom predstavuje kultúru ľudí žijúcich na Aljaške. A hoci netvrdíme, že sme sa potom s hlavnou hrdinkou viac zžili, dozvedeli sme sa zaujímavé informácie.

Hoci Never Alone nie ten typ zážitkovej hry, ktorý vás počas hrania uzemní a budete na ňu spomínať ako na niečo výnimočné, strávili sme v jej spoločnosti príjemné 3 hodinky. Je iba na vás, či za tento čas zaplatíte 10 eur.

Ak však máte radi trochu umelecké hry a dobre navrhnuté plošinovky (chválime najmä praktické využitie vetra a šikovne vymyslených duchov), zabavíte sa.

A hoci sa Never Alone nepodobá na žiadnu z tejto dvojice hier, pri hraní sa nám vyrobili spomienky na tituly Limbo a Brothers.

Roman Kadlec

k riešeniu nenáročných logických hádaniek a k manipulácii svojho okolia. V tomto smere je zaujímavá najmä druhá polovica, ktorá pred hráča predkladá náročnejšie úlohy. Avšak zároveň sa zvýši aj

počet úmrtí a nie vždy budete mať pocit, že je to vaša chyba.

Ignorujúc zopár chybičiek krásy, Never Alone má veľmi príjemnú prezentáciu. Hoci



Lego Batman 3: Beyond Gotham

LEBO LEGO! A BATMAN...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: puzzle
Výrobca: TT Games Ltd.
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + zábavné
- + vtipné
- + co-op
- + hádanky
- + grafika
- menší svet
- takmer žiadne inovácie

HODNOTENIE:

75%



Ach, Tie Lego hry. Človek by si povedal, že ho prestanú baviť... A bavia stále. Pokiaľ ste sa s týmito stavebnicami hrávali ako malé deti (možno aj veľké), nostalgii sa pri prechádzaní tohto titulu nevyhnete. A hoci nie som extra fan boy, čo sa týka Batmana či iných DC komiksov, sú pre mňa postavičky dostatočne známe, aby som si príbeh užil aj s polodetským a komickým príbehom.

Povedzme si však na rovinu, Lego hry sú stále o tom istom. Vývoj celej série sa až na pár menších herných mechanik d'aleko nepohol. Je to možno tým, že sú určené najmä pre mladšie publikum a možno tým, že tieto mechaniky už zlepšovať netreba. Predsa len, držať sa medzí sveta Lega musia, s čím výnimočne súhlasím.

Späť k Batmanovi. Ako ste si už v názve mohli všimnúť, ide o tretie pokračovanie s jeho tematikou a len boh vie, kol'ké v celkovej sérii. Tentoraz sa nepriateľom číslo jedna stáva Brainiac. Meno hlavného „záporáka“ hovorí asi samo za seba. Svet je, ako obvykle, v ohrození a Batman spolu s Justice League tomu má, pravdaže, zabrániť. Príbeh je síce extra klišeovitý, ale hádam ste nečakali niečo iné. Zopakujem, že to je detská hra, no dalo by sa nad tým

niekedy polemizovať. Humorné hlášky a „easter eggy“ vo veľ'a prípadoch nadväzujú na staré seriály, komiksy či filmy, takže z tohto hľadiska má najväčšiu výhodu skúsený DC-čkar. A nehovoriac o tom, že sa pôjdeme pozrieť do vesmíru!

Ostatne sa hra hrá identicky ako iné Lego hry. Primitívny súbojový systém spojený s logickými hádankami, v ktorých rozbíjate stavebnice a skladáte z nich niečo, čo vám pomôže. Prepínate medzi veľ'kým množstvom postavičiek, ktoré postupom času odomykáte. Hráte minihry rôzneho druhu, platforming atď. Čo ale bolo pridané, sú možnosti zmeny „oblečku“, ktorý dá vašim postavičkám nové schopnosti, hlavne čo sa týka puzzle. Je to zaujímavé spštenie, no chvíľku si budete zvykať na ich používanie.

To, čo však robí Lego sériu takou super, je takzvaný „gaučový co-op“. Hru som v podstate celú prešiel na gauči a bolo úžasné, že svojou jednoduchosťou ovládania sa do hry mohol každý okamžite ponoriť. Problém nastal až pri plnení hádaniek, keď si môžete so spoluhráčom nadávať, že neviete prejsť hru pre deti. Preto očakávajte,

že vám hra zaberie prinajmenšom okolo 8 – 10 hodín, čo sa týka príbehu. Tajné chodby, odomykanie d'alších postavičiek či vyzbieranie všetkých Lego gul'ôčok zabaví na d'alších desať, ak nie viac hodín.

Ak k tomu prirátame stále sa zlepšujúcu grafiku (a ja viem, že je to znie divne, no pozrite sa ešte raz), máte naozaj dobre spracovaný titul, ktorý v pomere cena – kvalita naozaj vedie. Hoci veteráni, ktorí hrali predošlé časti, môžu byť nespokojní s tým, že je svet menší ako v druhej časti, nemôžu to tvrdiť o celkovej kvalite lokácií a zábavy. Nebyť tohto neduhu a takmer žiadnych herných inovácií, hra by si odniesla o bod vyššie hodnotenie.

Tomáš Kleinmann



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

**VEĽKÝ
VÝPREDAJ
HIER**

LEN DO
15.1.2015 ALEBO
VYPREDANIA

G A M E

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>

Figúrky, čiapky,
šály, tričká
a tašky.

**CAPTAIN
TOAD
TREASURE TRACKER**

vychádza
2.1.2015

Dying Light
+ výstražná samolepka
pre predobjednávky

DYING LIGHT
GOOD NIGHT GOOD LUCK

18
www.pegi.info
PROVISIONAL

TECHLAND®

WB
GAMES

Pokémon Alpha Sapphire/Omega Ruby

GOTTA CATCH 'EM ALL!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: RPG
Výrobca: Game Freak
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita remaku
- + tradične kvalitné RPG prvky
- + audiovizuálne spracovanie
- + pika pika
- menej novinek
- popri X/Y pôsobí ako datadisk

HODNOTENIE:

80%



Hry zo sveta Pokémonov sú medzi nami už neuveriteľných osemnásť rokov. Za túto dobu séria prešla niekoľkými typmi handheldov, od prvého GameBoy-a až po 3DS. Práve na 3DS došlo k najrazantnejšej zmene. Pokémon X/Y konečne poskytol zážitok v detailnej grafike a 3D prostredí. X/Y môžeme nazvať malou revolúciou, a to aj napriek rovnakým herným mechanizmom, ako majú predchádzajúce diely. Alpha Sapphire/Omega Ruby má pred sebou ťažkú úlohu. Aj keď ide o remake, musí bojovať s kvalitami X/Y, ktoré nastavili latku poriadne vysoko.

„Já chtěl bych být ten nejlepší, jak nikdo přede mnou“

Hľadat príbeh v Pokémon hre je naozaj zbytočné. Každý diel nám ponúka tú istú formulu. Začínate ako kompletný niktoš a neznalec sveta Pokémonov. Postupne sa zlepšujete,

získavate nových Pokémonov, vyhráвате nad lídrami v jednotlivých mestách a získavate ich odznaky. Do vášho putovania sa, samozrejme, zapojí aj ultra zlá organizácia, v tomto prípade Team Aqua/Team Magma, ktorú musíte zastaviť, inak spraví niečo naozaj strašné. Hrať

Pokémonov pre príbeh je nezmysel a platí tu to známe prirovnanie v prípade porna a príbehu.

Pravý dôvod úspechu a zábavy pramení zo samotnej hrateľnosti. Po tejto stránke sa nič nemení a hra stále ponúka ťahové súboje s



Pokémonmi, levelovanie, učenie sa nových útokov, evolúciu a tak ďalej. Ak ste hrali akúkoľvek predchádzajúcu Pokémon hru, po pár minútach sa budete cítiť ako ryba vo vode a hodiny budú ubiehať neúprosne rýchlo. Malou, ale zato veľmi príjemnou novinkou je občasné zakrádanie sa k Pokémonom, ktorí vykúkajú z vysokej trávy alebo hlboké vody. Pokiaľ takého zbadáte (na čo vás upozorní aj DexNav), jemným potlačením analógu na 3DS sa vaša postava začne pomaly zakrádať a pokiaľ sa vám podarí dostať k Pokémonovi bez toho, aby ušiel, máte možnosť chytiť silnejšiu verziu jedného z bežných Pokémonov, ktorí sa v danej oblasti nachádzajú. Spomenúť musím aj návrat Pokémon Contest. Módna show, kde Pokémoni predvádzajú útoky podľa typu či sú napríklad cool alebo cute, je taká bizarná, až pôsobí zábavne. Prekvapivo som ju absolvoval niekedykokrát a o to radšej s cosplay Pikachu, čo je vlastne Pikachu v kostýme. Čo viac si môže PokéFan priať.

Niektoré funkcie s verzii X/Y môžete opäť privítať. Player Search System funguje úplne rovnako. Kedykoľvek môžete s iným hráčom kedykoľvek na svete zahájiť súboj alebo vymieňať Pokémonov, pričom sa vám môžu stať bizarnosti ako mne a vymeniť Zigzagoon s levelom 5 za japonského Moltresu s levelom 78. Ak ste hrali X/Y, určite vám nebude neznámy ani systém Pokémon-Amie, kde sa môžete hrať so svojimi Pokémonmi a vylepšovať si s nimi vzťah alebo Super Training, kde im tréningom (minihrmi) zvyšujete základné štatistiky. Novinkou, ktorá je rovnako prítomná na spodnej obrazovke, je PokéNav Plus. Okrem spomínaných funkcií s X/Y vám hra umožní využívať niekoľko ďalších funkcií. Užitočnou je komplexná mapa sveta Hoenn, na ktorej uvidíte aj trénerov, ktorí s vami chcú opäť bojovať, a dorastené bobulky všetkých berry typov. Televízia, vysielajúca vaše úspechy, vašich priateľov či okoloidúcich skôr zavádza, než by ponúkala využiteľné informácie.

Na druhú stranu, hráča viac vtiahne do hry a dodá pocit, že ste súčasťou herného sveta. Jednoznačne najlepším prídavkom je DexNav. Táto nenápadná obrazovka vám pomôže získať informácie o všetkých Pokémonoch v konkrétnej oblasti, kde sa práve nachádzate, a taktiež stav tých, ktorých ste chytili. Na základe vyšetrených obrysův môžete niekedy tipovať, ktorý vám asi chýba a kde ho hľadať. PokéNav Plus je pravdepodobne najväčším prídavkom v Alpha Sapphire/Omega Ruby a aj keď ide o kvalitné nápady (Najmä DexNav), spodnú obrazovku 3DS zaplňajú viac, než by sa patrilo, a



hráčova pozornosť je neustále prerušovaná preklikávaním sa cez rôzne funkcie PokéNav.

„Pojd' se mnou, teď šanci máš, sen máme před sebou, prolomíme každou hráz, tak bud' mou posilou“

Po grafickej stránke veľké zmeny oproti verzii X/Y nečakajte, no keďže ide v podstate o remake jedenásťročných hier z Gameboy Advance, rozdiel je razantný. Niektoré oblasti vyzerajú naozaj úchvatne a AS/OR vycucávajú hardvér 3DS na maximum. Stále platí fakt, že Pokémon je jedna z graficky najkrajších hier na Nintendo 3DS. S tým sa však spája aj pokles fps, ktorý je veľmi citeľný pri zapnutom 3D režime, a to najmä v súbojoch v určitých detailnejších prostrediach.

Hudba je už tradične veľmi chyťľavá a mierne infantilná. Počas hrania si budete neustále hmkat' známe prerobené melódie, ako napríklad v PokéCenter, vám vyvolajú úsmev na tvári. Opäť však musíme do mínusov zaradiť chýbajúce zvuky Pokémonov. Iba Pikachu je jednoducho málo a požadujeme

viac chutných zvukov a výrazov. Monofonické zabručanie pri súboji Pokémonov je už naozaj zastarané, a to aj napriek štipke nostalgie.

„Pokémon! Ooo, můj příteli nej, svět se zdá být někdy zlej“

V prípade, ak ste hrali Pokémon X alebo Y a váhate, či ísť do novej verzie, je veľmi ťažké vám Alpha Sapphire alebo Omega Ruby odporučiť. Noviniek je naozaj minimum a tie nemajú extra veľký dopad na celkovú hrateľnosť. PokéNav Plus je síce perfektný prídavok, no zaobídete sa aj bez neho, a práve kvôli nemu je, bohužiaľ, spodná obrazovka 3DS až príliš preplnená funkciami a niekedy neviete, čo riešiť skôr. Rovnako už klasickým faktorom je aj cena, ktorá pri hrách na 3DS je poriadne vysoká a klesá veľmi pomaly, v prípade Pokémonov skoro vôbec. V prípade, ak ste fanúšikom série, tipujem, že vám odporúčať alebo neodporúčať hru nemusím. Sami poznáte kvality tejto série, jej nákazlivosť a už dávno ju máte doma a recenziu čítate so zapnutým 3DS. Tak ich pekne zozbierajte všetkých!

Juraj Vlha



Singstar: Ultimate Party

NIKDY NEKONČIACE KARAOKE JE SPÄŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: karaoke
Výrobca: London Studio
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + dobrý výber skladieb na disku
- + mobilná aplikácia
- + zabudované efekty
- + stále výborné karaoke
- počet pesničiek na disku
- cena samostatných songov
- nemožnosť importovať PS2 a PS3 disky

„Singstar je späť.“

Opäť zadarmo a s pár milými zmenami.“

HODNOTENIE:

N/A

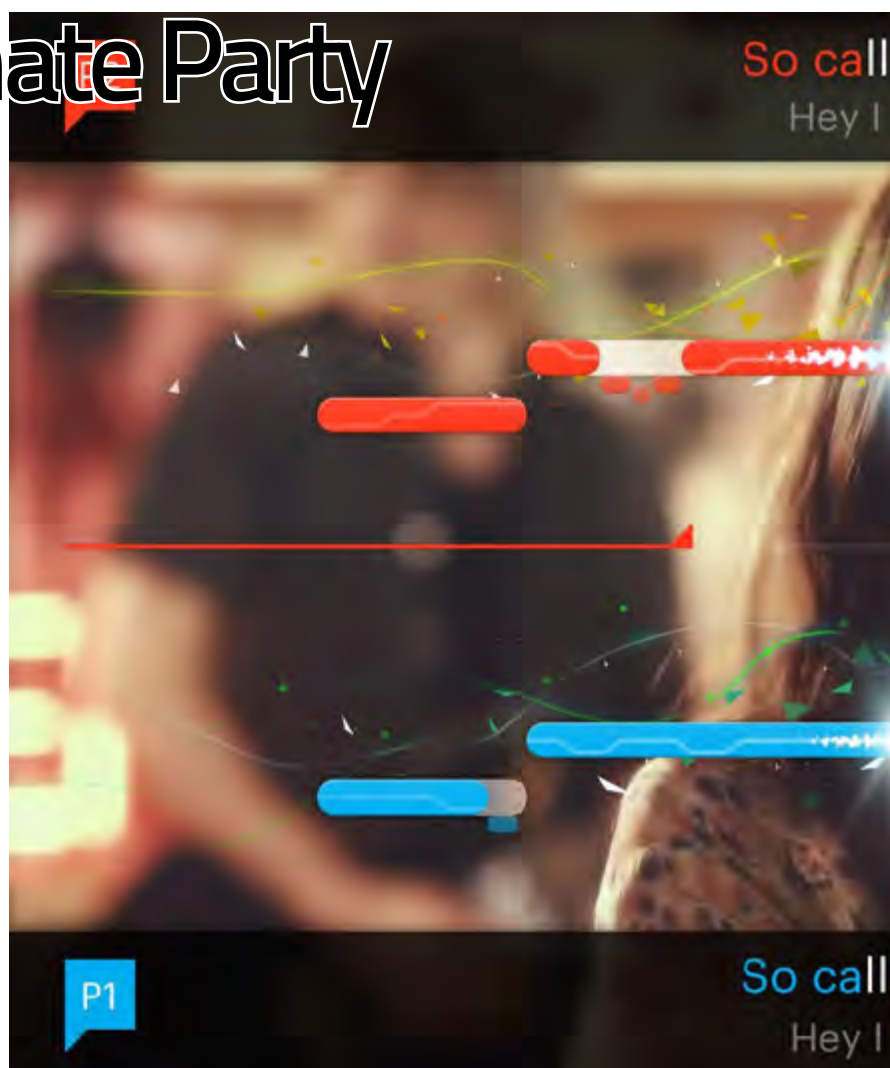
Sériu Singstar netreba bližšie predstavovať. Karaoke hra okupuje naše PlayStationy už od dób PS2. A jej podstata sa nemení. Next-gen verzia neprináša lepšiu grafiku ani zábavnejšiu hratelnosť. Je to iba nový klient do sveta nikdy nekončiaceho spevu.

Avšak jedna vec sa predsa len trochu mení. Na PS2 sme si kupovali disky s pesničkami. PS3 verzia skombinovala DVD disky s digitálnou distribúciou. Obchod SingStore neustále rastie a bude dominovať práve aktuálnej generácii. Sme o tom presvedčení, a to aj napriek tomu, že Ultimate Party sme recenzovali z Blu-ray verzie. Tá sa od internetovej verzie nelíši. Ponúka však 30 pesničiek, ktoré si zahráte bez ďalšieho platenia.

SingStar už niekoľko rokov funguje na princípe free-to-play. Hra samotná je zadarmo, ale za pesničky zaplatíte. Prínosom PS3 verzie bolo, že ste si do hry mohli „importovať“ aj kolekciu zakúpených DVD-čiek z čias PlayStationu 2. Pesničky sa neuložili do vašej knižnice, vždy ste museli mať disk v mechanike. Ale išlo o pohodlný spôsob, ako profitovať z niekoľko rokov starého nákupu.

Túto funkciu PS4 verzia neprináša. Singstar disky pre PS2 a PS3 môžete vyhodit' von oknom. V novej generácii SingStaru ich nebudete potrebovať. Našťastie, ak ste si do PS3 verzie zakúpili pesničky digitálne, tie sa dajú preniesť do novej verzie. Budete si ich musieť opätovne „kúpiť“, avšak za nulovú cenu.

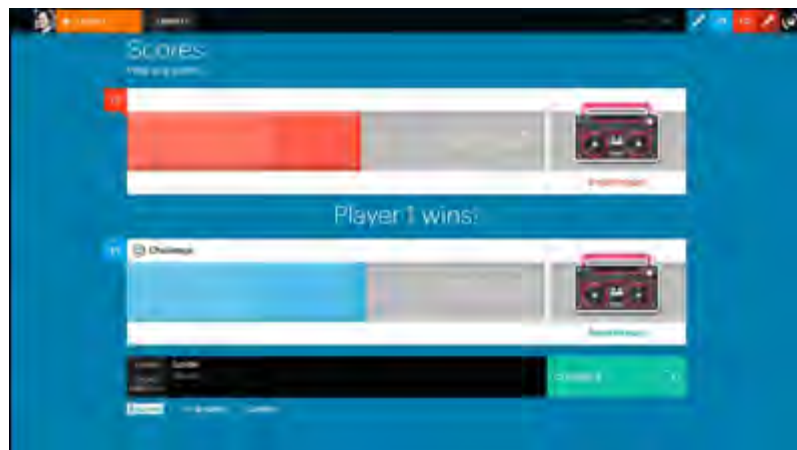
Podpora digitálnych pesničiek z PS3 verzie, resp. absencia podpory diskových kolekcíí je jedna z dôležitých informácií, o ktorých by ste mali vedieť. Druhým dôležitým faktom je absencia „nezmazateľnej“ ikony v rámci domovskej obrazovky. Predinštalovaný SingStar iritoval množstvo používateľov a Sony sa našťastie

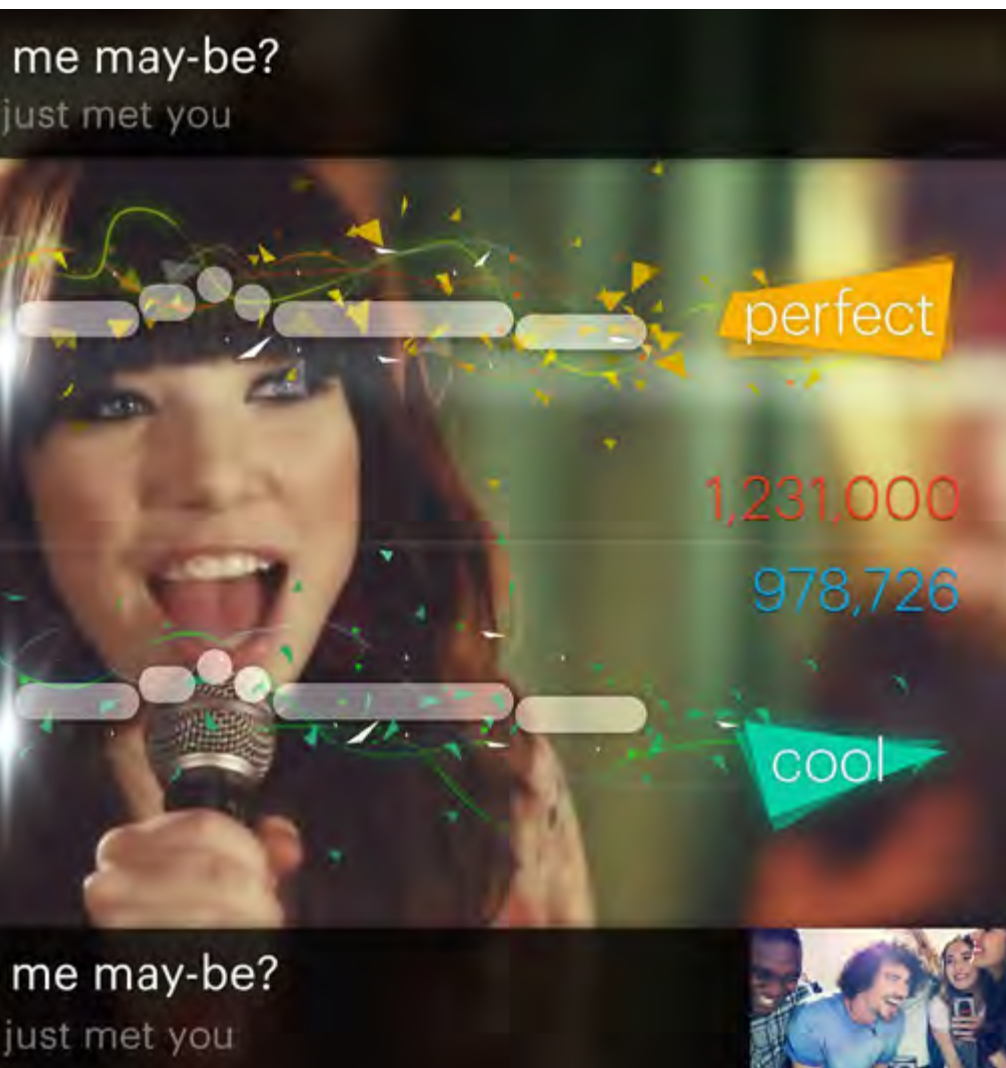


poučilo. Ak si chcete zaspievať, hru si stiahnete z obchodu. V opačnom prípade sa virtuálne karaoke nebude pripomínať.

TOP 3 noviniek ukončíme predstavením mobilnej aplikácie, ktorá premení akýkoľvek

(kompatibilný) smartfón so systémom iOS a Android na mikrofón. To ocenia najmä noví hráči – znižuje to vstupný kapitál, pretože si stačí kúpiť pesničku, telefón premeniť na mikrofón a začať spievať. Samozrejme, nechýba podpora predchádzajúcich





mikrofónov. PS3 príslušenstvo sme pripojili k PS4-ke a všetko fungovalo bez problémov. Nepodarilo sa nám však skombinovať klasický mikrofón s mobilnou aplikáciou. Bud'to budete spievať pomocou mikrofónu, alebo využijete iba telefóny. Nič medzi.

Mobilná aplikácia umožňuje takisto tvorbu playlistov, ktoré by mali zrýchliť prechod medzi ďalšími pesničkami. Oceníte to najmä na domácej party. Túto funkciu sa nám však nepodarilo správne aktivovať, ale fungovať by mala.

Zopár zmien si všimnete aj v samotnej hre. Hlavné menu má iný dizajn, obchod vyzerá pekne a dá sa v ňom prehľadne listovať. Škoda však, že sa nedajú zobrazovať iba bezplatné pesničky – ak vôbec niekedy také budú. Knižnica dostupných interpretov je obmedzená licenčnými zmluvami a v ponuke SingStore tak určite nenájdete všetkých svojich

favoritov. Klasické hity však nechýbajú, takže určite budete mať čo spievať.

A SingStar vám po skončení pesničky aj ukáže, ako moc (a falošne) ste kričali. Smerovanie aktuálnej generácie speváckej hry je zjavné. Chce používateľov motivovať k tomu, aby sa všetko zdieľalo na sociálnych sieťach alebo priamo v SingStar komunite. Zábavnosť videí má zvýšiť aj zabudovaný súbor nástrojov, pomocou ktorého môžete aplikovať rôzne efekty, nasadzovať spevákom virtuálne masky atď. Je to milé. Dodajme, že aby ste upravovali „live feed“, budete potrebovať PS4 kameru. Bez nej sa môžete pri spievaní dívať iba na videoklipy.

SingStar Ultimate Party prináša pár zlepšení. Je fajn, že sa autori snažia veci meniť a vylepšovať. A to aj napriek tomu, že princíp ani samotná hratelnosť sa nemení. Avšak Ultimate Party je na druhý pohľad trochu iný ako jeho predchodcovia.

Na prvý pohľad si všimnete maximálne mobilnú aplikáciu, ale nie tie ďalšie veci okolo, ktoré sme spomenuli v úvode.

Ako sme už spomenuli, SingStar je free-to-play hra. Stiahnete si ju zadarmo. Za jednu pesničku však zaplatíte 40 Kč (v prepočte cca 1,5 eura), čo je pomerne dosť. A ak premýšľate nad diskovým vydaním, vedzte, že na Blu-Rayi nájdete tieto pesničky:

5 Seconds of Summer – She Looks So Perfect
Avicii – Hey Brother
Bridgit Mendler – Ready Or Not
Carly Rae Jepsen – Call Me Maybe
Clean Bandit Feat. Jess Glynne – Rather Be
Coldplay – Magic
Demi Lovato – Let It Go
Disclosure Feat. AlunaGeorge – White Noise
Ed Sheeran – Lego House
Ellie Goulding – Burn
Icona Pop Feat. Charli XCX – I Love It
John Newman – Love Me Again
Kylie Minogue – Can't Get You Out Of My Head
Lady Gaga – Born This Way
Lionel Richie – Hello
Lorde – Royals
Naughty Boy Feat. Sam Smith – La La La
Olly Murs – Dear Darlin'
One Direction – Best Song Ever
One Republic – Counting Stars
P!nk Feat. Nate Ruess – Just Give Me A Reason
Paramore – Still Into You
Pet Shop Boys & Dusty Springfield – What Have I Done To Deserve This?
Pharrell Williams – Happy
Plan B – She Said
Selena Gomez – Come And Get It
Swedish House Mafia Feat. John Martin – Don't You Worry Child
The Lumineers – Ho Hey
TLC – No Scrubs
Train – Drive By

Roman Kadlec



Disney Fantasia: Music Evolved

HRANIE SA NA HUDOBNÉHO SKLADATEĽA
S POMOCOU KINECTU

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: pohybová hra
Výrobca: Harmonix
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + originálny a funkčný koncept
- + spol'ahlivá práca Kinectu
- + prostredie kampane
- niektoré remixy môžu pôsobiť divne
- pri hraní v sede môže Kinect občas spraviť blbosť

Ak prichádza na trh hra s nálepkou štúdia Harmonix, tak sa jednoducho vie, že Kinect bude dobre využitý (viď séria Dance Central). No v prípade prípravy úplne novej IP vždy panujú určité pochybnosti a je na kvalitách hry, aby ich dokázala zmiest' zo stola.

Hra Disney Fantasia: Music Evolved robí nielen to. A robí to hlavne prostredníctvom prvkov inovácie a nových konceptov, ktoré sme doteraz v žánri kinectových hier nevidali. Všetko je to v príjemnom „rozprávkovom“ obale a s tým spojený jednoduchý príbeh, ktorý tu je iba na to, aby sa nepovedalo (čo zas za veľké mínus nepovažujem).

Ako to už v rozprávkach býva, v boji proti sebe sa stretnú dobro a zlo. Zlo je tentokrát personifikované do podoby „The Noise“, čiže hluku či šumu, ktorý kazí krásne melódie, ktoré produkuje hudba. Hlavný hrdina, teda vy, je v hre na to, aby prostredníctvom čara kompozície hudby tento šum potlačil. S pomocou svojho majstra Yen Sida a dievčiny Scout sa vydávajú na cestu rôznymi sférami, ktoré potrebujú od šumu očistiť.

Základ hry je presne taký, aký si človek pod pojmom „pohybová hra od Harmonixu“ predstavuje. Hra od vás vyžaduje, aby ste v rytme hudby robili presne také pohyby, aké sa vám zobrazujú na obrazovke. No to je iba jeden prvok tvoriaci výbornú hrateľnosť, ktorú Disney Fantasia ponúka. Základom je totiž schopnosť meniť a kombinovať jednotlivé hudobné prvky v skladbách a popri tom vytvárať vlastné melódie.

Pre lepšiu predstavu použijem príklad. Hranie každej jednej piesne začína tým, že si vyberáte hudobné nástroje z konkrétnych remixov piesne. Každá jedna skladba má minimálne dva ďalšie remixy a každý remix obsahuje, vo väčšine prípadov, štyri rôzne hudobné nástroje, ktoré môže hráč medzi sebou ľubovoľne



kombinovať. Napríklad v skladbe Bohemian Rhapsody od Queenu má okrem originálnej skladby k dispozícii aj Classic Arrangement a Metal Mix. A vy ako hráč môžete kombinovať nástroje zo všetkých troch verzií tejto skladby do jedného celku a potom

počas hrania skladby zoskupenie hudobných nástrojov meniť.

Počas hrania do toho ešte prichádzajú skladby Composition spells. Tie umožňujú úpravu konkrétnych častí skladby, no



HODNOTENIE:

80%



nie preddefinovanými zvukmi ako v prípade výberu hudobných nástrojov, ale vytvorením vlastných zvukov s pomocou palety, ktorú vám hra ponúkne. To isté platí aj pre tzv. Hot Spots, miesta na jednotlivých mapách kampane, ktoré vám umožnia dotvoriť atmosféru daného

sveta vytvorením vlastného kúska skladby taktiež s pomocou preddefinovanej palety.

Okrem zábavnej kampane ponúka hra aj klasické hranie po jednej skladbe a vďaka Kinectu ako jedinej možnosti ovládania podporuje aj hru pre viacerých hráčov.



Musím skonštatovať, že hranie vo viacerých hráčoch je veľká zábava. Čo však hodnotím ako veľké plus, je fakt, že vzhľadom na využívanie horných končatín na hranie hra umožňuje hranie v sede, čo sa zide. V tomto prípade je síce pravdou, že Kinect je náchylnejší na nepresnosti, no nikdy sa nevyskytujú v takej miere, aby to bolo vyslovene otravné.

Výber piesní zaujme prakticky všetkých. Nájde tu všetko od popových hitoviek, cez klasickú hudbu (Mozart...) až po klasiky ostatných žánrov (Queen, Gorillaz, Elton John...). Navyše, vďaka rôznorodým variáciám jednotlivých skladieb si ich dokážete namixovať presne tak, ako vám vyhovuje, takže keď napríklad nedokážete počúvať takú Niki Minaj (ako napríklad ja), tak si zvolíte taký mix, v ktorom sú jej vokály potlačené a vyzdvihovaná je hudobná zložka. Je však pravdou, že niektoré remixy pôsobia dosť divne a niektoré kombinácie viacerých mixov nie sú práve najlepšie. A to je práve úlohou hráča, aby si našiel remixy, ktoré mu vyhovujú.

Harmonix to prosté s Kinectom vie. A Disney Fantasia to iba dokazuje. Ovládač je využitý výborne a netrpí neduhmi, ktoré sprevádzajú iné hry ovládané týmto pohybovým ovládačom. Na to všetko nabaluje reálne inovácie, ktoré podporujú kreativitu hráča a odmeňujú oho za experimentovanie s hudbou. K tomu je potrebné prirátat aj veľmi pekné a farebné grafické spracovanie a vo výsledku máme hru, ktorá je povinnosťou pre všetkých tých, ktorí si kúpili Xbox One s Kinectom a hľadajú kvalitný titul, ktorý tento pohybový ovládač využije.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: open world
Výrobca: Rockstar
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + opäť raz kvalitné GTA V
- + grafické a obsahové vylepšenia
- + vylepšenia v GTA Online
- + FPS pohľad
- GTA Online stále nemá Heisty

HODNOTENIE:

90%

GTA V

NA NOVÝCH KONZOLÁCH

Keď sa na trhu objavili nové konzoly, asi najžiadanejším titulom na „remaster“ bola nedávno vydaná GTA V. A niet sa čo čudovať, nakoľko ide o jednu z najlepšie hodnotených hier na starej generácii konzol. O rok neskôr prichádza na trh verzia pre Xbox One a PS4, pričom PC verzia bude nasledovať budúci rok. Otázkou však je, či sú vylepšenia dostatočné na to, aby ste za nich zaplatili plnú sumu.

GTA V ponúko v rámci série viacero novinek. V prvom rade tri hrateľné postavy, ktoré poskytli nielen viacero perspektív a vtipných momentov, ale aj nové možnosti pri rozprávaní príbehu a v hrateľnosti (vd'aka RPG systému každej z postáv). Hromada voľnočasových aktivít, dlhý príbehový mód a vedľajšie úlohy a k tomu robustný mutliplayer.

To všetko ostalo aj v next-gen verzii, no autori sa neuspokojili iba s tým a, na rozdiel od remaku, štúdio Sleeping Dogs ponúklo aj hromadu vylepšení, ktoré menším či väčším dielom prispievajú k tomu, že verzia pre PS4

a Xbox One je svieža aj pre hráčov, ktorí už mali tú česť hrať GTA V na starých konzolách. Hromada nových skladieb do rádií, veľké zlepšenie grafického spracovania, hlavne na poli dohľadnosti, kvality textúr, rozlíšenia a detailov. Najväčším prídavkom je však mód pohľadu z prvej osoby, ktorý do veľkej miery mení pravidlá hrania. Áno, hra je rovnaká, ale perspektíva iná a rozdiel je tým pádom obrovský. Podstatné je najmä to, že všetky funkcie hrateľnosti zostávajú pri pohľade z prvej osoby po starom. Poteší aj zmysel pre detail, ktorým sú v štúdiu Rockstar takí známi. Napríklad telefón sa pri prepnutí do FPS pohľadu presúva do rúk postavy, v autách fungujú budíky, a dokonca aj názvy zapnutých staníc.

Okrem toho sa v next-gen verzii nachádzajú aj nové misie a autori mysleli aj na hráčov, ktorí už hrali hru na starých konzolách a rozhodli sa pre kúpu Xbox One alebo PS4 verzie. V prvom rade je tu možnosť presunu postavy z GTA Online a v druhom rade sú tu rôzne peňažné odmeny pre týchto hráčov.



Ďalšie vylepšenia sa týkajú GTA Online, kde bol počet hráčov zdvihnutý na 30. Avšak na druhej strane, ani po roku sa v hre nevyskytli Heisty a verzia pre nové konzoly nie je výnimkou. Vzhľadom na to je to dosť veľké sklamanie, pretože vždy sa hovorí o tom, že už do hry onedlho pribudnú, no zatiaľ sa tak nestalo. Najnovší dátum hovorí o začiatku roka 2015, no pokiaľ sa tak nestane, považujeme to za malý nedostatok v mori pozitív, a ak sa Heisty skutočne v hre objavia, tak ako autori tvrdia, tento mínus môžete ignorovať.

GTA V pre nové konzoly je príkladom toho, ako na to. Hra má dostatok vylepšení a nového obsahu, aby si vedela obhájiť svoju cenovku, pričom na oplátku ponúka ešte lepšiu verziu hry, ktorá v minulom roku bodovala v GOTY rebríčkoch.

Ak ste fanúšikom tejto série, tak nemáte nad čím uvažovať, GTA V je aj pre Xbox One a PS4 stávkou na istotu.

Dominik Farkaš





OD MICHAELA MANNA REŽISÉRA FILMOV NĚLÚTOSTNÝ SÚBOJ A COLLATERAL

CHRIS HEMSWORTH

hacker

SVET UŽ RIADI NIEKTO INÝ

LEGENDARY PICTURES AND UNIVERSAL PICTURES PRESENT A LEGENDARY PICTURES/FORWARD PASS PRODUCTION A MICHAEL MANN FILM
CHRIS HEMSWORTH "BLACKHAT" TANG WEI VIOLA DAVIS RITCHIE COSTER HOLT McCALLANY YORICK VAN WAGENINGEN AND WANG LEEHOM
MUSIC BY HARRY GREGSON-WILLIAMS ATTICUS ROSS COSTUME DESIGNER COLLEEN ATWOOD VISUAL EFFECTS SUPERVISOR JOHN NELSON PHILIP BRENNAN FILM EDITOR JOE WALKER ACE
STEPHEN RIVKIN ACE JEREMIAH O'DRISCOLL MAKO KAMITSUNA PRODUCTION DESIGNER GUY HENDRIX DYAS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY STUART DRYBURGH ASC
EXECUTIVE PRODUCERS ERIC McLEOD ALEX GARCIA PRODUCED BY THOMAS TULL p.g.a. MICHAEL MANN p.g.a. JON JASHNI p.g.a.
STORY BY MICHAEL MANN AND MORGAN DAVIS FOEHL SCREENPLAY BY MORGAN DAVIS FOEHL AND MICHAEL MANN
DIRECTED BY MICHAEL MANN

LEGENDARY BLACKHATTHEMOVIE.COM

V KINÁCH OD 15. JANUÁRA

A UNIVERSAL RELEASE
© 2014 UNIVERSAL STUDIOS



Telkáč.sk

GENERATION

BARRACUDA MOVIE

CinemArt

ASUS ZENFONE 5

Päťpalcový majster ZEN.

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal: ASUS
Dostupná cena: 180 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + prevedenie
- + dizajn
- + fotoaparát
- + výkon
- + nadstavba ZenUI
- + vyladenosť OS

- výdrž batérie

ŠPECIFIKÁCIE:

Platforma: Android 4.3
Farba: uhl'ovo čierna/
perlovo biela/šero
fialová/
zlatá šampanská
Rozmery:
148,2x72,8x10,34mm
Hmotnosť: 145g
CPU: Intel® Atom™ Multi-
Core Z2580 Processor 2.0
GHz with Intel
Hyper-Threading
Technology
RAM: 2 Gb
Úložisko:
8/16Gb eMMC Flash
5Gb free lifetime ASUS
WebStorage
Slot na kartu:
Micro SD karta do 64 Gb
Modem: INTEL XMM6360
Displej: 5palcový, HD
1280x720, IPS kapacitný
multi dotykový panel
Corning® Gorilla® Glass
3, podpora GloveTouch
input
Kamera:
Predná: 2 Mega-Pixel,
F2.4 Aperture
Zadná: 8 Mega-Pixel,
Auto Focus, LED
Flash, F2.0 Aperture,
PixelMaster
Audio výstup: 3.5mm

HODNOTENIE:

90%

Asus vydal novú rodinu
smartfónov série Zenfone.
Komplexnú prepracovanosť nového
ZenUI, kvalitné dizajnové prevedenie
a mnoho ďalších vlastností, má aj
nami recenzovaný ZenFone 5.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Nová séria ZenFone smartfónov
sa stala víťazom prestížneho
ocenenia RedDot Award.

Vďaka za to predovšetkým svojej
povrchovej úprave či rozmerom.
Predná časť smartfónu pozostáva
z mriežky reproduktora, loga ASUS
a ukrytých diód, spolu s prednou
kamerou. Na spodnej časti sú
umiestnené tri dotykové tlačidlá,
(krok späť, domov, aplikácie),
a špeciálna vzorovaná hliníková lišta
v tvare letokruhov. Ako zobrazovacia
jednotka je použitý 5-palcový IPS
displej, ktorý má primerane úzke
rámciky z ľavej a pravej strany.
Displej má taktiež lesklú povrchovú
úpravu, odolnú voči poškrabaniu
a podporu zvýšeného dotyku,
pre používanie v rukaviciach.

Vďaka dotykovým ovládacím
tlačidlám je zariadenie predĺžené
o niekoľko milimetrov, ostáva tak
viac priestoru pre plnohodnotné
zobrazovanie obsahu na displeji.
Na spodnej časti rámu smartfónu,
ktorý je tvorený v celosti so zadným
krytom, nachádzame microUSB
konektor a v pravej hornej časti
jack 3,5mm konektor. Pravá časť
rámu obsahuje ovládacie tlačidlá
hlasitosti a zapnutia, ktoré sú
vhodne rozmiestnené a umožňujú
ovládanie jednou rukou.

V hornej časti zadného krytu
je umiestnená kamera, LED
prísvetľovacia dióda a opäť logo
ASUS. V dolnej časti sú umiestnené
ďalšie informačné nápisy
a mriežka reproduktora, ktorá je
síce vyformovaná po celej šírke
zariadenia, ale reproduktor nezaberá



ani jej tretinu. Sloty na miniSIM karty
a vloženie microSD karty nájdeme len
po otvorení celého, mäkkým plastom
spracovaného zadného krytu.
Výrobca týmto opatrením dosiahol
menšiu hrúbku zariadenia na úkor
horšieho prístupu k týmto slotom.
Avšak nám osobne toto umiestnenie
neprekážalo a celkovo bola
konštrukcia pevná, nič nevŕzgalo
ani sa neprehýbalo. Hmotnosť
zariadenia nepresiahla 150g čo
nie je veľa ani málo, vzhľadom
na rozmery smartfónu.

Päť farebných prevedení zadného
krytu ponúkajú dostatočnú voľbu
štýlu pre každého a pridávajú aj
na atraktivitu, či osobitnom štýle.

DISPLEJ

Veľký päťpalcový IPS displej
ponúka plnohodnotné HD rozlíšenie
1280x720 pix, primeranú kvalitu

a ostrosť zobrazovaných farieb.
Spočiatku sme neboli spokojný
s jeho povrchovou úpravou,
ktorá bola lesklá a pri vypnutom
displeji bolo vidno každý otlak.
Pravdupovediac, celková predná časť
smartfónu, až na spodný hliníkový
pásik, nepôsobila elegantne.
Po niekoľko dní trvajúcim
používaním, sme si na viditeľné
otlačky zvykli.

Odolnosť voči poškrabaniu Gorilla
Glass vo verzii 3, bola pôsobivá.
Po celú dobu testovania sme displej
nešetrili a smartfón sme kladli
na rôzne ostré či menej ostré miesta
ako stoly, drevo, vrecká s rôznym
obsahom a podobne. Potešila
nás podpora dotyku cez rukavice.
Jednoduché nastavenie pomohlo
dosiahnuť vysokú citlivosť, a tak
sa dal displej smartfónu celkom
pohodlne obsluhovať aj v rukaviciach,
či cez tenšie oblečenie.

KAMERA

Veľmi pozitívne nás prekvapili vlastnosti hlavnej zadnej kamery. Výrobca si pripravil naozaj veľmi pestrú paletu pokročilejších nastavení filtrov, odtienov, módov či režim TURBO. Menu bolo veľmi prehľadné a dostatočne čitateľné. Na fotenie a natáčanie bol použitý 8mpix objektív s automatickým zaostrovaním, s clonou F2.0 a technológiou PixelMaster, pre ultra ostré zábery. Pri fotení nás potešila široká možnosť prispôsobenia prostredia, či už išlo o hodnoty ISO, slabšieho svetla alebo rýchlych záberov, kde sme mohli po podržaní tlačidla spúšte na displeji nasnímať do 30 snímkov a vybrať si z nich tie najlepšie. Nechýbala ani automatická detekcia úsmevu, či počet osôb pre fotenie Selfie.

Videa sa dali točiť ako GIF, časozberné video, kde ste si mohli nastaviť rozpätie od jednej až po päť sekúnd. Kvalita zaostrovania bola primeraná, chýbalo lepšie makro pri fotení efektov z blízka, čiastočne sa dalo nahradiť efektom miniatúry- kde ste si mohli zvoliť buď kružnicu alebo obdĺžnik a okolie objektu bolo rozostrené. Pri efekte hĺbkovej ostrosti poľahčilo opäť zvýrazniť objekt nachádzajúci sa bližšie. Pre fotenie pri zlých svetelných podmienkach bol dostupný režim slabého svetla, avšak na úkor malého rozlíšenia fotky.

Pri fotení vo formáte 4:3 bolo možné fotiť v rozlíšení 8mpix pri širokouhlom 16:9 -6mpix. Predná kamera o rozlíšení 2mpix bola dostatočne kvalitná na uskutočnenie



videohovor, ba aj natáčanie FullHD videa, no mala problém s plynulosťou obrazu. Nastaviť bolo možné spustenie fotoaparátu po dvojitom stlačení tlačidla hlasitosti čo nám prišlo ako správne, no predsa len chýbala spúšť fotoaparátu.

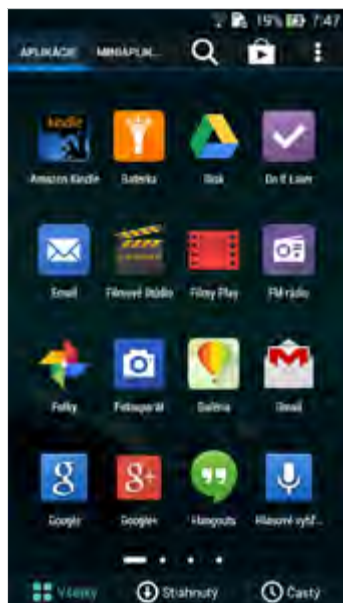
HARDVÉR A VÝKON

Ako výpočtová jednotka bol použitý dvoj-jadrový procesor Intel Atom Z2560 P, vo frekvencii 1,6GHz s podporou Hyper-Threadingu a štyrmi vlákнами, s grafickou kartou PowerVR SGX544MP2. Veľkosť operačnej pamäte výrobca stanovil na 1/2GB a internú pamäť navoľil do troch veľkostí 8/16GB. Podpora microSD kariet do 64GB a dvoch SIM kariet 2G/3G nechýbala taktiež. V smartfóne boli obsiahnuté všetky doterajšie možné prostriedky na dátovú komunikáciu či

určenie polohy.

Z počiatku sme boli voči procesoru skeptickí, očakávali sme zasekávania systému. Naopak sme boli prekvapení, ako všetko išlo, ako sme nezaznamenali, žiadne veľké oneskorenia pri spúšťaní aplikácií ani pri ich používaní. Takže výkonov na tom nebol vôbec zle. Čo sa týka batérie, pri nej by sme sa pozastavili. Chovať päť palcový displej a ostatný hardvér by bola výzva pre každú batériu.

Asus sa rozhodol použiť 2110 mAh Lithiovú batériu. Jej kapacita je vzhľadom na parametre smartfónu dosť malá. Každodennému nabíjaniu sa vyhnete len pri všednom používaní internetu, chatovaní, telefonovaní a bez hrania. Akonáhle sme spustili náročnú aplikáciu, percentá na batérii ubíjali tak rýchlo, ako rýchlostný



vlak. Pri bežnom používaní a zapnutí úsporných funkcií sme dokázali udržať v prevádzke do štyroch dní. Z toho polovicu času bol smartfón v pohotovostnom režime, displej bol v prevádzke cca 5 hodín a Wi-Fi cca 30h bez vloženej SIM karty. Pri využívaní dátového pripojenia cez SIM kartu sme sa dostali na hranicu niečo cez 20 hodín. Hlasitosť prehrávania hudby z hlavného reproduktora bola dostatočne kvalitná, no mohla byť o niečo vyššia. Dobré obstála aj hlasitosť slúchadla, ktorá bola dostatočne dobrá pre telefonické rozhovory.

SOFTVÉR

Asus dodáva Zenfone 5 s Androidom 4.3 Jelly Bean a sľúbenou aktualizáciou na Kitkat. V systéme je použitá nadstavba ZenUI, ktorá má na starosti mnoho používateľských prostriedkov: hlavnú lištu, po ktorej vysunutí sme mali k dispozícii nastavenia dát, kalkulačku, ovládanie LED prísvetlenia či prečistenie RAM pamäte.

Nakol'ko boli tieto prvky vstavané do systému a nemuseli sme ich dodatočne inštalovať z Google Play, hodnotíme to veľmi pozitívne. Režim Easy ponúkal intuitívne rozhranie, kde boli dostupné len niektoré základné aplikácie ako nastavenia, kalendár, fotoaparát a všetko to bolo odedeť do veľkých ikoniek a modrastého menu.

Pri prehľadávaní menu zariadenia sme často našli problém so zobrazovaním textu, kde pri dlhšom názve aplikácie alebo ponuky sa text nezobrazoval pod sebou, ale prepisoval rôzne symboly. Jelly Bean fungoval bez zamrznutia a rôznych oneskorení.

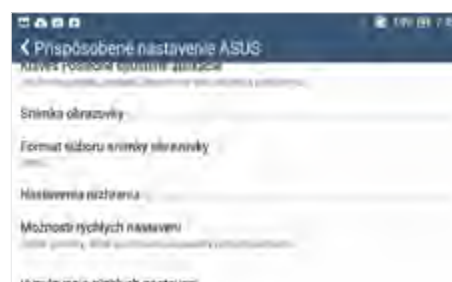
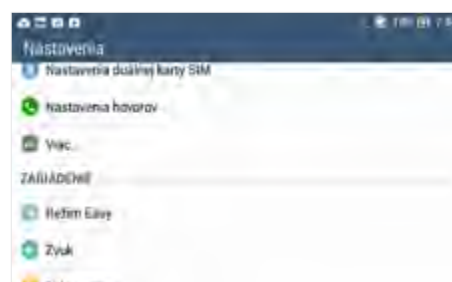
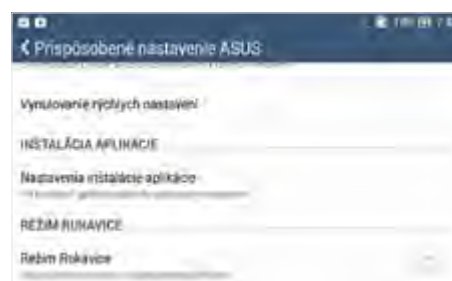
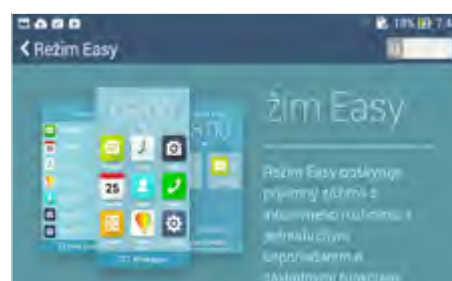
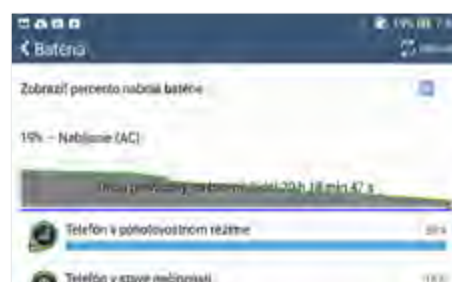
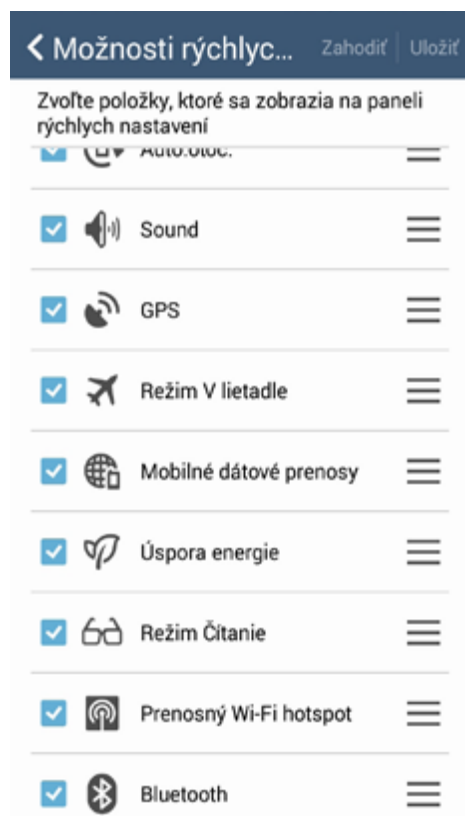
Celkovo sa nám nadstavba od ASUS pozdávala a novší Android KitKat by mohol priniesť viac vylepšení, i keď nebolo toho veľa na opravovanie.

Aplikácie ZenLink mali na starosti možnosti zdieľania, ovládania či pripájania. Intuitívne bolo obsluhovanie oboch SIM kariet, kde sme si vždy mohli vybrať, z ktorého čísla chceme uskutočniť hovor a nastaviť rôzne parametre.

VERDIKT

Príjemná kvalita, ocenený dizajn a skvelo nasadená cena pohybujúca sa do 200 EUR. Podľa parametrov sú hlavnými výhodami tohto smartfónu. Ak plánujete kúpiť päť palcový telefón, ktorý pobeží svižne, máte radi fotenie, využijete pripojenie dvoch SIM kariet a nebude vám prekážať častejšie nabíjanie, tak potom ASUS ZenFone 5 je presne pre vás!

Lukáš Libica



Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

Sieťové kamery Axis s technológiou Wide Dynamic Range (WDR) si hravo poradia aj s extrémnymi svetelnými podmienkami. Ostré svetlo i tmavé tieň v rovnakom zábere pre nich nie sú žiadny problém. Možnosti rozpoznania a identifikácie osôb, vozidiel, či incidentov sú výnimočné, a to bez ohľadu na kvalitu osvetlenia. Som zodpovedný za bezpečnosť elektrárne a môžem potvrdiť, že technológia WDR mi výrazne uľahčila život.

Ďalšie informácie o WDR, použiteľnosti obrazu a dohľadovom riešení vytvorenom priamo pre vás nájdete pomocou interaktívneho sprievodcu Axis na stránkach

www.axis.com/imageusability



Tesoro Kuven Devil A1

Aspoň viem, ako som ohluchol

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Tesoro
Dostupná cena : 60 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie
+ zvuk
+ mikrofón

- slabšie bassy

ŠPECIFIKÁCIE:

Frekvenčný rozsah:

20 – 20000 Hz

Impedancia: 32Ω @1KHz

Citlivosť: 116 ± 4dB 1KHz

Dĺžka kábla: 1,2 m

Hmotnosť: 350 g

Konektor: Audio-Jack

Mikrofón:

Frekvenčný rozsah:

100 – 10 000 Hz

Citlivosť: -38 ± 3 dB

Typ: jednosmerný



Drahšie herné slúchadlá pre tých najnáročnejších hráčov, ktorí si potrpia na kvalitnom zvuku či spracovaní. Samozrejme, sú vhodné aj pre tých, čo si iba radi vypočujú svoju obľúbenú muziku na plné pecky.

Slúchadlá k nám prišli zabalené v krásne spracovanej škatuli, v ktorej boli výborne pripevnené, takže sa rozhodne nemusíte obávať akéhokoli'vek poškodenia počas prepravy. V balení sa okrem samotných slúchadiel nachádzala aj externá USB zvuková karta, predĺžovacie káble a, samozrejme, výrobca nezabudol ani na smartfóny, a preto pridal aj kombo jack, v ktorom sa nachádza výstup zvuku ako aj vstup mikrofónu.

Dĺžka káblov vedúcich zo slúchadiel je krátkych 120 centimetrov, čo však považujeme za výhodu, pretože v prípade, že

ich používate na notebooku či smartfóne, vám aspoň nezavadzajú metre prebytočných káblov. V prípade, že potrebujete dlhší kábel, je priložený predĺžovací kábel s dĺžkou dva metre. Na kábli od slúchadiel sa nachádza aj analógový potenciometer na reguláciu hlasitosti spoločne s vypínačom mikrofónu.

ŠPECIFIKÁCIE

Slúchadlá disponujú 50mm meničmi s impedanciou 32Ω, rozsah frekvencií sa pohybuje od 20Hz až po 20KHz, ďalej dokážu vyprodukovať až 116 ± 4dB pri 1KHz, čo bohato stačí na to, aby ste sa celý deň pýtali každého: "Čo? Čooo?" Výrobca ďalej udáva, že slúchadlá podporujú až 7,1 vitálny priestorový zvuk.

Mušle sú uzavretého typu, čo znamená, že sú stavané tak, aby

prepúšťali absolútne minimum zvukov z vášho okolia či naopak.

Mikrofón je podľa výrobcu smerový, vďaka čomu by mal odfiltrovať zvuk okolia. Jeho impedancia sa pohybuje na úrovni 2,2KΩ a je schopný zachytávať frekvencie v rozpätí 100Hz – 10KHz, citlivosť je -38 ± 3dB pri 1KHz.

Kvalitou spracovania rozhodne slúchadlá predbiehajú väčšinu konkurencie, a to vďaka svojmu (prakticky) celokovovému telu.



HODNOTENIE:

85%

POHODLIE

Ešte než sa dostaneme k samotnému zvuku, pozrieme sa, ako sa slúchadlá vôbec nosia.

Mušle sú skutočne veľké, takže ani hráči s tými najväčšími „satelitmi“ sa nemusia obávať, či im nebudú slúchadlá malé. V našom prípade sadli akurát na hlavu a vďaka vynikajúcemu polstrovaniu nám vynikajúco sedeli na hlave. Dovolíme si povedať, že ide o jediné slúchadlá, ktoré sme vydržali mať na hlave aj 10 hodín bez prestávky, bez akéhokolvek nepohodlia či vysokého tlaku na hlave. Jediné, čo sme si spočiatku všimli, bola vyššia váha.

KVALITA ZVUKU

Už pri prvom použití sme si všimli veľmi príjemné vysoké a stredné tóny, no, bohužiaľ, sme si postupne začali všimnúť slabšie hĺbky (bass), preto sme sa začali hrať s equalizérom na našom prehrávači, no bezvýsledne. Inak musíme pochváliť, celkový zvukový zážitok bol skutočne vyvážený a celkovo veľmi príjemný.

Výrobca ďalej udáva, že slúchadlá disponujú virtuálnym, 7,1 priestorovým zvukom, my to však potvrdiť nemôžeme, pretože slúchadlá nemajú možnosť fyzicky vytvoriť tento zvuk, pretože majú iba jednu membránu na každej strane, preto podávajú „iba“ veľmi kvalitné stereo.

Samozrejme sme sa nezapudli pozrieť na zúbok mikrofónu. Bežne sú mikrofóny na herných slúchadlách celkom nekvalitné a buď sa nevedia vyrovnat' s nižšími tónmi, alebo, naopak, s tými vysokými. V prípade Kuven Devilu sme zostali príjemne prekvapení, mikrofón nás prekvapil prijateľným zvukom ako aj svojou smerovosťou, takže aj keď sme boli v mierne hlučnej miestnosti, nemali sme problémy s akýmkoľvek ruchom v pozadí. Kvalita sa tiež radí medzi lepší štandard.

VERDIKT

Herné slúchadlá Tesoro Kuven Devil A1 sú skutočne vynikajúcou voľbou pre každého hráča, kvalitou zvuku sa radia medzi tie lepšie. Vďaka pohodliu si ich obľúbi azda každý, pretože sa nosia priam vynikajúco. Kvalita spracovania je opäť vynikajúca, a tak sa netreba obávať akýchkoľvek krútiacich sa plastov, ktoré, ako bonus, ešte aj škrípu.

Marcel Ilavský



Razer Kraken 7.1 Chroma

Vypustite farebného Krakena!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena : 81,49€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + zvuk
- + RGB podsvietenie
- absencia ovládania hlasitosti
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Frekvenčný rozsah:

20 – 20 000 Hz

Impedancia: 32

Ohm @ 1 kHz

Citlivosť: 110 dB ±

4 dB @ 1 kHz

Výkon: 30 mW

Reproduktory: 40 mm

neodymové magnety

Dĺžka kábla: 2 m

Hmotnosť: 340 g

Konektor: USB

Mikrofón:

Frekvenčný rozsah:

100 – 12 000 Hz

Odstup singálu

od šumu: 52 db

Citlivosť: - 40 dB ± 3 dB

Typ: jednosmerný



Slúchadlá Kraken 7.1 Chroma sú najnovším prírastkom do produktovej línie spoločnosti Razer, asi najznámejšieho výrobcu herných periférií, ktorý dobre vie, že hráči milujú možnosti nastavovania a prispôbovania. Práve prívlastok Chroma, čiže RGB podsvietenie, slúchadlá odlišuje od štandardnej verzie.

BALENIE

Už prvý pohľad na balenie prezrádza, že ide o prestížny výrobok. Matná čierna v kombinácii s typickou jedovatou zelenou a tromi zapletenými hadmi sú pre Razer charakteristickými znakmi. O hlavnej funkcii informuje nielen popis na prednej strane, ale aj dúhové nápisy Chroma. Celá predná strana je prichytená suchým zipsom a dá sa otvárať, takže slúchadlá je možné opätovne zabaliť a prenášať. Na zadnej strane nájdeme všetky

potrebné informácie ako aj popis základných častí. Pribalený je manuál, kartička s poďakovaním a ako bonus dve nálepky s logom Razer.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Vzhľad nových Krakenov, ako napokon aj pôvodných, nie je ničím extravagantný. Nejde ale o negatívum, práve naopak. V poslednej dobe prinášajú výrobcovia periférie navrhované v štýle "čím viac hrán a diód, tým viac Adidas". Uhladený dizajn slúchadiel Chroma je elegantný, a pritom nenudí. Hlavový most potiahnutý čiernou koženkou je osviežený nápisom Razer. Mušle sú klasického tvaru, s čiernou kovovou mriežkou, s podsvieteným logom troch hadov. Podľa špecifikácií by malo ísť o circumaurálne mušle, no to by platilo jedine v prípade trojročných detí alebo s pomocou plastického

chirurga. Slúchadla teda neobklopiu celé uši, ale skôr ich pritláčajú. Pri dlhodobjšom hraní budete pociťovať nepríjemné omínanie a prestávky budú nevyhnutné. Zmena farby sa vykonáva výhradne softvérovou pomocou Synapse 2.0.

Na ľavej strane sa nachádza zasúvateľný mikrofón, ktorý sa dá celý ukryť v prípade, ak ho nevyužívate. Jeho zapnutie indikuje aj podsvietená špička. Deaktivovať (Mute) sa dá aj prostredníctvom nenápadného tlačidla na jeho konci. Jediným spôsobom pripojenia headsetu je USB kábel, takže využitie napríklad s mobilným telefónom či mp3 prehrávačom odpadá. Kábel je tradične potiahnutý tkaninou, čo prináša výhody aj nevýhody. Daňou za zvýšenú odolnosť a menšiu tendenciu skrúcania sa je hluk pri kontakte kábla napríklad s hranou stola. Nepochopiteľným faktom je absencia akéhokoľvek ovládania

HODNOTENIE:

85%

hlasitosti, a to či už priamo na slúchadlách alebo na kábli. V hrách sme preto museli používať ovládanie na klávesnici.

ZVUKOVÝ PREJAV

Tak ako nás po rozbalení potešil dizajn, sklamal nás zvukový prejav. Ide síce o herný headset a tie sú zamerané na atmosféru výbuchov a výstrelův, ale Kraken 7.1 Chroma sú až extrémne prebasované. Možnosť Bass Boost by v nastaveniach zapol naozaj len pacient "doktora Chocholouška". Práve softvér Synapse 2.0 situáciu zachraňuje svojím ekvalizérom.

Posunie vysoké a stredné tóny viac do popredia a skrotí neposlušné basy. Netvrdíme, že potom sme boli so zvukom

úplne spokojní, no určite ide o mnohonásobné zlepšenie. Svoju silnú stránku ukážu, pochopiteľne, v hrách, výbuchy a lietajúce guľky sa šíria z každej strany, a to vďaka virtuálnemu 7.1 zvuku, ktorý si ešte vie každý doladiť podľa svojich potrieb a tvaru uší, pretože zdroj zvuku vnímame všetci trochu odlišne. Túto funkciu slúchadlá plnia naozaj dobre, predné a bočné smery sa dajú ľahko rozlišovať, pri zadných je to náročnejšie, no určite vás nikto neprekvapí zo zálohy.

Pre počúvanie hudby odporúčame prepnúť výstup na stereo. Zvuk síce nemá taký priestor, ale eliminujú sa tým nepríjemné umelé ozveny. Niektorí majitelia sa sťažujú na statický šum, ale my sme sa s týmto problémom pri testovaní nestretli.

VERDIKT

Headset Razer Kraken 7.1 Chroma prináša hráčom takmer všetko, čo potrebujú. Dobrú konštrukciu a odolnosť, po menších nastaveniach prijateľný zvuk a vychytávky, ako napríklad zasúvateľný mikrofón a RGB podsvietenie. S pomocou virtuálneho priestorového zvuku budete počuť svojich nepriateľov z každého smeru. Škoda len chýbajúceho ovládania hlasitosti, ktoré musíte riešiť svojpomocne. Nepoteší ani vyššia cena, za ktorú sa dajú zaobstarať stereo slúchadlá s kvalitnejším zvukom a externý mikrofón. Ak ale trváte na kompaktnom riešení a surrounde, sú Razery dobrou voľbou.

Róbert Babej-Kmec



PlayStation TV

Čo je malé, to je milé

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Dostupná cena: 99,99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Remote play – lokálne, cez net
- + rozmery
- + jednoduché prenášanie
- + bezplatné hry pre členov PS+
- + teoreticky cena

- absencia multimediálnych funkcií a aplikácií
- obmedzená ponuka PS VITA titulov
- kompatibilita s PS VITA hrami a aplikáciami
- nižšie rozlíšenie, video – 720 p
- drahé pamäťové karty, pokiaľ nevlastníte PS VITA
- absencia ovládača



Na Slovensku sa bez väčších fanfár začal predávať najnovší prírastok do rodiny PlayStation zariadení. Nazýva sa PlayStation TV a je to niečo iné, než by ste podľa názvu možno očakávali. Hlavne ak vám "TV" v názve evokuje prístroje ako Apple TV, Fire TV atď'. Nie, Sony sa nepokúša so svojou PlayStation TV vyhrať boj o obývačku. Realita je úplne iná.

Výrazne napovie aj pôvodný názov, pod ktorým sa miniatúrna škatuľka začala predávať v Japonsku. Tam ju v obchodoch nájdete pod menom Vita TV. Ide v podstate o prezlečenú prenosnú konzolu PS Vita, ktorá je v TV verzii obohatená o HDMI výstup a ethernetový port. Je určená pre pripojenie k televízoru, a preto neobsahuje žiaden displej. Nefunguje ani dotykové ovládanie, ktoré bolo často nasilu integrované do hier pre prenosnú konzolu.

PlayStation TV teda ponúka veľa podobných možností ako PS Vita. Hardvérové komponenty sú totožné. Vďaka tomu si

na PS TV zahráte tie isté hry ako na Vite, avšak nie všetky. Problém je ten, že mnohé tituly majú v sebe zabudované prvky, ktoré využívajú dotykové displeje. Aby sa tieto hry dali hrať na PS TV, vývojári musia tieto prvky upraviť. A to sa nestalo v prípade všetkých hier. Zahráte si však napr. Killzone a aj mnoho nezávislých titulov. Na PS TV sme hrali aj najnovšiu exkluzivitu pre Vitu, Freedom Wars. Treba spomenúť, že Vita hry sú optimalizované pre rozlíšenie 544p, takže v rozlíšení 720p, ktoré zobrazuje PS TV, niekedy viac vyniknú grafické nedokonalosti a obmedzený výkon.

Okrem hier, ktoré vyšli na platformu PS Vita, zvládne PlayStation TV aj ďalšie hry, ktoré si zahráte na Vite. Teda kompatibilné tituly zo systémov PS One, PS minis a PSP. Tým ponúka malej konzoly končí. Nostalgici sa potešia, bežní dnešní hráči skôr ohnú nos. Nakol'ko je bohatá alebo chudobná – to si musí zvážiť každý sám. Hier je, z hľadiska celkového počtu, veľa a určite sa s PS TV zabavíte. Avšak

napr. PlayStation 3 ponúka oveľa rôznorodejšiu a atraktívnejšiu knižnicu hier.

Prečo porovnávame PlayStation TV s PS3? Pretože cena je veľmi podobná. PS TV kúpite v obchode za 99 eur. Za túto cenu dostanete škatuľku, potrebné káble a voucher s tromi hrami – OlliOlli, Worms, Velocity Ultra. Ak nemáte doma žiadnu inú PlayStation konzolu, dokúpiť si budete musieť ovládač (DualShock 3 alebo 4) a pamäťové kartu pre PS Vita. Tieto karty sú kompatibilné s PS TV a budete ich potrebovať, ak si chcete kupovať hry digitálne. Zabudované úložisko s veľkosťou 1 GB sa minie veľmi rýchlo. Tieto dve položky navýšia vstupné náklady na kúpu mikrokonzoly na úroveň 120 – 140 eur, čo je cena, za ktorú kúpite aj 12 GB verziu PS3-ky. Aj v tomto prípade si treba dať pozor na zabudované úložisko, ktoré vám pravdepodobne nebude stačiť.

Ako sme už v úvode spomenuli, PlayStation TV nie je multimediálna

HODNOTENIE:
60%

konzola v pravom slova zmysle. Nečakajte od nej multimediálne možnosti, aké ponúka Apple TV a podobné škatul'ky. PS TV má vo výbave internetové rádio Tuneln, multimediálny prehrávač s podporou DLNA serverov (avšak so žalosťne slabou podporou formátov) a kanál Live from PlayStation. Tým multimediálne možnosti PS TV končia. Je to škoda, pretože v tomto smere sa mohlo štúdio Sony viac posnažiť. Dokonca ani YouTube aplikácia, ktorá je dostupná pre Vitu, zatiaľ nie je optimalizovaná, aby podporovala PS TV. Je zrejme, že Sony multimediálne funkcie nezaujímajú, a to aj napriek slovu "TV" v názve.

Zhrňme si to. PS TV nie je multimediálna škatul'ka. Je to miniatúrna konzola, ktorá má jedno využitie – hry. Zahráte si obmedzenú knižnicu Vita hier, ktorá sa rôznorodosťou a kvalitou nemôže porovnávať s PS3 titulmi. Avšak viacero titulov si zaslúži, aby ste si ich zahrali. Plus je k dispozícii výber klasických hier z dôb PS One a PSP. A netreba zabúdať ani na funkciu Remote Play, ktorá je sama o sebe dôvodom ku kúpe.

Pomocou Remote Play môžete v rámci jednej domácnosti, ale aj na diaľku pristupovať ku konzole PS4. Sony odporúča pripojiť obe konzoly pomocou ethernetu, ale aj v takomto prípade pocítite mierne oneskorenie odozvy, rádovo niekoľko ms. Hry sú cez Remote Play veľmi dobre hrateľné, ale je viditeľné, že nehráte priamo na konzole. Aj napriek tomu sme si túto funkciu obľúbili a využívame ju najmä cez internet. Vita sa v tomto smere osvedčila a nakoľko PS TV je v podstate Vita v inej forme, čakali sme zrovnateľnú kvalitu. Výsledok nás potešil – pomocou



PlayStation TV hráme na našej 150 km vzdialenej PS4-ke a hry si užívame viac, ako keď sme si ich streamovali cez Vitu. Dôvod je ovládanie bez kompromisov, keďže k PS TV pripojíte Dualshock 3 alebo 4. Oceňujeme aj to, že hráme na veľkej obrazovke. Síce v menšom rozlíšení, 720p, a v menšej grafickej kvalite. Ale už sa neobmedzujeme na malý displej PS Vity. Dodajme, že pre dobrú kvalitu funkcie Remote Play odporúčame optický internet u vás doma (tam kde je PS4) aj na mieste, kde je PS TV. Najdôležitejší je stabilný upload na úrovni minimálne 5 Mbps.

PlayStation TV je zariadenie, ktoré asi neosloví masu. Hoci sa predáva za atraktívnu cenu, chýbajú jej atraktívne multimediálne funkcie, ktoré by sme od "TV" zariadenia očakávali. Knižnica Vita hier dokáže zabaviť, ale s PS3 titulmi sa nemôže porovnávať z hľadiska

audiovizuálneho spracovania ani rôznorodosti. Nehovoriac o tom, že mnohé hry pre Vitu sú dostupné aj pre PS3 a PS4. Ich dostupnosť pre Vitu má zmysel najmä z hľadiska mobility – ak sa chcete zahrať počas cestovania. To PS TV neponúka, na fungovanie vyžaduje externú obrazovku. Na druhej strane, PS TV je ľahko prenosná škatul'ka. Nie je problém ju zbalit' a priniesť si ju na chalupu alebo na chatu a tam sa hrať. Nutnosťou je iba obrazovka s HDMI vstupom. A ak máte na chalupe aj optický, resp. vysokorýchlostný internet, pripojíte sa na vašu PS4, ktorá ostala doma, a razom sa ponuka hier rozšíri. Aj my používame PS TV v prevažnej väčšine ako klienta pre funkciu Remote Play. A musíme povedať, že ide o najlepší spôsob, ako si dnes vzdialené hranie na PS4 vychutnať. Výhodou je aj absolútne tichá prevádzka a možnosť pripojiť Bluetooth príslušenstvo vrátane slúchadiel.



Samozrejme, PS TV má zmysel aj ako rozšírenie domáceho PlayStation ekosystému. Pripojte ju k monitoru alebo televízoru vo vedľajšej izbe a hrajte PS4 hry, keď televízor používa niekto iný. Alebo, ak si platíte členstvo PS+, užívajte si bezplatné hry pre PS Vitu na PS TV. Aj v takomto prípade stojí PlayStation TV za zváženie. Hlavne od nej nečakajte klasické „TV“ zariadenie. A ak žiadnu PlayStation konzolu nevlastníte a PS TV vás oslovila svojou cenou, pretože máte obmedzený rozpočet, popremýšľajte radšej o PS3-ke. Tá má výrazne viac kultových hier a ponúka lepšie multimediálne funkcie ako PS TV.

Roman JC Kadlec

Logitech K360

Lacná, pohodlná a dobre prenosná klávesnica, ktorá sadne azda každému.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 24€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pohodlné písanie
- + multifunkčný prijímač
- + cena
- nedomyslené klávesy "Shift" a "Ctrl"



ŠPECIFIKÁCIE:

Pásmo: 2,4 Ghz

Veľkosť:

381 x 156 x 19 mm

(Š x H x V)

Typ napájania: 2

x AA batérie

Výdrž na batérie: 3 roky

V dnešnej recenzii sme si zobrali na mušku klávesnicu Logitech K360 v šedej farbe, ktorá sa svojou cenou 24-30 € radí do kategórie stredne lacných až lacných klávesníc.

Výrobca ponúka klávesnicu v troch základných farbách: bielej, šedej, čiernej (tie ešte majú rôzne vlnilové potlače s rôznymi vzormi), my sme mali šedú verziu s vlnilovou potlačou s akcentom čiernej – v tejto kombinácii je klávesnica neutrálna a hodí sa snáď všade. S rozmermi 381 x 156 x 19 mm (Š x H x V) sa radí medzi relatívne malé klávesnice (je asi o 20 % menšia ako štandardné klávesnice), no vďaka svojmu dizajnu vyzerá opticky bežne a nepôsobí malým dojmom. Medzi klávesmi sú

medzery asi 2-3 mm, vďaka ktorým sa vyvarujete preklepom, keďže klávesy sú pomerne malé.

Napájanie zabezpečujú dve batérie typu AA (tužkové) a pripája sa k počítaču cez miniatúrny bezdrôtový prijímač, ktorý je univerzálny, a v prípade, že vlastníte počítačovú myš od spoločnosti Logitech, nebudete potrebovať druhý prijímač, pretože ten od klávesnice sa postará aj o myš.

AKO SA POUŽÍVA?

Na klávesnici sa píše veľmi príjemne, pretože klávesy aj napriek vyššiemu zdvihu (4 mm) majú veľmi príjemný a istý stisk, taktiež sú tiché, čo znamená, že klávesnica

Vás v tichej miestnosti rozhodne nebude rušiť.

Rozloženie je taktiež prijateľné, jediné k čomu máme výhradu, je dosť krátky ľavý Shift, ktorý pri troche nepozornosti nemusíte trafiť, naopak ľavý kláves Ctrl je až zbytočne veľký. Kláves FN, ktorý slúži na ovládanie programovateľných

kláves, je na pravej strane, čo je vcelku neobvyklé, pretože sme z notebookov zvyknutí na ich umiestnenie na ľavej strane klávesnice. Na iných klávesniciach býva častým problémom malý alebo zbytočne veľký kláves Enter, Logitech to však zvládol na pomyselnú jednotku a Enter sa triafa veľmi dobre aj pri písaní desiatimi prstami

Na klávesnici môžeme nájsť v hornej časti šesť multimediálnych kláves na ovládanie hlasitosti, na pauzu či preskakovanie v playliste, v pravom hornom rohu sa nachádza už len vypínač.

Výrobca tvrdí, že výdrž batérie sa pohybuje až tri roky, my sme to radšej neskúšali.

VERDIKT

Klávesnica sa nám veľmi páčila, rovnako ako po vzhľade, tak aj po používateľskej stránke, čo sa týka rozloženia klávesnice, stretli sme sa s menšími nedostatkami, napríklad spomínaný malý Shift či zbytočne veľké Ctrl. Za veľké plus považujeme kompaktnosť a pohodlnosť. Vzhľadom na danú cenu ide skutočne o výborný produkt.

Marcel Ilavský



HODNOTENIE:

85%

DENZEL WASHINGTON
VO FILME OD REŽISÉRA FILMU TRAINING DAY

EQUALIZER



VYCHÁDZA NA DVD A BLU-RAY

LOGITECH G910 Orion Spark RGB

Najrýchlejšia mechanická klávesnica s RGB podsvietením na svete

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech

Dostupná cena: 179€

PLUSY A MÍNUSY:

- + prevedenie
- + ergonómia
- + podsvietenie
- + ARX Dock
- + dve opierky dlaní
- na rýchle písanie to chce cvik

ŠPECIFIKÁCIE:

Požiadavky na systém:

Windows® 8, Windows®

7, Windows® Vista

• Port USB 2.0

• 70 MB voľného

priestoru na pevnom

disku

• Pripojenie k Internetu

pre voliteľné stiahnutie

ovládacieho softvéru

Technické údaje p:

Rozmery (D x Š x H):

210 x 505 x 35,5mm

Hmotnosť: 1,5kg

Dĺžka káblu: 1,8m

HODNOTENIE:

95%



Sú ľudia normálni, ktorí si kúpia laptop raz za dekádu a to im, citujem, "bohate stačí" a potom sme tu my, zvýšní pacienti, ktorí by predali aj obličku len aby do agpčka zasunuli najnovšiu grafickú kartu rozžhavenú dobiela. Ja viem, trochu nadsadené, ale veď si rozumieme, že?

Po svete ale chodí aj skupina ľudí, ktorí hranie berú dosť vážne, zameriavajú sa na špecifickú skupinu hier, v ideálnom prípade si hraním dokonca zarábajú na živobytie. No a práve pre týchto nadšencov, virtuálnych pôžitkárov, sú produkty ako naša recenzovaná klávesnica rajsťou hudbou. Priznám sa, nepatrím do poslednej skupiny a to je asi dobre. Zažraný counterstriker by totiž tento plastový skvost objal, dal mu hodnotenie 150 percent a bolo by. Ale ja sa pokúsim o trochu objektivity.

Skúsím sa pozrieť G910ke na zúbok z pohľadu hráča nadšenca ale aj bežného užívateľa. Orion Spark je mechanická klávesnica, ktorá sa hrdo pýši použitím vlastných kláves

Romer G. Áno, sú to mechanické spínače, podobne ako Cherry, ktoré sú známe svojou vysokou kvalitou ale aj ich nedostatkom. Romer G sú ale narozdiel od Cherry podstatne tichšie a to ja veľmi oceňujem. Ďalšou fičúrou je kratší chod kláves o 25 percent oproti...nuž asi konkurencii. Každopádne áno, je to cítiť. Ak máte prsty na klávesách, reakcia je okamžitá a nepriateľ má nožik pod rebrom skôr ako vás zbadá. V tomto okamžiku ale bežný užívateľ, ktorý momentálne píše túto recenziu trochu zakopáva.

Z môjho čisto subjektívneho pohľadu sa na tejto klávesnici píše trochu ťažkopádne. Je nám však dúfam všetkým jasné, že toto je hardcore herná klávesnica, nie chatovací nástroj. Som si ale istý, že po čase poslúži dobre aj na kvákanie, je to len vec zvyku. Ak sa rozhodnete pre hernú klávesnicu, počítajte takisto aj s tým, že Ctrl a Esc už nie sú krajné klávesy a spočiatku namiesto nich budete mačkať makro klávesy, ktoré sú tu proste "navyše".

G910ka je štandardne veľká, s numlock časťou vpravo. Ergonomicky veľmi príjemná, potiahnutá matným, pekným čiernym plastom. Je pomerne ťažká, pevne drží na stole a vyklápacie nožičky klávesnicu mierne zdvihnú. K dispozícii sú dve veľkosti opierky dlaní, čo je veľké plus. Klávesy sú veľmi špecificky tvarované, vankúšiky prstov držia na mieste ako prikované. Takisto aj použitý font je perfektný ako sa na vlnkovú loď patrí. Ako sme už na Logitech klávesniciach zvyknúť, aj na tejto sa po ľavej strane a na vrchnej časti nachádzajú G-čkové makroklávesy, v ktorých si môžete uložiť až 27 obľúbených kombinácií. Nechýba ani tlačidlo makro record, multimediálne klávesy na ovládanie hlasitosti, tlačidlo vypínania podsvietenia alebo blokovania Windows tlačidiel!

Vstavaný displej sa tentoraz nekoná, namiesto toho sa v zadnej časti nachádza dock, do ktorého si jednoducho položíte svoj mobil či tablet a cez aplikáciu Arx Dock, ktorá sa pripája cez WiFi, sa vám

na vašom zariadení priamo zobrazujú údaje ako napájanie G-kláves, media controller, štatistiky o systéme vášho PC, ako vyt'aženie CPU a podobne. Škoda len, že momentálne to je všetko na čo Arx použijete. Rád by som videl custom tlačidlá a funkcie ku jednotlivým hrám. Som zvedavý, či sa časom dočkáme. Orion Spark nemá žiadne USB porty, čiže vaše zariadenie v Arx Docku, mimochodm bežiacie na iOS alebo Android, musí byť dostatočne nabité. Ak to náhodou nebolo od začiatku jasné, toto nie je bezdrátová klávesnica. Profi hráči potrebujú všetko veľmi rýchle a výrobcovia im vychádzajú v ústrety. Teda kábel, vážení.

Dôležitou výbavou je Logitech Gaming Software, vďaka ktorému si s prehľadom nastavíte svoje profily, makrá a podobne. Program je užívateľsky prívetivý, prehľadný a intuitívny. Obzvlášť poteší množstvo preddefinovaných herných profilov. Stačí si len vybrať svoju hru a už sú napájané všetky dôležité klávesy. Veľkou výhodou je akákoľvek customizácia, všetko si môžete upravovať ako chcete a následne uložiť ako chcete. Pre mňa osobne však tou najsladšou lakocinkou bolo nastavovanie podsvietenia, ktoré je priam dokonalé. Svietia len znaky na klávesoch, priestor pod nimi je takmer neosvetlený, čo je možné vďaka unikátnej konštrukcii tlačidiel. Farebné spektrum je veľmi široké, ale

hlavne, tie farby, to je balada. Tak krásne podsvietenú klávesnicu som naozaj ešte nevidel. Čipy fotoaparátov nedokážu zachytiť tie pestré odtiene farieb aké G910 dokáže vykúzliti, čiže mi môžete maximálne tak veriť. Navyše, každú klávesu si môžete individuálne nasvietiť, môžete si napájať svetelné skupiny, napr. WSAD, šípky, atď. To platí aj pre vaše profily, či profily každej hry, kombinovať môžete až do zblbnutia. Komu by sa zunovalo aj to, sú naporúdzajú aj rôzne svetelné efekty ako dúha, hviezdny efekt, efekt stlačenia klávesy kedy sa klávesa po stisnutí rozsvieti a postupne opäť zhasne. Môžete si dokonca ľubovoľne nasvietiť aj logo a modelové označenie. Možností je teda naozaj veľa.

VERDIKT

Orion Spark nie je lacná klávesnica, ale už tu boli aj drahšie. Môžem zodpovedne konštatovať, že za svoje peniaze dostanete prvotriednu kvalitu. Prevedenie, robustnosť, softvérová výbava a nekompromisné podsvietenie. Toto sú triumfy, na ktoré ochotne prikyvujem. Navyše, ak vám prasknú nervy, G910ka by mala bez problémov prežiť úder päsťou. Teda aspoň ak ide o samotné klávesy. Napokon, keď prežili nájazd tanku...

Adam Kováč



Tesoro Gandiva

Aj neznámi môžu očariť.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Tesoro
Dostupná cena : 50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + množstvo funkcií
- + vysoká DPI
- + dizajn
- nič výrazné

ŠPECIFIKÁCIE:

Prijímač: Laserový

Citlivosť myši: 8200DPI

Hmotnosť: 135g

Veľkosť:

72×116×44 (Š×D×V)



Drahšia herná myš s dobrými parametrami, ktorá sadne azda každému, kto si nepotrpí na značke.

PRVÉ DOJMY

Myška k nám prišla vynikajúco zabalená v škatuli, v ktorej bola dôkladne upevnená, takže je isté, že sa nemôže stať, že by sa poškodila počas prevozu alebo na pošte.

Pri vybalení myšky sme našli v škatuli už len manuál, náhradné trecie podložky a inštalračné CD s ovládačom pre myšku, s ktorým si môžete nastaviť rôzne makrá či inak upraviť nastavenie podľa vašich preferencií.

Pri prvom pohľade na myšku je zjavné, že je vyrobená prevažne z plastu, no pri chytení do ruky sme mali skutočne dobrý dojem, pretože myška je pevná, nevzga a má ideálnu hmotnosť.

SOFTVÉR

Dodávaný ovládač od výrobcu je veľmi prehľadný a pekne spracovaný, ľahko si nastavíte

makro tlačidlo v priebehu jednej sekundy. Možnosť zmeny farieb podsvietenia je samozrejmosťou.

TECHNICKÉ ŠPECIFIKÁCIE

Začneme hneď laserovým snímačom, ktorý má citlivosť priam šialených 8200DPI, takže ani tí najnáročnejší zrejme nebudú mať problémy s príliš pomalou myškou.

Hmotnosť činí príjemných 135 gramov, takže je myška príjemná na používanie, pretože nie je zanedbateľne ľahká, ale ani nás nebolela ruka po dlhšom používaní z dôvodu vyššej váhy.

Myška má 128kB vnútornú pamäť, do ktorej si môžete uložiť veľké množstvo vašich profilov k ôsmim programovateľným tlačidlám.

Rozmerovo sa myška radí medzi veľké so svojimi rozmermi 72×116×44 (Š×D×V).

POUŽÍVANIE

Stisk všetkých tlačidiel je príjemne tuhý a istý, jedinou menšiu

výčitku máme k ich hlučnosti, pretože relatívne hlučne klikajú.

Myška vyzerá vynikajúco a keďže sa dá nastaviť aj farba podsvietenia, nie je problém si upraviť myšku presne podľa seba.

Myška je inak veľmi spoľahlivá a výrobca udáva jej odozvu na iba 1ms. Aby sa výrobca uistil, že konektor USB bude mať vždy dobrý kontakt, ho navyše pozlátil.

Hodnoty DPI sa dajú meniť v dobrých rozstupoch – 800 | 1800 | 4000 | 6400 | 8200DPI, čo považujeme za ideálne.

VERDIKT

Výrobcu musíme pochváliť za skutočne vynikajúci produkt, ktorý nás veľmi oslovil, či už čo sa týka dizajnu, ale aj kvality. Počas recenzovania sme azda ani nenašli chybu, ktorá by stála za zmienku. Cena je síce vyššia, ale pri vynikajúcich parametroch myši je to pochopiteľné.

Marcel Ilavský

HODNOTENIE:

95%

Cherry DW 3000

Príjemný štandard ku každému počítaču



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry
Dostupná cena : 20€

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduché
a účelné
+ cena

- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

Tlačidlá myšky: 3

DPI: 1200

Dosah: 10m

Bezdrôtové klávesnice nie sú na trhu žiadnou novinkou a mnohým používateľom prirástli k srdcu. Síce v oblasti profesionálov a herných nadšencov stále dominujú klasické kábové či dokonca mechanické klávesnice, bežnému používateľovi, ktorý používa počítač na kancelársku prácu a využíva internet, vie absencia drôtov značne zjednodušiť život. Nezahŕňa ani staronová značka Cherry, ktorá sa venuje elektronike už od polovice minulého storočia a prináša praktický set klávesnice a myši k počítaču, kombinujúc jednoduchosť, pohodlie a priaznivú cenu.

PRVÉ DOJMY

Klasika, kartónová škatuľa, vo vnútri ktorej sa nachádza len to najpodstatnejšie. Treba však podotknúť, že výrobca bol charakter a zabalil nám aj batérie do klávesnice, aj do myši, čo nám umožnilo bez nejakých ďalších ťažkostí začať produkt plnohodnotne používať. Stačilo zasadiť baterky a zasunúť do počítača miniatúrny USB prijímač.

A MECHANIKA NIKDE

Pri spomenutí firmy Cherry zrejme tí zaniekanejší hráči spoznali, spoločnosť totižto "spáchala" slávne Cherry MX mechanické spínače, ktoré sa používajú v mechanických klávesniciach. Tu sa však žiaden

mechanický zážrak nekoná, tomu nasvedčuje už cenovka, ktorá sa pohybuje pod hranicou 20€. Žiadnej prevratnej technológie sa teda nedočkáme. Klasická tichá klávesnica s malým zdvihom vhodným na písanie bez toho, aby o tom vedeli všetci dookola. Ako na každú inú aj na túto klávesnicu si treba zvyknúť, možno trochu viac ako je to bežné, no po pár dňoch preklepov je písanie už celkom prirodzené, predsa len to nie je stará dobrá klasika, do ktorej sme treskali v MS-DOSe. Troška nám to možno komplikovala aj anglická lokalizácia, ktorá to tým, čo nie sú až tak zabehnutí v počítačoch, môže spôsobiť trochu problémy.

PRESNE DO RUKY

V škatuli nám ku klávesnici výrobca pribalil i myšku, čo nám svojím spôsobom šetrí USB porty na počítači, keďže nám stačí jeden USB port na myš aj klávesnicu. Opäť tu nenachádzame žiadne zážraky, jednoduchá ergonomická myška, ktorá statočne plní svoju funkciu. Čo sa týka tlačidiel, tak ide len o úplný základ, ľavé, pravé a koliesko. Nastavenia týkajúce sa DPI a podobne si budete musieť nastaviť v systéme. Povrch tvorí drsný plast, ktorý pôsobí štýlovo a zároveň predstavuje vhodný povrch pre ruku, na ktorom sa nepotí ani nešmyka. Veľkosť a tvar je priam ideálny, do dlane ako stvorený a ako stvorený aj pre dlhé hodiny strávené

surfovaním na internete.

Presnosť tiež nie je na zahodenie a 1200 DPI síce nie je žiadna sláva, no na kancelárske a bežné domáce použitie bohato stačí. O snímanie sa stará bežný optický snímač s "neviditeľným lúčom". Teda nám myška nesvieti ku červenému.

KOMUNIKÁCIA

O príjem signálu sa stará nanoprijímač do USB, ktorý sa v čase prenášania skryje do myšky. Dokáže s myškou a klávesnicou komunikovať do vzdialenosti až 10 metrov, čo nám umožní pohodlné sledovanie filmov či ovládanie počítača z pohodla kresla či postele.

VERDIKT

Pokus spoločnosti Cherry zaútočiť na bežných používateľov s cenovo dostupným setom, ktorý za dobrý peniaz ponúka prakticky všetko, čo človeku na ovládanie počítača treba, hodnotíme ako celkom vydarený. Ak hľadáte niečo prenosné k počítaču používaného prevažne na internet či multimédiá, Cherry DW 3000 je skvelá voľba. Tým, čo však ide aj o písanie či hry, by sme odporučili niečo, čo je pre ich záujmy stavané a v záujme zachovania pohody pri hraní bude asi lepšou voľbou kábová klávesnica s väčším zdvihom.

Eduard Čuba

HODNOTENIE:

85%

NZXT H440 Special Edition

V znamení hada.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT

Dostupná cena: 122€

PLUSY A MÍNUSY:

- + prevedenie
- + materiály
- + chladenie, protihlukový potenciál
- + dizajn
- + prvky RAZER
- + priestranosť
- absencia regulácie otáčok ventilátorov

ŠPECIFIKÁCIE:

Veľkosť: Mid-Tower

Rozmery: 220x510x475,3

Hmotnosť: 9,75kg

PCI sloty: 7

Podpora základných

dosiek: Mini-ITX,

MicroATX, ATX

USB porty: 2xUSB 2.0,

3xUSB 3.0

Šachty: 6x 3,5", 2x 2,5"

Chadenie:

Vpredu:

2x140mm,

3x 120 mm

Vzadu:

1x 140mm,

1x 120mm

Hore:

2x 140mm,

3x 120mm

Podpora GPU:

až dĺžky 406mm

Podpora CPU:

až do výšky 180mm



O tom, že spoločnosť NZXT je na poli počítačových skriniek špička, niet pochýb. Pokiaľ sa však pri vývoji produktu spojí s ďalšou známou spoločnosťou, Razer, nemôže vzniknúť nič iné ako dokonalý kúsok.

PREDSTAVENIE

Model H440 nie je žiadnou novinkou, na trhu je už pár slušných mesiacov. Avšak spoločnosť NZXT sa v spolupráci s Razerom rozhodla vydať špeciálnu edíciu tejto Mid-Tower skrinky, ktorá je svojimi

prvkami zameraná výlučne na hráčov a fajnšmekrov, s označením H440 – Special Edition!

DIZAJN, ROZEMRY

Edícia Razer je s klasickou verziou skrinky totožná. Rozmery skrinky sú 220mm x 510mm x 475,3mm. Z materiálového hľadiska je skriňa zhotovená z kombinácie ocele, plastu a protihlukovej izolácie, pričom kostru tvorí pevná oceľ, čo je poznateľné aj na hmotnosti – 9,75kg. Dizajnovu sa skriňa dost ponáša na model H630, aspoň čo sa tvarov týka.

Nechýba dizajnovu zaujímavý akýsi predel medzi maskou a vrchnou časťou skrine v tvare písmena S, ktoré trochu pripomína "esko" hudobnej skupiny Kiss.

Keďže však ide o špeciálnu edíciu, zaujímavosť je na nej viac. Väčšina z nich sa odhalí až po zapnutí počítača. Konkrétne máme na mysli hneď niekoľko podsvietených prvkov, pre Razer typickou zelenou farbou. Prvým z nich je logo, trojhlavý had, umiestnený na prednej maske skrine.

HODNOTENIE:

96%

Okrem toho sa tu nenachádza nič iné, model H440 má totiž nulovú podporu 5,25" pozícií, teda pozícií väčšinou pre mechaniku. Rovnaký hád sa nachádza aj vnútri skrine, a to na lesklej bočnici panelu pre zdroj. Pri pohľade na spodnú časť skrinky vám neunikne trojica bielych pásikov, do ktorých sú taktiež implementované LED diódy. Okrem podsvietenia sa na spodnej časti nachádza odnímateľný prachový filter pre zdroj a štvorica pogumovaných nožičiek pre lepšiu stabilitu skrine.

Nejaké tie LED-ky sa objavujú aj vzadu, presnejšie dve, ktoré sú situované okolo otvoru pre I/O shield základnej dosky. Ich funkcia je jednoduchá a praktická zároveň, osvetlenie portov základnej dosky pre ľahšie zapájanie káblov, najmä za tmy.

Podsvietenie vynikne, samozrejme, predovšetkým v noci. Posúďte sami, či nevyzerá dobre.

V hornej časti, podľa nás na dosť nepraktickom mieste, sa nachádza malé tlačidlo pre vypnutie podsvietenia. Samozrejme, podsvietenie nebudete zapínať/vypínať každý deň, ale ak by sme ho chceli vypnúť, tlačidlo by sme očakávali na dostupnejšom mieste. Okrem toho, na zadnej strane nechýba 7 pozícií pre PCI periférie, perforácia pre osadený 140mm ventilátor, ktorý je možné polohovať po jeho vertikálnej osi, dvojicu priechodiek určených predovšetkým k vodnému chladeniu a v neposlednom rade, pozícia pre zdroj, ktorý sa do skrine inštaluje zozadu.

Pre upevnenie zdroja sa tu nachádza akýsi rámček, ktorý do skrine pripevníte



pomocou štyroch skrutiek.

Po bokoch sa nachádzajú ocelové bočnice, pričom na tej ľavej je priezor z tmavého plexiskla. Obe bočnice sú z vnútornej strany vyplnené protihlukovou penou, na bočnici s priezorom je protihlukového materiálu, pochopiteľne, menej.

Na vrchnej časti sa, klasicky, nachádza tlačidlo pre zapnutie/vypnutie zostavy, za ktorým je umiestnené tlačidlo resetu, na druhej strane je dvojica 3,5mm jack portov, pre slúchadlá a mikrofón a štvorica USB portov, dve USB 2.0 a dve USB 3.0. USB 3.0 porty sú ale farebne ladené do zelena.

INTERIÉR

Pohľad do interiéru H440-ky je trochu netypický, aspoň minimálne z ľavej strany. Zaujme vás predovšetkým zakrytá

klietka na disky, aj keď v tomto prípade nie je možné jeho usporiadanie meniť, je možné však jednotlivé pozície odoberať.

Takisto vám hneď do očí udrie integrovaný kryt pre zdroj, ktorého úlohou je úplne zakryť napájacie káble. Na jeho boku je umiestnené podsvietené logo Razeru a na vrchu sa nachádza dvojica pozícií pre SSD disky.

Vnútri skrine, ako zvyčajne, nájdete príslušenstvo v podobe manuálu a inštalačného materiálu, v ktorom sa nachádza niekoľko sťahovacích pásov a skrutiek pre montáž periférií.

Priestor skrine pojme základné dosky typov Mini-ITX, MicroATX, ATX, pričom ponúkne veľa korysý priestor pre backplate základnej dosky, rovnako ako aj množstvo gumených priechodiek pre kabeláž. Čo sa priestoru pre osadenie grafickej karty týka, máte dve možnosti. V prípade, že do klietky s pevnými diskami nebudete zasahovať, budete môcť zapojiť grafickú kartu s maximálnou dĺžkou 294mm, v prípade, že oželite priestor pre pár pevných diskov, budete môcť zapojiť grafickú kartu s maximálnou dĺžkou až 406,2mm. Pre chladič procesora je k dispozícii 180mm na výšku.

Viac je toho vidieť na druhej strane, kde sa nachádza priestor pre manipuláciu s diskami, ukrytá kabeláž a dvojica plošných spojov.

Prvý z nich, umiestnený v hornej časti, slúži na pripojenie všetkých podsvietených častí. Všetky piny sú ale obsadené, takže si budete musieť vystačiť s existujúcim podsvietením. Druhý, umiestnený v spodnej



časti, slúži pre pripojenie ventilátorov. Obsahuje až 10 pinov, pričom obsadené sú štyri. Z toho logicky vyplýva, že do skrine viete doplniť ešte šesť ventilátorov. Negatívom je však nemožnosť regulácie otáčok ventilátorov.

Okrem dvoch pozícií pre SSD disky sa v skriní nachádza 6 pozícií pre klasické, 3,5" pevné disky. S diskami sa manipuluje z pravej strany, pričom medzi jednotlivými diskovými pol'ami je dostatok miesta pre chladenie. Ak sa lepšie pozriete na pravú stranu fotografie, všimnete si, že pozícií pre disky je len päť. Na prvý pohľad to tak pôsobí, no pozícia pre šiesty HDD sa nachádza, trochu netradične, na dne skrine.

PRIESTOR PRE CHLADENIE

Z predošlých riadkov vyplýva, že do skrinky je možné nainštalovať až 10 ventilátorov, v priemeroch 120 a 140mm. Štyri ventilátory sa už v skriní nachádzajú, jeden 140mm, model RF-FN142-RB od NZXT umiestnený vzadu a trojica 120mm, RF-FN122-RB vpredu za prednou maskou. 140mm ventilátor pracuje pri otáčkach 1000ot/min, 120mm ventilátory sa točia o niečo rýchlejšie, o 1200ot/min.

H440 umožňuje variabilitu, čo sa ventilátorov týka, v prednej časti je možné použiť trojicu 120mm alebo dvojicu 140mm ventilátorov, podobné je to aj s ostatnými ventilátorovými pozíciami. Z vnútornej strany masky sa nachádza tlmiaci materiál, vzduch je do skrine nasávaný prostredníctvom priechodov po jej bokoch.

Predné ventilátory sú chránené filtrom, ktorý sa v spodnej časti zasúva do štrbinky a hore je prichytený pomocou magnetov. Komu by sa však chladenie pomocou ventilátorov nepozdávalo, môže si zvoliť cestu vodného chladenia.

H440 ponúka rovnaké možnosti osadenia radiátormi ako pri klasických ventilátoroch, avšak v prípade radiátorov umiestnených vpredu a hore ich maximálna dĺžka môže dosahovať až 360mm. Pokiaľ by ste chceli nahradiť predné ventilátory za radiátory, musíte počítať s tým, že budú zasahovať do pozícií pevných diskov, a ako jedinu 3,5" pozíciu budeme môcť využiť len tú, ktorá je umiestnená na dne skrinky. Stále však budete môcť využiť dvojicu 2,5" pozícií pre SSD disky.



VERDIKT

Pokiaľ ste náruživým hráčom a chcete mať doma niečo unikátne, špeciálna edícia počítačovej skrine s podpisom od Razeru vám nesmie rozhodne chýbať. Tradične kvalitné spracovanie od firmy NZXT, celokovové prevedenie, dostatočný priestor vnútri, vydarený dizajn, prvky a podsvietenie a lá Razer, výborný chladiaci a protihlukový potenciál, možnosť inštalácie vodného chladenia. To všetko výrazne nahráva do karát v záverečnom hodnotení. No na strane druhej, opakovaný nedostatok s nemožnosťou regulácie otáčok ventilátorov. Samozrejme, aj tento problém sa dá vyriešiť kúpou špičkových a tichých ventilátorov, no ide o zbytočné výdavky navyše.

Takisto je škoda, že sa výrobca rozhodol úplne obísť 5,25" pozície, ktoré využívajú predovšetkým optické mechaniky. Aj keď doba smeruje k využívaniu obrovských kapacít pevných diskov, veľa ľudí optickú mechaniku ešte využíva. Možnosti máte len dve, buď si kúpite externú mechaniku, alebo sa obhliadnete po inom modeli. Ale

vzhľadom na to, že model H440 má svoje zaradenie jasne dané, nedá sa absencia 5,25" pozícia brať ako negatívum. Viacerých od kúpy môže odradiť vyššia cena, ktorú si slovenské e-shopy zrejme nahodia.

Miroslav Konkol'



Cez internet sa aj smiech šíri rýchlejšie

Užívaj si ho v bezpečí



Objavujte.

Svet internetu na vás čaká. ESET vás v ňom ochráni s novou verziou ESET Smart Security® 8.



UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLOGIE™



ZÁKLADNÉ INFO:

The Hunger Games: Mockingjay - Part 1, USA, 2014, 125 min

Režie: Francis Lawrence

Žánar: dobrodružný, drama, Sci-Fi

Predloha: Suzanne Collins (kniha)

Scénár: Danny Strong, Peter Craig

Kamera: Jo Willems

Střih: Alan Edward Bell, Mark Yoshikawa

Hudba: James Newton Howard

Hrají: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Julianne Moore, Philip Seymour Hoffman, Stanley Tucci, Donald Sutherland, Willow Shields, Sam Claflin, Mahershala Ali, Robert Knepper, Natalie Dormer

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsazení a výkony
+ hudba
+ temnější atmosféra
+ emočně drtivý konec

- někdy trochu otravné kolapsy Katniss
- stále očekáváme, jak to dopadne
- některé lidi můžou některé herecké výkony trochu štvát...

HODNOTENIE:

70%



Hunger Games: Síla vzdoru 1. Část

MÉDIA A PROPAGANDA V PLNÉM PROUDU

Po dvou předchozích dílech přichází do kin pokračování adaptace knižního fenoménu Hunger Games. Na režisérském postu se stále drží Francis Lawrence a za každou notou soundtracku cítíme Jamese Newtona Howarda. Postapokalyptický příběh o malé zemi, kde za své chyby platí lidé vlastními dětmi. Od dětského příběhu k tvrdé dospělé realitě. Co nám vlastně Lawrence ukáže tentokrát? Jak daleko jsme se dostali od toho romantického příběhu uprostřed arény smrti?

Když se Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) obětovala a nasadila vlastní život za svou mladší sestru, ocitla se tak uprostřed Capitolu, hlavního města

Panemu, poprvé. Panem je poslední oblast na světě obývaná lidmi, všichni ostatní se vyhubili válkami a podobnými nesmysly. Člověk by si mýsl, že poslední lidé na Zemi se pokusí spolu vycházet a budou udržovat příměří, ovšem opak je pravdou – „Mír je křehká věc.“ V Panemu panuje krutý totalitní režim, kterému vládne prezident Snow (Donald Sutherland). Díky jeho vládě je Capitol jediným krajem, který neživoří, ale naopak si užívá blahobytu, což se o ostatních dvanácti krajích říct nedá ani náhodou. Aby si udržel poslušnost a předešel vzpourám a válkám, které před několika lety málem vyhubily celý Panem, pořádá jednou ročně Hladové hry, kdy z každého kraje vyberou jednoho chlapce a dívku a pošlou je do arény bojovat

o svůj život, protože jen jediný z nich může přežít. Někdo se může zeptat, k čemu vlastně takové hry slouží, protože krom zprávy, že jeden člověk má neomezenou vládu nad každým životem na Zemi, jsou k ničemu. Ne, slouží i k druhé věci a tou je pobavení zbohatlíků v hlavním městě.

Pro ty, co neviděli předchozí dva díly, může následující odstavec obsahovat dva, tři, patnáct spoilerů, takže buď šupem dokoukat a pokračovat ve čtení recenze, nebo přeskočit tenhle odstavec. Ti znají si můžou předchozí události osvěžit...

Jelikož Katniss logicky nerada spolupracuje s někým, kdo ji chce zabít a ještě se u toho bude s radostí ládovat popcornem u obrazovky, byla trochu rebel a roznětká pro revoluci od první chvíle, kdy vstoupila do arény. Nikoho dobrovolně nezabila, pokud ji přímo neohrožoval na životě, snažila se v aréně ochránit slabší soupeře



a dávala jasnými gesty najevo, že ani jedinou myšlenkou nesouhlasí s režimem, prezidentem Snowem a celým Capitolem. Peeta (Josh Hutcherson), který šel do arény společně s Katniss za dvanáctý kraj, je vlastně jediný důvod, proč organizátoři her Katniss nezabijí hned na začátku. Peeta světu oznámí, že jsou milenci a to je pro znuděné publikum jako rozdávání bombónů a štěňátek. Organizátoři si určitě nechtějí rozvášnit publikum snad jediným mileneckým párem v historii her, a díky tomu odejdou z arény živí oba. Obelstít Snowa ale není jen tak, takže krutá pomsta přijde hned druhý rok, kdy do výročních 75. her vyberou přeživší vítěze, a Katniss a Peeta tak musí do arény podruhé. Tentokrát už ale nezahálí ani Katniss, ale ani Snow, který nechá odstranit cokoliv zavánějící revolucí. Katniss nakonec naruší silové pole arény a díky tomu pár soutěžících uprchne, ovšem Peeta mezi nimi není, a zůstane v zajetí Capitolu.

V Síle vzdoru už opouštíme pompézní a obscénní Capitol, nikde neuvidíme barevné šílenosti a zkrášlovací obsese Capitolanů jsou minulostí. Proč? Katniss je zachráněna a odvezena do třináctého kraje, o kterém se tvrdilo, že byl kvůli poslední vzpouře vybombardován a nezůstal tam jediný živý. Ovšem opak byl pravdou, zničený povrch země byl dokonalým úkrytem pro podzemní pevnost a srdce revoluce. Tisíce a tisíce lidí zde žijí pod dost přísným režimem a denně plánují

převrat a vyvíjejí zbraně proti Capitolu. Katniss se díky svému chování stala tváří revoluce a pro Capitol je veřejným nepřitelem, cokoliv spojené s ní nebo revolucí je trestáno smrtí. Ovšem jak vypadá Katniss po dvou letech Hladových her, ztrátě Peety a následnému zjištění, že její domov srovnali se zemí společně s valnou většinou obyvatel? Katniss je zničená, polovinu času je na lécích na zklidnění, protože nechce uvěřit realitě, dokud nezjistí, že je potřeba začít žít, aby tolik nepřemýšlela nad vším, co ztratila.

Capitol však z Peety udělal silnější zbraň, než si kdo dovedl představit. Jestliže celý



Panem má jako svůj hlas Katniss, za Capitol je donucen mluvit Peeta a vyzývá všechny, aby složili zbraně a přestali bojovat. Katniss je ochotná jít do boje pouze pokud zachrání Peetu, který je považován za zrádce, a pokud mu nový vůdce udělí milost. Celý film tak Katniss bojuje za svobodu prostřednictvím proklam a videí, kde očerňuje Capitol a prezidenta Snowa a vybízí lid k boji. Ovšem kolik toho zničená mysl Katniss snese?

Lawrence v prvním díle Hunger Games dbal na vykreslení Capitolu jako jednoho megalomanského zvráceného klubka hadů, ovšem vizuálně epesním, jako výlet do halloweenského Legolandu. Ano, kostýmy, masky i vše kolem byly úžasné a luxusní, trochu temnější druhý díl jel pořád ve stejných kolejích, ale už tak nějak v noci, takže výprava a kostýmy nebylo to hlavní, co bylo z jedoucího vlaku vidět, ovšem i tak nejedno oko zaplesalo radostí. Ovšem jestli ve třetím díle trpí Katniss, jak asi musí trpět capitolští rebelové ve třináctém kraji, kde make-up a blyštivé oblečky nikoho nezajímají a v kurzu zde byly tisíce stejných šedých uniforem? Děs...

Z naivní holčičky Katniss nám vyrůstá paranoidní žena bez pudu sebezáchovy a to se dost odráží na filmu. V prvním díle Síly vzdoru neuvidíte vlastně nic moc pompézního, ale zato bída, utrpení a následky války jsou tady docela pompézně ztvárněné. Chodníky z lidských kostí, kouřící trosky měst a válečné otřesy co deset minut. Na Železná srdce (David Ayer, 2014), které jsou nyní v kinech, to rozhodně nemá, ale na (prý) utopický příběh, který popisuje předválečné a nyní i válečné události posledních z lidí, myslím, že dobré.

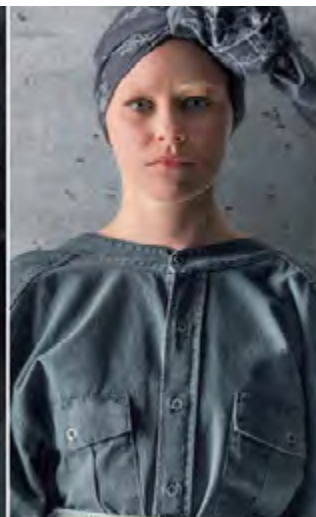
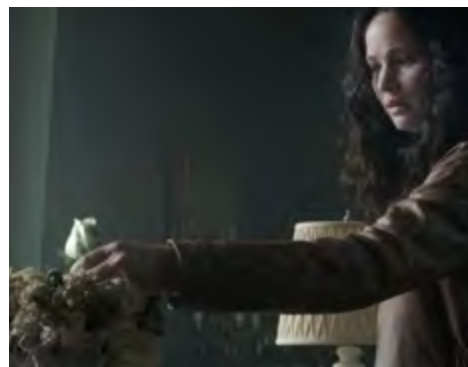
Spousta lidí se bude rozčilovat, proč poslední knihu rozdělili, když se v tomhle filmu nic opravdu převratného nestane a na ten opravdový zvrat, boj a drtivý konec si budeme muset stejně počkat. Po pravdě jako člověka, který knihu četl, mě docela překvapilo, kolik podstatných věcí už tak vynechali a představa, že by to ostříhali ještě víc, by ve mně vyvolala pocit jako sledovat štěně ostříhané zahradnickými nůžkami a s Hello Kitty sponečkou na palmičce. Je to buď hodně k smíchu, nebo hodně k pláči, záleží na míře cynismu ve vaší duši a lásce ke štěňátkům. Každopádně ano, trochu slabší tenhle díl je, o tom se hádat nebudu, ale přeci jen je to teprve předskokan a hlavní koncert přijde do kin až za rok, takže žádné slzy a vztek.

Film je takový, jaká je hlavní hrdinka a jaký se dal očekávat – psychicky labilní, ale ve vypjatých chvílích silný jako dědečkův guláš, protože babička šetří na chilli.

P.S.: Tolik ubrečených holek jsem letos neviděla z kina odcházet ani po kapesníčkových dojákách jako Zůstaň se mnou (R.J. Cutler, 2014) nebo Hvězdy nám nepřály (Josh Boone, 2014), a to pardon, u těchto dvou filmů to bylo prvoplánové jako průjem po projímadle...

„Katniss je tvrd'ačka, že by z ní měl Arnold Schwarzenegger radost, a přestože z ní má člověk většinu filmu depku jako pravý emář, tak nějak chápeme, proč chce na konci Snowovi vyškrábat oči a dát si jeho játra s fazolkami a dobrým Chianti...”

Veronika Cholastová



MY OSLAVUJEME NARODENINY, TY SA ZABÁVAŠ!



**Vyhraj svoju vlastnú
VIP párty s Peter Bič Project**
a kopec ďalších cien!
Stačí chodiť do kina a sledovať náš web!

AQUACITY
SLOVAKIA

AVON
the company for women

ELESKO

enjoy
sládky

NATURE'S BOUNTY

RESERVED

Maximálny filmový zážitok | www.cine-max.sk

cineMAX

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Nový Zéland, 2014, 144 min

Režie: Peter Jackson**Předloha:** J. R. R. Tolkien (kniha)**Scénář:** Fran Walsh, Philippa Boyens,

Peter Jackson, Guillermo del Toro

Kamera: Andrew Lesnie**Hudba:** Howard Shore**Hrají:** Martin Freeman, Benedict

Cumberbatch, Elijah Wood, Evangeline

Lilly, Hugo Weaving, Orlando

Bloom, Luke Evans, Cate Blanchett,

Ian McKellen, Christopher Lee

PLUSY A MÍNUSY:

- + středozemě
- + návrat Elronda a Sarumana
- digitální triky
- sklony ke kliše a emocionálnímu vydírání
- příběhová stránka
- akce
- atmosféra
- nepřítel

HODNOTENÍ:**35%**

Hobit: Bitva pěti armád

POTŘETÍ A NAŠTĚSTÍ NAPOSLED

Největší fantasy série dospěla do svého konce. Závěrečný díl druhé ságy ze Středozemě, Hobit: Bitva pěti armád, vstupuje do českých a slovenských kin a uzavírá prequelovou sérii pro trilogii Pán prstenů. Jak dopadla poslední kapitola vize Petera Jacksona?

Vzhledem k tomu, že moje recenze předešlého dílu vyvolala vlnu nevole, hodí se na začátek drobné upozornění. Pokud se vám Šmakova dračí poušť líbila, je dost možné, že s následujícím článkem nebudete souhlasit a Bitvu pěti armád si užijete.

V takovém případě doporučuji tuto recenzi zavřít, vytáhnout dvě stovky, nebo pár eur z peněženky a vyrazit si na Bilbovu poslední jízdu. V případě, že ovšem patříte ke skupině skeptických pozorovatelů a s Hobit trilogií jste měli v minulosti problém, raději byste měli návštěvu kina znovu zvážit, neboť Peter Jackson atakuje kvalitativní dno příběhů ze Středozemě. A místy i všech ostatních příběhů.

Předešlý díl zakončil svoji pout' po neúspěšném pokusu polapit a zabít draka Šmaka uvnitř Osamělé hory. Přesně v tomto místě hned od prvních minut začíná poslední kapitola. Drak Šmak vyráží směrem k jezernímu městu Esgaroth, kde se hodlá pomstít místním za pomoc trpaslíkům při snaze získat zpět jejich město, ve kterém dlouhá léta přebýval. Poté, co Bard (Luke Evans) pomocí Černého šípů draka nad hořícím městem nakonec skolí, ovšem klid rozhodně nenastává. Esgaroth je v troskách, Thorin (Richard Armitage) začíná být posedlý bohatstvím, které drak po celou tu dobu schraňoval a k Osamělé hoře míří armáda vedená Azogem Znesvětitelem, aby zlikvidovala všechny, kdo jí budou stát v cestě.

Beze všeho, vyřadit z dvou a půl hodiny dlouhého fantasy snímku téměř veškerou expozici, udělat z ní samostatný film a poté naservírovat v závěrečném filmu v podstatě jednu velkou digitální bitku s pár osobními momenty, to bylo jasné po zhlédnutí druhého dílu. Jackson se

s ničím moc nepáře a diváky vrhá do jednoho konfliktu za druhým, kde se to v podstatě řeže (kromě pár krátkých vedlejších událostí a lehce komornějšího finále) až do závěru. Po filmu, kde se toho moc nedělo, to tak není zase tak velká změna k lepšímu. Legolas (Orlando Bloom) sice dostává v rámci filmu trochu více prostoru pro menší dobrodružství (nějak se to oproti knize natáhnout přece muselo), nicméně do výpravnosti původní trilogie to má zatraceně daleko.

Háček je ale v tom, že všechny problémy, které trápily předešlý díl, jsou tady vidět a slyšet ještě daleko více. Howard Shore z velké části víceméně recykluje Pána prstenů a to minimum invence, které předvede, není vždy úplně nejlepší. Nicméně zhruba dva motivy byly poměrně příjemné, to musím uznat, ale efektivnosti hlavních motivů z filmů původní trilogie to bohužel nedosahuje. Mrzká vizuální stránka uměle honěná nepřilíhajícími digitálními triky (kde se přehnaně digitální kůň Legolase z Šmakovy dračí poušti stává jen zanedbatelným detailem oproti tomu, co si Jackson dovolí zde), za které je opět zodpovědná WETA. Asi nejsem schopen pochopit, jak může ta stejná společnost v jednom roce vytvořit téměř fotorealistické



opice v Úsvitu planety opic a poté předvést až plastická monstra ve službách skřetů v tomto pokusu. Ale otázka, dle mého názoru chybného, rozhodnutí nahradit masky a většinu reálií digitální technologií a CGI skřety, se tu řeší už od prvního dílu a právě tady je to asi nejvíce vidět.

Bohužel se zde také o něco víc projevují logické lupy, chyby v kontinuitě, či být i jen naprosto bezbřehé popírání fyziky. Tohle jsou věci, které by člověk čekal u běčka, či nějaké laciné produkce, ne u velkolepého fantasy zakončení jedné z největších sérií filmové historie od takto významného režiséra. Stejně tak jako využívání zbytečně vyhraných úprav původní látky k umělému přidání osudovosti souboje či romance mezi dvěma postavami. Tohle není přirozené, tohle je místy až vydírání diváka.

Je zkrátka více než smutné sledovat kdysi vizionářského tvůrce Petera Jacksona, jak se utápí v nucenosti, digitálním balastu a celkově těžce nevyrovnaném, nezábavném a silně nuceném zakončení nehorázně natahované prequelové série k jedné z nejlepších adaptací knižních sérií vůbec. Existuje propastný rozdíl mezi tím, co dokázal natočit mezi lety 1999 a 2000

za ani ne třetinu toho, co ho stála celá trilogie Hobit. Bohužel to není jen o financích, ale o celém přístupu. Bitva pěti armád je zkrátka roztahanou připomínkou toho, že prequely nejsou vždy úplně super nápad, i když u toho je režisér původního snímku. Tohle zakončení celé trilogie definitivně podtrhuje mrzký výsledek, který snaha vytřískat z víceméně dětské knihy dalšího Pána prstenů přinesla, stejně jako schopnost kdysi masami adorovaného režiséra, kterému by fanoušci snad odpustili i vraždu, sáhnout hluboko na dno a odměnit jejich podporu chabým parazitováním na jinak výborném literárním originálu.

„Jackson Bitvou pěti armád podtrhuje divácky nepříjemným způsobem fiasko, v jaké se proměnil nápad roztáhnout oblíbenou dětskou knihu do velkolepého třídílného fantasy.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:
Horrible Bosses 2, 108 min, 2014

Réžia: Sean Anders
Scenár: John Morris, Sean Anders
Hudba: Christopher YOUNG
Kamera: Julio Macat
Obsadenie: Jason Bateman, Charlie Day, Jason Sudeikis, Chris Pine, Jennifer Aniston, Christoph Waltz, Jamie Foxx, Kevin Spacey, Jonathan Banks, Lindsay Sloane, Keegan-Michael Key, Kelly Stables, Jerry Lambert, Sam Richardson, Brianne Howey, Lidia Porto

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecká výkony
- + žiadne nudné pasáže
- + Jennifer Aniston
- + hlavné trio
- slabší scenár
- niekedy možno urážlivé

HODNOTENIE:
70%


Šéfovia na zabitie 2

TAKTO SA ŠÉFOV NEZBAVÍTE

Pokračovanie relatívne úspešnej jednotky, tentokrát v réžii Seana Andersa. Sklamalo? Alebo naopak nejde o permanentný festival smiechu? Odpoveďou na tieto otázky je, že sa nejedná o veľké prekvapenie, ale ani o veľké sklamanie. Zaujímavé je, že film napriek tomu dokáže pobaviť a dodáva pocit nekonvenčnosti.

Úvodom si dovoľm jedno varovanie: Vyhnite sa traileru k filmu. Bez neho sa zasmejete oveľa viac. Aj vďaka nemu som bol trúfalý, a myslím som si, že presne viem, na čo idem a že budem sklamaný. Opak bol však pravdou. Bol som prekvapený hlavne tým, že film bol svižný, rýchly, zábavný a skrýval v sebe len pár negatív, ktoré neboli také badateľné. Táto nonstop komédia skrývala vo svojej priemernosti originalitu aj napriek problémom, ktorým film čelil ešte pred vznikom. Odstúpenie režiséra Setha Gordona a jeho kreatívneho tímu od projektu naznačovalo, že film bude sklamaním. Čo by bolo keby však film nijak neovplyvnil, no fakt je, že si môžete uvidieť v podstate zrecyklovanú jednotku, ale to nemení nič na tom, že sa zabavíte. Režisér Sean Anders a scenárista John Morris boli podľa mňa dobrou náhradou.

Šéfovia na zabitie 2 síce v sebe skrývajú prvky priemernosti a predvídateľnosti, ale paradoxne vás príbeh dokáže prekvapiť tak či tak. Nadväzuje na jednotku, teda Nick (Jason Bateman), Dale (Charlie Day) a Kurt (Jason Sudeikis) majú už šéfov plné zuby a skúsenosti z prvého dielu ich motivujú ešte viac. Dôsledkom toho je, že sa pokúsia podniknúť a jednat' na vlastnú päsť. Šéfovia samých seba, to znie ako dobrý nápad pre väčšinu ľudí, ale prefikovaný investor im podrazí nohy. Hrdinovia sa ocitnú v bezvýchodiskovej situácii a „rozhodnú“ sa ukovať zlomyselný plán na únos investora (Christoph Waltz) syna (Chris Pine), a za jeho výkupné chcú znova získať moc nad svojou firmou.

Ako som spomenul na začiatku, film sa nesie vo veľmi svižnom tempe, príbeh sa síce odohráva podľa zaužívaných osnov z predchádzajúcej časti, ale skrýva v sebe prekvapujúce prvky, ktoré pobavia a možno niekedy aj urazia. V komediálnom zmysle slova sa síce nedá rozprávať o urážkach, ale to, na čom som sa smial ja, nemusí sadnúť každému. To, či film už prekračoval hranicu, alebo nie nechám na vašom názore. Pravdepodobne najslabším článkom filmu bol scenár,

a to bol zrejme dôsledok toho, že bol prepísaný. Traja hrdinovia vám určite vyčaria úsmev na tvári. Musím napísať, že Jason Bateman, Charlie Day a Jason Sudeikis majú charizmu, ktorá ťahá celý film. Na ich chovanie veľa krát zareagujem úsmevným facepalmom. O srandu sa, samozrejme, postarali aj vedľajšie postavy ako Dean "MF" Jones (Jamie Foxx) a jeho nadhodnotené a podhodnotené vyjednávacie. Samozrejme nemôže chýbať sexu chtivá Doktorka Julia Harris (Jennifer Aniston), ktorá je viac sexi ako kedykoľvek predtým. Chris Pine a jeho šialená postava sú tiež originálnym prvkom, ktorý namyselnosť dvíha na novú úroveň. Kevin Spacey sa síce objaví vo filme len pár minút, no stojí to za to. Jeho karhanie by ste určite nechceli zažiť naživo v práci.

Čo ma zarazilo, bol fakt, že príbeh sa minul názvu, vzhľadom na to, že miesto šéfov na zabitie to boli skôr ľudia s peniazmi na zabitie. Ako som spomínal, starí bossovia z predchádzajúceho dielu sa objavujú, ale len ako vedľajšie postavy, ktoré majú charakter podpornej role. Avšak ak tento mix hercov dáte dokopy, vyjde z toho šialená komédia, ktorá určite stojí za pozretie.

Pri filme Šéfovia na zabitie 2 platí, že herci spravili film. Na základe ich hereckých výkonov bude film úspešný. Jednoducho v tomto filme nenájdete slabší herecký výkon, ktorý by vás nerozozmial, dokonca aj vážny detektív má svoje komediálne chvíľky. Ak sa vám páčil predchádzajúci diel, určite sa vám bude páčiť aj tento, samozrejme, musíte prižmúriť oči nad niektorými pasážami. Nečakajte od toho zázrak, ale o sklamanie určite nešlo. J a som sa na pokračovaní zabavil a v komédiách ide hlavne o to, alebo nie?

V konečnom dôsledku si myslím, že Šéfovia na zabitie 2 prekonal prvý diel. Na filme som sa smial dosť často a viacej než na prvom dieli. Herecké výkony sú na vysokej úrovni nestihnute sa dosmiať na jednej postave a už prídete ďalšia vtipná situácia s postavou ešte vtipnejšou. Film síce trpí priemerným scenárom, ale myslím, že v tomto prípade to absolútne nevaďí. Návštevu kina odporúčam, a to hlavne s niekým, kto sa rád zasmieje.

„Film Šéfovia na zabitie 2 je nonstop zábava, určite nie pre celú rodinu.“

Adrián Líška



V hre Construction Simulator 2015 sa ujímate ovládania 15 realistických stavebných strojov od značiek Liebherr, Still a MAN vo vysoko kvalitnej 3D grafike. Vykopte základy pre dom pomocou realistických strojov, nalejte betón do panelových stien továrni pomocou obrovskej betónovej pumpy alebo vyskúšajte pevnosť svojich rúk pri umiestňovaní obrovských strešných pásov pomocou mobilného žeriavu. Vďaka realistickému ovládaniu môžete ovládať rýpadlo s dvoma joystickmi pomocou ovládania SAE a mať pritom pocit, ako by ste pracovali na skutočnom stavenisku.

Preskúmajte rozsiahly a voľne prístupný svet s rôznymi mestami, poliami a dokonca aj diaľnicou – nájdete tu širokú škálu nových výziev pre svoj neustále sa rozrastajúci strojový park. Vyskúšajte nové vozidlá u predajcu predtým, než si ich zakúpite, opravujte ich v opravni a navštívte miestnu radnicu, kde nájdete nové zákazky. Pokiaľ budete úspešní, potom vás čakajú ešte väčšie a lukratívnejšie práce a rôzne umiestnenie kancelárií s ďalšími a ďalšími možnosťami.

Stačí vám 200 pracovných fází vo viac ako 150 rôznych misiách? Hra Construction Simulator 2015 ponúka množstvo príležitostí, ako do hry integrovať svoje vlastné vozidlá a staveniská. Môžete použiť editor priamo od vývojárov a budovať vlastné svety a vytvárať si vlastný herný obsah.

1. cena HRA CONSTRUCTION SIMULATOR 2015
2. cena HRA CONSTRUCTION SIMULATOR 2015
3. cena HRA CONSTRUCTION SIMULATOR 2015
4. cena HRA CONSTRUCTION SIMULATOR 2015
5. cena HRA CONSTRUCTION SIMULATOR 2015

Súťažte na www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

Pohádkář, 2014, 90 min.

Réžia: Vladimír Michálek**Scenár:** Barbara Nesvadbová

(predloha), Marek Epstein

Hudba: Roman Holý
Obsadenie: Jiří Macháček, Aňa Geislerová, Eva Herzigová, Anna Linhartová, Jiří Dvořák, Mariana Kroftová, Matěj Hádek, Gabriela Mičková, Lubomír Tichý, Alena Mudrová
PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + rozprávanie príbehu

- Eva Herzigová
- záver

HODNOTENIE:**65%**

Rozprávkar

KDE BOLO, TAM BOLO...

Viete si predstaviť, že by ste žili a fungovali v dvoch vzťahoch súčasne? Večné klamstvá, podvádzanie, obzeranie sa po za chrbát, prepínanie medzi dvoma životmi. Väčšina z nás pravdepodobne nemá s ničím podobným žiadne skúsenosti. Hlavná postava nového českého filmu Pohádkář ich má ale bohaté. Filmy o vzťahoch sú vždy náročné na spracovanie, pretože musia divákovi priblížiť reálne emócie prostredníctvom fiktívnych postáv. Ako sa podarilo režisérovi Vladimírovi Michálekovi preniesť nás do života jedného muža a dvoch žien?

Na to, že ide o drámu o medziľudských vzťahoch, sa dej začína dost' netypicky – jednou mýtvolou. Pri pátraní po totožnosti človeka, nájdeného v rieke, sa kapitánovi

Rottovi (Matěj Hádek) pred očami rozpletá zaujímavý príbeh Mareka/Kamila (Jiří Macháček), ktorý žije dva životy s dvomi rôznymi ženami. Prekladateľka Karla (Eva Herzigová) a advokátka Dana (Aňa Geislerová) vedia, že pre muža svojho života neboli jedinou, no chceli ho obe získať pre seba. Policajtom môže vo vyšetrovaní pomôcť hlavne tretia žena Rozprávkarovho života – dospievajúca dcéra Lenka (Anna Linhartová). No on sám má popri svojej práci i vlastné vzťahové problémy...

Keďže z traileru nebolo až tak úplne jasné, aký spôsob rozprávania príbehu tvorcovia zvolili, môže byť prekvapením, že sa film začína ako kriminálka. Príbehu to dodáva akýsi jednotiaci prvok, temnejšiu atmosféru a hlavne túžbu zistiť, ako sa príbeh Rozprávkara naozaj skončí. Vďaka prebiehajúcemu vyšetrovaniu má teda film dve časové roviny – cez rozhovory so ženami jeho života sa retrospektívne dozvedáme príbeh hlavnej postavy. Je to síce dobre zvolený, no zo začiatku

nezvládnutý spôsob – v prvej časti filmu sa divák ľahko môže stratiť v tom, či sa pozerá na súčasnosť alebo na minulosť. Film taktiež necháva aj diváka, aby dopredu odhadol či vytušil motívy a osudy postáv, často používa scény bez dialógov. Bonusom je aj niekoľko humorne ladených scén, ktoré síce nemajú dopad na dej, ale potešia.

Veľkým plusom filmu je herecké obsadenie. Titulnú úlohu Rozprávkara získal Jiří Macháček a predvádza veľmi príjemnú škálu polôh – od charizmatického muža, ktorý si svojím nevinným šarmom získal lásku toľkých žien, až po unaveného a zlomeného človeka na konci. Matěj Hádek akoby predstavoval len záverečnú fázu Rozprávkara – vzťahmi unaveného a prácou zahlteného osamelého muža. Z dvoch partneriek hlavnej postavy oveľa viac vyniká Aňa Geislerová, ktorá opäť raz predvádza svoje kvality. Eva Herzigová, jedno z najväčších mediálnych lákadiel filmu, sa do svojej roly bohatej paničky veľmi dobre hodí, no len do momentu, kedy dôjde k vypätejším scénam. Vtedy so svojimi skúsenejšími kolegami zúfalo nedokáže držať krok a niektoré dramatické scény v jej podaní vôbec nevyznejú.

Pohádkář taktiež uspel v zobrazovaní najrôznejších ľudských emócií. Marek/Kamil miloval obe ženy, no každú inak – jednu hlboko a nežne, druhú vášnivo. Ich láska k nemu však bola zničujúca, boli mu až príliš oddané a aj napriek jeho neverám ho chceli každá pritiahnuť na svoju stranu. Film skvele ukazuje, čo dokáže láska urobiť s ľuďmi – či už láska neopätovaná, zdieľaná alebo láska nenávratne stratená. Od polovice príbehu sa rozbehla zaujímavá paralela medzi kapitánom Rottom a Rozprávkarom – policajt sa s údajnou obeťou začal viac a viac stotožňovať, až si divák nebol istý, čo sa vlastne pred jeho očami deje. Slubne rozbehnutú ideu však scenár nedotiahol do iného než nemastno-neslaného konca.

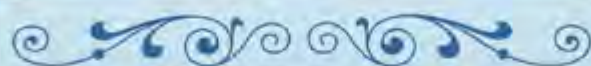
Nový film z českej produkcie vás i napriek záporom vtiahne do deja. Ak však pri záverečných tituloch dostanete chuť zaplatiť niečo platobnou kartou, nečudujte sa. Taký otravný product placement (na bezkontaktné platenie) som už dávno nevidel...

„Príjemný český film o medziľudských vzťahoch.“

Adam Schwarz



Objav svoju vášeň k filmu



Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema

v sieti multikín

Ster Century Cinemas



**STER CENTURY
CINEMAS**

**BOOM!
CINEMA**

Žilina

Košice

Prievidza

Spišská Nová Ves

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2014, 102 min

Režie: Bobby Farrelly, Peter Farrelly

Scénář: Sean Anders, John Morris,

Bennett Yellin, Mike Cerrone

Žánr: komédia

Kamera: Matthew F. Leonetti

Hudba: Empire of the Sun

Hrají: Jim Carrey, Jeff Daniels, Laurie Holden, Kathleen Turner, Bill Murray, Cam Neely, Rob Riggle, Rachel Melvin, Erin Allin O'Reilly, Grant James, Carly Craig, Paul Blackthorne, Ron Hudson

PLUSY A MÍNUSY:

- + pár fungujících momentů
- + nostalgie

- zbytečnost
- recyklace
- snaha hrát si na to samé o téměř dvacet let pozděj

HODNOTENIE:

30%



Návrat blbýho a blbějšího

IDIOTI HLÁSÍ NÁVRAT

V Hollywoodu je už dlouhou dobu trend vyždímat ze zajetých a do jisté míry úspěšných značek co nejvíce. Není tedy ničím neobvyklým, že se v pokračováních vrací dávní hrdinové, či se pokračuje tam, kde se před léty skončilo. A to je přesně i případ bratrů Farrellyových, kteří díky mrzkým ohlasům na své poslední filmy sáhli po největším klenotu ze své filmografie a napsali pokračování. Po dvaceti letech se tak vrací Jim Carrey a Jeff Daniels coby Blbý a blbější, aby se připomněli divákům.

Dvacet let je ale zatraceně dlouhá doba, zvláště ve světě filmu. A právě na příkladu Návratu blbýho a blbějšího to je bohužel vidět příliš. Tvůrci se totiž snaží jít na to

přesně stejnou cestou, jakou bodovali u svého celovečerního debutu. Problém je, že se společnost od té doby docela změnila, stejně jako se změnilы návyky diváctva, a tak se ono kouzlo prvního dílu téměř s jistotou nemůže podařit napodobit. Navíc v době prvního dílu to byla údernost neokoukaného a nového, zatímco když se tady dvaapadesátiletý Jim Carrey a devětapadesátiletý Jeff Daniels před kamerou snaží křepčit jak zamlada, může být místy fanouškům až líto a nutí je to přemýšlet, kam se tihle dva herci dopracovali a zda to mají vůbec zapotřebí.

Jedno z obrovských mínusů filmu vězí v tom, že jakákoliv invence tu jde stranou. Farrellyovi dobře ví, že snaha o invenci se nemusí zrovna vždy setkat s úspěchem (viz jejich nedávné filmy), a tak se drží přesně

ve stopách vyšlapaných prvním dílem. Čekáte-li tak něco nového, neokoukaného, či podobně nápadného, čím oproti ostatním vybočovala jednička, čekáte marně. Tady se jede zkrátka na jistotu. A to je problém, když ona jistota už vlastně dnes moc nefunguje. Recyklace starých vtípků, infantilní hraní na plátně či snaha za každou cenu vyvolat v divácích nostalgiu zkrátka jen dělají neplechu. Přiznám se, že několik momentů bylo vskutku zábavných, nicméně spočítat by se daly na prstech jedné, lehce zmrzačené ruky.

Je to prostě škoda, že člověk platící před lety za komediální eso, Jim Carrey, a v současné době kariérní comeback zažívající Jeff Daniels (především díky seriálu Newsroom), se snížili k tomu, aby vyplnili jednu z těch nejblažnějších komedií z počátku devadesátých let, která jim dopomohla ke kariérnímu růstu. Lacinost a nucenost je z druhého



dílu cítit na každém kroku a nepomáhá tomu ani vizuální zpracování.

To se totiž opírá o všemožná klišé a zažitá stereotypy, přičemž své nejnápaditější kousky vystřílí už v rámci trailerové kampaně, a tak v kině nezbývá moc z toho, co by vás v přitmě sálu mohlo překvapit. Tohle je zkrátka průser a facka fanouškům klasiky. Svě diváky, kterým bude stačit recyklace a lpění na klišé, si tento komediální comeback nejspíše najde. Pokud ale čekáte podobnou pecku, jakou kdysi byla jednička, můžete si tuhle další kapitolu ze života inteligenčně podvyživených jedinců s klidem odpustit

„Komediální návrat se nevyvedl. Laciné vtipky, bezduché vykrádání prvního dílu a nedostatek čehokoliv zajímavého či nového jen podtrhují výsledek nepřiliš zábavného návratu kdysi legendární dvojice.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2014, 90 min

Režie: Eric Darnell, Simon J. Smith

Scénář: John Aboud, Michael Colton, Brandon Sawyer

Hudba: Lorne Balfé

Hrají: Benedict Cumberbatch, John Malkovich, Annet Mahendru, Tom McGrath, Chris Miller, Christopher Knights, Ben Stiller, David Schwimmer, Chris Rock, Jada Pinkett Smith, John DiMaggio, Nicole Sullivan, Cedric the Entertainer, Andy Richter

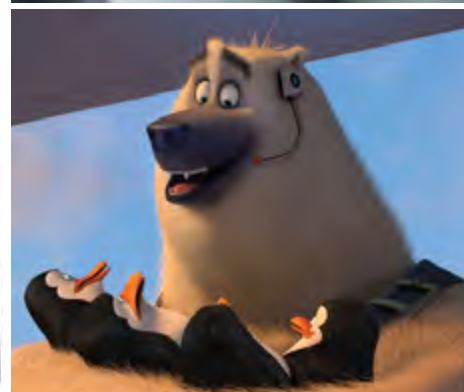
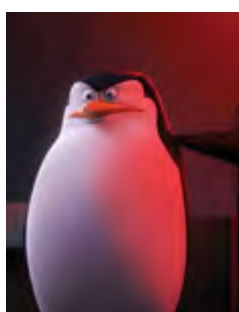
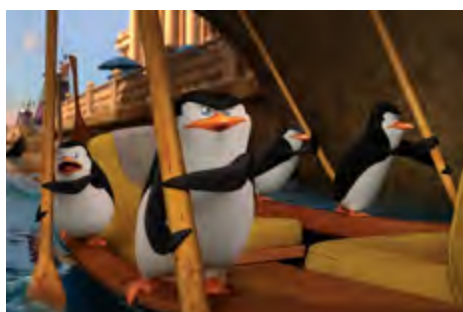
PLUSY A MÍNUSY:

- + zábava
- pro celou rodinu
- + hlavní hrdinové

- příběh
- finále

HODNOTENIE:

70%



Tučňáci z Madagaskaru

OPERACE DEBBIE... TEDY DAVE

Nejelitnější elitáci si vydupali vlastní film. Skupinka nejzábavnějších vedlejších postav z animované série Madagaskar se po televizním seriálu vydala na sólovou dráhu a do českých a slovenských kin vtrhla jejich první samostatná akce. Rico, Kowalski, Skipper a Vojín přináší pěknou animovanou podívanou pro celou rodinu.

Partička z Madagaskaru už pro ně nebyla dost velká. A to je jen a jen dobře. Tahle čtveřice totiž neskutečně šlape a je to vidět i na jejich sólovém filmu. Tahle čtyřka totiž dokázala najít jakýsi mezipól, který baví jak malé, tak starší. A toho do značné míry využívá i tahle mise za dopadením šílené a pomstychtivé chobotnice, která hodlá z povrchu zemského vymýtiti všechny tučňáky. Výsledný dojem nenáročný, a přitom zábavné jednohubky ovšem kazí několik problematických momentů.

Především je to celkem násilné propírání prvků důležitých pro děj v pozdějších částech, které fungovalo výborně například v taktéž letošním 22 Jump

Street, tady to však působí poněkud nepatřičně. Osobně jsem navíc měl docela velký problém s finální konfrontací, která posunuje látku možná až trochu příliš za hranice světa vymezeného předešlými tituly z původní série, či seriálu. Samotné lpění na klíše také není úplně příjemné stejně jako jednorozměrnost vedlejších postav, především pak konkurenčního špiónského týmu.

Na druhou stranu ta hodinka a půl ve společnosti zvířecích agentů uteče překvapivě rychle, děj plyne svižně a i přes zádrhly to má dostatek kvalitních momentů na to, aby to překlenulo i jinak lehce vleklé nebo zbytečně obyčejné pasáže. I když totiž není výsledek úplně ideální a člověku tak nějak celou dobu přijde, že vlastně čekal přeci jen o něco více, než to co se dostalo nakonec do kin, pořád to je jeden z nejzábavnějších animáků poslední doby.

Tomu napomáhá i zpracování, které opět funguje na vysoké úrovni. Sympatická

animace ve stylu vymezeném pro sérii má pořád co nabídnout, k tomu navíc Lorne Balfé přidává kvalitní hudební doprovod, který pozvedá celý snímek ještě o úroveň výše. Příjemná volba nástrojů a povědomé kompozice jak vystřihnuté ze špiónážních pecek zkrátka sbírají hned na několika místech plusové body, a to i přesto, že soundtrack sem tam vzdáleně připomíná práci Johna Powella na snímku Jak vycvičit draka.

Tučňáci z Madagaskaru jsou zkrátka pohodovým animákem, který si vaši návštěvu v kině rozhodně zaslouží, zvláště pokud máte caparty jako doprovod. Podle reakcí nejmenších v sálu pak navíc především u nich tahle sólovka boduje nesmírně. Mohlo to sice být ještě o něco lepší, i tak se ale tučňákům jejich sólo mise opravdu vyvedla.

„Tučňáci zabodovali v šíleném a bezhlavém dobrodružství, které uspěje jak u nejmenších, tak i u těch již odrostlejších.“

Lukáš Plaček

Pokec

ZÁKLADNÉ INFO:

Ret'azec skazy, 2014

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2014

Žáner: Sci-fi, fantasy

Na recenzii poskytol: www.bux.sk

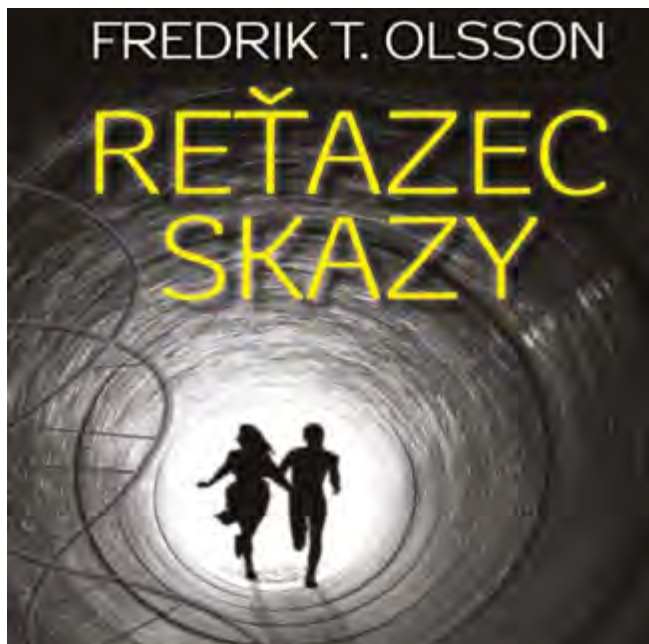
PLUSY A MÍNUSY:

- + idea príbehu
- + dynamickosť deja
- + hlavné postavy
- + záver knihy

- schopnosti hlavných postáv šité na mieru daným podmienkam

HODNOTENIE:

95%



Ret'azec skazy

AKÁ INÁ KATASTROFA BY NÁS MALA ZABIŤ, AK NIE MY SAMI?

Svet má len jeden veľký problém. Nemá vypestovanú imunitu voči našej hlúposti. Určite poznáte zákon akcie a reakcie. No ak viete o tejto akcii, znamená to, že musíte reagovať? Prorocká od dávnych čias máťajú ľudstvo svojimi predpovedami väčšinou s negatívnym vplyvom na nás. A čím väčšia katastrofa, tým hlúpejšie rozhodnutia, ako túto katastrofu odvrátiť.

Pred pol rokom zmizla Janine, sumerologička (odborníčka na sumerské písmo). Teraz sa stratil aj William, kryptológ vo výslužbe. Jeho žena, novinárka telom aj dušou, sa nenechá presvedčiť, že sa len tak pobalil a zmizol. Spolu so svojím kolegom sa vydá do Amsterdamu za priateľom Janine, pretože je presvedčená, že takisto nezmlizla dobrovoľne a že by to mohlo mať súvis.

Medzitým sa William ocitne na bližšie neurčenom mieste niekde v Alpách, kde mu predostnú rôzne číselné sekvencie, ktoré treba dešifrovať. Tu sa stretne s Janine a spolu odhalia tajomstvo kódov, ktoré pre svet znamená armagedon. Po toľkých katastrofických scénároch z dielne USA som milo potešená „katastrofou“ z iného kontinentu. Švédsky autor napísal napínavý triler o osude ľudstva, ktorý vás vtiahne medzi múry neznámeho miesta a postaví

vás pred časovanú bombu v podobe kódov ukrytých v nás samých.

Verím, že jedným zo zámerov Fredrika Olssona bolo doslova vtiahnuť čitateľa do prostredia Álp, na vojenské cvičisko, či do Amsterdamu na strechu budovy internátu. Pocitovo to bol zážitok z prvej ruky. Mala som pocit, že som súčasťou tohto príbehu ako veľmi aktívny pozorovateľ. Príbeh ma od začiatku pohltil, knižka sa nedala odložiť len tak bokom. Filozoficky sa mi idea celého príbehu veľmi páčila. Počas čítania som si kladla rovnaké otázky, aké kladli aj hlavní hrdinovia svojim, povedzme, zamestnávateľom. Autor dômyselne použil ľudskú zvedavosť proti nám samým, z čoho vzniklo veľmi vydarené dielo. Poznáte predsa to úslovie „zvedavosť zabila mačku“. No v tomto prípade je tou mačkou ľudstvo, ktoré sa ocitne na prahu vyhynutia vlastnou hlúposťou. Po prečítaní tohto príbehu nadobudnete pocit, že za všetko, čo sa nám deje, si môžeme len a len sami, nepomôžu nám ani vedci ani šifry, iba zdravý rozum, ktorý sa niekde stratil. Pretože my, ľudia, máme tendenciu vždy hasiť to, čo nás nepáli a dokážeme vyvolať požiar, pred ktorým neujdeme.

Niekedy som mala pri čítaní pocit, že sa stratím v čase aj priestore, pretože časová os príbehu bola pospájaná z prítomnosti,

minulosti a miestami aj budúcnosti. Ktovie, či bolo úmyslom autora trochu sa zahrať s časom a súvislosťami s tým spätými. Dôležité však bolo, že si dané momenty viete uložiť do správneho poradia už v priebehu knihy a nie až na záver.

Zápletka príbehu vás bude neustále tlačiť do hľadania odpovedí na otázky, ktoré si kladli aj William a Janine a budete rovnako zúfalí, ako boli aj oni, keď im zadali úlohu rozlúštiť zmysel kódov. William bol v podstate veľmi atypickou postavou. Na začiatku príbehu to bol človek so samovražednými sklonsmi. Na pozadí celého príbehu sa odvíjala aj jeho vlastná tragédia, o ktorú sa s nikým nedokázal podeliť. Dokonca ani s vlastnou manželkou. Pomyslite si, že takého človeka nedokážu ničím prinútiť, aby pracoval pre tajnú bezmennú organizáciu. Myslela som si to aj ja. Z psychologického hľadiska mu dali zmysel, ktorý sám márne hľadal. Niečo, v čom by sa našiel a cítil sa užitočný, i keď miestami aj veľmi frustrovaný. Vedel, že to, na čom mal pracovať, sa snažili rozlúštiť rôzni vedci už posledných 50 rokov. Vedel, že toľko času nemal, nakoľko po svete sa už pohybovala časovaná bomba, ktorá vybuchla skôr, ako tomu stačili zabrániť.

Janine bola odvážnou zajatkyňou. Keby nebola skúsenou horolezkyňou, ťažko si viem predstaviť jej a Williamovu účasť pri úteku z pevnosti. Jej prekvapivé vedomosti z úplne iných odborov boli miestami nepochopiteľné, ale nevystupovali do popredia a nekazili dojem o jej špecializácii na sumerské písmo.

A samozrejme, keby sa jej nepodarilo stretnúť s Williamom na tej istej chodbe rozľahlého podzemného bludiska pevnosti, sotva by si začali dávať dve a dve dokopy. Kto z nich bol Sherlock Holmes a kto doktor Watson, sa nedalo presne povedať, pretože jeden dopĺňal druhého a spoločnými silami našli aj riešenie.

Skúsených čitateľov napínavých trilerov záver neprekvapí. Rozuzlenie celej záhady je také jednoduché, až sa mi nechcelo veriť, že tým vedcom, čo lúštili kódy pred Williamom a Janine, sa na to nepodarilo prísť. Je to však o myslení ľudí. Čím jednoduchšie riešenie sa za celým problémom schováva, tým zložitejšie zadanie má daná úloha. A ak tou úlohou je zachrániť ľudstvo, riešenie sa poskytne aj samo.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Doktor Spánok, 2014

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2014

Žáner: Horror, Thriller

Na recenzii poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + Postavy
- + Dialógy
- + Zápletky

- Miestami
tlačové chyby

HODNOTENIE:

95%



Doktor Spánok

DOKTORA SPÁNKA BY STE ZA LEKÁRA NECHCELI

Nedávno som sa istého pána v kníhkupectve spýtal, či má rád Stephena Kinga. Už si nespomínam, ktorú kingovku si to v rukách listoval, no na chvíľu odlepil od knihy zrak a potom mi odvetil: „Mal som, kým nezačal vymýšľať.“ Chvil'ú som nad tým uvažoval. Pri takom množstve napísaných kníh sa môže (alebo skôr musí?) zákonite autorovi stať, že už nemá nápady a jeho „múza“ si dala na istý čas pohov, no nie? Ale je to naozaj aj prípad Stephena Kinga? Nasledujúce riadky sa to pokúsia vyvrátiť.

Keď som sa konečne pustil do čítania tejto 600-stranovej bichle, akou Doktor Spánok (alebo „takmer“ všetky Kingove knihy) bol, s istotou som si povedal, že mi autor nasťovuje skvelý príbeh. Tento bol však od Žiarenia odlišný a to som aj s určitost'ou predpokladal. Zatiaľ čo v Žiarení dej pomaly a súvisle plynul, prenechávajúc priestor na plnohodnotné vykreslenie všetkých charakterov, tu som mal pocit, akoby sa King rozhodol pre trend dnešnej doby skúsiť písať pomocou akýchsi fragmentov. Aby som to vysvetlil zrozumiteľnejšie – príbeh bol napísaný formou kratších a dlhších kapitol, pričom sa tu striedali rôzne dejové línie a tak mal čitateľ možnosť nahliadnuť do životaviacerých postáv. Ale vráťme sa k malému Dannymu. Ten už malý vonkoncomnie je a z veľkej väčšiny sa podal najmä na otca. Ved' ako sa vraví aký

otec, taký syn. Čitateľ má možnosť dočítať sa v prvej knihe, že Danny od malička žiarí. Dokáže čítať myšlienky, vidí duchov a má sčasti jasnovidecké schopnosti. Lenže teraz z Dannyho vyrástol zrelý muž Dan, ktorý sa oddal alkoholu. Nebolo by na tom nič zlé, keby ho nemätali nočné mory a príznaky minulosti, ktoré si stále pýtajú svoju daň. Predsa len, na niektoré zážitky sa len tak nezabúda. Dan neskôr zistí uje, že alkohol žiarenie dokonca utlmuje – to je jeden z dôvodov, prečo si neodpustí nejeden pohárik. Čoskoro na to náš Dan zakotví v dome Helen Rivingtonovej – v starom hospici, kde ľudia dožívajú svoje posledné chvíle. Tam im má pomôcť v prechode na druhú stranu.

Dana v hospici prezývajú Doktor Spánok. Ako som už vyššie spomenul, jeho úlohou je zmierniť trápenie zomierajúcich ľudí. Navyše v tom nie je sám, pretože má šikovného pomocníka – kocúra. Niekde som čítal, že Kinga inšpiroval naozajstný kocúr menom Oscar. Ten vždy vedel, koho čas v danej chvíli nastal. Predsa len, zvieratá majú „šiesty“ zmysel a my snád' ani nikdy nepochopíme, ako to robia. Dan týmto ľudom pomáha, aby bol prechod bezbolestný. Keď človek umiera, vypúšťa pritom zo seba akúsi „paru“. King v tomto prípade možno odkazuje na ľudskú dušu. Ako to už je u Kinga zvykom, čitateľovi nedá vydychnuť a vy sa zrazu

pristihnete pri tom, ako horľavo obracate stránky. Autor tu rozohráva príbehy troch postáv: prvou je Dan (o ktorom sme si už čo-to povedali), druhou Abra a nakoniec nahliadneme do života Pravého uzla.

Abra je výnimočné dievča. Narodilo sa v rodine s talianskymi koreňmi a s placentou na tvári, čo podľa povier znamená, že je takýto človek obdarený jasnovideckými schopnosťami. Abra je jednou z tých, ktorí podobne ako Dan, žiaria. Svoju silu a výnimočnosť odhaľuje postupne s pribúdajúcim vekom. A čo by to bol za príbeh, keby po takomto „superdievčati“ niekto nebažil?

Tu sa dostávame k Pravému uzlu. Pravý uzol je skupina ľudí, ktorí sa živia „parou“. Prenasledujú mladé decká, ktoré žiaria a potom z nich nemilosrdne všetko vysajú. Para je pre nich akýmsi poháňadlom a elixírom života, ktorý je medzičasom čoraz ťažšie získať. Pravému uzlu velí krvilačná klobučníčka Rose, ktorá urobí všetko pre to, aby členovia zostali nažive. Lenže keď ich pri čine, pri ktorom príde o život mladý chlapec nechtiac prichytí Abra (ktorá dokáže druhým nahliadnuť do mysle), veci sa začnú komplikovať.

Ten, kto číta Kingove knihy vie, že autor je na knižnom trhu už veľmi dlho. Jeho tvorba je rozsiahla a ja sa neustále čudujem, odkiaľ čerpá nápady. Doktor Spánok sa mi páčil oveľa viac ako Žiarenie. Dej plynul rýchlejšie, román mal svižnejšie tempo a nesmierne som si oblúbil postavy (najmä Abru, do tej som sa asi zamiloval). King je vo svojom žánri majster, to musíte uznať. Dovoľm si tvrdiť, že Doktor Spánok neobsahoval veľa hororových prvkov, skôr by som ho radil medzi thrillery. Jedna akcia rýchlo striedala druhú, človek si pri čítaní ani nevydýchol. A ja som neustále čakal na to, čo mi to ten Stephen ešte pripraví.

Ako som spomenul, formálna stránka románu bola o čosi rozdielna, ale to by ste mali vnímať ako veľké plus, pretože sa cez tých šesťsto strán rýchlejšie prehryziete. Striedali sa tu rôzne uhly pohľadu či už v tretej alebo prvej osobe a čítanie sa tak stalo zaujímavejším. Keď už ste mali pocit, že o postave viete niečo viac, autor zdvihol varovný palec na znak toho, že má v rukáve ďalšie tromfy. To som už potom iba čakal, čo ďalšie na mňa vybalí. Doktor Spánok je jeden z tých románov, ktoré vám spríjemnia voľné chvíle a budete si ich chcieť prečítať znova.

Patrik Kondáš

Logitech | G
SCIENCE WINS



G502 PROTEUS CORE

UNIKÁTNA AKO VY

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









...redaktori PÓZOOOR!



klop klop klop

Ták, lemy, mám pre vás úlohu! Každý si dá

splniteľné

predsavzatie do nového roka!



Natočím najlepšiu hernú reláciu na Slovensku!



"Do Vianoc zožením pre časopis takeho sponzora, že budete oči kotúľať!"



"Napíšem najdlhšiu recenziu na svete!"



„To JÁÁÁ zariadim, aby nás už Lenka nekomandovala!“



O dve hodiny neskôr...



Tak, splnilo sa mi predsavzatie, už ma nebude komandovať...

Vyhodila ma.



...the end