Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 38 /február 2015 | www.gamesite.sk

GENERATION

TRENDY
Veda ukrytá pod tlačidlami

TOP HRA
Lara Croft and the Temple of Osiris

VIDELI SME
Birdman

Súťaž o hodnotné ceny

CREATIVE

ALIENWARE

→ HRY MESIACA:
Shin Megami Tensei IV
Freedom Wars
The Crew
Resident Evil HD remaster

→ HARDVÉR MESIACA:
Repro Urban Revolt: Vybe a Lago
Nvidia GTX 960
Logitech K400
Meizu MX3

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Noc v múzeu 3
EXODUS: Bohovia a králi
S láskou, Rosie
E. A. Poe: Archa bláznov

→ TOP TÉMY:
Kniha - Skôr než zaspím
Kniha - Swingers party
trendy - TOP 10 hier roku 2014
trendy - Gamesite Det'om - Vianoce 2014

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Karolina Růžová, Klára Šindelářová, Kristína Gabrišová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Mário Lorenc, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Miroslav Konkoľ, Eduard Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Vlha, Marek Suchitra, Ján Mikolaj, Miňo Holík, Lea Uhliarová, Monika Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Adrián Líška

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

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

Titulka
Obrázok Logitech G910 Orion Sparks RGB

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X

Editoriál

Viac ako 50 miliónov predaných konzol a celý svet je hore nohami. To je „nové Nintendo 3DS", ktoré sa dostane na trh počas najbližších dní. Túto prenosnú konzolu odsudzovalo po jej vydaní mnoho ľudí. Kvôli kozmetickému 3D efektu a zastaranému hardvéru jej veľa ľudí predpovedalo rýchly zánik a prvé mesiace tomu aj napovedali. V roku 2015 je situácia iná. 50 miliónov predaných kusov oproti 10 miliónom, ktoré má na konte PS Vita. A nový model - „nové Nintendo 3DS". Nejde o nástupcu, ale iba o vylepšenia - vyšší výkon a infračervený senzor pre plnohodnotné 3D. Senzor sníma pohyb vašej hlavy a prispôsobuje tomu zobrazenie. Rozlíšenie sa však nemení a tak sa pripravte na menší šok, keď často striedate konzolu a telefón.

Čaro Nintenda však spočíva v hratEľnosti a aj v tom, ako vám Nintendo dokáže predať konzolu, ktorú prakticky nepotrebujete. Špeciálna edícia s unikátnym krytom a hrou The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D spôsobila vo svete hotový ošiaľ. Limitovaný počet konzol sa vypredal počas niekoľkých minút. Okrem hráčov ich kupovali aj špekulanti, ktorí ich následne ponúkali za výrazne vyššie ceny na eBayi. Táto edícia sa javila ako očividný poklad, ktorý treba vlastniť a tomuto ošiaľu som prepadol aj ja. Niežeby som „nové 3DSko" potreboval (na cestách ma 100% vyťažuje PS Vita), avšak je fajn vyskúšať si obe platformy a hry z oboch svetov. Dokonca som mal aj predobjednávku, ale nakoniec vyhrali rozumné argumenty. Predsa len 240 eur za konzolu na cesty a 10 eur za nabíjačku (Nintendo šetrí) je relatívne veľa.

Hoci som kúpu odložil, plánujem sa s novým 3DSkom zoznámiť už koncom februára v DK Ružinov, kde sa uskutoční Game Expo. Ak sa chystáte (navnadil som vás dúfam úvodníkom) a chcete si vyskúšať aj 3DSko, určite sa zastavte v našom stánku. Radi vás uvidíme, pokecáme alebo spravíme selfie.

Dovtedy si však prečítajte, čo sa udialo za ostatný mesiac. Keďže sa nový rok rozbieha vždy pomalšie, dobiehali sme ešte resty z toho predchádzajúceho. A zrekapitulovali sme aj to najlepšie zo sveta filmov a hier za rok 2014.

Roman Kadlec

Redakcia hodnotí mesiac január...

Richard Mako

Január bol pomerne uhorkový a tak sa dohrávali resty. Stále ma drží Dragon Age:Inquisition multiplayer, ktorý dostal update. Koniec mesiaca sa nesie v čakaní na coop hranie Dying Light.

Roman Kadlec

Zistil som, že je zábavné hrať sa na PS Vite v MHD. V priebehu mesiaca som tak dokončil zopár nezávislých titulov, ktorých hracia doba sa pohybuje okolo 2-3 hod. Inak dobieham resty a po novej PS+ aktualizácii som sa konečne pustil do recenzovania standalone DLCčka pre inFamous.

Dominik Farkaš

Januárové sucho u mňa tento rok neplatilo, pretože som mal možnosť stráviť chvíľu pri PS4 a tak mojou hlavnou činnosťou popri skúškach bolo hranie Last of Us Remaster, Infamous: Second Son a Dragon Age Inquisiton.

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

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

Poznáme PC požiadavky pre Zaklínača 3

Ak existuje čo i len jedna PC hra, ktorej požiadavky netrpezlivo očakávali všetci hráči, je to práve Divoký hon. Tvorcovia sa zamerali výhradne na next-gen grafiku, hru spravili o niekoľko desiatok percent väčšiu, než je The Elder Scrolls V: Skyrim, a pripravili 100-hodinové dobrodružstvo vo vysoko detailnom prostredí. Mnohým bolo ihneď jasné, že asi bude potrebný nový upgrade PC.

Po zverejnení oficiálnych požiadaviek sa však karta obracia. Požiadavky totižto vôbec nie sú nijako prestrelené, držia sa sympaticky pri zemi a na plné detaily hru, zdá sa, spustíte aj na obyčajnom mainstreamovom PC stroji. Posúďte sami.

Záverečné dobrodružstvo Geralta vyjde 19. mája na PC, PlayStation 4 a Xbox One. V hre sa objaví aj knižná Ciri, ktorá by mala celý príbeh uviesť na pravú mieru, a začínajú sa šuškať aj teórie, že práve Ciri by mohla byť pokračovaním zaklínačskej série do budúcna. Nepredbiehajme však udalosti a zatiaľ sa tešme na Divoký Hon.

Minimálne požiadavky:

- Windows 7 (64 bit), Windows 8, 8.1 (64 bit)
- Intel CPU Core i5-2500K 3.3GHz AMD CPU Phenom II X4 940
- Nvidia GPU GeForce GTX 660 AMD GPU Radeon HD 7870
- 6 GB RAM
- DirectX 11
- 40 GB voľného miesta

Odporúčaná zostava by mala obsahovať:

- Windows 7 (64 bit) Windows 8, 8.1 (64 bit)
- Intel CPU Core i7 3770 3,4 GHz AMD CPU AMD FX-8350 4 GHz
- Nvidia GPU GeForce GTX 770 AMD GPU Radeon R9 290
- 8 GB RAM
- DirectX 11
- 40 GB voľného miesta

Assassín na filmovom plátne

Poznáme dátum premiéry filmu Assassin's Creed

Film Assasin's Creed bol pôvodne ohlásený na máj 2015, no spoločnosť Fox oznámila, že pevný dátum premiéry filmu by mal byť koncom budúceho roka, a to 21. decembra 2016.

Hlavného protagonistu má hrať herec Michael Fassbender, ktorý sa objavil aj vo filmoch ako X-Men alebo Prometheus. Režisérom je Justin Kürzel, známy vďaka snímke Snowtown.

Prvé zmienky o filme boli v roku 2012 a kolovali zvesti, že si vo filme zahrá Robert Downey Jr. (Iron Man), čo sa však nepotvrdilo. Dátum vydania sa teda už dvojnásobne oddialil.

Payday 2 si udržuje fanúšikov

DLC pre Payday 2 – čo si prichystali autori?

Ešte stále veľmi populárna hra Payday 2 sa dočkala ďalších DLC balíkov. Tentoraz autori pridali nové misie, pár nových zbraní a skinov. The Bomb Heist Pack stojí $6.99 a Dragan character vás vyjde na $4.99.

The Bomb Heists obsahuje nový kontakt, dva nové heisty, plánovanie heistov, naplánujte si dokonalý zločin, štyri nové masky, materiály a vzory a pištoľ LEO.

Dragan Character Pack obsahuje nového člena týmu Dragana, Lion´s ROAR Assault Rifle a unikátnu zbraň Draganov Cleaver.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...už 27. marca sa hráči Xbox One a Playstation 4 konzol dočkajú príbehu Handsome Jacka z Borderlands aj na svojich konzolách.

Táto edícia bude obsahovať aj Borderlands 2 a všetky k nemu patriace DLC, postavy a iné rozšírenia.

...legendárna hra Grim Fandango sa k hráčom dostane už 27. januára. Hra prinesie zľahka vylepšený vizuál, dynamické nasvietenie, vylepšený zvuk a podporu ovládania myšou, ktorá v pôvodnom titule chýbala.

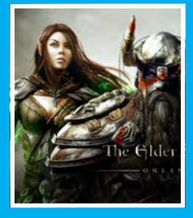
A to všetko za cenu iba 12 eur.

...vydanie fyzických kópií novej zombie hry Dying Light bolo o mesiac odložené kvôli distribučným problémom. Hru si ale stále môžete kúpiť digitálne priamo v deň jej vydania.

Fyzické kópie by mali vyjsť 27. februára.

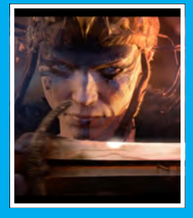
TES online ruší poplatky

MMORPG od štúdia Bethesdy v štýle známej série The Elders Scrolls ruší svoje mesačné poplatky. Hru si síce stále musíte kúpiť, rovnako tak aj DLC-čka, no odpadajú aspoň poplatky navyše.



Hellblade aj na PC

Keď bola na minuloročnom Gamescome predstavená táto sekačka pre PlayStation 4, tvorcovia hneď vytasili informáciu, že by mohla hra potenciálne vyjsť aj na PC. Herný web PC Gamer to potvrdil.



Pokračovanie Bards Tale

Bardská séria nikdy nezomrela, celú tú dobu len hibernovala, aby sa v roku 2015 vrátila v štvrtom diele The Bard's Tale 4. Hru ohlásil sám Brian Fargo na prebiehajúcom podujatí PAX South.

Fahrenheit: Indigo Prophecy

Štúdio Quantic Dream všetci dobre poznajú podľa Heavy Rain a Beyond Two Souls. Málokto však pozná ich prvotinu – Fahrenheit: Indigo Prophecy. Tá sa dočká novej edície 29. januára 2015.

NEWS

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

NEWS FEED

Lumia 435&532

Akvizícia Nokie Microsoftom pred niekoľkými mesiacmi už priniesla niekoľko výsledkov, medzi inými aj dve novinky v podobe dostupných telefónov.

V zásade ide o najlacnejšie telefóny, aké zatiaľ spoločnosť ponúka. Dizajnovo sa od seba nejako badateľne nelíšia, dokonca ani technicky od seba výrazne neodbočujú. Vybavené sú procesorom Snapdragon 200 s taktom 1,2GHz s ktorým pracuje 1GB operačnej pamäte. Údaje sú premietané na 4-palcovom displeji s rozlíšením 480×800. Používateľ má k dispozícii 8GB internej pamäte a tú je ešte možné rozšíriť microSD kartou. Konečne prichádzame k rozdielu v podobe zadného fotoaparátu, teda u 435 je to 2mpx čip, natáčajúci v rozlíšení 480. Lumia 532 bola obdarená lepším, 5mpx čipom. Samozrejmosťou u oboch zariadení je rádio, GPS a Bluetooth.

Narrative Clip 2

Aj keď v dnešnej dobe máme kamery naozaj na každom zariadení, strartupisti ani iní výrobcovia sa nenechávajú odradiť a každý mesiac predstavujú nové kamery na „bežné" nosenie.

Tento švédsky výrobca svoj produkt argumentuje tým, aby používateľom neunikla už žiadna dôležitá spomienka. Malú škatuľku so šošovkou si jednoducho pripevníte na oblečenie a fotky sa najprv ukladajú na 8GB pamäť a následne sú pripravené byť zdieľané na mobilné zariadenie.

Produkt disponuje aj lokalizačnými možnosťami ako GPS a akcelometer na správne určenie orientácie – fotografií.

Keďže ide o startup, produkt si je možné zatiaľ iba predobjednať za nemalú cenu – 167€. Myslím, že takéto možnosti určite uvítajú slovenskí investigatívni novinári či politici, ktorí sa radi nahrávajú. Akokoľvek.

BlackBerry Classic

Táto kedysi úspešná firma dnes nezažíva dobré obdobie. Posledné roky iba akoby výkrikmi z hrobu uvádza na trh novinky, ktoré sa veľmi nepredávajú a zvyčajne to končí fiaskom.

Všetko to začalo s rozmachom múdrych dotykových telefónov, ktorý firma nejako nezvládla a nechytila sa. Dnes kričí zase a volá po klasike kombinovanej s modernými funkciami. Nechce osloviť všetkých, no orientuje sa práve na manažérov, prípadne ex-používateľov ich produktov. Šťastný je aspoň americký prezident, ktorý si takto môže raz za čas vymeniť telefón, keďže biely dom kvôli bezpečnosti stále využíva produkty iba tejto značky.

Classic disponuje 3,5-palcovým displejom s rozlíšením 720×720, dvojjadrom a takisto dvoma GB operačnej pamäte. Zariadenie funguje na operačnom systéme Blackberry 10. Výrobca ho vybavil novinkami v podobe LTE, NFC a 8mpx fotoaparátom. Nezabúda ani na ochranu pred pádom v podobe hliníkového krytu či Gorilla Glass. S cenou 449$ neplánuje výrobca zrejme valcovať trh, no oživiť aspoň čiastočne svoju zašlú slávu. Možno predsa nie je až taký zlý.

Kodak IM5

V dobe, keď sa výrobca predbiehajú o to, ktorý má väčšie rozlíšenie alebo tenšie telo, prichádza Kodak akoby z inej dimenzie, resp. z inej doby. A možno aj dobre robí. Pretože nie až tak celkom ďaleko za nami je generácia ľudí, ktorá sa do tých počítačov veľmi nerozumie a takmer stále má s PC zvyčajne veľmi triviálny problém, na ktorý si veľmi častou volá nás, „odborníkov".

Je to možno generácia, ktorá zažila posledné hodiny strojopisu, no tlačidlá už veľmi nemusí. A ako vykupiteľ prichádza Kodak so svojím prvým telefónom, ktorý je trochu od veci alebo, naopak, presne k veci.

Pri pohľade na displej si možno ani veľkú zmenu nevšimnete, no pri obracaní vás prekvapí až prehnaná hrúbka a veľmi jednoduchý dizajn. Jednoduché tlačidlá na pravej strane, na ľavej sú to sloty na dve SIM karty. Ak si potrpíte na dizajn, zbytočne čítate tento článok a ak si myslíte, že Kodak ide neobyčajnosťou proti prúdu, nemýlite sa. Avšak nebude to „cool".

Posuňme sa k displeju, ten vzhľadom na to, že je veľký 5-palcov, dostal rozlíšenie „iba" 1280×720. No na druhej strane si nie každý potrpí na Retina displej, ba dokonca čím slabšie rozlíšenie, tým lepšia výdrž predsa.

Výkonom tento telefón zmietne zo stoličky. Prekvapí osemjadrový procesor s taktom 1,7GHz, s ktorým pracuje gigová operačná pamäť. Používateľ má k dispozícii 8GB a, samozrejme, to číslo je možné zvýšiť o ďalších 32.

Kodak sa nemôže nechať zahanbiť. Veď jeho fotoaparáty sú preslávené celou históriou. Preto aj v tomto zariadení ponúka niečo viac, čo sa vymyká konceptu zariadenia. 13mpx na zadnej strane prináša niekoľko zaujímavých režimov fotenia a 5mpx „selfie" kamera je naozaj niečo viac ako top. No prví, ktorí mali tú česť s týmto zariadením, hovoria o nie veľmi dobrých fotkách, ak zohľadníme fakt, kto je výrobca. To je škoda, no uvidíme sami, aké budú testy.

Prostredie a aplikácie naozaj mysleli na ľudí, ktorí nemajú s múdrymi telefónmi mnoho skúseností. Novinka prináša jednoduché menu s veľkými ikonami a základnými možnosťami, tie je, samozrejme, možné rozšíriť prostredníctvom obchodu. Celý systém beží na báze Androidu 4.4, no Kodak sľubuje aktualizáciu na verziu 5.0. Kodak ešte pridáva funkciu vzdialeného ovládania, ktorá umožňuje vašim blízkym, napojiť sa na váš telefón, a tak vám pomôcť s rozličnými nastaveniami. Dostupný by mal byť v priebehu niekoľkých týždňov za cenu približne 229€.

Zolt

Nový, univerzálny notebookový adaptér, ktorý vyčnieva svojou kompaktnosťou a funkciami, keďže okrem nabíjania samotného NB dokáže nabíjať ešte dve zariadenia, a to prostredníctvom USB. Bude dostupný v najbližších dňoch za cenu okolo 70€.

Blocks

Hodinky, ktoré fungujú na podobnom princípe ako projekt ARA od Google. Teda náramok sa skladá zo súčiastok, ktoré umožňujú uspôsobiť si hodinky presne vašim potrebám. Kompletná súprava vás vyjde na $330.

Glagla

Francúzi sú nekonvenční, to sa im musí nechať. Teda, ak sa nechcete zaťažovať s fit náramkami, sú tu topánky, ktoré všetky senzory obsahujú. Navyše sú vykurované a synchronizujú sa prostredníctvom technológie Bluetooth.

NEWS

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

Samsung SSD T1

Vel'ký ako kreditná karta, dobre vyzerá a má to 1TB SSD pamäte.

Áno, hovorím o najnovšom HDD od kórejského výrobcu, ktorý posúva latku vysoko.
V dnešnej dobe kyberútokov l'udia začínajú čoraz častejšie dbat' na bezpečnost' svojich dokumentov, a práve Samsung prináša riešenie, ktoré ul'ahčuje prácu s dátami vo všetkých ohl'adoch. S váhou necelých 25g a s vel'kost'ou o kúsok väčšou ako bežný USB kl'úč si budete môct' svoje najcitlivejšie súbory odložit' naozaj hocikde. Čerešničkou v tomto prípade je AES 256-bit šifrovanie (skoro na úrovni NSA). Testy rýchlosti zápisu ukazujú, že v niektorých prípadoch dokáže byt' až 5-krát rýchlejší, podotýkam že všetko závisí od technológie prenosu: USB2.0, USB3.0, Thunderbolt, atd'. Napríklad 3,1GB súbor dokázal z testovaného MB Air 2012 zapísat' na disk za necelých 8s. Podobne to bolo aj s odosielaním rovnakého súboru naspät', do MB cesta trvala „len" 14s. Avšak technológiami nabité zariadenie si vypýta aj svoju cenu, a teda v ponuke sa nachádzajú tri vel'kosti. S cenou začínajúcou na 179€ za 250GB a končiacou na 599€ za 1TB úložného priestoru produkt iba podčiarkuje, pre koho je reálne zariadenie určené.

Dell XPS 13

Niektorí hovoria, že týmto produktom je Dell opät' v „prvej lige" ultrabookov.

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 predlžovacieho kábla zväčšit' o d'alších 1,3 m. Predlžovací kábel je v rámci kompatibility s PC a Mac vybavený samostatnými konektormi pre slúchadlá a mikrofón. Vd'aka kombinovanému pozlátenému 3,5mm mikrofónovému audio konektoru sa slúchadlá Echelon Forest skvelo hodia aj pre už spomínané smartphony, tablety a PlayStation 4. Súčast'ou slúchadiel je taktiež ochranný cestovný obal, ktorý má rovnaký maskáčový dizajn ako headset. Slúchadlá Echelon Forest využívajú 50mm neodymové meniče, ktoré zaist'ujú lepšie pozičný zvuk v hrách. Vd'aka tomu hráč presne vie, odkial' sa ozývajú výstrely alebo kroky nepriatel'ov, 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€.

TOP 4 bizarnosti CES 2015

Panasonic Smart Mirror

Ak vám už nestačí názor vášho partnera na to, ako vyzeráte, Panasonic predstavuje múdre zrkadlo, ktoré zbiera údaje z vašej tváre a následne vyhodnotí, či treba niečo robit' alebo je všetko v poriadku.

Rollkers

Pre všetkých, ktorí nestíhajú, sú tu tieto korčule, ktoré avšak idú na elektrický pohon a dokážu vyvinút' rýchlost' 7mph. Nevýhodou je, že ich celý deň budete musiet' ťahat' so sebou. Nie je lepšie trošku si pobehnút'?

Mini Power

Jednorázová batéria vyrobená z kartónu, ktorú po nabití môžete opät' recyklovat'. Podl'a vel'kosti nabije batériu na 2,4 alebo 6 hodín. Je malá, odolná a vel'mi praktická. Avšak projekt je zatial' iba vo vývoji.

Belty

Zase nás chce snímat', tento gadget cieli na naše brucho, ktoré sa pri ňom vel'mi dobre mat' nebude. Totiž, zariadenie dôsledne sleduje stav a prípadné zväčšovanie vášho žalúdka a pri prípadnom prejedení začne šialene vibrovat'.

Logitech G300s Optical Gaming Mouse

Špičková 9-tlačítková herná myš aj pre pravákov aj pre l'avákov

V ponuke spoločnosti Logitech sa objavil nový prírastok do G-rady herných produktov, myš Logitech G300s Optical Gaming Mouse. Myš je v podstate malým updatom legendárnej obojručnej G300, ktorá prišla na trh v auguste 2011.

Na prvý pohl'ad má takmer identický dizajn. Oproti G300 má inovovaná G300s modrý spodok a čierny vrch (G300 bola čierno-strieborná). Myš má univerzálny dizajn a je rovnako pohodlná v pravej aj v l'avej ruke. Vyrobená je z kvalitných materiálov, ktoré využívajú aj d'alšie modely série G. Po stranách sú jemne drsné gumené úchyty, aby sa lepšie držala a aby bol úchop pevnejší aj ked' sa vám pri hre napr. potia ruky. Ostatne tomu napomáha aj samotný materiál tela, ktorý je hydrofóbny - podobne ako pri celej sérii Logitech G.

Optický senzor myši G300s má maximálne rozlíšenie 2500 DPI a myš má vlastný mozog, ktorý si dokáže zapamätat' všetky dôležité nastavenia. Do vstavanej pamäte je možné uložit' až tri profily hry alebo hráčov, takže môžete menit' nastavenia aj bez spúšt'ania softvéru alebo ju prenášat' a pripájat' k rôznym počítačom bez nutnosti zakaždým menit' konfiguráciu. Nastavitel'né podsvietenie po stranách umožňuje priradit' ku každému profilu jednu zo siedmych, resp. ak berieme do úvahy aj čiernu (vypnuté svetlo), jednu z ôsmych základných farieb. Okamžite tak aj vizuálne viete, ktorý profil je práve zvolený a viete si tak l'ahko vybrat' kl'účové prednastavenia.

Myš je určená pre hráčov a preto nechýba možnost' okamžitej zmeny citlivosti rozlíšenia DPI od 250 až po 2500 DPI. Najvyššia citlivost' je dôležitá pre rýchle prechody obrazovky a nižšia je zas dobrá pre presné zamierenie s presnost'ou na jeden pixel (sniper), takže myš má pomerne univerzálne využitie pre všetky typy hier od FPS až po MMO. Koliesko myši má jemné krokovanie, čo je vhodné napr. pre výber zbrane alebo presné nastavovanie. Vol'nobeh u tohto modelu k dispozícii nie je a koliesko nemožno naklápat' ani do strán. Ide však o hernú myš a tieto funkcie by pre mnoho hráčov boli skôr na obtiaž, než na úžitok.

Frekvencia odozvy je u tohto modelu 1 milisekunda, takže si môžete byt' istí, že každý príkaz bude vykonaný bez omeškania. Myš G300s je teda až osemkrát rýchlejšie než bežná myš USB a zachytáva vaše pohyby s vysokou presnost'ou. Pochvalu si zaslúžia aj klzné podložky. Polytetrafluorethylenová klzná plocha eliminuje trenie prakticky na každom povrchu, čo umožňuje rýchlejší pohyb, plynulejší posun kurzoru a vyššiu presnost'.

Klzné plochy majú životnost' až 250 km a na základe inžinierskych testov je odhadovaná životnost' primárnych tlačidiel 10 miliónov kliknutí, čo je síce menej, než ponúka Logitech u svojich vlajkových myší G502, G402 alebo G700s, ale stále je to viac než ponúka konkurencia v podobnej cenovej hladine. Vd'aka odolnej konštrukcii je táto myš schopná prežit' aj to najintenzívnejší hranie a vydrží všetko, čo po nej budete očakávat'. Myš má deväť programovatel'ných ovládacích prvkov, čím umožňuje presunút' kl'účové príkazy z klávesnice na tlačidlá myši, ktorá je lepšie prístupná.

Svoje príkazy vašim obl'úbeným hrám môžete priradit' vel'mi jednoducho pomocou softvéru LGS (Logitech Gaming Software), ktorý vám zároveň sprístupní aj funkcie aplikácie Arx Control – využitie mobilného telefónu alebo tabletu ako doplnkového displeja pre hry, ovládanie multimédií alebo monitorovanie systémových prostriedkov. Prostým pretiahnutím nastavenia si môžete v LGS prispôsobit' profily tlačidiel a snímanie pohybu pre l'ubovol'nú hru, ktorú hrávate. Využit' sa dá aj automatická detekcia hry pre načítanie prednastavených konfigurácií. Program tiež spolupracuje s klávesnicami a headsetmi série G, takže si môžete vytvorit' makrá len raz a potom ich zdiel'at' aj s ostatnými zariadeniami tohto radu.

Myš Logitech G300s Optical Gaming Mouse je už dostupná prostredníctvom e-shopu na stránke Logitech za koncovú cenu 39.99 € (1 049 CZk) aj s dopravou aj na Slovensko zdarma. V našich obchodoch ju očakávame pravdepodobne v priebehu niekol'kých týždňov.

NEWS

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Rychlý a zběsilý kapitán Kirk a jeho parta

Ohledně Star Treku 3 se zase dějí věci. Poté, co byl minulý týden odvolán režisér Roberto Orci, našel snímek nového tvůrce. Třetí díl série natočí režisér Justin Lin, který je zodpovědný za poslední díly Rychle a zběsile. Roberto Orci zůstává jako producent, nicméně ani jeho scénář, na kterém poslední měsíce pracoval, nebude použit.

Další projekty od kultovního tvůrce

Kevin Smith bude mít i nadále napilno. Zatímco se jeho dokončený snímek Tusk dostal nedávno na Bluray a DVD, Smith pilně připravuje další dva díly své severské trilogie, včetně odkládaného a velmi očekávaného pokračování své nejslavnější série -Clerks III. Nyní to ovšem vypadá, že ani toto nebude vše, neboť na pár let odkládaný hokejový projekt Hit Somebody získal peníze a plánuje jej koncem roku začít natáčet.

Assassin's Creed a další projekty se konečně hýbou kupředu

20th Century Fox oznámili v průběhu minulého týdne několik změněných dat premiér. Nejdůležitější je oznámení premiéry videoherní adaptace Assassin's Creed, se kterou to v poslední době vypadalo pochybně. Nakonec se do kin přeci jen v dohledné době podívá, konkrétně 21. prosince příští rok. O měsíc se posunuje datum premiéry pokračování restartu Fantastické čtyřky, která se dostane do kin letos. Druhý díl Fantastické čtyřky 2. června 2017. Posunuje se i pokračování Úsvitu planety opic, které se podívá do kin 14. července 2017. K tomu ještě oficiálně potvrdili, že sólový snímek mutanta Gambita, ve kterém si hlavní roli zahraje Channing Tatum, se k divákům dostane 7. října 2016.

Jak je to s dalšími seriály Marvelu?

I přesto, že se první seriál Marvelu pro stanici Netflix, Daredevil, dostane k divákům už 10. dubna tohoto roku, s ostatními plánovanými seriály z tohoto bloku to vypadá zatím nejistě. Sami zástupci internetové služby se vyjádřili, že sami zatím neví, kdy a jak se další seriál dostaví. Je tak dost možné, že se dostaví jeden seriál ročně, tedy Daredevil v roce 2015, Jessica Jones v roce 2016, Luke Cage v roce 2017 a Iron Fist v roce 2018. Tím bychom plánovanou týmovku The Defenders měli dostat v roce 2019.

Hra o trůny v kinech

Seriál Hra o trůny se dočká speciálního uvedení dvou epizod z předešlé série ve formátu IMAX ve vybraných kinech, které doprovodí premiéru prvního dílu nové série v témže obrazovém formátu. Premiéra v klasickém formátu na televizních obrazovkách byla stanovena na 12. dubna.

Rekordman Clint Eastwood

Clint Eastwood si připisuje rekord. Jeho novinka Americký sniper, která byla nominována hned na šest ocenění Oscar, se totiž po omezené distribuci během Vánoc přesunula do široké distribuce, ve které se jí ohromně dařilo. Z třech a půl tisícovek kin si toto válečné drama došlo pro devadesát milionů na tržbách, což pro snímek znamená nový rekord nejenom v rámci lednových startů, ale také v rámci zimy (počítán začátek roku leden/únor). Předešlým rekordmanem v této kategorii byl snímek Mela Gibsona Umučení Krista s výsledkem 83 milionů na tržbách.

Castingové novinky:

- Režisér Rupert Wyatt natočí jako jeden ze svých dalších projektů desetidílný sci-fi seriál Echo Chamber.
- Mike Colter bude komiksový Luke Cage pro seriálový i filmový vesmír Marvelu.
- Elle Fanning by se mohla objevit v novince Nicolase Windinga Refna The Neon Demon.
- V komiksovce Deadpool se objeví i TJ. Miller a Ed Skrein.
- Trojice herců ze snímku The Raid a jeho pokračování, Iko Uwais, Yayan Ruhian a Cecep Arif Rahma, bude přítomna v letošním pokračování Star Wars: Síla se probouzí.
- Scarlett Johansson si zahraje hlavní roli v hrané adaptaci kultovní klasiky Ghost in the Shell.
- Televizní veterán Edward James Olmos se objeví v Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.
- Liam Neeson se objeví v remaku snímku The Escapist.
- Michael Keaton by se mohl objevit v Kong: Skull Island. Jedná také o účasti v biografickém snímku o vzniku fast foodového řetězce McDonald's.
- Bradley Cooper si zkusí režii ve snímku Honeymoon With Harry.
- Dobrodružný snímek Pete's Dragon přidává do svého obsazení Michaela C. Halla a Wese Bentleyho.
- Guillermo del Toro zpracuje dlouho připravovaný snímek Carnival Row jako seriál pro službu Amazon.
- Tom Hardy opouští Suicide Squad, náhrada zatím nebyla nalezena.
- Tom Cruise a režisér Doug Liman po Na hraně zítřka spojí opět síly v dobovém thrilleru o drogách s názvem Mena.
- Jennifer Lawrence se objeví ve snímku The Dive o pokusu Audrey Mestre o překonání světového rekordu ve skocích do vody, který ji stál život. Režíruje Francis Lawrence a produkuje James Cameron.
- D. J. Caruso by mohl převzít režii G. I. Joe 3.
- David Fincher a Ben Affleck spolu budou spolupracovat i na dalším snímku, kterým je remake klasiky Alfreda Hitchcocka Cizinci ve vlaku.
- Brad Pitt, Christian Bale, Steve Carell a Ryan Gosling se objeví v dramatu Adama McKaye The Big Short na motivy stejnojmenné knihy. Liam Neeson by se nebránil čtvrtému dílu 96 hodin.

Aktualizované data premiér:

- Očista 3 se do kin dostane 1. července 2016.
- Pokračování Avatara se zpozdí minimálně o rok. Druhý díl nečekejte v kinech dříve jak v roce 2017.
- Snímek Rona Howarda V srdci moře se také zpozdí. Místo půlky března jej uvidíme až v půlce prosince.

*Víc informací na **www.MOVIESITE.sk***

TOP 10 hier za rok 2014

Dominik Farkaš – MarkusFenix

Platformy: PC, Xbox One, Xbox 360

10. Castlevania: Lords of Shadow 2
Z kraja začnem s hrou, ktorá zbierala hodnotenia od tých najvyšších, po tie najnižšie a výskyt tejto hry v rebríčku naznačuje, že u mňa hra zapadala do prvej kategórie. Výborný súbojový systém, zachované prvky preskúmavania prostredia a postupného zberania nových schopností, famózny soundtrack (u mňa najlepší za tento rok) a zaujímavý príbeh spôsobili to, že som hre odpustil aj zle nadizajnované stealth pasáže a výborne sa pri hraní bavil.

9. The Evil Within
Úprimne nenávidím, ked' výbornú hru ničia rozhodnutia technického rázu (vol'ba idTech enginu a pod) a preto ma z časti mrzelo, že tak výborná hra ako The Evil Within musela bojovat' s následkami takýchto rozhodnutí. Iná'c som, až na pár prvkov, nemal výhrady. Výborná hratel'nost' založená na manažmente zdrojov, tichom postupe a premýšl'aní pred tým, ako stlačím kohútik mi pripomenula, aké kvalitné môžu byt' survival hry.

8. Wolfenstein: The New Order
Nepamätám si striel'ačku z pohl'adu prvej osoby, ktorá mi poskytla tak dobrý pocit zo strel'by ako nový Wolfenstein (maximálne Metro sa približovalo). Bol zábavný a dodávajúci pocit moci, čo bolo podporené možnost'ou strel'by z dvoch zbraní naraz a masaker „space Nazies' bol tým pádom famózny. To bolo doplnené solídnym B-čkovým príbehom, ktorý sa na nič nehral. Dúfam, že Machine Games sa od tohto titulu odrazia k žánrovo podobným, no ešte vypilovanejším hrám.

7. Forza Horzion 2
Som človekom, ktorý potrebuje špecifické vlastnosti v žánri pretekárskych hier, aby ma zaujala. A Forza Horizon 2 to presne splnila. Súťaživosť, atmosféra, dobrý balans medzi arkádou a simuláciou, doplnené a vel'mi pekné grafické spracovanie a dôraz na sociálne prvky. A množstvo obsahu zaručuje zábavu na desiatky až stovky hodín.

6. Super Time Force
V indie sekcii som počas roka narazil na poklad v podobe zaujímavej 2D plošinovky/striel'ačky, ktorá sa inovatívnym spôsobom hrá s časom a ponúka hráčovi hromadu možností pri prechádzaní, obohatenú o „pixel style' grafické spracovanie. Rozhodne odporúčam zalovit' v indie vodách a kúpit' si túto hru.

5. South Park: The Stick of Truth
Ako fanúšik seriálu som prirodzene hru očakával, aj ked' história hier s touto licenciou nie je vel'mi pozitívna. No Obsidian spravili hádam všetko tak ako mali, takže občas som mal pocit, že hrám novú sériu seriálu. Všetko čo robí South Park South Parkom bolo prítomné aj v Stick of Truth a tak mi neostávalo nič iné, iba trošku ohundrat' trochu kratšiu kampaň, lebo mimo toho som sa vynikajúco bavil.

4. Titanfall
Som hráč, ktorý trávi vel'a času (možno až príliš vel'a) hraním multiplayerových FPS hier. A od Titanfallu som čakal, že zatrasie stagnujúcimi vodami v tejto oblasti. A presne to sa podarilo. Famózne vybalansovaná asymetrická multiplayerová FPS, ktorá skombinovala to, čo som považoval za neskombinovatel'né. 160 hodín hovorí samo za seba, a teším sa na d'alšie desiatky hodín až do doby, kedy nepríde dvojka.

3. Middle Earth: Shadow of Mordor
Shadow of Mordor by si miesto v rebríčku zaslúžil iba pre svoj Nemesis systém, ktorý je podl'a mňa v danom žánri revolučný. No autorom vyšlo z hl'adiska mechaník hratel'nosti hádam všetko na čo siahli. Živý svet, zmysluplný progress systém, výborný súbojový systém, pekné grafické spracovanie. Akurát ten príbeh mohol snád' byt' ešte o niečo lepší.

2. Sunset Overdrive
Pre mňa je toto najväčšie prekvapenie roka. Hra, ktorá open world obalila do vlastných pravidiel plných pohybu, grindovania, dashovania a likvidácie tisícky nepriatel'ov. K tomu navyše dodala unikátny zbraňový arzenál, špecifický štýl humoru, dlhú hernú dobu, zábavný co-op a farebné a kvalitné grafické spracovanie, no najmä štýl.

1. Dragon Age: Inquisition
Vel'ké očakávania často končia vel'kým sklamaním. No v prípade Dragon Age to neplatí. Strach o príbeh po presunutí série do vel'kých prostredí bol neopodstatnený, hratel'nost' ostala výborná. Výborne napísané postavy tak isto prispeli ku kvalite príbehu svojou čast'ou. Navyše, hra je z hl'adiska obsahu a dĺžky masívna, čo človek v dnešnej dobe určite ocení. A aj tá rôznorodost' prostredí a komplexnost' herných mechaník je výborná. Congratz Bioware.

Miňo Holík - minoq

Platformy: PC

10. Styx: Master of Shadows
I ked' si titul v očiach kritického publika žiadnu vel'kú slávu nevydobyl (koniec koncov, i v mojej recenzii si odniesol len priemerných 60%), v kontexte toho, že ku väčšine t'ahákov tohto roku som sa nedostal (áno Wastelands 2, Dragon Age: Inquisition a Divinity: Original Sin, na vás sa pozerám) a ruku v ruke s tým, že stealth žáner môžem – je táto priemerná stealth hra vo výsledku vlastne dobrá stealth hra.

9. Wildstar
Bývali časy, kedy som bol závislý. Závislý na drogách. Konkrétne na online svetoch, v ktorých som odhodil za hlavu všetky starosti, nasadil si na seba t'ažkú zbroj bojovníka a v rukách zvieral obojručný palcát. Po WoW-ku a SWTOR mi d'alšiu dávku poskytlo práve štúdio NCSoft so svojím Wildstarom, ktorý mi vybudovaným svetom, systémom boja a štylizáciou pripomenul tie krásne "zlaté časy".

8. Risen 3: Titan Lords
Ako fanúšik série Gothic a Risen som si tretí diel rozhodne nemohol nechat' ujst'. Mňa osobne tematika pirátstva druhého dielu bavila viac než som čakal, preto som sa v "trojke" našiel takmer okamžite a svojou príznačnou atmosférou,

prepracovanost'ou a podobnost'ou práve so sériou Gothic som znova raz ukotvil na pár dni v týchto, pre mňa už známych, vodách.

7. This War of Mine
"Vojna, vojna sa nikdy nemení," bolo povedané a všeobecne aj platné. Dokonca aj vo videohrách, kde je viac než zaužívané hráča postavit' do roly vojnového hrdinu, najlepšie vyvoleného, ktorý ako jediný môže všetko zmenit'. Samotný konflikt zároveň vývojári vyobrazujú strihom Michaela Baya, kde vám tie epické momenty doslova zatĺkajú do oči. Štúdio 11 bit však hráčov vytrhlo zo zavedených kol'ají a hráčovu úlohu postavilo do roly civilistu, ktorého ciel' je prežit', zaobstarat' si dostatok jedla, medikamentov a, samozrejme, prítomnost' iných preživších, ktorí sú na vašej strane, v rovnakej situácii, v rovnakých sr*čkách...

6. FIFA 15
Ďalší futbalový ročník, ktorý opät' raz je o kopačku bližšie k dokonalému zážitku z atmosféry hry. Futbalová séria FIFA má na mojom zozname "Pravidelne hrávaných titulov" naozaj čestné miesto, a tých pár zápasov týždenne si proste, musím dat'. Futbalovým nadšencom nemusím vysvetl'ovat'...

5. The Wolf Among Us
Štúdio Telltale Games vie rozprávat' príbehy. Svojím grafickým spracovaním mu zároveň dodávajú ten pravý šmrnc, ktorý je potrebnou ingredienciou pri tvorbe dramatického deja a temnej atmosféry. Tej som si pri hraní prvej série The Wolf Among Us, ktorá dokonale spracovala ekosystém komiksového sveta Fables, pochmúrnej a skazenej štvrte Fabletown, kde sa v koži šerifa snažíte zachránit' topiaci a strácajúci sa poriadok, užil požehnane. Milovníci adventúr a dobrých príbehov – tu ste správne.

4. Lords of the Fallen
Nepovažujem sa za nejakého extra hardcore hráča, ktorého uspokojí len dostatočne vel'ká výzva, bez ktorej by to vôbec nemalo zmysel. Myšlienka Demon's Souls, neskôr zdedenej prostredníctvom série Dark Souls, sa mi však páčila už od samého začiatku a túžba zabit' v týchto hrách desiatky hodín a stovky životov bola viac než vel'ká. Na radu teda prišiel počin Lords of the Fallen, ktorý nastolenú ideu vyššie zmenených titulov pretransformoval do čosi prívetivejšej podoby, pri čom som už neotál'al, titul pokoril a rozhodne neol'utoval.

3. The Vanishing of Ethan Carter
"Mám rád adventúry. Mám rád inteligentné príbehové adventúry. Mám rád The Vanishing of Ethan Carter. Filozofia, s akou bývalí autori zo štúdia People Can Fly pristupujú k tvorbe rozprávania príbehu, je inšpiratívna a pre hráča, ktorý baží po "hlbšej hĺbke" zážitku, bude počas hrania predstavovat' vodu pre jeho mlyn." Krátky výrok z našej recenzie a myslím, že aj hlavný dôvod, prečo sa do hry pustit'.

2. Middle-earth: Shadow of Mordor
Jednoznačne najlepšia hra z univerza Pána Prsteňov, ktorý si popri kvalitne spracovaných stratégií zaslúži aj kvalitne nadizajnovanú rubačku. Mix Assassin´s Creed a Batmana bola tak trochu stávka na istou, pričom ja osobne som ju ocenil bez nejakých väčších pripomienok. Skrátka a jednoducho: dobre sa to hrá, dobre sa na to pozerá. Čo viac chýba?

1. Alien: Isolation
Osobne by som na prvé miesto nepasoval, pretože sa hry na skrz žánre hodnotia skutočne ťažko, no pokial' by som to mal zvolit' len čisto podl'a toho, pri čom som sa bavil úplne najviac, bol by to najnovší prírastok do rodiny Votrelcov – Alien: Isolation. Neustále plíženie, herné mechanizmy a dych berúca atmosféra mi padli ako uliate a ako pre fanúšika filmov je pre mňa štúdio Creative Assembly, štúdiom číslo jedna za rok 2014.

Richard Mako – Coky
Platformy: PS4, PS3, PC

10. Stronghold Crusader 2
Aj ked' pokračovanie slávnej stratégie nenaplnilo očakávania fanúšikov ani kritiky, stále je to jedna z mála kvalitných stratégií momentálne na trhu. Väčšina kvalitných prvkov z originálneho dielu, skombinovaná so zopár vylepšeniami a pekným grafickým kabátom a novým multiplayerom, zaručujú niekol'ko desiatok kvalitných RTS hodín.

9. This War of Mine
Je ironiou, že väčšina takzvaných vojnových hier popisuje príbehy vojny z hl'adiska vojakov, či iných bojovníkov. Poväčšine sú to ale obyčajní l'udia a ich každodenné príbehy, ktoré robia vojnu vojnou. Tento indie titul tak dokázal vyjadrit' emócie a príbehy l'udí, spojené s každodennými t'ažkými rozhodnutiami štýlom, akým sa to neodvážili ani renomované herné korporácie a ich herné série.

8. Company of Heroes 2: Ardenes Assault
V dnešnej dobe na poli RTS hier nemáme vel'ký výber. A o to menej kvalitných, a ešte k tomu s tématikou 2. Svetovej vojny. Ardenes Assault pokračuje v skvelo zabehnutých a fungujúcich herných mechanikách zakomponovaných do vel'mi fajn kampane popisujúcej t'ažké boje aliančných jednotiek v nehostinných Ardénach. Skvelá zábava na dlhé zimné večeri.

7. Plants versus Zombies: Garden Warfare
Už klasicky skvele spracovaný svet a milé animácie Plants versus Zombies sa EA podarilo až výnimočne zakomponovat' do hratel'nostných mechanizmov zjednodušeného Battlefieldu. Pridajte k tomu super COOP mód a ako ja, aj vy sa určite zabavíte na dlhé hodiny masakrovaním zombíkov, či porážania kvetín.

6. South Park: Stick of Truth
South Park je samo o sebe kultovou záležitost'ou, no doposial' sa nikomu nepodarilo jej kvalitné prevedenie do herných sfér. Stick of Truth však dokazuje, že to je možné a tak sa neopakovatel'né Cartmanove hlášky a zvrátený humor dostáva aj do hry, ktorá sa nie len výborné hrá, ale je aj neskutočne zábavná. Proste South Park so všetkým čo k tomu patrí.

5. Middle Earth: Shadow of Mordor
Jednoznačne najväčšie prekvapenie roka. Titul, o ktorom sa spočiatku vel'mi nehovorilo, prekvapil svojím výborným spracovaním nie len mňa, ale aj celú hernú scénu. Odvážny počin štúdia priniesol svoje ovocie a Shadow of Mordoru tak patrí jednoznačne miesto medzi TOP hrami tohto roka.

4. Call of Duty: Advanced Warfare
Od Call of Duty sa každoročne vel'a inovácií nečaká, no štúdio Sledgehammer a ich prvý počin s touto sériou vniesli do hry úplne

nový život. Výborný gameplay a herné mechanizmy, ktoré prináša zakomponovanie Exoskeletonu, robia z Advanced Warfare skoro novú hru. Ak ste niekedy mali radi staré CoD typu Modern Warfare, určite si tento nový, hoci scifi počin, vyskúšajte.

3. Dark Souls 2
Síce sa na technickú stránku nového Dark Souls zniesla vlna kritiky, doručil From Software po hratel'nostnej stránke presne to, čo hráči chceli, ba pravdepodobne ešte viac. Skvelá hratel'nost', ťažké boje a zaujímavé lokácie, ktoré dopĺňa skvelý multiplayerový systém, doručujú Souls zážitok, ktorý sme čakali. S ohlásením next gen verzie sa už teraz neviem dočkat' na vylepšenú technickú a grafickú stránku.

2. Dragon Age Inquisition
Jedným slovom - Bioware. Toto štúdio je už rokmi overená záruka kvality, čo potvrdzuje vydávaním jedného lepšieho dielu svojich sérií za druhým. Po menšom sklamaní Dragon Age 2 však štúdio prichádza z Inquisitionom, kde napráva všetky chyby 2jky hrou, ktorá je bezmála hrou roka 2014. Vel'a vecí by sa určite dalo spravit' lepšie, no netreba hl'adat' chyby tam, kde nie sú. Jednoznačne moja hra roka 2014.

1. Wateland 2
Aj ked' som za moju hru roka vybral Dragon Age: Inquisition, špeciálne miesto v mojej hernej kolekcii roku 2014 aj tak patrí tejto klasike. Vel'a z hráčov už ani nedúfalo, že sa pokračovania Wastelandu dočkáme, no sny starých klasikov, ktorí vyrastali na pôvodnom diely a starých Falloutoch sa naplnili. Brian Fargo sa tak dočkal svojho sna a priniesol bodku za príbehom Desert Rangerov Arizonskej púšte. Proste 'Masterpiece", ktorý by nemal chýbat' v zbierke žiadneho klasického RPG fanúšika.

Roman Kadlec – JC
Platformy: PS4, PS3, PS Vita, PC

10. The Crew
Tento rok bol na automobilové hry pomerne chudobný. Driveclub mierne sklamal a hoci ani The Crew nezbiera vysoké známky, jazdenie virtuálnou Amerikou si neskutočne užívam.

9. The Sims 4
Táto hra vyt'ažovala moje PC tento rok najviac. Ja som síce nehral, ale frajerka vyprodukovala pät'desiat hodín. A ked' sa vám v jeden deň narodia za sebou trikrát dvojičky a následne trojičky, viete, že Sims do tohto rebríčka jednoznačne patrí.

8. Wolfenstein: The New Order
Prijemné prekvapenie a jedno z najpríjemnejších oživení značky. Má všetko čo má vpis mat'.

7. Call of Duty: Advanced Warfare
Je to síce klišé a cod je stále o tom istom, ale AW má vynikajúcu atmosféru. Cod ma takýmto spôsobom nelapil od dôb MW2.

6. Assassin's Creed Unity
Hovorte si čo chcete, ale Unity je od dôb druhého Assassina to najlepšie, čo sa v sérii objavilo. Chválim nové herné prvky.

5. Infamous: Second Son
Najlepšia exkluzivita pre PS4 tento rok. Dobrá hratel'nost' a výborná prezentácia schopnosti novej konzoly.

4. South Park: The Stick of Truth
Takto by mali vyzerat' licencované hry. Výborne kombinuje zábavnú hratel'nost' a to najlepšie zo sveta South Park. A žid ako povolanie v RPG... Na nezaplatenie.

3. Velocity 2X
Najlepšia hra, akú ponúkla ps Vita z vlastnej produkcie. Vizuály klamú, ale táto hra má všetko potrebné. Chytl'avú hratel'nost' a výbornú výzvu, ktorá núti neustále zdokonal'ovat' sa.

2. NHL 15
Zabudnime na hodnotenia a kritiku. Celú sezónu som v NHL neodohral už viac ako 10 rokov. A potom prišla 15-ka na PS4. Je jasné, že má v mojom srdci špeciálne miesto.

1. Diablo III: Reaper of Souls
10-ky hodín strávených v diable je pádnym dôvodom pre prvú priečku. Datadisk spravil z Diabla tú hru, ktorú všetci očakávali už pri vydaní pôvodnej trojky. Prvý polrok som zabíjal cash na PC, druhý na PS4. A stále sa k tomu vraciam.

Maroš Goč - BlackHalo
Platformy – PC

10. The Vanishing of Ethan Carter
Táto adventúra od pol'ského štúdia The Astronauts na mňa zapôsobila hlavne fantastickým vizuálnym štýlom, ktorý tento rok prekonal všetky hry. Geniálna atmosféra vyšetrovania zmiznutia chlapca Ethana bola síce kazená opakujúcim sa riešením vrážd, no nelineárny priechod otvoreným, melancholicky vykresleným svetom mi proste vyrazil dych.

9. Lara Croft and the Temple of Osiris
Čo si môže dlhoročný hráč priat' viac ako pozerat' na nežne sa pohupujúce prsia Lary Croft v novej hre? Tento spin-off je síce opät' izometrický ako predchodca Guardian of Light, no to neberie nič z Larinho kúzla. Egypt, hádanky, sfingy, múmie, boss fighty, to je proste moje siedme nebo. Aj ked' sa tu síce ten povestný „WOW' efekt už nedostavil, Lara Croft má stále čo povedat'. Temple of Osiris je opät' raz výborná akčná adventúra.

8. Lords of the Fallen
Táto hra je jednoznačne najlepším počinom štúdia CI Games (bývalí City Interactive). Aj ked' možno neoplýva takou istotou ako prvý Dark Souls, má dostatočné kvality na to, aby sme mohli o hre hovorit' ako o konkurencii pre slávnu „Souls' sériu. Nádherná grafika, skvelý súbojový systém, ťažká hratelnost'. Pre fanúšikov hard-core RPG hier určite skvelá príležitost'.

7. Dark Souls II
Táto hra ma zanechala tak nejako rozpolteného. Je výborná, o tom niet pochýb, no čo oproti prvej časti stráca, je to kúzlo všade prítomnej smrti, nešťastia a beznádeje. To som v dvojke jednoducho až také výrazné nenašiel. Hra taktiež nemá až také zapamätatel'né postavy a bossov. Zvyšok je ale stále skvelý. To som ešte nespomenul fantastickú dlc trilógiu The Crown Trilogy, ktorá kvality Dark Souls II ešte o niečo zvyšuje.

6. The Evil Within
Keby je táto hra asi o jednu tretinu kratšia, hovoril by som o najlepšom survival horore od čias prastarého Resident Evil 2. Shinji Mikami je proste diabol v l'udskej koži. Len on totiž dokáže vykresl'ovat' tie najohavnejšie predstavy takým bravúrnym spôsobom, pri ktorých začnete pocit'ovat' niečo mazl'avé vo vašich nohaviciach. Škoda len niekol'kých nepresvedčivých úrovní na konci hry, tie celkovú kvalitu dost' potápajú.

5. Shadowgate
Ak by ste si chceli niekedy otestovat', ako sú na tom vaše nervy, odporučil by som vám doslova pekelnú hru Shadowgate. Táto hra je tak neskutočne ťažká, že som ju osobne nikdy nedohral. Vedzte, že som chcel, snažil som sa, no prehral som. Ani mal'ovaná grafika, či famózny soundtrack vám nepomôžu zahnat' myšlienky, že budete musiet' hru opakovat' od úplného začiatku. Niekedy to znamená, že ste sa trápili niekol'ko hodín proste zbytočne.

4. Shin Megami Tensei IV
Prísť po dlhých jedenástich rokoch znova na obrazovky monitorov a opät' raz absolútne zabodovat', to dokážu len tie najväčšie série. Shin Megami Tensei je jednou z nich. Štvrtá časť si v ničom nezaostáva s predchodcami a predstavuje spletitý dej v zaujímavom post-apokalyptickom prostredí jemne dotknutom cyberpunkom, nel'útostnú obtiažnost' a tú najlepšiu grafiku, akú môžete na 3DS nájsť. Proste JRPG fantázia bez chybičky.

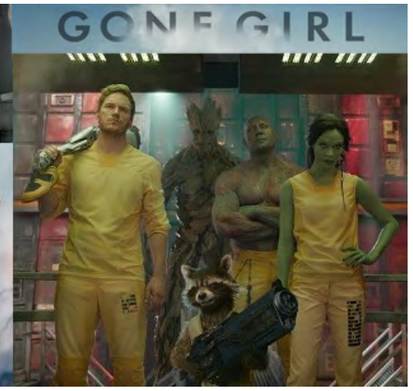
3. Middle-earth: Shadow of Mordor
Táto hra je nielen, že pre mňa asi tou najlepšou akčnou adventurou tohto roka, no zároveň aj najväčším prekvapením. Priznám sa, že som jej nedával vel'ké šance, no potom som si musel t'ukat' na čelo. Súbojový systém je úchvatný, grafika v ničom nezaostáva a atmosféra by sa dala krájat'. Najväčším triumfom je ale Nemesis systém, ktorý rúca stereotypnost' žánru a posúva hru nad ostatné žánrovo podobné tituly.

2. Valiant Hearts: The Great War
Hra s najväčším srdcom. Prekrásna protivojnová agitka plná pamätihodných postáv a situácií. Pravda, nie je to najťažšia hra na svete, no nebojím sa povedat', že má na druhej strane to najväčšie srdce. Bezkonkurenčný soundtrack tvorí minimálne 50% atmosféry a na záver hry nejednému vtisne slzy do očí. Fantastický herný a audiovizuálny koncert, na ktorý nikdy nezabudnem.

1. Divinity: Original Sin
S určením hry roka som nemal vôbec problém, pretože som si na Dragon Age: Inquisition a Legend of Grimrock II, dve najväčšie konkurencie Divinity: Original Sin, proste nenašiel čas. Divinity je úžasná pocta klasickým izometrickým CRPG s hutným, pútavým príbehom, skvelým ťahovým systémom súbojov, nádhernou fantasy atmosférou a dĺžkou tak vel'kou, že by moderných hráčov mohla skôr odradit'. Nie je bez chýb, no je na druhej strane tak komplexná, že jej nejaké tie prešl'apy bez problémov odpustím.

TOP 7 filmov v roku 2014

S koncom roka 2014 som si pre vás pripravil aj ja nádielku tých najlepších filmov, ktoré by nemali zostať nepovšimnuté, alebo inak povedané: „ktoré si musíte hneď pozrieť". Nezabúdajte, že každý ma rád niečo iné a ospravedlňte ma, ak si nižšie nenájdete ten svoj TOP. Naopak budem rád ak svoj TOP 7 rebríček zverejníte v komentároch. BTW: Prečo práve top 7 ? No lebo 6 je príliš málo a 8 už trocha veľa ;-)



Captain America: Zimný vojak (Captain America: The Winter Soldier)

Každý fanúšik komiksov by nemal prehliadnuť jednu z najlepších „marveloviek'. Vo filme je viacero úsekov alebo vtipných výrokov, ktoré poukazujú na predchádzajúce „marvelovky' a to nielen na predchádzajúcu časť, Captain America: Prvý Avenger (2011), ale aj napr. Avengers: Pomstitelia (2012) a iné. Keď teda nemáte prehľad v Marvel produkcii a nechce sa vám pozerať všetko, odporúčam zhliadnuť aspoň prvú časť Captain America a spomínanú snímku Avengers: Pomstitelia, ktorá vás zároveň pripraví na očakávanú novinku Avengers: Age of Ultron (dátum premiéry je 30. 4. 2015).

Na hrane zajtrajška (Edge of Tomorrow)

Emily Blunt a Tom Cruise ako zohratá dvojica prispeli k nezabudnuteľnému filmovému zážitku. Invázia mimozemských tvorov sa snaží spustošiť Zem (a darí sa im výborne), pričom má schopnosť vrátiť čas a bojovať znova, s rozdielom, že taktiku súpera (teda nás ľudí) už poznajú. Pre nás zaručene prehratý boj, až kým túto schopnosť nezíska náš záchranca Bill Cage, alias Tom Cruise. Rozhodne odporúčam všetkými 10-timi :)

Strážcovia Galaxie (Guardians of the Galaxy)

Druhá „marvelovka'? Áno, áno! Môžem ja za to že podobné filmy zbožňujem? Za tento film ale ručím. Skvelá „komixovka' plná humoru, sarkazmu a takých tých vtipov, ktoré sa už z väčšiny filmov vytrácajú. Samozrejme, nechýba akcia a pekné efekty, zmysluplný a napínavý príbeh. Navyše si nemusíte pozrieť žiadne iné filmy z tejto tvorby, pretože táto „marvelovka' je úplne nová a nenadväzuje na žiadnu predchádzajúcu.

Stratené dievča (Gone Girl)

Pre filmových fanúšikov, príliš neobľubujúcich sci-fi, som vybral mysteriózu drámu, ktorá určite stojí za to. Čo spraví chlap, ktorému zmizne manželka? Snaží sa ju nájsť. Celá aféra je ale strašne čudná a nikto nevie, čo sa stalo. Vy sa však nemusíte báť, že vás budú trápiť a tajiť pravdu celé 2 hodiny, pretože už cca v polovici filmu začnete tušiť pravdu. Koniec koncov nie je to detektívka. Kto si Stratené dievča od Davida Finchera ešte nestihol pozrieť, nech neváha. Ben Affleck svoju rolu zahral na „jedničku'.

Hobit: Bitka piatich armád (The Hobbit: The Battle of the Five Armies)

Nič pre človeka, ktorý nemiluje fantasy a Stredozem. Áno, všetci ostatní máme vo zvyku porovnávať Hobita s Pánom prsteňov (2001, 2002, 2003) ale nezabúdajme, že už ubehol nejaký ten čas od natočenia poslednej časti Pána prsteňov, takže digitalizácií a s tým súvisiacimi efektami, sa nevyhneme. Nie je tomu inak ani v poslednej časti Hobita. Sklamanie? Určite nie. Mne je len smutno, že ďalší príbeh zo Stredozeme sa do kín už s najvyššou pravdepodobnosťou nedostane.

Na vine sú hviezdy (The Fault in Our Stars)

Romantickú dušu tento film určite poteší. Príbeh dvoch tínedžerov, ktorých boj s chorobou spojí láska. Ako sa to celé skončí vám prezrádzať nemienim. Podľa niektorých hodnotení je tento film označovaný za najlepšiu romantickú drámu tohto roku (2014). Určite si aj poplačete tak si namiesto popcornu vezmite radšej „kapesník'. :)

Interstellar (Interstellar)

Na filmy Christophera Nolana sa tešia všetci. Ani tentokrát nesklamal a natočil vynikajúce sci-fi o cestovaní v galaxiách skrz čiernou dierou. Aby ste nemali po filme mierny chaos odporúčam si prečítať základné info o čiernej diere a relativite času. V druhej polovici filmu sa vám to bude hodiť. Skvelý film a niet k tomu viac, čo dodať. Napísať na zoznam a v blízkej budúcnosti pozrieť ! :)

Jakub Sekerčák

GAMESITE DEŤOM

BILANCIA A NAŠE PLÁNY DO BUDÚCNOSTI

Už od zrodu portálu GAMESITE.SK v roku 2009 sa naša redakcia prostredníctvom projektu GAMESITE DEŤOM každoročne snaží vyčarovať trochu radosti na detských tvárach. Ani rok 2014 v našom zámere pomáhať nič nezmenil. Sponzorské dary a príspevky, ktoré sa nám podarilo vyzbierať od vás, milí čitatelia, našli svoj nový domov tesne pred Štedrým dňom – v utorok 23.12.2014.

Uplynulý rok (2014) bol z pohľadu nášho charitatívneho projektu iný. Zlomový. Môžeme ho považovať za rok začiatku zmien, ktoré si pre našich najmenších pripravujeme a postupne budeme implementovať.

ČO NÁS VEDIE K ZMENÁM?

Vrásky na čele nám pribúdajú vďaka štyrom hlavným nedostatkom, ktoré pozorujeme. Základným a najväčším je neustále sa zmenšujúca podpora a účasť zo strany našich fanúšikov a niektorých sponzorov. V porovnaní s prvými ročníkmi zbierok sa počet príspevkov neustále znižuje. Domnievame sa, že tí, ktorí mohli a chceli prispievať, už svoje možnosti vyčerpali, a nových fanúšikov, ktorí sú ochotní podať pomocnú ruku týmto spôsobom, doposiaľ nepribudlo toľko, aby sme tento negatívny trend boli schopní zvrátiť.

Ďalším veľkým sklamaním pre nás bola ignorácia nášho projektu tretími stranami. S návrhom na spoluprácu sme oslovili pomerne veľké množstvo firiem. Žiaľ, okrem jedného zamietavého stanoviska (ktoré si vážime, a veľmi pekne za neho ďakujeme) sa nám zvyšné spoločnosti k návrhu vôbec nevyjadrili a úplne nás odignorovali.

Tretím kameňom úrazu, na ktorý pravidelne narážame, je počítačový hardvér. Rôznymi cestami sa nám do rúk dostávajú použité počítačové zostavy alebo komponenty, z ktorých sa snažíme poskladať kompletný a zmysluplný pracovno-herný nástroj. Často sa dostaneme do patovej situácie, kde nám chýba niektorý z kľúčových komponentov, alebo keď sa už poskladaná a funkčná zostava „zosype". Táto situácia sa zopakovala už niekoľkokrát a my sme museli naozaj veľmi promptne reagovať a lepiť vzniknutú dieru na poslednú chvíľu. Obávame sa, že takto poskladané a darované zostavy nemusia mať dlhú životnosť a teda radosť, ktorú takto sprostredkujeme, môže mať pomerne krátke trvanie. Nevieme nijako garantovať funkčnosť a môžeme len dúfať, že všetko bude fungovať ako má čo najdlhšie.

Posledným a veľmi závažným iniciátorom zmien je fakt, že spolupráca s niektorými detskými domovmi a ich zástupcami nebola na takej úrovni, ako sme si predstavovali. Nechceme a nebudeme to ďalej konkretizovať, ani ohovárať, radšej to zovšeobecníme do dvoch širších tém. Stali sa nám prípady, keď zástupca detského domova (riaditeľ/ka) neprišiel na vopred dohodnuté stretnutie a odovzdávanie príspevkov, ktoré sme vyzbierali a priniesli. V detskom domove nás nikto neočakával a avizované fotenie a ani rozhovor teda nebolo možné zrealizovať. Miesto toho nám bolo službukonajúcim pracovníkom detského domova stroho povedané, aby sme všetko, čo máme zložili do prázdnej izby. Na náš následný telefonát a neprijatý hovor nebola žiadna odozva.

Skutočnosť, ktorú chceme najviac zdôrazniť a zvýrazniť v súvislosti s fungovaním detských domovov, ktoré sme mali možnosť navštíviť a pozorovať, je naše smutné konštatovanie. Vo veľkej časti zariadení sme cítili nezáujem o deti a dianie okolo nich. Vychovávateľky a vychovávatelia, s ktorými sme sa v niektorých prípadoch stretli, pôsobili hrubo, neangažovane a chladne. Sme si vedomí faktu, že každý z nás môže mať zlý deň, ale tento typ práce si podľa nás vyžaduje úplne iný prístup, pretože je veľmi dôležitým poslaním v živote opustených detí. Nemal by byť braný ako obyčajné povolanie.

Touto cestou by sme chceli vzdať hold všetkým tým riaditeľkám, vychovávateľkám a vychovávateľom, sociálnym pracovníkom i ostatným zamestnancom detských domovov, z ktorých bolo cítiť ozajstný záujem o deti, ich dobro a budúcnosť. Ďakujeme za milé slová, poďakovania, aj ukážky fungovania vašich zvereneckých domácností. Ďakujeme za to, že investujete svoj čas, svoju energiu, lásku a dušu tam, kde je veľmi potrebná.

ZMENY

Pri plánovaní akcie GAMESITE DEŤOM – VIANOCE 2014 sme dospeli k záveru, že nastal čas posunúť sa s našim projektom o krok ďalej a ponúknuť tak našu pomoc inému typu sociálne znevýhodnených detí. Vybrali sme si deti žijúce v náhradnej rodinnej starostlivosti, konkrétne v pestúnskej starostlivosti. V súčasnosti sa nám táto cesta zdá byť správnejšia, minimálne s prihliadnutím na fakt, že deti umiestňované v pestúnskej starostlivosti sú špecificky vybrané a novou rodinou naozaj chcené. Omnoho potešujúcejšie je ale zistenie, že tieto deti nie sú brané ako cudzie, práve naopak. Po pomerne krátkom čase sa dokážu stať plnohodnotnými členmi rodiny a nespochybniteľne do nej zapadnúť. Rozdiel medzi tým, ako sú vnímané tieto deti a deti v detských domovoch je markantný. Rozhodli sme sa preto pomôcť práve týmto rodinám. Veríme, že radosť, ktorú sprostredkujeme bude dvojnásobná, pretože tak ako potešíme deti, potešíme aj ich náhradných a obetavých rodičov.

SPOLUPRÁCA

O spoluprácu pri hľadaní vhodných rodín sme poprosili dve neziskové organizácie, ktoré sa v rámci svojich aktivít intenzívne venujú takémuto typu rodín. Konkrétne sme oslovili MIESTO POD SLNKOM, n.o. a občianske združenie NÁVRAT. Z oboch organizácií sme dostali kladnú odozvu a potešila nás ochota nájsť rodiny vhodné pre náš projekt, ako aj potenciál pre dlhšiu spoluprácu.

VIANOCE 2014

Ako už bolo v úvode spomínané, tohtoročné vianočné odovzdávanie bolo realizované tesne pred Štedrým dňom, v utorok 23.12.2014. Opäť sme sa zamerali na východné Slovensko. Tentokrát sme ale navštívili v rámci jedného dňa dve miesta. Najprv sme boli v Prešove a odtiaľ sme sa vybrali do obce Poproč (pri Jasove).

V Prešove sme navštívili miestnu pobočku občianskeho združenia Návrat, kde sme mali dohodnuté stretnutie s pestúnskou rodinou, ktorú sme si po vzájomných konzultáciách vybrali. S prihliadnutím na ich súkromie a pohodlie sme sa dohodli na odovzdávaní na neutrálnej pôde. Z rovnakého dôvodu nebudeme uvádzať mená, ani ďalšie špecifickejšie informácie. Po krátkej chvíli od nášho príchodu na miesto sa otvorili dvere miestnosti, kde sme sedeli a netrpezlivo očakávali príchod pestúnskej rodinky. Štyri nesmelé očká, ktoré nevedeli, čo môžu očakávať, boli nasledované hlavou rodiny. Po krátkom rozhovore, v ktorom sme sa vzájomne predstavili a vysvetlili si podstatu nášho projektu, sme priniesli balík, ktorý sme pre deti mali prichystaný. Najväčším lákadlom bola najnovšia generácia hernej konzoly Xbox 360 aj s pohybovým senzorom Kinect. K tomu bolo pribalených niekoľko novších i starších herných titulov, medzi ktorými nechýbal štartovací balíček Disney Infinity, momentálne medzi deťmi veľmi obľúbený. Okrem hernej konzoly deti dostali aj pár drobností, ktoré sa nám podarilo vyzbierať. Knihy, plyšové hračky a našla sa tam aj spoločenská hra. Toto všetko od Vianoc patrí domácnosti, v ktorej žijú tri deti v pestúnskej starostlivosti a ďalšie dve, ktoré sú umiestnené v profesionálnej náhradnej starostlivosti. Pevne veríme, že z darčekov majú veľkú radosť a že ich využívajú naplno.

Druhá rodina, ktorú sme pri finišovaní vianočných príprav navštívili, žije v obci Poproč. Opäť sa zámerne vyhneme zdieľaniu konkrétnych informácií. O pomoc pre túto rodinu nás veľmi úpenlivo požiadali z organizácie Miesto pod Slnkom. Rodinu tvoria dvaja chlapci a otec, ktorý sa o nich sám stará najlepšie, ako je to možné. Chlapci donedávna využívali starší požičaný počítač, ktorý sa im, žiaľ, pokazil, a to im značne skomplikovalo prípravu do školy. Rozhodli sme sa zareagovať a vzniknutú dieru zaplátať. Tesne po obede sme zavítali k nim domov a priniesli sme im kompletný počítač s LCD monitorom a kôpkou počítačových hier. Popri montáži a demonštrácii počítačovej zostavy sme sa dozvedeli, že minimálne jeden z chlapcov pozná našu stránku GAMESITE.SK a ostal veľmi prekvapený, že sme si našli cestu priamo k nim. Veríme, že si prečíta aj tento článok a s úsmevom na nás bude dlho spomínať.

Pripravenú sme mali ešte jednu kompletnú počítačovú zostavu, ktorá mala byť v daný deň odovzdaná, avšak občas veci nevyjdú úplne tak, akoby sme si predstavovali, a preto bude táto zostava súčasťou nášho nasledujúceho odovzdania pri príležitosti MDD.

POĎAKOVANIE

Touto cestou by sme sa chceli veľmi pekne poďakovať všetkým, ktorí sa podieľali na realizácii zbierky GAMESITE DEŤOM – Vianoce 2014. Kompletný zoznam ľudí, od ktorých sme príspevky obdržali, nájdete na konci článku. Ďakujeme spoločnosti Microsoft, ktorá dodala hernú konzolu Xbox 360 s pohybovým senzorom Kinect, ako aj slušný balík hier na čele so štartovacím balíčkom Disney Infinity. Ďakujeme inzertnému serveru Senzabazár za dodanie gitary so zosilňovačom (tie zatiaľ neboli odovzdané a prenášajú sa do zbiery k MDD 2015).

Veľmi pekne ďakujeme všetkým prispievateľom z radu našich fanúšikov. Možno to ani neviete, ale spravili ste veľkú vec.

Ďakujeme organizáciám Miesto pod Slnkom a Návrat za skvelú spoluprácu a pomoc pri nájdení vhodných rodín pre náš projekt.

Osobne chcem povedať veľké ďakujem Lenke, ktorá nemalým dielom pomohla s realizáciou celého projektu a v daný utorok trpezlivo a ochotne plnila aj úlohu diľkového taxikára.

NÁVRHY

Už dlhší čas sa pohrávame s myšlienkou založiť vlastnú neziskovú organizáciu, ktorá by nám pomohla eliminovať nedostatky, ktoré pri realizácii nášho charitatívneho projektu pozorujeme. Tu sa však na svetlo sveta dostáva dôležitá otázka. Stretne sa táto iniciatíva s pozitívnou odozvou od našich čitateľov? Sú ľudia ochotní prispieť finančne (či už vo forme dobrovoľného voliteľného príspevku na účet, alebo formou 2% z daní)? Rozumieme tomu, že nie každý má hry, ktorými môže alebo chce prispieť. Preto prichádzame s takouto myšlienkou. Potrebujeme k tomu váš názor a vašu aktívnu odozvu. Potrebujeme vedieť, ktorým smerom sa máme vydať, aby sme smerovali našu energiu a čas k niečomu, čo bude úspešné.

OTVORENÁ DISKUSIA

Týmto by sme chceli rozprúdiť diskusiu na túto tému. My svoju predstavu už máme, ale radi by sme sa dozvedeli aj váš názor. Využite preto možnosť vyjadriť sa pod článkom, e-mailom alebo prostredníctvom našich stránok na Facebooku (GS, GSD). Páči sa vám smer, ktorým sme posunuli náš projekt? Čo si myslíte o iniciatíve založiť neziskovú organizáciu? Prispeli by ste v takomto prípade? Máte pre nás nejaké iné návrhy?

DO ZBIERKY GAMESITE DEŤOM – VIANOCE 2014 PRISPELI:

Emil Jakubčo
Martin Mečiar
Rastislav Lukáč
Erik Stopka
Lukáš Matijka
Microsoft
Inzertný server Senzabazár
ShamanTM

Keď sa povie klávesnica

...alebo veda ukrytá pod tlačidlami

Klávesnica je základným ovládacím zariadením pre počítače, no napriek tomu o nich pomerne málo vieme. Viete napríklad niečo viac o rozdielnych technológiách, ktoré používajú rôzni výrobcovia? Viete, čo okrem dizajnu odlišuje lacnú a drahú klávesnicu? A aký je rozdiel medzi „bežnou" a tou mechanickou?

Ak je vašou prioritou cena a stačí vám klávesnica zo supermarketu za 5 €, pokojne tento článok preskočte. Pokiaľ však máte hlavu otvorenú a nebojíte sa íst' do hĺbky problému, pokúsime sa vám vysvetliť tie najdôležitejšie veci a pomôcť vám zorientovať sa v danej problematike, aby ste si vedeli správne vybrať. Špeciálne z pohľadu hráča je totiž veľmi dôležité vybrať si správne, pretože tu predsa ide o život!

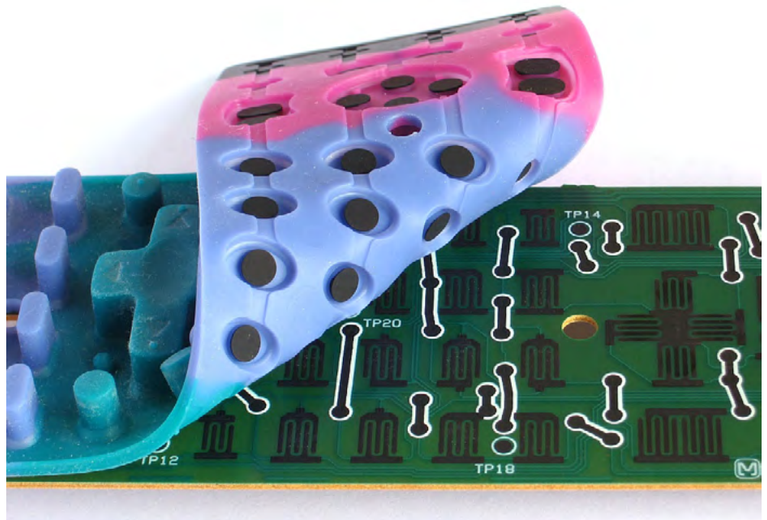
Všeobecne sú dnes pre gamerov najlepšou voľbou mechanické klávesnice. Na pochopenie prečo, si najskôr povieme niečo všeobecnejšie o problémoch, s ktorými klávesnice bojujú.

Klávesnica totiž nie je nič iné než množstvo tlačidiel poprepájaných vodičmi. Je to ako mať kopec vypínačov napojených na sústavu vodičov, ktoré rozsvecujú žiarovky. Ak to chcete urobiť efektívne, musíte využívať jeden drôt pre niekoľko vypínačov. Veľmi podobné je to aj v počítačovej klávesnici.

Predstavte si situáciu, že naraz stlačíte dva a viac kláves. Čo sa stane, resp. čo by ste očakávali, že sa má stať? Nuž, popravde je ťažké jednoznačne odpovedať, pretože to, samozrejme, závisí od konštrukcie a samotnej technologickej výbavy konkrétnej klávesnice. Mohlo by to vyvolať tzv. ghosting, čiže jav, keď stlačenie dvoch klávesníc vyzerá ako keby ste stlačili niečo úplne iné – tretí kláves, čiže napr. súčasné stlačenie, alebo aj stlačenie vo veľmi krátkom čase po sebe A + S by vyzeralo úplne rovnako, ako, dajme tomu, stlačenie F.

Tento jav sa však už vyskytuje pomerne zriedkavo, a dokonca aj lacnejšie klávesnice sú už voči nemu čiastočne imúnne. Výrobcovia využívajú 2 Key Rollover blocking (skrátene označované aj 2KRO), čiže pri stlačení klávesu zablokujú ostatné. Ghosting však môže byť aj žiaducim, pretože napr. tzv. modifikačné klávesy SHIT, ALT, CTRL, WIN alebo FN v kombinácii s inými klávesmi majú vyvolávať ghostingovú reakciu (ak stlačíte napr. SHIFT + 2, vykreslí sa vám @, teda za predpokladu, že máte nastavené anglické rozloženie kláves).

Číslo uvádzané pred KRO (Key Rollover) udáva maximálny počet kláves, ktoré je možné stlačiť na danej klávesnici súčasne. Ak je uvedené písmeno N, znamená to „nekonečno". Za zmienku stojí fakt, že klávesnice s dnes

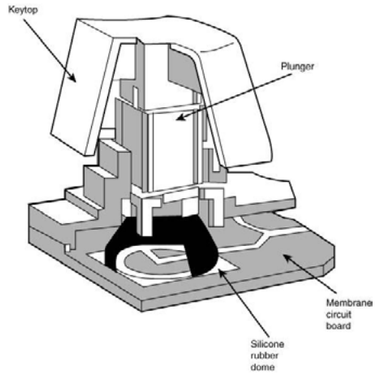


už nepoužívaným starším rozhraním PS/2 disponujú bežne NKRO. Tento jav sa vyskytuje viac až pri USB pripojení, ale výrobcovia ho už vedia výborne eliminovať. Bežné herné klávesnice využívajú „anti-ghosting' fixne na vybraných blokoch klávesnice, napr. na blok WASD kláves. Pre väčšinu hier plne postačuje 6KRO, ale keďže máme desať prstov, pridáva sa k nemu ešte ako bonus kombinácia aj so štyrmi modifikačnými klávesmi.

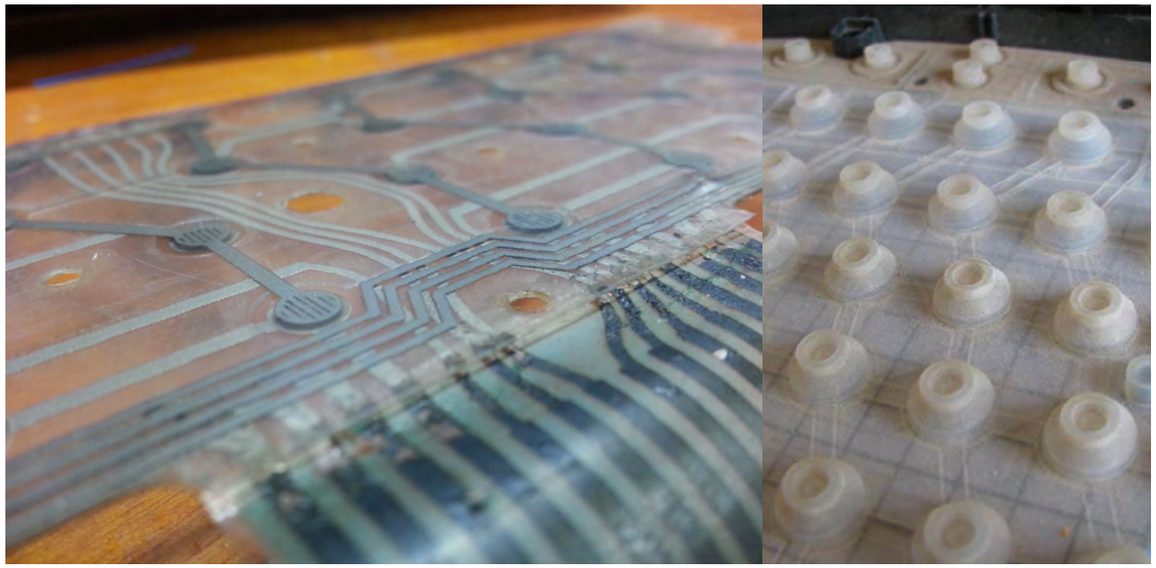
Ďalším neduhom pri stlačení kláves je tzv. Key Bouncing. K nemu dochádza rovnako pri mechanických, tak aj pri bežných klávesniciach. Ide o jav, keď prichádza k mnohonásobnému zopnutiu pri stlačení – zjednodušene si to môžete predstaviť ako „niekoľkonásobné preskakovanie iskry medzi dvoma elektródami' (neberte to, prosím, doslovne, ide len o prirovnanie pre lepšiu predstavivosť).

Výrobcovia to riešia umelým mikro oneskorením rádovo na úrovni milisekúnd. Key Bouncing je kratší pri mechanickej klávesnici (obvykle tak 5ms), kde spínače reagujú ovel'a presnejšie. Pri bežných klávesniciach je toto brzdenie, keď je signál blokovaný, závislé na kvalite ich prevedenia. Je to jedna z vecí, ktorá rozlišuje lacných výrobcov od tých lepších. Oneskorenej odozvy pri opakovanom stlačení sa však, na rozdiel od myší u klávesníc, obávať nemusíte, pretože ide naozaj len o tisíciny sekundy, a pri stlačení aj viac ako stokrát za sekundu, čo je prakticky nemožné – snáď tak pre Supermana, je to stále len nepatrný, zanedbateľný čas.

Aké spínače využívajú klávesnice?

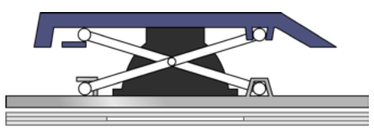


Najbežnejšie spínače tvoria gumené klobúčiky (rubber domes), ukryté spolu s nejakým jednoduchším mechanizmom pod plastovými tlačidlami. Guma sa tu stará o odpor, ktorý cítite pri stláčaní kláves a zabezpečuje tiež, aby sa kláves vrátil po stlačení hore. Ten istý princíp



využívajú napr. aj dial'kové ovládače pre AV techniku – je to gumený výlisok s množstvom kopúl, ktoré sú de facto priamo tlačidlami – vo vnútri majú vodivé jadro, ktoré pri kontakte prepojí vodiče na doske plošného spoja.

Pri stláčaní tak treba prekonávať určitý odpor, ktorý nie je malý, a predstavuje preto záťaž na ruky. Aby došlo k správnej reakcii (ku kontaktu), treba stlačiť kláves až na doraz. Prítlak je pritom veľmi nerovnomerný. Je príliš náročné zabezpečiť, aby sa guma správala pod každým tlačidlom rovnako a identicky reagovala na stlačenie v každom smere, aby nastal presný, rovný kontakt vodičov. A preto je veľmi dôležitá presnosť stláčania, nakoľko pri labilnejšej konštrukcii kláves nemusí byť výsledok vždy ideálny. Klávesnice preto často používajú rôzne podporné konštrukcie a pomocné vodiace mechanizmy pre klávesy s doplnkovými plastovými pružinkami (na obrázku nižšie je napr. "nožnicový" systém používaný najbežnejšie u notebookových klávesníc).

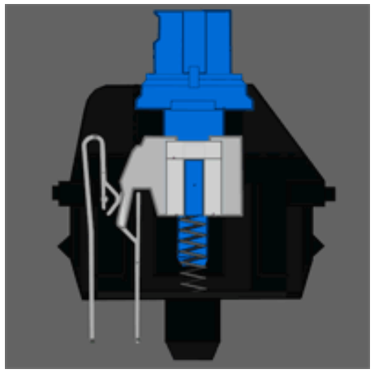


Len pre zaujímavosť, pod najväčším klávesom SPACE je uložených obvykle niekoľko paralelných spínačov (najbežnejšie 3 – 4 spínače, ktoré reagujú úplne rovnako), aby sa zabezpečila rovnaká reakcia pri stlačení ako v strede, tak aj pri okraji klávesu.

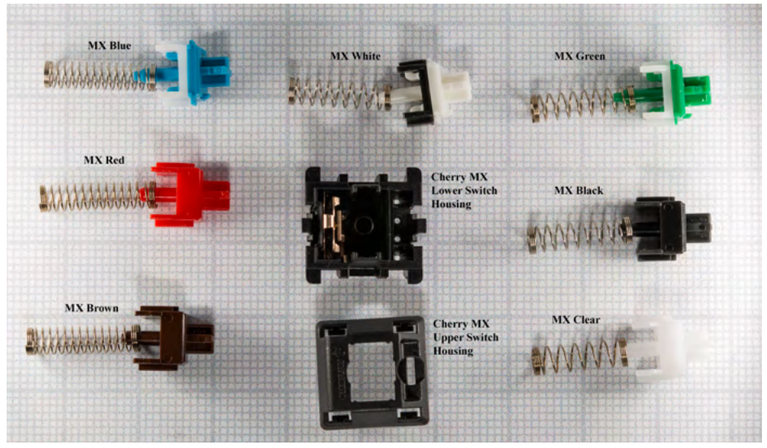
Mechanické spínače

Ako už názov napovedá, mechanické klávesnice sú postavené na mechanických spínačoch, ktoré tvoria zároveň aj vodiaci mechanizmus kláves. Samozrejme, nejde o žiadnu novinku, pretože už prvé počítače využívali mechanické klávesnice. Ich výroba je však pomerne náročná (a najmä drahá), a preto sa hľadali lacnejšie alternatívy. Na niekoľko rokov sa od mechaník upustilo, no vďaka gamingu sa teraz opäť vracajú a ich ceny sú stále zaujímavejšie.

Každé jedno tlačidlo tvorí samostatný mechanizmus, ktorý je dnes nezriedka doplnený aj o podsvecujúcu diódu (u najnovších spínačov dokonca s RGB podsvietením, vďaka čomu sa dá meniť farba podsvietenia každého klávesu).



Existuje celý rad mechanických spínačov a každý má iné vlastnosti, ktoré nemusia vyhovovať úplne všetkým. Najpoužívanejšie sú spínače Cherry, ktoré nájdete takmer u všetkých výrobcov, no výnimočne sa dá naraziť aj na spínače Topre alebo Alps.



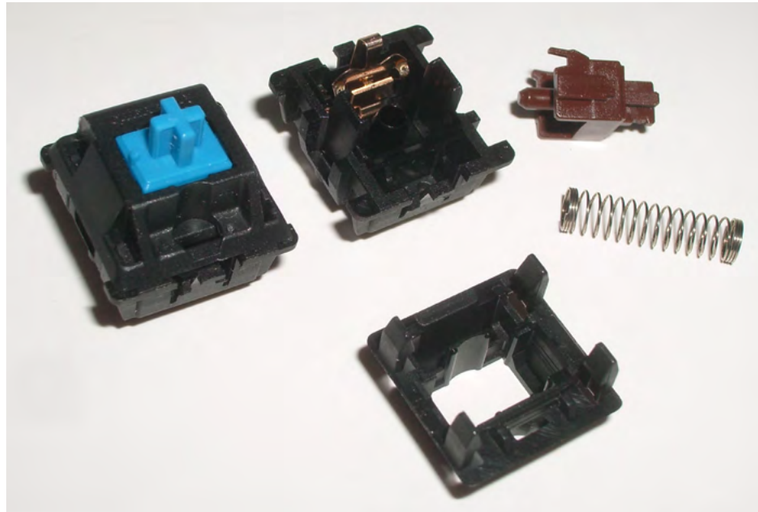
No a, samozrejme, veľkou výnimkou je aj najnovšia klávesnica Logitech G910, ktorá zatiaľ ako jediná na svete používa spínače označované ako Romer G z vlastného vývoja spoločnosti Logitech. Majú však veľmi zaujímavé parametre, a preto sa k nim ešte vrátime v našom článku o kúsok neskôr.

Spoločným prvkom všetkých mechanických klávesníc je príjemnejšie písanie a vysoká životnosť. Každý spínač by mal zvládnuť okolo 50 miliónov úderov (Logitech dokonca udáva pri Romer G viac ako 70 miliónov). Spínače kladú prstom prirodzenejší menší odpor a klávesy nie je nutné stláčať až na doraz. Hodnota odporu kláves sa udáva v gramoch a závisí od typu spínačov.

Dnes najbežnejšie používané Cherry MX Brown napr. kladú odpor na úrovni 45 až 55 gramov (podľa konkrétneho modelu) a výrazne tvrdšie spínače MX Black sú určené pre prekonávanie odporu až 80g (skoro dvojnásobne tuhšie) – to už sa blíži bežným klávesniciam, ktoré potrebujú aj viac ako 90g – rubber dome kláves však kladie veľmi rozdielny nelineárny odpor pri stláčaní.

Rozdiel medzi MX Brown a Black pritom netvorí len pružina v spínači. Klávesnica využívajúca spínače Cherry MX Brown je vhodnejšia napríklad aj na písanie a tu je menší odpor vhodnejší. Tento druh spínačov má aj malú hmatovú odozvu, čiže vám dá najavo, keď je už zopnutý kontakt.

Väčšina mechanických spínačov dnes spína kontakt už pri stlačení na 2mm, pričom „doraz" (celkový zdvih kláves) tvorí asi dvojnásobok – 4mm. Znamená to, že nemusíte prekonávať taký silný odpor ani stláčať klávesy až na doraz,



a môže preto reagovať ovľa rýchlejšie než pri tradičnej klávesnici. Potreba prekonávať nižšiu silu však môže viesť aj k nechceným preklepom.

Spínače Cherry MX Black sú lineárne, bez hmatovej odozvy, ktorú však hráči spravidla nepotrebujú. Pri hre sa stláčajú klávesy takou rýchlosťou, že je odozva zbytočná, no pre písanie je tento typ veľmi nevhodný. Šikovný hráč však dokáže využiť tieto spínače a vie vyvinúť v hre citeľne vyššiu rýchlosť než na inej klávesnici.

Samotné spínače slúžia aj ako vodiaci mechanizmus kláves a ak majú lineárnu charakteristiku, neprekonávate žiadne odporové špičky ako pri tradičných klávesniciach.

Často používané sú Cherry MX Blue, ktoré sú nelineárne (pri stláčaní kladú rozdielny odpor), majú prepínač s hmatovou a aj zvukovou odozvou, takže sú výhodné aj pre písanie, ale hráči ich v obľube príliš nemajú. Bod uvoľnenia je totiž u tohto spínača vysoko nad bodom zopnutia, a je preto vcelku náročné opakovane vyvolávať stlačenie pri extra vysokej rýchlosti. Spínače kladú vcelku rozumný odpor a na jeho prekonanie stačí sila okolo 50 – 55g. Zriedkavo môžete naraziť na tento spínač aj s odporom na úrovni okolo 60 – 65g alebo pod označením MX Clear.

Samozrejme, toto nie je prehľad všetkých typov spínačov, ale mali by to byť tie najpoužívanejšie typy, na ktoré môžete naraziť pri klávesniciach predávaných u nás. Ostatne, ak narazíte na niečo iné, nie je problém hodiť to do Google a nájsť detailnejšiu špecifikáciu, však?

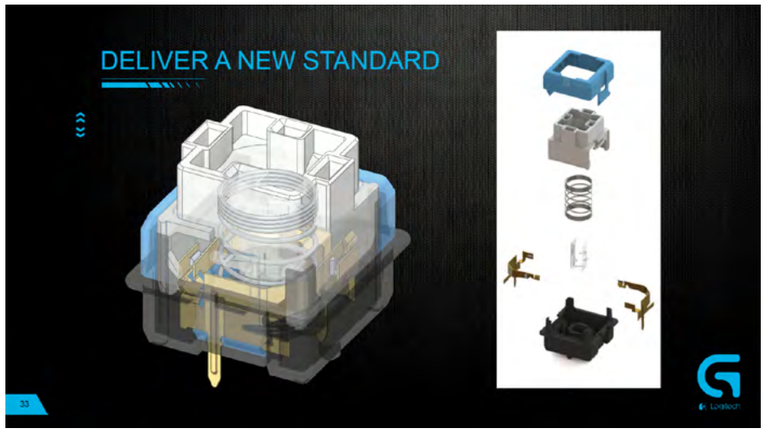
Najväčšou nevýhodou mechanických klávesníc (hneď po vyššej cene) je ich hlučnosť. Niektoré spínače cvakajú veľmi hlasno a keďže hráči sú noční vtáci, je to viac ako kritické (v noci aj ten najmenší hluk vnímame ovľa citlivejšie). Hluk sa vyskytuje aj keď nemá klávesnica hmatovú odozvu. Spínače sa síce dajú používať aj potichu (najmä ak stačí prekonať dráhu len 2mm), avšak musíte ich stláčať pomalšie, a to sa pri hre nedá a pri písaní je to vysoko neefektívne.

Mechanické klávesnice Logitech

Problém vyššieho hluku u mechanických klávesníc sa pokúšal Logitech vyriešiť už pred dvoma rokmi, keď uviedol svoju prvú mechanickú hernú klávesnicu Logitech G710+. Práve na jej vývoji sa začala spolupráca s profesionálnymi hráčmi, ktorej výsledkom sú aj dnešné nové produkty.

Klávesnica Logitech G710+ Mechanical Gaming Keyboard používa spínače Cherry MX s aktivačnou silou 45 gramov a zdvihom 4mm so spínaním na 2mm. Skúste si tipnúť, ktoré to asi sú? Zaujímavejšie však bolo, že spínače pri

stlačení neklikajú, pretože pod každým klávesom je uložený malý gumený tlmiaci krúžok, ktorý zásadným spôsobom potláča rušivé zvuky, ktoré pri hraní klávesnica vydáva. Klávesnica



bola podrobená skutočne mučivému testovaniu, aby bola overená jej životnosť stanovená na minimálne 50 miliónov úderov. Logitech ju dokonca nechal prejsť tankom, aby ukázal jej neprekonateľnú výdrž (video nájdete hravo na YouTube – treba zadať Logitech G710+).

Pomocou aplikácie Logitech Gaming Software môžete u tejto klávesnice tzv. „G" klávesom priradiť aj zložité makrá alebo prepracované herné skripty napísané v programovacom jazyku Lua – buď pred hrou, alebo aj kedykoľvek počas jej priebehu, – takže pre každú jednotlivú hru máte k dispozícii až 18 jednotlivých funkčných zadaní (toto je ale na turnajoch zakázané, pretože by vám to dávalo výhodu nad protihráčmi – jedno stlačenie vyvolá celý rad akcií). Navyše konštrukcia všetkých 110 kláves vylučuje nežiaduce zdvojené stlačenie a 26 tlačidiel je vybavené ochranou proti súčasnému stlačeniu dvoch alebo viacerých kláves naraz, aby ste mali istotu, že zložité herné príkazy budete môcť zadávať s bezchybnou presnosťou.

Celá klávesnica je podsvietená pomocou bielych LED a ich jas možno nastaviť v štyroch úrovniach alebo ho úplne vypnúť. Zvýrazniť sa pritom dajú klávesy WASD a kurzorové šípky, ktoré je možné podsvietiť inak (inou intenzitou) ako zvyšok klávesnice, čo je síce zaujímavé, ale stále len rovnakou bielou farbou. Hráči však chcú farby, a preto sa Logitech okamžite pustil do vývoja spínačov s farebným podsvietením.

Prvý model sa objavil zhruba pred pol rokom (dva roky po G710+), keď svoje spínače s individuálnym RGB podsvietením predstavila aj spoločnosť Corsair (použila nové Cherry RGB spínače). Logitech sa vydal vlastnou cestou a vyrobil niečo, čo označujú ako Romer G spínače a tie zatiaľ používa jediná klávesnica na trhu – Logitech G910 Orion Spark.

Mechanické spínače Romer G majú citeľne nižší zdvih (spínajú už pri 1,5mm), a preto ponúkajú o 25 percent rýchlejšie zopnutie než akékoľvek iné mechanické spínače (bežná výška je 2mm). Pravdu povediac, bol to trochu skok do neznáma, ale evidentne sa to podarilo. G910 je recenzentmi označovaná ako najvyspelejšia mechanická klávesnica na svete. Väčšina klávesníc na dnešnom trhu má veľmi nízky, až notebookový zdvih kláves a zníženie výšky u klávesnice Romer G je preto viac ako vítaný krok. Spoločnosť Logitech tiež predĺžila životnosť spínačov až na 70 miliónov úderov, čo je o 40 % dlhšia životnosť ako u iných herných klávesníc na trhu. Táto klávesnica vydrží aj následky intenzívneho hrania, no je výborná aj na písanie. Mali sme možnosť vyskúšať si ju a je fakt úžasná. Má zaujímavý tvar kláves, do ktorého perfektne sadnú prsty. Preklepy alebo náhodné prehmaty a stlačenie dvoch kláves súčasne sú pri tomto dizajne prakticky vylúčené. Niežeby sa to nedalo, ale vďaka zaujímavému dizajnu jednotlivých kláves vám tam prsty samé sadnú.

Nový level – RGB podsvietenie

Za najväčší z bonusov by sme však mohli označiť inteligentné farebné RGB podsvietenie. Farbu podsvietenia každého jednotlivého klávesu na klávesnici Orion Spark je možné individuálne prispôsobiť – vyberať možno z palety farieb s 16,8 miliónom farebných odtieňov. Môžete si tak vybranými farbami zvýrazniť určité tlačidlá, aby ste mali lepší prehľad o príkazoch, môžete upraviť farby, aby ladili s vašou hernou zostavou alebo si podsvietenia nastaviť individuálne pre jednotlivé hry. Podsvietenie je centrálne umiestnené pod každým klávesom a svetlo je rozvádzané pomocou precíznej optiky, ktorá zaručuje, že popisy jednotlivých tlačidiel budú podsvietené rovnomerne.

Logitech má na nastavovanie asi najlepšie urobený softvér. Všetky gaming produkty sa nastavujú pod LGS (Logitech Gaming Software), takže tu môžete meniť aj nastavenia pre Logitech herné myši alebo headsety. V aplikácii je dostupná aj CZ lokalizácia a je mimoriadne intuitívna, vďaka čomu to zvládne hravo naozaj každý. Ovládanie svojich obľúbených hier si môžete tiež prispôsobiť tým, že herné ovládacie príkazy a makrá priradíte celkovo deviatim programovateľným „G-klávesom", a získate tak rýchly a jednoduchý prístup aj k veľmi zložitým sekvenciám príkazov. Klávesnica Orion Spark podporuje priradenie až 27 príkazov v troch profiloch.

Po oznámení G910 uvoľnil Logitech aj dva vývojárske kity. Ten prvý SDK je určený pre nastavovanie LED podsvietenia a je to naozaj veľmi jednoduché implementovať ho do ľubovoľnej aplikácie. Zámerom je, aby mohla aj vaša hra ovládať podsvietenie klávesnice. Na čo je to dobré?

Na klávesnici je množstvo kláves, ktoré sa pri hre väčšinou nevyužívajú – napr. numerický blok. Ten sa dá pritom jednoducho využiť na signalizáciu vášho života. Ak svietia klávesy 0 – 9 na zeleno, máte 100 % životov a postupné vypínanie 9 – 8 – 7… (prípadne aj s postupnou zmenou farby cez oranžovú do červenej) môže signalizovať vizuálne váš život alebo palivo v nádrži pri pretekárskych hrách. Rovnako sa dá farebné podsvietenie využiť aj pre stav zbraní. Ak vám svieti napr. 1 na jasnú zelenú, viete, že máte 100 % nábojov v prvej zbrani a ako sa vám budú náboje míňať, môže sa aj farba meniť na červenú, modrú, žltú alebo na tmavú či svetlú. Letmý pohľad na klávesnicu vám prezradí aktuálny stav nábojov každej jednej zbrane a zároveň vám pomôže rýchlo zvoliť tú najnabitejšiu. Signalizovať farbou sa dá prakticky čokoľvek. Je to len na fantázii programátorov, ako danú možnosť implementujú do svojej aplikácie. K dispozícii je viac ako sto svetielok, ktoré môžu napr. pri vašom zásahu zablikať na červeno alebo naopak pri vyhranom kole urobiť nejakú svetelnú šou.

Arx Control

Druhý SDK súvisí s mobilnou aplikáciou Arx Control. Logitech ju síce predstavil spolu s G910, ktorá má malú zásuvku pre mobil alebo tablet, ale samotná aplikácia funguje aj keď nemáte žiadny Logitech produkt. O čo ide? Arx Control je nová aplikácia vyvinutá divíziou Logitech G, ktorá spolupracuje so softvérom LGS a umožňuje prenášať širokú škálu informácií na vaše mobilné zariadenia so systémom iOS (vrátane iPod Touch) alebo Android. Budúca podpora Windows Mobile je zatiaľ veľmi otázna (pozn. autora: Tento systém je u nás síce pomerne rozšírený, no vo svete tvorí len malé percento mobilných používateľov).

Smartfón alebo, ešte lepšie, tablet musí byť pripojený na rovnakú sieť ako váš počítač, na ktorom máte LGS softvér (na jednom routeri máte pripojený PC aj mobilné zariadenie). Potom stačí spustiť Arx Control a máte k dispozícii špeciálny druhý displej. Informácie na druhej obrazovke môžu obsahovať čokoľvek – od interných herných informácií, cez dôležité štatistiky výkonu počítača až po ovládanie médií.

Vývojári s novým Arx Control SDK môžu vytvárať prispôsobené applety, ktoré budú zobrazovať jedinečný obsah pre ich herný titul. Tento kit už napr. majú vývojári z Valve a pripravujú integráciu naprieč platformou Steam u tých najpopulárnejších hier. Priamo od Logitechu sú zatiaľ k dispozícii len základné applety pre monitorovanie stavu PC, ovládanie multimédií (mobil môžete používať ako jednoduché dialkové ovládanie pri prehrávaní hudby alebo filmov) a voľby herných profilov pre Logitech zariadenia.

Počas prezentácií pracovníci Logitechu predviedli pretekársku hru, v ktorej boli na displeji tabletu budíky automobilu (rýchlomer a otáčkomer). Nápad je to rozhodne zaujímavý a keďže nie je viazaný na hardvér Logitech, ale len na bezplatný softvér, ktorý si musíte nainštalovať do PC a tabletu, mohlo by to priniesť zaujímavé využitie druhej obrazovky. Ostatne, čosi podobné sme videli už niekoľkokrát napr. u Assassins Creed, GTA alebo Watch Dogs, kde bolo možné po prepojení s mobilnou aplikáciou zobrazovať napr. mapu na displeji tabletu. Každá hra však potrebovala vlastnú mobilnú aplikáciu a tiež konto (prihlásenie) na špeciálny server. V prípade Arx Control by sa toto odbúralo a zároveň by sa zvýšila rýchlosť odozvy a stabilita, pretože komunikáciu zabezpečuje lokálna sieť.

Nápady sú to rozhodne zaujímavé a uvidíme, ako sa podarí ich presadiť u vývojárov. Druhý displej je pri hraní obrovská výhoda, pretože vám poskytne viac informácií a môžete si ich umiestniť podľa potreby na vhodnejšie miesto – nemusí byť len pod monitorom, ale môžete ho umiestniť do vášho zorného poľa vľavo alebo, ak vám to lepšie vyhovuje, kdekoľvek hore. Obe SDK sú k dispozícii pre všetkých zdarma, takže ak aj vy vyvíjate nejakú zaujímavú aplikáciu, neváhajte ich využiť.

Materiál a potlač

Treba dobre zvážiť, ako často a akým spôsobom plánujete využívať klávesnicu a či sa vám vyššia investícia naozaj vyplatí. Mechanická klávesnica by mala vydržať celý život, teda pokiaľ sa vám nepodarí na ňu niečo vyliať. Na tekutiny je trochu náchylnejšia a jej oprava je výrazne drahšia než vysušenie a vyčistenie klasickej klávesnice.

Dobrú klávesnicu od horšej odlišuje nielen to, čo nevidíme (spínače, riadiace obvody, plošné spoje), ale aj jej „obal" – použité materiály a aj potlač kláves. Všetko sa totiž dá vyrobiť lacno alebo kvalitne a, samozrejme, pri kvalitnejšom prevedení za vyššiu cenu. Rozhodnutie je na každom z vás, ale to, čo ušetríte dnes, nemusí vždy znamenať výhodnejšiu kúpu. Ak si kúpite drahšiu klávesnicu, môže vám vydržať viac a lepšie ako niekoľko lacnejších a v konečnom dôsledku môžete dokonca ušetriť.

Kvalitnejšia a drahšia klávesnica by mala mať nielen lepšie spínače, ale by mala byť vyrobená aj z odolnejších materiálov (špeciálne vysokoodolné plasty a polykarbonáty) a hlavne s kvalitnejšou potlačou kláves. Aj to je jeden z parametrov, ktorý odlišuje lacnejšímodel od toho kvalitnejšieho. Potlač je možné realizovať rôznymi technológiami. Tá najlacnejšia pri intenzívnejšom používaní často nevydrží ani do konca záruky. Odolnejšie je vypaľovanie laserom, ktoré však nie je možné robiť na čiernych klávesoch, pretože by ich nebolo vidno (čierne písmená na čiernom klávese). Potlač laserom je relatívne lacná a vysoko odolná, no na klávesoch cítite písmenká, čo tiež nemusí vyhovovať každému. A ak chcete navyše aj podsvietené klávesy, tak to je pomaly na samostatný článok len o technológii výroby plastových klobúčikov, ktoré budú prepúšťať svetlo len cez určitý tvar.

Veríme však, že sme vám pomohli sa aspoň trochu zorientovať v tejto problematike a snáď vám tento článok bude nápomocný aj pri výbere správnej klávesnice práve pre vás a v pochopení, prečo sú tie drahé mechanické klávesnice také populárne. Nájsť ten správny, resp. najvhodnejší model mechanickej klávesnice nie je jednoduché, pretože ponuka v našich obchodoch je veľmi obmedzená a pri objednávaní cez internet nemáte možnosť si ju vyskúšať a neviete presne čo a ako.

Logitech | G

SCIENCE WINS

G502 PROTEUS CORE

UNIKÁTNA AKO VY

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

RETRO

Platforma:
PC

Žáner:
strategická

Rok vydania:
1995

Výrobca:
Westwood Studios

Command & Conquer

ROZDEĽ A PANUJ!

Žáner Real Time strategických hier zažíval rôzne obdobia. Dobré časy, keď hier tohto charakteru vznikalo veľké množstvo, ale aj časy, keď kvalitných hier bolo málo a dlho sa nič dobré „neurodilo". Je síce pravda, že Command & Conquer nebol prvou RTS hrou, no vďaka nej sa tento žáner stal natoľko populárnym, že prežil do dnešných dní a obľubujú ho milióny hráčov na celom svete. Hra sa postupom času dočkala množstva pokračovaní a rozšírení, takže celá séria dokáže hráča zabaviť na veľmi dlhú dobu.

Hra bola vydaná už pred dvoma desaťročiami, konkrétne v roku 1995, avšak jej história je o niečo staršia. Westwood Studios začalo vyvíjať Command & Conquer už v roku 1993 a inšpiráciou sa jej stala Duna II, ktorá vlastne vytvorila žáner RTS. Vo svojich začiatkoch bola hra skôr fantasy stratégiou, ale geopolitická situácia v polovici 90. rokoch a najmä vojna v Perzskom zálive vnukla vývojárom myšlienku na zmenu smerom k modernému bojisku.

Spoluzakladateľ Westwoodu, Brett Sperry, sa domnieval, že v budúcnosti bude proti sebe stáť západná civilizácia s centralizovanou vládou a anarchistická teroristická organizácia bez nejakej vlády. Aby sa vyhli prípadným žalobám, vytvorilo sa paralelné univerzum, a tak sa mohlo pokračovať ďalej. Vo videách, ktoré sa pri hraní objavujú, si kvôli nízkemu rozpočtu zahrali samotní vývojári a scény sa točili v nevyužitých miestnostiach firmy. Hra bola pre testerov veľmi zaujímavá a boli z nej natoľko nadšení, že to namotivovalo vývojárov k ešte väčšiemu výkonu, a tak mohla byť v roku 1995 úspešne vydaná pre systém DOS. O rok neskôr prišla podpora pre Windows 95 vo forme hry Command & Conquer: Gold a v rovnakom roku sa hra „portla" aj pre systém Macintosh.

Príbeh hry je postavený na boji o nerastnú surovinu zvanú Tiberium, ktorá sa objavilo na Zemi. Na jednej strane stojí Global Defense Initiative, obdoba vyspelého a skvelého západu, na strane druhej anarchistická teroristická organizácia Brotherhood of Nod. Úlohou hráča je vždy poraziť nepriateľskú frakciu (podľa toho, za ktorú sa momentálne hrá) a postúpiť do ďalšej misie. V hre je celkovo vyše 50 rôznych jednotiek a budov. Dajú sa tu využívať rôzne taktiky boja a je na hráčovi, akú si zvolí, prípadne ako dobre sa prispôsobí daným podmienkam.

Hra bola ale najzaujímavejšia svojou dynamikou hrania, ktorá bola veľmi rýchla a akčná. Žiadne niekoľkohodinové „syslenie" armády a zdrojov na jeden konečný a rozhodujúci útok. Miesto toho je hráč nútený reagovať na rôzne udalosti a stratégiu protivníka. Bolo treba v rýchlosti zvážiť, aké budovy treba postaviť, kde bude obrana najúčinnejšia a ktoré jednotky sa oplatí vyrábať. Hra tak bola neobyčajne zábavná, čo nielenže urýchlilo jej vývoj, ale pomohlo to aj spropagovať celý, v tej dobe nový žáner stratégie. Hra obsahovala aj príbeh, ktorý bol dostatočne kvalitný, aby hráča nenudil a „nútil" ho pokračovať ďalej. Hranie spríjemňujú aj rôzne videá, ktoré síce nie sú s hviezdnym obsadením, ale pomáhajú dotvoriť atmosféru hry. Na dobrej úrovni je hudobný sprievod, ktorý zvyšuje dynamickosť zážitku. Naopak, grafická stránka hry je iba priemerná, pretože Command & Conquer sa nesnaží stavať svoj úspech na grafických orgiách, ale práve na hrateľnosti. Za zmienku určite stojí aj podpora hry viacerých hráčov. V prípade DOSovej verzie sa hry mohli zúčastniť štyria hráči cez LAN sieť, vo Windows verzii už bolo k dispozícii aj hranie cez internet.

Command & Conquer bola komerčne úspešná hra, predalo sa jej vyše tri milióny kusov a bola nominovaná na rôzne ceny v hernom priemysle. Hodnotenia boli veľmi vysoké a aj dnes je to jedna z najlepšie hodnotených hier v histórii počítačových hier celkovo. Na tomto úspechu už stavali ďalšie hry z tejto série, pričom vývoj sa rozdelil na dve príbehovo oddelené línie. Jedna línia sledovala pokračovanie medzi GDI a NOD, druhá zasa boj medzi Spojeneckým západom a Sovietskou úniou. Okrem stratégií sa séria dočkala aj prírastkov vo forme akčnej hry Command & Conquer: Renegade a MMO stratégie Command & Conquer: Tiberium Alliances. Pokračovania mali rôznu úspešnosť, no vždy to boli úspešné hry, ktoré do žánru priniesli niekoľko noviniek a „vyšperkovali" žáner RTS takmer k dokonalosti.

Ak by ste mali záujem si zahrať pôvodný Command & Conquer, od roku 2007 je zadarmo dostupný na stiahnutie.

Miroslav Krajčovič

Infinitum: Battle for Europe

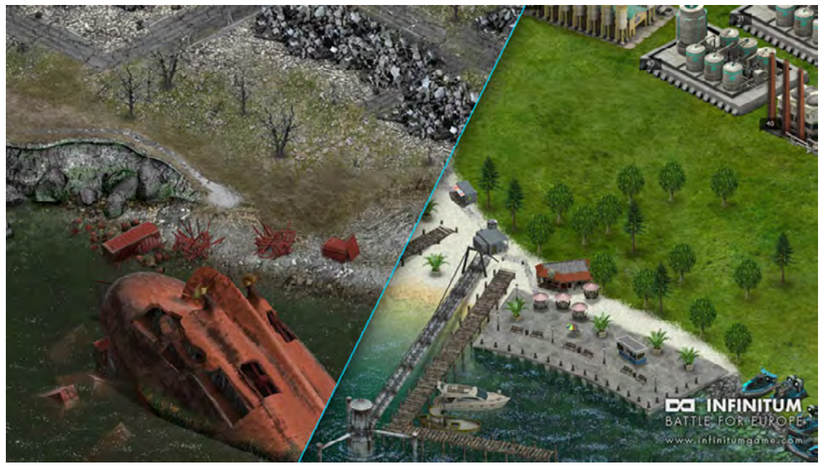
MILOVNÍKOV STRATÉGIÍ ROZHODNE POTEŠÍ

Nemáme vel'mi vo zvyku písat' o hrách, ktoré spustíte len v pohodlí vášho prehliadača, t . j. v pohodlí webového rozhrania, a ktoré už v dnešnej dobe sprístupňujú aj realizáciu skutočne „vel'kých" hier. Nedá sa povedat' či bohužial', alebo chvalabohu, no už aj tých vel'kých browserových hier je viac než dostatok, a tak snaha vykročit' z davu je priamo úmerná snahe prísť s niečím novým, prípadne posunút' hranice evolúcie podobných hier.

Posledné týždne som strávil v prachu posiatej a ruinami preplnenej l'ahkej sci-fi verzii Európy. Ako fénix z popola, aj ja som základy svojej budúcnosti vybudoval z vyhorených pozostatkov zaniknutého života. Moju cestu vpred určovalo velitel'stvo a kus vol'ného „pl'acu" vytýčeného vôkol neho – s touto zbraňou ma do boja vyslala česká hra *Infinitum: Battle for Europe*, ktorá už nejaký ten piatok víta hráčov vo verzii otvorenej bety. Samotná hra sa radí medzi strategicko-budovatel'ské tituly, ktoré môžete vidiet' na internete prevažne vo forme historických (zväčša stredovekých) počinov – príznačných „žrútov času", pri ktorých skutočne závisí od toho, kol'ko času ste schopný obetovat', čo, bohužial', ide často ruka v ruke aj s tým, že k tejto obete budete musiet' pridat' aj nejakú tu korunu, aby ste boli naozaj dobrý.

Prevažne ale neznamená jedine, a tak tu máme aj množstvo hier s tematikou, či už blízkej alebo d'alekej, budúcnosti, v rámci ktorej luky nahradili plazmové delá, drevené základne zas architektonické skvosty doby budúcej, a celkovo sa riešia problémy tak trochu iného rázu. Infinitum sa hlási k druhej skupine, pričom ak sa na to pozrieme z dizajnového hl'adiska, ide o kokteil Civilizácie, Duny, Settlers a Defconu. Podtitul hry napovedá, že hlavný boj sa bude odohrávat' na frontoch Európy, ktorú v hre predstavuje približne 15-tisíc reálnych európskych miest. Prvé kroky kurzora na mape teda logicky smerovali k nájdeniu môjho súčasného bydliska, ktorým je Partizánske. Bohužial', mesto mal už pod správou niekto iný (podobne ako aj všetky blízke mestá), a preto som bol nútený deportovat' sa na sever, prekročit' hranice s Pol'skom a založit' kolóniu v meste Szczerców.

Zoznámenie sa s rozhraním a neskorším rozvíjaním zabezpečuje (ako obyčajne) základný tutoriál, v rámci ktorého však stále môžete plnit' rad rôznych úloh typu *„Vybuduj tamtú budovu na úroveň 6 a taktiež k nej prislúchajúci sklad"* alebo *„Vytrénuj 20 jednotiek jedného druhu vozidiel a 50 jednotiek druhého druhu"*. V hre nájdete takmer 40 rôznych druhov budov, takže úlohy vám len tak l'ahko nepôjdu, čo je len dobre, ked'že za každé jedno splnenie úlohy dostanete aj menšiu odmenu. Čo sa týka surovín, celkovo tu nájdete šest' typov (kredity, drevo, betón, ocel', palivo, berýlium), pričom strážit' si budete musiet' aj ukazovatele jedla, elektriny a dostupnosti ubytovania. V tomto bode hre komplexnost' rozhodne nechýba a verím, že pokial' si potrpíte na prepracované systémy a ostatné sci-fi browserovky vás už omrzeli, Infinitum sa pokojne môže stat' vaším druhým domovom.



Jedným z najvýznamnejších znakov, ktoré spadajú do skupiny *„Čím konkrétne sa Infinitum líši od ostatých"*, sú realtime boje na globálnej mape. Zatial' čo u iných hier jednoducho ukážete prstom na miesto, určíte množstvo jednotiek a čas, za ktorý sa ku koncovému bodu dostanete, tu určená jednotka k ciel'u skutočne cestuje, t. j. tým pádom môže byt' napadnutá už pri samotnej preprave. Taktiež riešite aj mestá, ktoré sa nachádzajú na trase z bodu A do B, nielen samotný druhý bod.

Ako som už v úvode spomínal, každá hra potrebuje z niečoho vyžit', pričom jednou z možností sú aj mikrotransakcie, ku ktorým často hráči nepristupujú s vel'kou toleranciou, pretože autori spolu s nimi často prichádzajú aj so systémom „pay to win". Inak povedané, kto si zaplatí, ten vyhrá. A vývojár takisto... Autori Infinitum, t. j. štúdio Allodium, však svoju hru definovali skôr ako „pay to build, fight to win", s čím musíme súhlasit'. Pokial' sa už rozhodnete do hry čosi investovat', bude to vždy len za tzv. pomocníkov, ktorí vám o nejaké to percento zvyšujú produkciu alebo skracujú čas výstavby, prípadne vám dovolia bezplatne presúvat' už postavené budovy. Na samotnom bojisku a v radoch vojska tým pádom žiadne bonusy nečakajte.

Infinitum: Battle for Europe má vykročené sl'ubne. Milovníkov stratégií rozhodne poteší komplexnost' a široké spektrum možností. Tie však naplno využijete až členstvom v aliancii, v rámci ktorej sa vám otvárajú nové prvky hratel'nosti, pozostávajúce z kooperácie a určitej hierarchie. V tíme sa to, samozrejme, t'ahá lepšie, ale pokial' nemáte žiadnych priatel'ov, ktorým by zdecimovaná Európa pripadala atraktívna, nemajte strach, vždy sa totiž k niekomu môžete pridat' už v samotnej hre.

Miňo Holík

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

Total War: Attila

POVSTANE TOTAL WAR Z POPOLA?

Total War séria má už toho odžitého dosť, aby vedela ponúknuť naozaj unikátny a kvalitný zážitok. Neexistuje mnoho titulov, ktoré by využívali jej hlavné prednosti, a pritom dokázali kvalitatívne konkurovať. O to viac to bolelo, keď posledný počin od Creative Assembly s názvom Rome 2 dopadol zle. Hra bola kritizovaná hlavne z dôvodu pocitu nedokončenosti, čo bolo príčinou množstva bugov, nefungujúcich mechaník a grafických glichov.

Približne rok a pol na to klope na dvere Attila, ktorý by mal všetok hnev dlhodobých fanúšikov rozmetať. Creative Assembly zobralo „hejt Total War fajnšmekrov" vážne a začali hneď od toho najpodstatnejšieho, a tým bola absencia manažmentu rodu. Ten bol následne do série vrátený, no zásadnejšie zmeny sa oproti predošlým dielom nevyskytli. Ak však započítame, že vylepšenia Vašich generálov sa podporujú s armádami, máte postarané o komplexnú kostumizáciu.

Hoci by sa manažment Vášho rodu hodil aj do obdobia zlatej éry Ríma, v Attilovi sedí ako „rit' na šerbeľ". A deje sa toho ovel'a viac. Sťahovanie národov a útok Hunov spôsobí na mape Európy úplný chaos, kde okrem iného veľké ríše (ako západná a východná Rímska ríša) pália/solia zem v okrajových častiach, čo využívajú barbarské kráľovstvá a klany. Tie pre zmenu utekajú pred nájazdmi kočovných Hunov, ako aj pred chladnou zimou, ktorá na severe nemá konca. Vznik nových mocností, a naopak zánik tých starých, je hlavnou témou, a preto sa pri diplomacii rukavičky na ruky nedávajú.

Pri hraní preview (prvých 40 kôl) som mal možnosť vyskúšať si štyri z piatich foriem „kampaní" (za Hunov ako kočovný kmeň sa hrať, bohužiaľ, nedalo). Spomedzi sťahujúcich sa národov boli na výber Ostrogóti. Tí sa vyznačujú tým, že skončili bez svojej domoviny, a preto si hľadajú novú vlasť. Pre tento štýl hrania boli pridané nové mechaniky Vašej „hordy", ktorá sa môže usídliť kdekoľvek na mape, prípadne ničiť a plienit' mestá. Zároveň svoju hordu (ak je usídlená) môžete vylepšovať. Na výber sú veľmi podobné „budovy" ako v mestách, len nefungujú, pokiaľ migrujete.

Druhou možnosťou, ktorú som okúsil, bola Východorímska ríša, ktorá problém s hľadaním domoviny síce nemá, no tí čo ho majú, spôsobujú problémy jej. Na výber síce máte to najlepšie, čo svet ponúka, no stačiť Vám to nebude. Pokúsiť sa ubrániť také obrovské teritórium pred hordami viacerých klanov a frakcií je priam nemožné, preto budete musieť pálit' vlastné zeme, čím aspoň čiastočne zbrzdíte ich postup. Táto mechanika umožňuje kompletne zničiť mesto, a tým pádom prinútiť súpera stavať úplne nanovo.

Zahrať si môžete aj za germánske kráľovstvá či východné kultúry, takže o rozmanitosť núdza rozhodne nie je, pričom v každej z týchto sekcií riešite úplne iné problémy. V hre by sa mal objaviť aj mor ako nová mechanika diplomacie. Ak sa v okolitých oblastiach vyskytuje, je pravdepodobné, že sa dostane aj k Vám cez obchodné cesty. Tu si budete musieť rozmyslieť, či spojenca podržíte a risknete morovú epidémiu, alebo ho necháte napospas ekonomickej skaze.

Určitými zmenami prešli aj real-time bitky. Okrem očividných zmien jednotiek a ich schopností sa do hry pridal šíriaci sa oheň. Ak sa Vám nechce dobývať hrad, stačí ho zapálit' a sledovať ako horí. Výsledným efektom sú nielen zničené budovy na strategickej mape, ale aj veľký morálny úbytok na strane súpera. A horí naozaj všetko! A ak budete pozornejší, všimnete si aj obyvateľov miest (nie armádu), ktorá sa uteká schovať – či už z polí, alebo obchodov. Dopĺňa sa tak atmosféra žijúceho mesta, ktorá trápila sériu od jej začiatku.

Total War: Attila vyzerá zatiaľ veľmi sľubne – ponúka rôzne herné štýly, zaujímavú historickú tematiku, vylepšený a komplexnejší politický systém a peknú grafiku. Dá sa povedať, že po obrovskom fiasku Rome 2 dostaneme konečne titul, ktorý je hoden svojho mena. Avšak počkajte si radšej na prvé recenzie, keďže pri Total War je to ako s Windowsami – dobrý je každý druhý.

Tomáš Kleinmann

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

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

ALIENWARE
TactX Headset

Klasický stereo headset určený predovšetkým hráčom počítačových hier, ktorých určite poteší nielen dizajn a kvalita slúchadiel, ale aj ich nadštandardné vlastnosti. Výrobca ich optimalizoval pre čo najlepšiu kvalitu in-game zvukov ako sú kroky, prebíjanie, streľba a iné, takže v kombinácii s kvalitnou klávesnicou a myšou by Vám mali zabezpečiť nejaký ten frag navyše.

Parametre a špecifikácie:

Slúchadlá:
Typ slúchadiel: Circumaurálne
Frekvenčný rozsah: 16 Hz - 28 kHz
Vstupný odpor: 40 Ohm
Citlivosť: SPL @ 1 kHz, 1 Vrms: 110 dB
Konektor: 3,5 mm jack
Kábel: cca 3 m (cca 90 cm kábel + 210 cm predlžovací kábel)

Mikrofón:
Typ: Jednosmerný
Frekvenčný rozsah: 75 Hz - 16 kHz
Vstupný odpor: 2000 Ohm
Citlivosť: -38 dB

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Lara Croft and the Temple of Osiris

KEĎ NAJDÔLEŽITEJŠÍ PRVOK VAŠEJ HRY ZLYHÁ

Mám živo uchovaný v pamäti ten moment, kedy bola oznámená exkluzivita Rise of the Tomb Raider pre konzoly od Microsoftu. Fanúšikovia Lary zúrili a Crystal Dynamics musel prísť s niečím, aby uchlácholil publikum. Jedným z riešení bolo konštatovanie, že veľkú Laru síce nedostanú, ale môžu sa tešiť na Lara Croft and The Temple of Osiris – akčnú adventúru z izomerického aspektu, ktorá vychádza z Guardians of Light. Na plnohodnotné pokračovanie stále čakáme, no Temple of Osiris je už nejaký ten čas vonku – je teda na čase pozrieť sa na to, či táto kompenzácia stojí za to.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Crystal Dynamics
Vydavateľ: Square Enix
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ lokálny splitscreen
+ solídne herné mechanizmy
+ rôzne výzvy a rebríčky
- matchmaking
- optimalizácia
- systém truhlíc
- bugy

HODNOTENIE:

60%

Príbeh opäť nehrá extra veľkú rolu a nedá sa povedať, že by putovanie za likvidáciou Seta bolo nejako extra zaujímavé, no tento príbeh dotvára aspoň kolorit pre umiestnenie hry a zamestná vás na päť hodín hrania. Hra sa totiž spolieha na to, že základné herné mechanizmy poskytnú dostatočnú motiváciu, aby ste si hru nielen prešli, ale zároveň sa aj povenovali ďalším výzvam, roztrúseným po jednotlivých hrobkách, ktoré navštívite.

No pritom sa autori až príliš spoliehajú na to, že to, čo dosiahli s Guardians of Light, je dostatočné, a na vytvorenie pokračovania vlastne už nič viac netreba. Teda až na prítomnosť co-opu pre štyroch hráčov, pričom každý hráč je reprezentovaný inou postavou a s menšími (alebo väčšími) výnimkami má k dispozícii iné schopnosti a zbrane. Domorodí obyvatelia sa spoliehajú viac na magické schopnosti, kým Lara a jej partner preferujú palné zbrane.

No Temple of Osiris nie je iba o likvidácii nepriateľov, ale hlavne o tom, ako sa dostať ďalej za pomoci logických hádaniek. Tie nie sú náročné, ale ak by ste sa náhodou predsa len zasekli, hra veľmi rýchlo príde s pomôckou, ako sa pohnúť ďalej. V prípade hrania v co-ope využíva každá z postáv svoje špecifické schopnosti, no v prípade hrania singleplayeru sa jednoducho všetky potrebné schopnosti a predmety prenesú na Laru.

Postup v hre a vylepšovanie schopností zabezpečujú drahokamy, ktoré získavate ničením rôznych nádob a následným odomykaním náhodných truhlíc za nazbierané drahokamy. Tie potom dodávajú hráčovi rôzne predmety do inventára, ktoré môže vzápätí vložiť svojej postave a zlepšiť tak niektoré jej vlastnosti. Bohužiaľ, celý tento systém je do veľkej miery založený na náhode, a aj napriek rôznorodým truhliciam (v zmysle, že na niektoré potrebujete viac drahokamov, no vďaka tomu zase existuje väčšia šanca na lepšie predmety) vás hra často vytočí tým, že vám dodá vylepšenia, o ktoré ste vôbec nemali záujem. Omnoho lepším riešením by bola možnosť nakupovať si priamo tie vylepšenia, ktoré hráč reálne chce. Medzi momentmi striehania a skákania sa občas objavia aj „cinematic" pasáže, ktorých zmysel je v tom, aby ste pred niečím utekali, prípadne niečomu sa vyhýbali.

Okrem toho hra kladie veľký dôraz na exploráciu prostredia – či už kvôli zvýšenej várke drahokamov, alebo kvôli zberateľským predmetom. Každé prostredie navyše obsahuje množstvo výziev a z prítomnosti skóre badať jasnú snahu o súťaživosť (či už medzi kamarátmi, alebo medzi tabuľkami najlepších hráčov).

Najväčším kameňom úrazu hry je jej podobnosť s predchodcom. To by však nebolo na škodu, pokiaľ by si hra preniesla iba dobré vlastnosti a tie zlé vylepšila. No Temple of Osiris si so sebou priniesla aj decentné množstvo bugov, no hlavne absolútne nefungujúci matchmaking a co-op hranie. Hra absolútne zlyháva pri hraní cez internet, zle sleduje pohyb a umiestnenie jednotlivých postáv, vďaka čomu je hranie pre viacerých hráčov skôr utrpením než zábavou. Najhoršia je absolútna nepredvídateľnosť spomínaného matchmakingu, pretože chvíľami ide celkom solídne, no o pár sekúnd sa zmietate v konverzácii typu „Kde sa nachádzaš?", „Čo robíš?..." Podotýkam, že vina nie je v tom, že by hráči robili niečo zlé, ale v tom, že váš spoluhráč vás vidí niekde úplne inde, než v skutočnosti ste. Zlé je to najmä z toho dôvodu, že prechádzanie hrou často vyžaduje chirurgicky presnú spoluprácu, ktorú vám však kazí samotná hra. A ani optimalizácia nie je jednou zo silných stránok hry. Je neprípustné, aby hra s takýmto priemerným vizuálom nedokázala na celkom kvalitnej zostave (FX8350, 8 GB RAM, HD7950) dať stabilných 60 FPS. Tá hodnota totiž lieta hore-dole bez nejakého grafického opodstatnenia.

Temple of Osiris často zabaví. Hranie sa na vykrádača hrobiek má stále niečo do seba a hra si preniesla väčšinu pozitív z Guardians of Light, navyše pridala navrch aj co-op pre štyroch hráčov. No zároveň si preniesla aj všetky chyby, ktoré mal predchodca, a to do veľkej miery zráža nielen hru, ale aj jej potenciál, pretože keď je najväčšia prednosť vašej hry kvôli zlému matchmakingu takmer nehratelná, tak veľkú spokojnosť rozhodne neprinesie.

Dominik Farkaš

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

Shin Megami Tensei IV

DÉMONI, TEMNÉ SCI-FI A TAJOMNÝ ČIERNY SAMURAJ. FAMÓZNY NÁVRAT PO 11 ROKOCH!

Prísť po dlhých jedenástich rokoch opäť na hernú scénu a absolútne ignorovať akékoľvek moderné trendy či súčasnú skratkovitosť, to si môžu dovoliť len tie najväčšie herné série. Shin Megami Tensei je jednou z nich. Ak nepočítame rôzne spin-offy (Persona, Devil Survivor či mnoho iných), tak platí, že jej doteraz posledný diel Shin Megami Tensei III: Nocturne vyšiel ešte v roku 2003 na PlayStation 2. Za ten čas prešlo evolúciou mnoho klasických JRPG titulov, spomeňme napríklad Final Fantasy a iné ako Dragon Quest sa dali na cestu remakov. Len štúdio Shin Megami Tensei vyčkávalo, kým nedozrie, aby mohlo predložiť ďalšie nezabudnuteľné dielo. Nastal rok 2014 a čakanie sa skončilo. Shin Megami Tensei IV prichádza.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Nintendo 3DS
Žáner: JRPG
Výrobca: Atlus
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ originálny, gradujúci príbeh plný zvratov
+ hrateľnosť
+ zábavné vyjednávanie s démonmi
+ grafické spracovanie
+ dabing a soundtrack
- Charon začne byť po čase otravný
- systém konverzácie s NPC postavami
- grafické spirity NPC postáv a démona v boji

HODNOTENIE:

90%

Táto séria si vydobyla renomé v mnohých ukazovateľoch, príbeh nevynímajúc. Povedať niečo z jej zápletky, to by odo mňa nebolo veľmi rozumné. Prezradím, že sa odohráva v post-apokalyptickom svete, ktorý ohrozujú démoni. Na začiatku možno pôsobí na sériu dosť netradične, veď japonské kráľovstvo The Estern Kingdom of Mikado, kde hlavnú úlohu zohrávajú samuraji, je na míle vzdialené technicky vyspelým prostrediam predchádzajúcich hier. Lenže dostane sa aj na také. Nechcem kaziť prekvapenia zo zvratov, no táto hra ponúka okrem Mikada aj ešte jeden futuristický, ktorý svojím razením hraničí až s cyberpunkom.

Hlavnými hrdinami sú štyria mladí samuraji, ktorí prešli úvodnou skúškou. Flynn, za ktorého hráte vy, a jeho spoločníci Isabeau, Jonathan, Walter a Navarre. Každý z nich má svoj vlastný originálny charakter, ktorý sa príbehom a následkami vašich rozhodnutí formuje. Spočiatku dostávajú len triviálne úlohy, no čoskoro sa objaví hrozba v podobe Black Samurai, teda Čierneho samuraja, ktorý začne medzi obyvateľmi šíriť tajomný skript. V tom momente do deja zasiahne aj miestny duchovný vodca, mních Abbot Hugo, ktorý v ňom cíti hrozbu, a dá našim hrdinom na prvý pohľad triviálnu úlohu. Chytiť ho. Od toho momentu príbeh naberie spád, poriadne sa rozvije a naberie snáď až kolosálne rozmery.

V deji sa však dá nájsť omnoho viac než len boj proti nejakým démonom. Nechcem zase tvrdiť, že je Shin Megami Tensei IV nejakým veľkým filozofickým dielom, no z určitého hľadiska by som mohol povedať, že príbeh hry naznačuje otázky ohľadom existencializmu, náboženstva ako takého či vplyvu moderných technológií na ľudský druh. Je Black Samurai skutočne ten hlavný dôvod, prečo vás ten kazateľ poslal do zakázaných, neprebádaných útrob jaskyne Naraku, kde prebývajú tzv. Unclean Ones (nečistí), alebo je za tým chamtivosť a túžba po moci vzácnych relikvií miestneho náboženského kultu Mikáda pod vedením spomínaného Huga? Ručím vám, že až objavíte, čo tie relikvie vlastne sú, vyrazí vám to dych. Z hry cítiť všadeprítomnú ťažobu a beznádej. To je typickým znakom tejto série. Oproti iným sériám v tomto žánri bola vždy omnoho temnejšia a nelútostnejšia, pretože najradšej hrá tmavými odtieňmi z palety farieb. Všetko je tu zahalené do pochmúrnosti, dokonca ani tráva nie je krásne zelená, ale skôr zretelne vyblednutá. Keď k tomu pridáte do večnej noci zahalené mesto, v ktorom prebývajú „nečistí", vyjde vám, že si Shin Megami Tensei Iv opäť užijú hlavne tí, ktorí sa vyžívajú v depresiách.

Hrateľnosť je, aj napriek tomu, že neprináša nič výrazne nové, opäť famózna. Získavanie démonov a ich následne spájanie je skrátka nadčasové ešte aj dnes. V bojoch ovládate len Flynna a svojich troch démonov, hoci vždy je vám po ruke aj jeden z vašich spoločníkov, no toho ovláda sama hra. Gro hrateľnosti spočíva v získavaní démonických bytostí, no tých nekúpite len tak niekde v obchodoch. V bojových stretoch máte možnosť s démonmi vyjednávať a presvedčiť ich, aby sa k vám pridali. Deje sa to sériou rôznych otázok či požiadaviek, po ktorých splnení/nesplnení sa démon rozhodne, či s vami pôjde alebo bude pokračovať v boji. Za tých niekoľko desiatok hodín sa situácie s totožnými priebehmi ich presviedčania vyskytli fakt len sporadicky. Stačí jedna zlá odpoveď alebo nevôľa dať démonovi nejakú vašu vec či časť vašich životov a strácate možnosť ho v tej chvíli získať. Niekedy však práve tá nevôľa bude démonovi po chuti a pridá sa k vám práve na základe toho. Možností, ako sa skončia vaše debaty, je fakt neúrekom, je to svieže a neskutočne zábavné. Okrem toho si od démonov môžete pýtať peniaze, a hoci vám na začiatku nebudú dávať príliš veľa, časom sa to môže zmeniť. Navyše, peňazí je tu neustále nedostatok, takže podobná schopnosť určite padne vhod.

Naverbovaním démonov to ale zďaleka nekončí, tých totiž môže následne spájať a vytvárať si tak nových, s novými schopnosťami a vyšším levelom (v hre je prítomných až 400 démonov!). V Cathedral of Shadows sa vám po novom na hlavnej obrazovke zobrazia tri najvýhodnejšie mixy, no okrem toho si môžete pár klikmi pozrieť všetky dostupné fúzie. Vytvárať si môžete dokonca aj porazených bossov, no na to je potreba určitý level a mať v zásobe konkrétne bytosti. V Cathedral sa vám všetko prehľadne zaznamenáva a ak potrebujete nejakého démona, ktorého ste už raz chytili, môžete si ho za určitú čiastku peňazí proste vyvolať. To ale nie je rozhodne lacná záležitosť.

Okrem toho si môžete nakupovať aplikácie do vášho inteligentného systému so sexi ženským hlasom Burroughs. Ten systém je vlastne niečo ako Pip-Boy 3000 z Fallout 3, ktorý máte na ruke a vykonávate v ňom všetky aktivity – skenovanie okolia, fúziu démonov, nakupovanie aplikácií, zaznamenávanie úloh, sledovanie mapy či ukladanie hry. Aplikácie zahŕňajú schopnosti rôzneho druhu ako zväčšovanie vášho možného počtu chytených démonov, počtu možných použiteľných skillov v bojoch alebo aj možnosť fúzie takých démonov, ktorých level prevyšuje ten váš, získavanie väčšieho počtu peňazí od démonov, možnosti automatického zvyšovania HP a MP pri chôdzi či zvyšovanie počtu získaných expov počas konverzácie s démonmi.

Čo sa týka pohybu po hernom svete, existujú tu tri spôsoby. Po kráľovstve Mikado sa môžete pohybovať len tak, že si na mape proste vyberiete jej časť a následne sa vám zobrazí jej statická obrazovka s rôznymi postavami. Nič viac, nič menej. Futuristické mesto je už stará známa mapa s rôznymi cestami, po ktorých sa pohybujete len ako šípka. Priamo ovládať postavu v 3D svete budete môcť až v dungeonoch alebo na špecifických, pre príbeh dôležitých miestach. Ovládanie je v podstate totožné s tým v Shin Megami Tensei III: Nocturne a ak sa vám páčilo vtedy, tak sa vám bude aj tu.

Pohyb v 3D svete je proste jedna báseň. Hra ponúka tú najúchvatnejšiu grafiku, akú môžete na handhelde Nintendo 3DS zažiť. Nádherné textúry ma osobne dostali do kolien, prostredie je plné detailov, ktoré napríklad dovoľujú čítanie rôznych, aj menších nápisov na stenách. Ak si k tomu zapnete aj 3D efekt, pochopíte moje ničím nekazené nadšenie. Vtedy sa vám len zvýraznia rôzne detaily ako prúdenie vzduchu z klimatizácie či zvláštny opar vo vzduchu.

Nespomenul som ešte veľmi dôležitý prvok, ťahové súboje. Do série pribudla, aj napriek mojim úvodným slovám, predsa len určitá moderna, a to konkrétne v tom, že nepriateľov už vidíte na mape. Teda nie ich konkrétne, ale len ich duchov, na ktorých môžete zaútočiť alebo sa im, ak ste dosť šikovní, aj vyhnúť. Súboje sú v tradičnom „first-person" pohľade, kedy začína tá strana, ktorá si získala výhodu zaútočením v 3D priestore. Najdôležitejšou novinkou je tu tzv. „Smirk" systém. Ak odhalíte nepriateľovu slabú stránku, tak máte vysokú šancu, že dostanete tento status, čo znamená, že ak na vás príde v ďalšom kole rad, zvýšia sa vám určité štatistiky ovplyvňujúce silu úderov či schopnosť vyhýbaniu sa nepriateľským útokom a taktiež dostanete jeden ťah navyše.

Shin Megami Tensei IV je neuveriteľne náročná hra. Nikdy si nebudete môcť byť istí, či vás neskolí obyčajný démon v radovom súboji. Stačí, ak vaša postava netrafí, a tak sa dostane na rad nepriateľ, získa status Smirk a roznesie vás na kopytách. Najväčšie nebezpečenstvo tkvie v bossoch, z ktorých prakticky každý patrí do kategórie najtuhších. Priznám sa, že som sa jedného, konkrétne Minotaura, pokúšal porazit' celý týždeň. Tí bossovia sú neľútostní hlavne v tom, že oni nemajú problém vám zasadiť ten najsilnejší úder hneď na začiatku boja a vám tak ostanú len oči pre plač (nasledované loadom). Preto pri súbojoch dosť záleží aj na šťastí, čo môže byť niekedy dosť nepríjemné. Celkovo sú však súboje veľmi dobre vyvážené, žiadajú si silné strategické myslenie a hlavne odvahu vedieť zariskovať.

Vaša postava leveluje po získavaní expov po vyhratých zápasoch. Ak dosiahnete level, môžete si sami určiť, do

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

akých atribútov (strength, dexterity, magic, agility a luck) si vložíte 5 bodov. Tým vám hra dáva šancu, či sa budete zameriavať skôr len špecificky na kúzla, meče alebo na strelné zbrane. Môžete to robiť, samozrejme, od výmyslu sveta, zvyšovať si všetko rovnomerne alebo len určité štatistiky. Spolu s vami levelujú aj démoni, ktorým sa odomykajú rôzne schopnosti. Niekedy vám pri levelovaní démon ponúkne, že si môžete od neho vziať nejakú schopnosť a využívať ju tak aj vy. Ich počet odomykateľných skillov je síce obmedzený, no aj napriek tomu sa vám bude sporadicky stávať, že sa vás opýta, či si môže nejaký skill vymeniť za úplne iný.

Do vášho Burroghs sa vám budú zaznamenávať aj úlohy, ktorých je tu doslova tony. Hra oplýva mnohými vedľajšákmi, ktoré sú skôr klasického razenia – priniesť niekomu nejakú vec, niečo odniekiaľ získať či proste niekoho porazíť. Môžete dokonca zápasiť v miestnom „koloseu" a získať tak slávu. Možností je tu mnoho a ak chcete preskúmať každý kút v hre, zaberie vám to pekných pár desiatok hodín. Skvelému obsahu dodáva zmysel taktiež fantastická hudba, ktorá niekedy znie melancholicky (skvelý motív gájd v Mikáde), inokedy doslova ako z Resident Evil. Úžasné sú taktiež bojové témy.

Hra ale oplýva aj niekoľkými neduhmi, nie je ich síce veľa, no zamrzia. V prvom rade by som povedal, že systém rozhovorov s NPC postavami je proste nudný. Nielen to, že tie postavy sú len spirity v nízkom rozlíšení (to trestuhodne platí aj o démonoch, ktorým čelíte v bojoch), interakcia s nimi je dosť zastaraná. Na hornej obrazovke stoja napríklad traja vedľa seba a na spodnej obrazovke máte napísané, kto vlastne sú. Následným kliknutím na ich pomenovania vám niečo povedia. A to je všetko. Zatiaľ čo v ostatných RPG som mal rád opätovné prekecávanie prostredia kvôli novým názorom a informáciám, tu sa mi práve kvôli tomu nudnému štýlu vôbec nechcelo. Statická obrazovka, statické postavy s hnedými kruhmi

namiesto tvárí, no proste hrozné. Ďalším prvkom, ktorý sa mi stal v očiach časom otravný, je postava menom Charon. Ak zomriete, neobjaví sa vám automaticky GAME OVER obrazovka, ale dostanete sa do podsvetia k rieke Styx, kde na vás bude čakať Charon. Ten vám ponúkne možnosť vrátenia sa naspäť do sveta bez straty získaných expov či schopností, a to po zaplatení určitej čiastky peňazí. Problém je v tom, že tie čiastky sú neúnosne vysoké, a tak radšej zvolíte cestu loadu uloženej pozície, než aby ste mu mali platiť tisíce, ktorých nazbieranie je v tejto hre záležitosťou niekedy aj niekoľkých hodín! Tu nastáva ďalší problém, celá sekvencia sa proste nedá preskočiť, a tak musíte pretáčať každú jeho repliku. Najotravnejší fakt je, že on vám ponúkne možnosť vrátenia sa za peniaze hneď dvakrát za sebou, či teda fakt stojíte za svojím rozhodnutím. Časom mi to išlo skutočne poriadne na nervy.

Za ojedinelý problém by som určil aj AI ovládajúcu vašich spoločníkov – samurajov. Tým sa niekedy, bohužiaľ, stane, že na nepriateľa vyšlú také kúzlo, voči ktorému má imunitu, a to dokáže zvrátiť vo váš prospech rozbehnutý súboj. Nestáva sa to ale často. To je asi tak všetko, čo by som mohol povedať, že mi na hre vadilo. Shin Megami Tensei IV je skutočne famóznym, náročným a dospelým dobrodružstvom, ktorý sa okamžite zaradil medzi najlepšie RPG hry tejto platformy. Ak by som smel ísť ešte ďalej, povedal by som, že je absolútne to najlepšie. Z tejto hry sa časom stane nespochybniteľná klasika.

Maroš Goč

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Sound BLASTER E3

Creative SOUND BLASTER E3 je špeciálny slúchadlový zosilňovač, ktorý poskytuje vysoko kvalitný zvuk pri bezdrôtovom prenose hudby do slúchadiel. Zvláda aj prenos zvuku do chytrých telefónov prostredníctvom rozhrania USB a pripojiť ho možno aj za pomoc technológie Bluetooth a NFC.

Sound Blaster E3 vás tak zbaví nutnosti mať telefón neustále pri sebe, takže aj keď bude napríklad v batohu, stále môžete veľmi ľahko meniť hlasitosť alebo prijímať telefónne hovory. Výsledný zvuk je potom veľmi čistý a ponúka odstup signálu od šumu 110 dB. Zosilňovač je naviac vybavený dvoma portmi 3,5 mm jack, takže sa o svoju hudbu môžete ľahko podeliť s priateľmi. Batéria, ktorá zosilňovač poháňa, udrží po jednom nabití zariadenie v prevádzke až 8 hodín.

Po pripojení k PC či MAC za pomoci USB kábla môžete vďaka technológii SBX Pre Studio ďalej upravovať jednotlivé zvukové parametre tak, aby vyhovovali vášmu priania. Poteší vás aj CrystalVoice sada, ktorá potláča hluk.

HLAVNÉ PREDNOSTI:

- Podpora Bluetooth a NFC
- Vysoko kvalitný zvuk
- Dva porty pre slúchadlá
- Vysoká výdrž batérie
- Technológia CrystalVoice
- Výdrž batérie až 8 hodín

Bluetooth CRYSTAL VOICE nfc SBX PROSTUDIO 600Ω AMP 110 dB SNR 8hrs

Súťažte na www.gamesite.sk

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

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

Freedom Wars

VÝLET DO UTOPISTICKEJ BUDÚCNOSTI

Predstavte si svet, v ktorom sa o vašom živote rozhodne hned' pri narodení. Ak máte šťastie, budete zaradený medzi normálnych občanov. Ak nie, putujete do väzenia. Prečo? Pretože chodíte, dýchate vzduch a celkovo existujete. Rozsudok? Milión rokov verejnoprospešných prác.

Nebudete však umývat' špinavé steny, ale bojovat' s ostatnými „vinníkmi", resp. s rôznymi futuristickými príšerami, ktoré ohrozujú bezpečnost' „slušných občanov". Freedom Wars mnohí definujú ako sci-fi odnož úspešnej série Monster Hunter. Obe hry majú korene v Japonsku a to v praxi znamená, že nie každý našinec bude z herných systémov nadšený. Treba uznat', že aj my sme mali počas testovania rôznorodé pocity. Na jednej strane nás iritovala stereotypná náplň, na druhej strane nás hra dokázala zaujat' a motivovat', aby sme pokračovali v hraní.

Freedom Wars, je vo svojej podstate akčná hra. Vyzbrojený dvojicou zbraní čelíte príšerám alebo ostatným l'ud'om. Tomu zodpovedá aj náplň misií. Bud'to budete ničit' všetko nepriatel'ské a živé, alebo zbierat' unesených l'udí, (cháp vlajky), v mierne pozmenenom režime Capture The Flag. Druhý menovaný režim je viac-menej štandardný, avšak v prípade PvE časti vás čaká zástup vel'kých príšer. Zabudnite na tvorbu západných vývojárov, v Japonsku orezali boje s rádovými nepriatel'mi (tzv. trash mob v terminológii MMO hier) a automaticky vás postavia zoči-voči bossovi v jednej vel'kej aréne. A stále dookola. Freedom Wars je podobne ako Soul Sacrifice o bojoch s vel'kými a silnými nepriatel'mi, ktoré trvajú aj niekol'ko minút a odohrávajú sa v uzavretých arénach. To samo o sebe sl'ubuje stereotyp a situáciu nezachraňuje ani jednotvárnost' prostredia. Boje vo Freedom Wars dokážu byt' aj napriek tomu zaujímavé a zábavné. Obvykle nebojujete sami. Máte vlastného pomocníka a d'alších vinníkov, ktorí tvoria vašu štvorčlennú grupu. Okrem dvojice zbraní (či už strelných alebo nablízko) môžete používat' aj špeciálnu schonost'. Tzv. „thorn" sa dá definovat' ako špeciálne lano, ktoré použijete na zbieranie vecí, oživovanie ostatných postavičiek alebo na krátkodobé oslabenie vel'kého nepriatel'a, prípadne na cielené útočenie na konkrétne časti jeho tela. Každý thorn má takisto špeciálnu vlastnost', či už to je paralyzovanie, vytvorenie štítu alebo uzdravenie seba a spolubojovníkov. V tomto smere Freedom Wars pripomína základný trojuholník v MMO hrách.

Boje nás zaujali aj tým, že každý boss je rozdelený na viacero častí, ktoré môžete ničit' a tým získat' teoretickú výhodu. Ak má napr. príšera raketomety na ramenách, môžete ich zničit' – boss razom nebude môct' po vás pálit' rakety a zvyšok boja bude jednoduchší. Zároveň to pomáha vytvárat' atmosféru naozaj komplexných bojov, pri ktorých je potrebné premýšl'at' a nielen rýchlo stláčat' tlačidlá. Nehovoriac o tom, že súboje s bossmi sú potom rôznorodejšie, aj napriek jednotvárnosti hernej náplne. Jednotvárnost' je hlavným nedostatkom titulu. Publikum východných hráčov je na stereotyp zvyknuté a nevadí im to. My sme trochu náročnejší a preto inak vnímame aj nezaujímavý príbeh. Ten kúskuje súboje, ale neprináša žiaden vzruch ani oživenie hratel'nosti. Prvých pár hodín hra vel'mi dobre odsýpa. Desat' minút preskakujete príbehové časti, potom porazíte bossa a dostanete sa opät' k príbehu. A tak dokola. Problém nastane po dosiahnutí 6-tej triedy, kedy sa náročnost' výrazne zvýši. To sa v praxi prejaví tým, že musíte čelit' väčšiemu počtu bossov súbežne. To by možnože nebol až taký problém, ale umelá inteligencia spolubojovníkov nie je ideálna.

Tento trend nám vadí aj z hl'adiska toho, že Freedom Wars je hra pre mobilnú platformu. Zatial' čo 5-10 minútové súboje sú akceptovatel'né, ked' budete bojovat' 40 minút a zadok vám nakope posledná trojica bossov, otrávi vás to. Prídete totiž o všetky predmety, ktoré ste získali a kompletne tak stratíte herný progres za posledných 40 minút. A to nie je zábavné. Práve naopak.

Z pohl'adu vývojárov ide o prinášanie výzvy, avšak my sme tento herný prvok považovali skôr za frustráciu. Predsa len, 80% hernej náplne je o jednotvárnych súbojoch s bossmi. A nutnost' opakovat' 40 minútový boj nepovažujeme za motiváciu. A to aj napriek tomu, že v niektorých momentoch nás súboje naozaj bavili. Dodajme, že ide o subjektívny pocit. Poznáme hráčov, ktorí práve kvôli tomuto Freedom Wars zbožňujú a je to pre nich jedna z najlepších hier pre PS Vitu. My však z celkového hl'adiska toto nadšenie nezdiel'ame.

Ak máte radi japonské hry, potom Freedom Wars vyskúšajte. Hra je to vel'mi komplexná a ponúka množstvo herných prvkov, ktorým sme sa v recenzii nevenovali, ako je zbieranie materiálov, vytváranie a vylepšovanie zbraní. Hoci je bojový systém prepracovaný, vadila nám jednotvárnost' a takisto aj nie ideálna kamera a ovládanie, ktoré sem-tam irituje. Ak vás japonské hry neberú, je pravdepodobné, že FW to nezmení.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná hra
Výrobca: Shift, Dimps, SCE Studios Japan
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ viacero zásahových zón na bossoch
+ atraktívny bojový systém
+ dlhá hracia doba
- stereotypná hratel'nost'
- výrazný nárast náročnosti po 6-tej úrovni
- dlhotrvajúce boje po 6-tej úrovni
- jednotvárne prostredie
- nezaujímavý príbeh

HODNOTENIE:

65%

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

The Crew

NEXT-GEN V ZNAMENÍ AMERIKY

Čím sa líši next-gen automobilová hra od predchádzajúcich generácií? Hratel'nosť'ou určite nie. Zmeny si v prípade The Crew všimnete iba z hl'adiska grafiky, ale najmä v hernom svete. Virtuálna Amerika je super!

The Crew po ročnom odklade prichádza na naše monitory a televízory. Avšak sl'úbená revolúcia sa nekoná. Čo nám to len pripomína? Áno, Driveclub. Obe hry mimochodom spájajú sl'uby o vytvorení sociálnej pretekárskej hry. Avšak ani v jednom prípade to v praxi nefunguje. V prípade The Crew je tento fakt možnože ešte väčším sklamaním.

Virtuálne autá budete v The Crew prehánať otvoreným svetom. A nie hocakým. Štúdio Ubisoft dokázalo vtesnať do hry celú Ameriku. Samozrejme, v zmenšenej verzii. Veď koho by bavilo jazdiť 4 hodiny z Los Angeles do Vegas po jednotvárnej dial'nici. V hre to zvládnete za pár minút a aj prechod medzi jednotlivými prostrediami je akčnejší a zábavnejší. Vo virtuálnej Amerike stretnete aj viacero hráčov, s ktorými budete zdieľať jednu inštanciu sveta.

Bohužiaľ tam interaktivita končí. Ak chcete jazdiť príbehové preteky s ostatnými hráčmi, musia byť súčasťou vašej skupiny. A to hranie s náhodnými hráčmi prakticky neumožňuje. Budete si musieť zavolať vlastných kamarátov a ideálne s nimi aj hlasovo komunikovať.

Ostatných hráčov možnože stretnete v PvP pretekoch, ale ani v tomto prípade nefunguje tzv. matchmaking ideálne.

Sklamaním môže byť aj samotná hratel'nosť. Najmä ak čakáte, že next-gen automaticky posunie jazdenie vo virtuálnych autách na vyššiu úroveň. Ale herné prvky sú v prípade The Crew totožné, aké boli pred desiatimi rokmi v sérii NFS. To v praxi znamená, že jazdný model je veľmi zjednodušený, vrátane poškodenia vozidla. Jazdenie je vďaka tomu nenáročné a ak sa chcete pri hraní zrelaxovať, budete nadšení. Ak však čakáte realistickú simuláciu, potom The Crew nie je pre vás. Nám techniky, ktoré The Crew využíva, nevadili. Práve naopak. Poriadnu arkádu sme si nezahrali už dlho. A hoci ani Driveclub nepatril do kategórie simulátorov, potešili sme sa, že pri hraní The Crew môžeme „vypnúť" a neriešiť starostlivosť o udržanie vozidla na vozovke.

Práve relaxačnú hratel'nosť sme pri recenzovaní The Crew ocenili najviac. Pre mnohých pôjde o hlavný zápor, čiže záleží na subjektívnych preferenciách. The Crew nie je až taký úlet ako napr. Burnout, ale ak sa vám páčili staršie tituly zo série Need For Speed, je veľká pravdepodobnosť, že vás osloví aj The Crew. Testovaný titul je unikátom najmä z hľadiska hernej plochy. Virtuálna Amerika je vytvorená s dôrazom na zábavnosť a musíme uznať, že autori odviedli vynikajúcu prácu.

V hre nájdete množstvo ikonických stavieb a pritom sa z východného pobrežia preveziete na západné v priebehu 50 minút. Herný svet je lákavý a bezduché jazdenie a spoznávanie sveta patrilo medzi našu obľúbenú činnosť. Bavili sme sa výborne.

Vývojári obohatili Ameriku o množstvo príbehových misií a výzvy, pomocou ktorých si budete zlepšovať vozidlo. Tie nájdete takmer na každom kroku a ich plnenie nás bavilo. Aj napriek tomu, že nejde o nič extra prepracované alebo v podstate zábavné.

To isté možno povedať o príbehových úlohách, ktoré sa výrazne nelíšia od zaužívaného stereotypu. Vyhraj preteky, dostaň sa z bodu A do bodu B v danom čase, zneškodni druhé auto. Zo začiatku budete sem-tam jazdiť aj v iných automobiloch, neskôr sa však budete musieť spoľahnúť iba na vášho tátoša. Práve jeho vylepšovanie tvorí značnú časť hracieho času. Oceníte to v prípade, ak sa vám nedarí počas pretekov. Buď to môžete skúšať ďalej alebo si auto vylepšíte a pokúsite sa vyhrať preteky neskôr. Mimochodom, umelá inteligencia vás bude iritovať tým, že nie vždy hrá fér.

The Crew je sklamaním z hľadiska pôvodných sľubov. Nejde o sociálnu pretekársku hru, akú nám autori sľubovali. Ak nemáte kamaráta, Amerikou budete jazdiť osamote. Ale aj napriek tomu sme si The Crew užili.

Bezmyšlienkovité jazdenie nás naozaj bavilo, a to aj napriek tomu, že hra neprináša nič nové.

Ale kvôli virtuálnej Amerike sa oplatí hru vyskúšať. Dvojnásobne, ak vás bavia arkádové automobilové hry a vyrastali ste so sériou NFS.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Preteky
Výrobca: Ivory Tower / Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ herný svet Ameriky
+ množstvo výziev
+ atraktívne prostredie
- nezáživný príbeh
- slabšia grafika
- pre niekoho nenáročná hratel'nosť
- podvádzajúca AI

HODNOTENIE:

70%

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

Resident Evil

KULTOVÝ SURVIVAL HOROR

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: survival horor
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ fantastická atmosféra
+ dynamické nasvietenie funguje skvelo
+ vynikajúci level dizajn
+ zábavné hlavolamy
+ nel'útostný manažment zdrojov
+ obmedzené savovanie
+ dve postavy na výber s trocha odlišným hraním

- širokouhlý mód výraznou mierou degraduje kvalitu grafiky
- hranie v 4:3 pôsobí ako päst' na oko
- statické kamery majú svoju slávu už za sebou
- technické problémy kaziace zážitok z hrania

HODNOTENIE:
80%

Každá sága má svoj začiatok, to skromné miesto, z ktorého časom rozkvitli pútavé lupene dejov, mnohokrát prekonávajúce ambície prvotného pokusu. Séria Resident Evil je dnes síce považovaná za košaté univerzum plné svojských postáv, no na začiatku bola príbehovo len maličkým zrniečkom, ktorý si hráč musel vyskladať predovšetkým z rôznych diárov a zápiskov. Jej zasadenie ani zd'aleka nepôsobilo vel'kolepo a neponúkalo tisíc rozličných lokácií. Prítomný tu totiž bol len jeden dom. Jeden, jediný dom.

Ešte aj dnes sa človek začuduje, ako obratne dokázali tvorcovia využit' to málo, čo mali k dispozícii, aby následne vytvorili niečo, čo časom nabralo status vel'kého kultu. Vraví sa, že tie najlepšie veci sú jednoduché a prvý Resident Evil je toho jasným dôkazom. Stačilo jedno zdanlivo opustené obydlie, l'ahko načrtnutá zápletka o pátraní po zmiznutých kolegoch, s prímesou hmlistej konšpirácie, a mohla sa začať písať bohatá história jednej z najobl'úbenejších herných sérií všetkých čias.

Resident Evil žáner survival horor nevytvoril (za to d'akujte sérii Alone in the Dark), no už od svojich úvodných krokov pôsobil tak neuveritel'ne sebaisto, ako keby mu celý patril. Prvý diel vyšiel síce v roku 1996 na PlayStation, no tento recenzovaný remaster má pôvod jej remaku, vydanom o 5 rokov neskôr na Nintendo Gamecube. Starý tovar pretrený novým náterom býva, bohužiaľ, často zradný, no v tomto prípade, v prípade novej vrstvy nanesenej na 12 rokov starú uloženinu, to určite vôbec neplatí.

Nebol by som ale úprimný, keby som sa nepriznal, že som o kvalitách prvého dielu Resident Evil z pohľadu súčasnej doby vôbec nezapochyboval. Moje prvé hodiny strávené s týmto remakom totiž neboli jednoduché. Možno som len hýčkaný modernými štandardami, no na to, aby som sa dokázal zžiť s postavami, či hlavne so situáciami, ktoré zažívajú z pohľadu statických kamier, ktoré umožňujú poznať, že ja ako postava som vlastne len nezainteresovaný divák, som potreboval nejaký ten čas. Osobne to neberiem ako nejaký vel'ký problém, pretože je to skôr záležitosť zvyku, no v tomto systéme je vidieť, že už má svoje najlepšie roky za sebou. Aj statické kamery majú svoje opodstatnenie a ak sú vhodne zvolené, vedia vykreslit' skutočne napätú atmosféru. Pokrok ale nezastaví nik.

Všetci milovníci survival hororov majú určite za sebou minuloročný The Evil Within, ktorý je, mimochodom, od toho istého autora, Šindži Mikamiho. Teraz sa k nemu, prosím, v myšlienkach vrát'te a spomeňte si, aká fantastická atmosféra sálala zo všetkých tých desivých obrazov plných temnoty. Na nich mala vel'kú zásluhu aj práve tá kamera zavesená za chrbtom hlavnej postavy. Týmto chcem povedať, že statické kamery majú síce v sérii Resident Evil miesto, no sú hlavne nostalgického charakteru. Modernejšou kamerou sa dajú prežiť hororové strety ovel'a intímnejšie a pevnejšie sa stane aj puto, ktoré sa vytvorí medzi vami a vaším avatarom v hre.

Zdedené fixné uhly kamier nie sú však, bohužiaľ, jediným prvkom, ktorým čas ubral na kráse. To isté by som mohol povedať aj o prostredí, v ktorom sa odohráva drvivá časť hry. Spomínaný kaštiel' síce boduje svojou komornou atmosférou a parádnym prepracovaným dizajnom (pôsobí sympaticky otvorene, obsahuje mnoho klaustrofobických chodieb, vel'a zamknutých dverí, poschodí a zaujímavých zákutí čakajúcich na prieskum), no všetky tie hlavolamy a schované indície v ňom na mňa v súčasnosti pôsobili už akosi samoúčelne. Aj keď ten pocit z hľadania kľúčov, otvárania dverí, prepájania chodieb, vytvárania skratiek či získavania indícií pre hlavolamy je na druhej strane stále fantastický.

Veď si to predstavte, jeden z dôležitých kľúčov získate tak, že budete musieť vyriešiť rébus na kyvadlových hodinách, ktorý sa vám sprístupní, ak v salóniku zahráte na vel'kom piane úryvok z Beethovenovej 14. klavírnej sonáty v C mol. Samozrejme, potrebám hry to slúži parádne, no z dnešného hľadiska, keď sa hry snažia pôsobiť čo najuveriteľnejšie, je to predsa už len dosť mimo. Kto by kľúč v skutočnosti skrýval takto zložito? Ešte rozpačitejším dojmom na mňa pôsobili situácie, keď ste sa po vel'kých problémoch konečne dostali za dovtedy zamknuté dvere a zistili ste, že sa tam nachádzajú príbehové postavy. Ako sa tam, preboha, dostali?

Čo ale, našťastie, dozrelo až na počudovanie dobre, je ten najdôležitejší survival pocit. Pocit, že človek tú hrôzu musí prežiť. Pri tejto hre pocítite, čo znamená, keď to hra so svojím žánrom myslí smrteľne vážne. Ak budete hrať na úrovni, na ktorej by ste mali hrať, aby ste si prežili ten pravý Resident Evil, t.j. prvá úroveň Normal, zistíte, že v každom súboji vám pôjde o krk. Zabudnite na posledné dva akčné diely, kde ste nemŕtvych kosili po stovkách, zombíkov je tu omnoho menej, no sú minimálne desať krát tuhší.

Časom sa dostanete k rôznemu arzenálu (okrem noža si vyskúšate strel'bu z pištole, brokovnice alebo Magnumu), no neustále budete trpieť nízkym prísunom streliva. Toto je skutočný boj o život, počas ktorého vám viackrát nebude len tak jedno. Ešte horšie sú na tom zásoby liečivých rastliniek (môžu sa kombinovať pre rôzne efekty), ktorých tu je doslova ako šafranu. Najhoršie sú však na tom zásoby písacích pások do stroja, ktoré umožňujú sejvnutie pozície. Vtedy sa naučíte pokore, budete krotkí ako baránok a ukladať si svoj postup budete pravdepodobne až pri vychádzaní z hry. Survival ako z vel'kej knihy.

Ruka v ruke s hardkorovým pojatím survivalu ide aj manažment zdrojov. Keďže ten patrí k základným pilierom žánru, nájdete ho tu poriadne prísny. Do svojho skromného batôžteka si budete môcť vziať len pár vecí, a tak sa sami naučíte premýšľať nad otázkami, kam pôjdete, prečo a čo si odtiaľ zoberiete. Nie je tu totiž nič horšie, ako s ťažkosťami prebehnúť okolo množstva nepriateľov, aby ste nakoniec zistili, že danú vec si proste zobrať nebudete môcť, pretože sa nezmestí. Veci sa z inventára vyhodiť nedajú, a tak by vám ostával len strastiplný návrat do miestnosti s truhlicou, kde si ukladáte svoje veci. Dokonca to takto znie, ako keby hráč robil výpady do nepriateľského územia za určitou korisťou a potom sa tou istou cestou vrátil do svojho bezpečného obydlia.

Na začiatku vám dá hra na výber z dvoch postáv, Chrisa Redfielda a Jill Valentine. Sympatické je, že si môžete nastaviť nielen

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

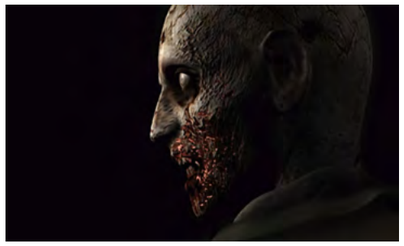
ich klasický, pôvodný výzor, ale taktiež aj omnoho charakteristickejší vzhľad známy z najnovších hier série. Hranie za oboch vám prinesie troška odlišný zážitok nielen čo sa týka príbehu a hlavolamov, ale taktiež v samotnom systéme hrania. Zatiaľ čo toho Jill viac unesie a na začiatku má k dispozícii už svoju strelnú zbraň, Chris má v ruke len nôž a jeho inventár je o jednu štvrtinu menší. Na rozdiel od prvej verzie podporuje širokouhlé rozlíšenia a moderné ovládanie, hoci je tu stále možnosť hrať v pomere strán 4:3 a klasickým „tankovým" ovládaním. S hraním pomocou myši a klávesnice mať problém nebudete, hoci osobne odporúčam ovládanie gamepadom.

Minimalistické kulisy, zdôraznenie farby noci, zvýraznenie hrobového ticha či desivý rev zombie tu stále fungujú skvelo, a to hlavne vďaka vylepšenému vizuálu. Pozadia i postavy sú oproti pôvodnej verzii omnoho detailnejšie, ostrejšie a pôsobia vyleštenejším dojmom. Hra nabrala na atmosfére kvôli temnejším tónom a krásne vymodelovaným prostrediam, každý jeden objekt je tu košatejší a celkovo vizuálne bohatší. Bohužiaľ, Capcom lajdácky podcenil modernejší širokouhlý mód (pomer strán 16:9), ktorú danú scénu len viditeľne zväčší. Tým sa obraz nechutne natiahne a grafickú kvalitu hry tak výrazne zníži. Pre plnohodnotný zážitok budete musieť siahnuť po pôvodnom rozlíšení 4:3, s ktorým ale prichádzajú mohutné čierne pásy po stranách obrazovky, a to dnes pôsobí už proste strašne. Graficky to vtedy ale vyzerá vážne pekne, hlavne čo sa týka scén ponorených do tmy a osvetlených dynamickým nasvietením.

Capcom, bohužiaľ, nevychytal viacero ďalších vecí. Okrem toho, že by si aj samotné postavy zaslúžili viac detailov, tak tu ešte o niečo viac zamrzia technické problémy spôsobujúce prepady snímkovania aj na 20 fps. Hra bola testovaná na PC s parametrami i5-4690, GTX 760 2 GB VRAM a 8 GB RAM, čiže zostave prevyšujúcou oficiálne doporučené požiadavky, no nevyhol som sa početným situáciám, v ktorých si hra proste neudržala konštantných 60 fps. Najväčšie problémy som zaznamenával v chvíľach tesne po skončení cutscén alebo pri vychádzaní z inventára. Oproti týmto problémom je nezmiznutie windowsáckeho kurzoru po zapnutí hry len drobnou maličkosťou.

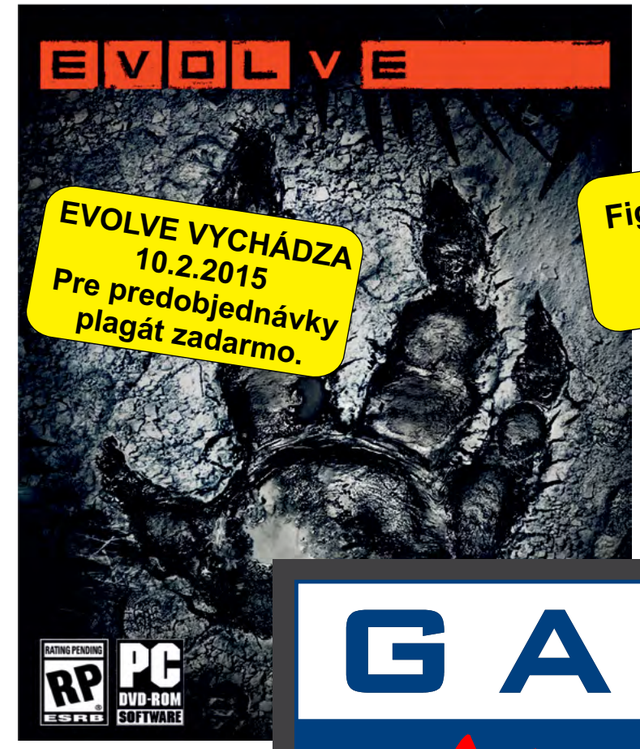
Remaster Resident Evila, základného kameňa video-herného hororu, má bezpochyby svoj zmysel aj v roku 2014. Jadro jeho hratelnosti vyzrelo do krásy a ako herný zážitok ho v medziach žánru prekonáva len máločo. Hra, bohužiaľ, trpí prítomnosťou statických kamier a prekvapivo slabším vizuálom v širokouhlom zobrazení. Za ten prvý dôvod ale sama vlastne ani nemôže a za druhý môžu predovšetkým leniví vývojári. Každopádne, ak si hru kúpite, tak sa vám nedostane len prvotriedny survival zážitok, ale taktiež sa vám tým obohatí herná zbierka o kultový kúsok.

Maroš Goč



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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



GAME EXPRES
http://www.gameexpres.sk

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

Urban Revolt: Vybe a Lago

LAGO: Prenosné UFO s prísavkou
VYBE: Hrajúci ručný granát

HODNOTENIE LAGO:
50%

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Urban Revolt
Dostupná cena :
VYBE: 32 €
LAGO: 25 €

PLUSY A MÍNUSY:

VYBE
+ rozmery
+ dizajn
+ prevedenie
+ povrchová úprava

- cena
- mikrofón
- prevedenie

LAGO
+ vodeodolnosť – IPx4
+ povrchová úprava

- cena
- mikrofón
- prevedenie
- dizajn

ŠPECIFIKÁCIE:

VYBE:
▪ Malá veľkosť, výkonný zvuk
▪ Pre prehrávanie hudby a telefonovanie
▪ Bluetooth, 10m bezdrôtový dosah
▪ Tlačidlá ovládania hlasitosti, hudby a hovoru
▪ Vstavaná batéria, 4h čas prehrávania
▪ microUSB výstup na nabíjanie a 3,5mm audio jack vstup
▪ Tri farebné prevedenia – biela, červená, čierna

LAGO:
▪ Dizajn proti obliatiu a vlhkosti, IPX4
▪ Široká prísavka pre pripevnenie na lesklé povrchy
▪ Bluetooth, 10m bezdrôtový dosah
▪ Tlačidlá pre hlasitosť, výber pesničiek a ovládanie hovoru
▪ Vstavaná batéria, 6h čas prehrávania
▪ Pribalený USB kábel na nabíjanie a príručka

Urban Revolt je podznačka výrobcu Trust, ktorá má na starosti hudobné zariadenia. V recenzii budú predstavené dva šikovné reproduktory s rôznym využitím a výkonom.

PRVÉ DOJMY

Oba reproduktory boli zabalené rovnako do priehľadného plastu v tvare kvádra a upevnené v tvarovanom priesvitnom plaste. Po vybratí reproduktorov bolo potrebné vytiahnuť aj príslušenstvo. Pri jeho vyťahovaní sme sa poriadne natrápili. Kartón, v ktorom boli káble a príručky, nám išiel von tak ťažko, že sa pri vyberaní roztrhol. Celkovo na nás balenie reproduktorov pôsobilo lacným a nedomysleným dojmom a pri jeho otváraní sa tento dojem potvrdil.

TECHNOLÓGIE

▪ Bluetooth 2.0/ 2.1 – pre bezdrôtové pripojenie k akémukoľvek kompatibilnému zariadeniu ako sú smartfóny a tablety je potrebná len veľmi nízka verzia Bluetooth
▪ ovládacie tlačidlá – tlačidlo zapnutia, párovania Bluetooth, a ovládanie hlasitosťi "+ a -" prepínanie pesničiek (Lago), play/pause (Vybe)
▪ Vodeodolnosť – IP x4 – chránené proti dažďu či vlhkosti (Lago)
▪ Vstavaný mikrofón (Lago, Vybe)

PRIPOJITEĽNOSŤ

▪ Drôtovo

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

Pri takomto pripojení ostáva funkčné iba tlačidlo zapnutia/ vypnutia.

▪ Bezdrôtovo

Pri bezdrôtovom pripojení môžete využiť funkciu ručného párovania podržaním tlačidla Bluetooth na niekoľko sekúnd, pokiaľ nezaznie tón alebo hláška. Vtedy sa vám reproduktory zobrazia na danom zariadení, ktoré chcete s reproduktormi spárovať. Následne zariadenia spárujete a ste pripravení na počúvanie hudby.

DIZAJN

Lago

Po dizajnovej stránke je reproduktor Lago menej vydarený. Má tvar trojuholníka so zaoblenými rohmi. Na vrchnej časti sú umiestnené pogumované tlačidlá a mikrofón. Na spodnej časti je umiestnený reproduktor, pod ktorým je upevnená veľká prísavka. Na podlhovastom okraji reproduktora je pod krytkou umiestený vstup pre nabíjanie batérie. Celkovo je celé telo reproduktora pogumované a dobre sa drží v ruke a nešmýka sa.

Vybe

Reproduktor Vybe má tvar malého granátu, spodná časť má protišmykovú základňu, v zadnej časti nachádzame modrú LED-ku, microUSB vstup a AUX 3,5mm konektor. Na prednej časti sa nachádzajú ovládacie prvky a vrchná časť je oddelená a premostená po dvoch stranách. Nachádza sa tam aj samotný reproduktor, ktorý tvorí lepšie basy.

BENCHMARK

Lago

Tento reproduktor sa dal pripojiť len cez Bluetooth. Spárovanie zariadení prebehlo bez problémov a pomerne rýchlo. Kvalita prehrávania skladieb bola nízka, takisto aj vzdialenosť, po ktorú dokázal reproduktor neprerušovane prehrávať zvuk. Už pri vzdialenosti do jedného metra bolo počuť trhanie zvuku. Trhanie bolo pri vzdialenosti do 10 metrov ešte častejšie, ako sa píše v špecifikáciách.

Maximálna hlasitosť bola dostatočná, ale taktiež veľmi nekvalitná. Citlivosť mikrofónu bola veľmi zlá, museli sme rozprávať veľmi hlasno a len do 10cm, aby nás druhá strana počula. Ani to však nebolo kvalitné.

Ovládacie prvky fungovali bez problémov a bolo ich dostatočne veľa na ovládanie skladieb, hlasitosti a hovorov. S výdržou batérie sme tiež neboli spokojní a zariadenie nám vydržalo prehrávať zvuk cez 3,5-hodiny pri nízkej hlasitosti.

Vybe

Tento reproduktor sa dal pripojiť cez Bluetooth a AUX 3,5mm kábel. Bluetooth párovanie zariadení prebehlo taktiež bez problémov. Vybe mal síce lepšiu kvalitu prehrávania skladieb aj vyššiu hlasitosť ako Lago, ale aj tak sme čakali niečo viac. Niekedy sám od seba vydával rôzne šumy, aj keď sme na smartfóne neprehrávali žiadny zvuk. Vzdialenosť, po ktorú bol signál čistejší a netrhal sa, bola lepšia a dostatočná.

HODNOTENIE VYBE:
60%

Pri počúvaní hudby bolo z reproduktora počuť aj mierne basy, a to vďaka jeho lepšiemu umiestneniu. Drôtové pripojenie nám prinieslo ešte vyššiu hlasitosť, s ktorou pribudlo ešte väčšie šumenie a skreslenie zvuku. Maximálna hlasitosť bola vysoká, na ozvučenie miestnosti bez ruchu, ale veľmi nekvalitná.

Mikrofón bol na tom tak isto ako pri reproduktore Lago a mal malú citlivosť aj kvalitu.

Ovládacie prvky boli iba štyri – hlasitosť +/-, play/ pause a vypnutie/zapnutie/ párovanie. Výdrž batérie vzhľadom na rozmery zariadenia bola dostačujúca – okolo troch hodín pri menšej hlasitosti.

VERDIKT

Reproduktor Vybe má širšie využitie vďaka podpore AUX vstupu a má lepšie basy. Lago podporuje len Bluetooth pripojenie a je odolný voči vode. Technologicky sú oba reproduktory spracované na nízkej úrovni, na oboch sú použité zastarané verzie Bluetooth, bez akýchkoľvek lepších algoritmov, vďaka čomu je ich prenos slabý a nekvalitný.

Kvalita reprodukcie je zlá, mikrofóny sú viac-menej na okrasu ako na úžitok. Pochváliť sa dá jedine povrchová úprava, ktorá je celkom kvalitná a kompaktný dizajn reproduktora Vybe. Cenová hladina pohybujúca sa okolo 30 EUR je za ponúkanú kvalitu a technológiu neprimerane vysoká.

Lukáš Libica

Urban Revolt Dune

Štýlový reproduktor do každej obývačky

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena : 130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ priestorový zvuk
+ bezdrôtový zvuk
+ kvalitný zvuk

- cena
- skreslenie pri výššej hlasitosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Výkon: 60 W

Reproduktorov: 6

Dosah Bluetooth: 10 m

Spojenie: AUX – 3,5 mm jack, Bluetooth

HODNOTENIE:
65%

Divízia značky Trust – Urban Revolt, sa snaží pomaličky prebojovať na náš trh. Po pár pokusoch s lacným audio príslušenstvom tentoraz zamierila o niečo vyššie. Prináša nám štýlový multifunkčný reproduktor, ktorý zaujme dizajnom, funkciami a úctyhodným výkonom. Oplatí sa pri výbere audiosystému do domácnosti obzrieť i týmto smerom?

PRVÉ DOJMY

Výrobca sa tentoraz nedal zahanbit' ani pri balení, škatul'a je celkom pekne dizajnovo spracovaná. Jej obsahom je samotný reproduktor, potrebná kabeláž a dial'kový ovládač, ktorý nám spríjemní ovládanie reproduktora.

KONTROVERZNÝ DIZAJNX

Z dial'ky vyzerá Duna len ako čierna škatul'a, po bližšom preskúmaní si všimneme niekol'ko ostrejších tvarov a prednú mriežku, ktorá kopíruje dizajn dún v púšti. Pod ňou sa nám rysujú štyri reproduktory, ktoré vzadu dopĺňa subwoofer a na bokoch d'alšie dva reproduktory. Teda v konečnom dôsledku sa v čiernej škatuli ukrýva až šest' reproduktorov s výkonom až 60 wattov, čo je dostatočne vel'a na ohlušenie akejkol'vek bežnej miestnosti. Dizajn je síce jednoduchý a nijak extra nezaujme, no aspoň až tak nebije do očí a vie sa vžit' do role nenápadného audiosystému v obývačke. Ovládacie prvky sa nachádzajú na hornej strane zariadenia. Vedl'a nich sa usídlila aj zelená diódka, indikujúca funkciu 3D zvuku. Svetelnú disharmóniu dopĺňa i modrá a červená dióda na prednej strane, ktorých striedavé blikanie pripomína skôr policajnú húkačku ako luxusný reproduktor...

KONEKTIVITA

Tentoraz nezostávame pri klasickom hardvérovom pripojení cez AUX, ale pri perifériách si zaškrtneme i Bluetooth. Na zadnej strane je aj podozrivý USB port, no ten, bohužial', slúži len na dobíjanie zariadenia, z ktorého púšt'ame hudbu. Telefonovanie pri Bluetooth spojení by mal spríjemnit' vstavaný mikrón.

A ČO ZVUK?

Ked' sa nám už cenovka šplhá na 130 eur, patrilo by sa, že by prednes zariadenia ulahodil nejedného epikurejca. Realita však až taká ružová nie je. V prvom rade treba pochválit' funkciu 3D, ktorá posúva zvuk na celkom dobrú úroveň. Zvuk bez nej znie skôr ako nejaká osekaná demo verzia plného potenciálu reproduktora a zážitok z hudby okamžite mizne. Tlačidlo 3D však plochý nevýrazný zvuk rýchlo odženie a kým sa hlasitost' neprehupne cez polovicu, tak zvukový výstup celkom stojí za to. Pri vyšších hlasitostiach už je cítit', že niektoré komponenty na seba jednoducho nestačia, jedny sa dostávajú do popredia a druhé zostávajú v úzadí, zvuk sa troška skresl'uje a mení sa to na taký ten mix v štýle "hlavne že je to nahlas". Ale predsa len, kto doma počúva hudbu pre pôžitok na maximálnej hlasitosti? Po jemnom pohraní sa s ekvalizérom si na svoje prídu fanúšikovia všetkých hudobných žánrov. Ak je treba, nechýbajú ani výraznejšie basy, o ktoré sa stará zadný basreflexný otvor.

VERDIKT

Firma Trust, v snahe zapojit' sa do boja vo vyšších cenových hladinách, vytvorila celkom zaujímavý produkt. Nedá sa však povedat', že by svojimi kvalitami plnohodnotne zodpovedal cene. Zvukový výstup je celkom na úrovni, pri rozumnej hlasitosti je zvuk čistý, výrazný, nechýbajú basy a zároveň si zachováva stred i výšky. Výkon je na úrovni, no vo vyšších hladinách už troška zanedbáva kvalitu. Dizajn nesadne každému, síce je jednoduchý, no od pocitu luxusného zariadenia ho ešte delí pár drobností.

Eduard Čuba

Meizu MX3

Dravec z d'alekého východu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MEIZU
Dostupná cena : 300 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ displej
+ ovládanie
+ rýchlost'
+ pracovné prostredie

- absencia LTE a microSDHC karty
- pár softvérových chybičiek

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Flyme OS 3.5 (vychádza z androidu 4.2)
Obrazovka: 5,1-palca, 415PPI, LCD 1800 × 1080 pixlov
Predná kamera: 2 MPx BSI, 1080P 30 FPS
Zadná kamera: 8 MPx BSI, HDR, 1080P 30 FPS
Kapacita: 16GB/32GB/64GB
Batéria: 2400 mAh Li-Poly
CPU: 8-jadrové CPU (1.6 GHz A15 × 4 + 1.2 GHz A7 × 4, 28 nm, LP HKMG)
GPU: PowerVR SGX 544MP3 (3-jadrá 533 MHz)
RAM: 2GB DDR3
Bezdrôtová komunikácia: 2.4 GHz/5 GHz Wi-Fi, Bluetooth 4.0

HODNOTENIE:
85%

Na náš trh začína čím d'alej tým viac vplývat' Čína a jej miestami až podozrivo lacné smartphóny, ktoré svojím pomerom ceny k výkonu surovo podkopávajú nohy stáliciam na trhu. Nie všetko lacné je ale zlé a aj táto krajina sa pýši hned' niekol'kými značkami, ktoré produkujú kvalitné a cenovo zaujímavé smartphóny, ktoré rozhodne stoja za povšimnutie. Medzi tieto značky rozhodne patrí aj Meizu, ktorá sa preslávila sériou MX.

Dnes sa pozrieme na zúbky modelu MX3, ktorý už síce oslávil rok na trhu a svetlo sveta už uzrel i jeho nástupca, no v našich končinách sa začal objavovat' až nedávno, avšak stále ponúkajúc skvelý kus hardvéru za zaujímavú cenu.

PRVÉ DOJMY

Aj ked' Meizu je v povedomí našej spoločnosti dost' slabo, nie sú to žiadne béčka! Škatul'a vyžaruje luxusný podtón. Po otvorení jednoduchého, no elegantného veka sa nám odhalí nabíjací adaptér a akási kniha, ktorá nás núti si pred vybratím samotného mobilu pretočit' zopár strán o telefóne, ktorý nás čaká na poslednej dvojstránke. Okrem telefónu ešte balenie ukrýva nabíjací kábel a nástroj na otváranie zadného krytu.

V JEDNODUCHOSTI JE KRÁSA

Neprajníci osočujú Meizu MX3 len ako d'alší klon zariadení od Apple s androidom, hlavne kvôli dizajnu prednej strany zariadenia, ktorý sa spodným kruhovým tlačidlom podobá na konkurenciu. Áno, inšpirácia tam zjavne je (a to hlavne v systéme), no treba povedat', že Meizu sa podarilo spojit' jednoduchost' iPhonu s otvorenost'ou androidu, z čoho nám vzniklo vel'mi zaujímavé zariadenie – a to nielen dizajnom. Rozdielom je, že tlačidlo pod displejom je len kapacitné, čo umožňuje zakomponovat' ho do rôznych gest, a ako bonus jeho podsvietenie slúži ako notifikačná dióda.

Nad diódou sa rozprestiera 5.1 palcový FullHD (1800 × 1080p) displej s minimalistickými okrajmi. Pomer strán 15 : 9 je trocha nevšedný, no okrem tenkého čierneho pásika pri prezeraní videa si rozdiel nevšimnete. 0,1-palca do šírky navyše síce nie je žiadny zázrak, no niečo málo to vplýva na dizajn zariadenia, na ktorom displej nevyzerá byt' taký vysoký.

Hustota pixlov nám teda vychádza až na 415 ppi (pixlov na palec), čo zaručuje úplne jemný a detailný obraz. Okrem hustoty treba pochválit' aj krásnu farebnost' a výborné pozorovacie uhly. V skratke, displej na jednotku!

Oblú hranu lemuje kovová kostra a za ňou sa nachádza lesklý biely zadný kryt, ktorý prilieha tak dokonale, že človek ani neočakáva, že sa vôbec dáva dole. V skutočnosti to vel'ký význam nemá. Odstránit' kryt z telefónu je bojová úloha a po pár minútach trápenia za odmenu dostaneme len jednu šachtu pre microSIM, nič viac. Batéria je integrovaná a šachtu na SD kartu by sme tu hl'adali zbytočne. Užívatel' si musí vystačit' s integrovaným úložiskom, ktoré sa však pohybuje až do kapacity 128GB (cenové rozdiely medzi verziami ,našt'astie, od jabĺčkárov nepobrali).

Vd'aka oblejším tvarom telefón dobre padne do ruky a aj napriek odvážnemu umiestneniu odomykacieho tlačidla na hornú hranu, ovládanie jednou rukou (pre nás vel'korukých) nie je až taký problém. Meizu si to však ošetrilo tým, že funkcie odomykacieho tlačidla sú nahraditel'né gestami, a tak ani na bežné používanie nie je potrebné.

ŠTVORJADRO? PREČO NIE ROVNO DVE?!

Osemjadro síce pri čínskych zariadeniach nie je žiadnou novinkou, no tentoraz to nie je žiadny octacore od Mediateku. Na trón totiž sadol čip Exynos 5 Octa 5410, ktorý kombinuje dva štvorjadrové procesory. Prvý z dvojice je Cortex-A15 s frekvenciou 1,6 GHz na jadro, druhý 1,2 GHz Cortex-A7 je určený na menej náročné procesy, čím odbremeňuje od práce ten výkonnejší čím šetrí batériu.

Procesorom sekundujú dva gigabajty operačnej pamäte, pričom nám pri bežnom používaní zostáva niečo menej ako 1 gigabajt vol'ný pre plynulý beh hier a aplikácií.O grafickú stránku sa stará čip PowerVR SGX544MP3, ktorý síce v 3D grafike nepatrí k tým najčulejším, ale s prehl'adom zvláda grafické prostredie systému a nezapochyboval ani v žiadnej z graficky náročnejších hier, ktoré sme testovali.

FLYME - JEDNODUCHOSŤ A ELEGANCIA

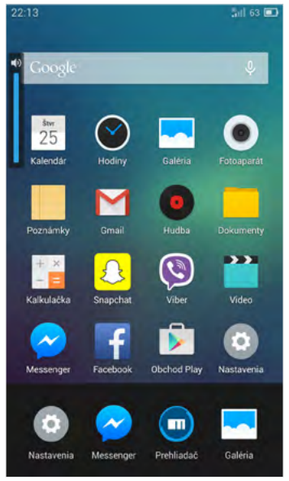
Ak Meizu niečo prevzal od konkurencie, tak to je práve idea jednoduchosti. V útrobách MX3 beží android 4.2.1, ktorý je však zmenený na nepoznanie. Menu sa zo systému vypustilo a všetko potrebné nájdete na domovských obrazovkách, ktoré však možno rozširovat' nielen do šírky, ale aj do dĺžky. Systém je pomerne čistý

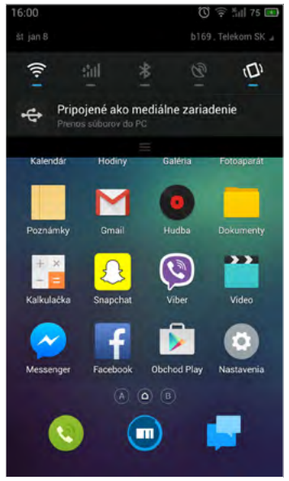
a nenájdeme tu takmer žiadne zbytočné predinštalované aplikácie, až na čínsky App Center, ktorý sa nedá odstránit'. Bohatú nádielku nečakajte ani vo widgetoch. Výrobca sa rozhodol nechat' vol'bu aplikácií na používatel'a a nespomal'ovat' systém vecami, ktoré používatel' nevyužije.

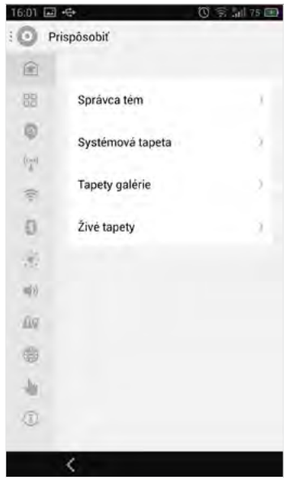
Ovládanie je jednoduché a v celku intuitívne. Tí, čo sú zvyknutí na android, sa budú ale musiet' chvíl'u udomácňovat'. Spodné tlačidlo má funkciu domov a pomocou gesta potiahnutia z neho na obrazovku sa telefón odblokuje, naopak jeho podržaním sa zablokuje. Tým istým potiahnutím v systéme používame šípku späť a potiahnutím na obrazovku zdola po bokoch tlačidla sa nám vysunie lišta s naposledy použitými aplikáciami. Chce to zvyk, no po pár dňoch sa stáva ovládanie vcelku pohodlné. Treba pochválit' krásny a minimalistický dizajn systému, ktorý žiari farbami. Skúseným používatel'om bude ale zopár funkcii chýbat' a udomácnit' sa v nastaveniach, ktoré sú úplne poprehadzované tiež nie je hračka.

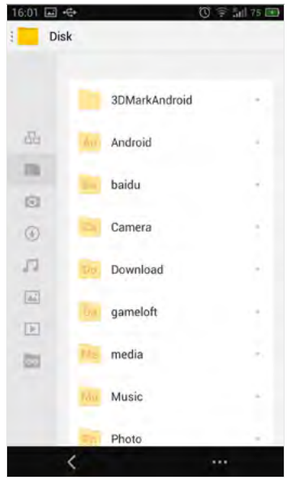
Náročnejších poteší od výroby odomknutý bootloader a možnost' získat' otvorené systémové privilégium (root) priamo z nastavení telefónu. Vývojárov Flyme treba pochválit' aj za spracovanie základných aplikáci ako hudba, dokumenty, galéria a podobne, ktoré sa na kilometre odlišujú od bežných androidových aplikácií a kombinujú množstvo funkcií s jednoduchým dizajnom.

Azda jediným problémom sa nám javia t'ažkosti aplikácie na prehrávanie hudby s našou diakritikou, ktorú nám nahrádza čínskymi znakmi. Ked' už sme pri tých znakoch, svoje si tentoraz odnesie aj klávesnica, ktorej sa akosi prieči spolupráca s chatovými hlavičkami messengera a pri jej vysunutí zdola sa neposunie obsah okna a človek tak nevidí, čo píše (priamo v aplikácii to funguje bez problémov). Až na pár drobných múch, vydarená nadstavba...









BENCHMARK

Nejaký ten rôčik na trhu je pri testovaní výkonu cítit'. Je vidno, že testovací softvér sa posunul dopredu a chudák MX3 už za konkurenciou jednoducho nestíha. Nech už skúšame čo chceme, v hodnotiacich tabul'kách sme sa vždy dostali do blízkosti zariadení ako HTC One, Nexus 5, LG G3 či čínsky kolega Redmi Note.

HRY NESKLAMALI

Herný svet nezaspal na vavrínoch a hry na mobilných zariadeniach sa posúvajú dopredu míl'ovými krokmi. Síce 16 gigabajtov vnútornej pamäte nebolo v našej verzii to pravé orechové pre nejaké to množstvo hier, podarilo sa nám vyskúšat' viacero či už jednoduchších, alebo hardvérovo náročných titulov. Grafické benchmarky síce nepredpovedali nič dobré, no vskutku sa nám nepodarilo narazit' na hru, ktorá by bola kvôli hardvéru nehratel'ná. Jediný problém sa nám vyskytol s titulom Asphalt 8, ktorý nám odmietal spolupracovat' už pri spustení, no zrejme bude chyba niekde v softvéri, ked'že iné hry od Gameloftu, ako Gangstar Vegas či GT Racing 2, šl'apali ako po masle. Pri vytrvalej zát'aži sa nám zariadenie na zadnej strane zahrialo, no neišlo o nič nepríjemné, čo by bránilo v hraní (bežná herná teplota sa držala okolo 33 stupňov Celzia). O chladnú hlavu pri zát'aži sa stará inteligentný rozvod tepla v podobe horčíkového panelu vzadu a kovového rámu po bokoch. V spojení s krásnym displejom je o multimediálny zážitok postarané.

BATÉRIA

Niektorým sa možno pri šikovnom riešení s dvoma procesormi rozsvietili oči v nádeji, že výdrž je tým zachránená, no ak je raz telefón zat'ažovaný, tak to na vybíjaní sa vel'a nemení. Pri aktívnom používaní s mobilnými dátami či WiFi počas celého dňa, ked' telefón ledva pustíte z ruky, sa budete večer už pomaly schyl'ovat' k nabíjačke. Pri bežnom používaní telefón zvládne vydržat' v službe dva, maximálne tri dni. Výrobca sl'ubuje 7 hodín hrania, 10 hodín internetu a 429 hodín pohotovostného režimu.

FOTOAPARÁT

Pri čínskych počinoch sa fotoaparát častokrát stáva kameňom úrazu. Meizu to však zvládlo celkom statočne, síce sa to nedá porovnávat' s vlajkovými lod'ami od Sony či Samsungu. Fotoaparát je vcelku na úrovni a s nadhl'adom postačí na zachytenie radostí bežného života. Treba vyzdvihnút' peknú farebnost' a HDR, ktoré zachraňuje temné zábery.

Ostrost' je dobrá, síce to nie je to pravé orechové, stále ale patrí k tým lepším, čo sa týka mobilného segmentu. Rozlíšenie sa nesie v znamení 8 MPx(2 MPx vpredu) a popri tom dokáže zaznamenávat' video vo FullHD pri 30 snímkach za sekundu.

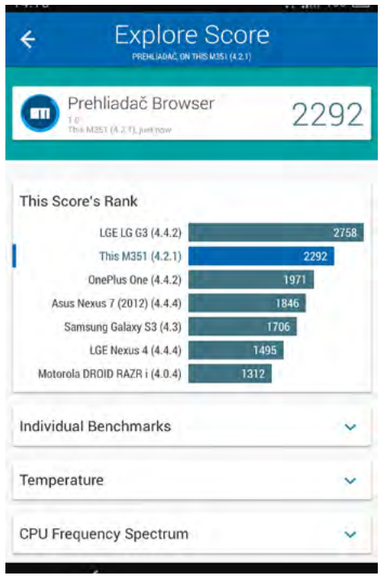
KONEKTIVITA POTEŠILA

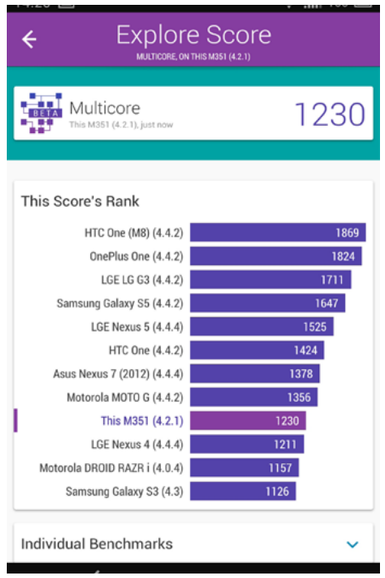
Pri inteligentných telefónoch sa často zabúda na to, že je to v prvom rade predsa len telefón. Meizu to však neberie na l'ahkú váhu. Ako anténu používa spodnú čast' kovového rámu, čo prináša skvelú citlivost', vd'aka ktorej si telefón drží signál i tam, kde ostatné zlyhávajú. Poteší aj 5GHz WiFi či vel'mi nízka radiácia, ktorá predstavuje len desatinu európskej normy (SAR: 0,2 mW/g).

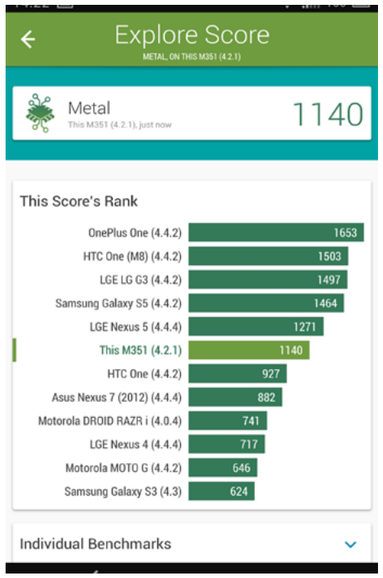
VERDIKT

Či už o MX3 uvažujete, alebo čakáte na mladšieho brata MX4, ktorý sa od súrodenca líši o niečo väčším displejom, rozhraním Flyme 4.0 a výkonom, ktorý valcuje benchmarky, a chcete sa zoznámit' s počinmi tejto značky, rozhodne to stojí za zváženie. Podarilo sa im očarit' nejedného zákazníka smartphónom, ktorý v sebe kombinuje eleganciu a jednoduchost' idúcu ruka v ruke s nekompromisným výkonom a jednoduchost'ou. Síce cena okolo 300 eur nie je práve najlákavejšia, stále za to dostanete úctyhodný kus hardvéru, ktorý má k sebe pribalený skvelý systém. Komu sa máli, nech počká na MX4, ktorý vykrýva výkonnostné slabiny a stavia sa k špičke na trhu. MX3 potešil. Nedejú sa tu žiadne zázraky, no je to vyrovnaný telefón "se vším všudy", ktorý zaujme nejedného technologického nadšenca.

Eduard Čuba







Recenzia Logitech K480

Bezdrôtový pomocník k tabletu či mobilu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 50 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ multiplatformové rozloženie
+ možnosť pripojenia troch zariadení

- cena
- slabšia konštrukcia

ŠPECIFIKÁCIE:

Požiadavky: zariadenie podporujúce bezdrôtovú klávesnicu
PC: Windows® 7 a novšie,
Mac: Mac OS X® a novšie, Chrome OS™
iPad, iPhone: iOS 5 a novšie
Android: 3.2 a novšie
Rozmery (v ×š ×h) [mm]: 20 × 299 × 195
Hmotnosť: 820 g
Dosah: do 10 m

HODNOTENIE:
70%

S príchodom dotykového ovládania sa začalo ovládanie pomocou hardvérovej klávesnice pomaličky dostávať do úzadia. Nie každý sa s tým však zmieril a mnohým príde takéto ovládanie jednoducho nepohodlné.

Spoločnosť Logitech prichádza so šikovným riešením, ako obdariť váš tablet, mobil či počítač klávesnicou bez toho, aby ste mali ťažkosti s káblami.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

V tomto prípade nejde o žiadne puzdro či obal s klávesovou časťou. Ide o plnohodnotnú hardvérovú klávesnicu. Cítiť to aj na jej hmotnosti, ktorá nie je práve kamarátska k častému prenášaniu. Nič tragické, no mať v príručnej batožine o 820 gramov viac, nepoteší. O balenie sa stará klasická kartónová škatuľa, v ktorej nájdeme samotnú klávesnicu, návod a príslušnú batériu, ktorá je tentoraz riešená po starom, formou batérií typu AAA.

KLÁVESNICA - NEKLÁVESNICA

Troška vyššia hmotnosť zamrzí, no všetko má svoj dôvod. Škoda, že to v tomto prípade nie je konštrukcia kvalitná. Aj keď je štýlová a jednoduchá, jej pevnosť je troška pochybná, sem-tam nám to zavŕzga a ťažko povedať, ako by zniesla rýchlejší stret s podlahou. Okrem drážky na uchytenie zariadenia na klávesnici padne do oka i otočné koliesko na boku. To umožňuje prepínanie medzi pripojenými zariadeniami. Klávesnica totiž umožňuje ovládanie až troch zariadení súčasne, stačí si medzi nimi prepínať pomocou spomínaného kolieska.

Vzhľadom na zachovanie štýlu a rozmerov klávesnice sa Logitech rozhodol pre chiclet technológiu s nízkym zdvihom, ktorá dosť pripomína klávesnice používané na notebookoch. Rozloženie je troška atypické a chce to pár hodín písania, aby ste si na to zvykli. Tvarom klávesov nám zariadenie troška dizajnovo pripomína písací stroj.

OD ANDRIODU PO OSX

Rozloženie kláves kombinuje klasickú desktopovú klávesnicu s klávesnicou pre MAC a zároveň ponúka funkcie na ovládanie mobilných zariadení umiestnené na klávesoch vo vrchnom rade. Nájdeme tu niečo také, ako zvykli obsahovať androidové telefóny pod displejom. Tlačidlo domov, späť, možnosti a hľadať. Vpravo hore nad klávesnicou nájdeme dve tlačidlá, ktoré rozlišujú, či klávesnicu používame s androidom alebo s Windowsom či s iPhonom alebo MAC OSX (bohužiaľ, na Windows Phone 8.0 sa nám klávesnicu rozbehať nepodarilo, kto vie, možno to zachránia aktualizácie).

NASADENIE V REÁLE

Bezdrôtový dosah sa pohybuje do bežnej Bluetooth vzdialenosti 10m, čo je pri klávesnici plne postačujúce, keďže sa predsa len pri písaní zíde vidieť na obrazovku. Pripojenie na zariadenie vyžaduje napísanie zobrazeného kľúča na klávesnici, čo niekedy troška potrápi, keďže jej chýba numerická časť, problém to ale nie je.

Ovládanie zariadenia len pomocou kláves nie je vždy najpríjemnejšie, preto je jednoduchšie sa dostať na miesto, kde chceme písať pomocou dotyku, a zvyšok už nechať na klávesnicu. Záleží len na vás, či sa ju chystáte využiť na prácu a písanie dokumentov alebo len na vypisovanie si s priateľmi. V tom prípade si však treba v aplikácii nastaviť odosielanie správ pomocou stlačenia tlačidla enter, pokiaľ nechcete pri každej správe vymýšľať so šípkami či prstami na displeji. Svoju funkciu plní skvele, text sa objavuje ihneď a s omeškaním sa stretávame len na strane telefónu.

Android sa kamaráti aj s ovládaním pomocou šípok, ktoré sčasti umožňujú nahradiť dotyk pri ovládaní telefónu. Na iOS je to o niečo ťažšie, keďže sa ikonky a ponuky nedajú tak pekne označovať a budete si musieť dopomáhať prstami.

VERDIKT

Logitech fúkol nový vietor medzi klávesové príslušenstvo k mobilným zariadeniam a namiesto klasickej microUSB klávesnice ponúkol multiplatformové zariadenie, ktoré dokáže naraz poslúžiť počítaču, tabletu i telefónu, čo výrazne zvyšuje využiteľnosť takejto klávesnice. Aspekt, ktorým však zaostáva, je cena, ktorá pohybujúc sa niekde pri päťdesiatich eurách odradí nejedného potenciálneho zákazníka a donúti človeka sa skutočne zamyslieť, či tento komfort potrebuje a či si nevystačí s niečím jednoduchším. Každopádne, ak voľba padne na Logitech K480, nemožno, okrem vyššej ceny a slabšej konštrukcie, povedať zlého slova.

Eduard Čuba

Recenzia Logitech K400

Dva v jednom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 24 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmery
+ dizajn
+ cena
+ klávesy
+ klávesnica a myš v jednom

- menej pevná konštrukcia

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

354×140×19mm

Hmotnosť: 398g

Technológia: bezdrôtová

Rozhranie: prijímač

USB unifying

Dosah: 10m

HODNOTENIE:
95%

Klávesnice už dávno nie sú doménou stolných počítačov. Čím d'alej tým viac nachádzajú uplatnenie aj v centrách domácej zábavy či doplnok k "chytrým" televízorom. K tomuto účelu však klasické klávesnice nie sú ideálne, do popredia sa preto dostali bezdrôtové klávesnice s integrovaným touchpadom, vd'aka ktorým je práca s nimi pohodlná. Na tento trend odpovedá aj spoločnosť Logitech, ktorá nám na recenzovanie poskytla dve takéto klávesnice, Logitech K400 a Logitech K830.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Vd'aka zaradeniu klávesnice sú jej dizajn a rozmery síce minimalistické, no dômyselné. Rozmery klávesnice sú 354×140×19mm a hmotnosť približne 400 gramov. K dispozícii je v dvoch farebných vyhotoveniach, v bielej a čiernej farbe, s českou lokalizáciou kláves.

My sme mali na recenzovanie k dispozícii čierny variant, ktorý vd'aka bielej potlači pôsobí modernejšie. Prevedenie tela klávesnice je matné, čo do určitej miery zabráni mastným fl'akom a odtlačkom prstov.

Vzhľadom na minimalistický dizajnu sa Logitech K400 javí ako notebooková klávesnica. Prispievajú k tomu najmä klávesy umiestnené v jednom bloku, s minimálnym priestorom medzi nimi, podobnými rozmermi, ale aj zdvihom kláves. V tomto smere sa však spoločnosti Logitech podaril skvelý ťah. Malý priestor medzi jednotlivými klávesmi zväčšil tak, že každý kláves má na svojom okraji akési skosenie či schodík, vd'aka čomu sa medzery medzi nimi zvýšili, no pohodlie pri písaní ostalo zachované.

Rovnako pohodlný je aj 3,5" touchpad, ktorý sa nachádza v pravej časti klávesnice. Podobne ako pri samotných klávesoch aj tu je možné nájsť paralelu s touchpadom na notebookoch, v podobe mierneho zapustenia dotykovej plochy do tela klávesnice. K touchpadu prislúcha dvojica tlačidiel, ako pri klasických myškách, nechýba funkcia scrollovania. V l'avom hornom rohu je možné nájsť tretie tlačidlo s piktogramom myši, ktoré plní funkciu l'avého tlačidla myši. Zaujímavé. Či to je aj praktické, t'ažko povedať. Celkovo sa tu nachádza päť samostatných tlačidiel, už spomínané tlačidlo myši, mute, volume up, volume down a home.

Nechýba tu ani kláves Fn, ktorý však spolupracuje len so základnými funkciami, ako print screen, home, end či page.

BALENIE

V balení sa nachádza len to najnutnejšie, USB prijímač typu unifying, ktorý umožňuje pripojenie d'alších bezdrôtových periférií, USB adaptér a dve AA batérie s udávanou životnosťou 1 rok.

VERDIKT

Na klávesnicu takýchto malých rozmerov sa dá, prekvapivo, dobre a rýchlo zvyknúť. Svoje využitie nájde nielen ako periféria k televízii či hernej konzole, osobne by som si vedel s ňou predstaviť pracovať aj na klasickom desktope, z pohodlia kresla či postele. Písanie na klávesnici je pohodlné, klávesy sú relatívne tiché, s príjemným notebookovým zdvihom.

Miernymi negatívami môže byť síce dvojriadkový, ale menší enter, menší backspace či chýbajúce nožičky, no vzhľadom na to, že ide o klávesnicu predovšetkým k nepočítačovým zariadeniam, dajú sa tieto negatíva prehliadnuť. Trošku viac zamrzí dosť značné prehýbanie klávesnice, takmer po celej ploche. No ani to však nebráni k veľmi slušnému výslednému hodnoteniu, ku ktorému prispieva aj príjemná cena.

Miroslav Konkoľ

Recenzia Logitech K830

Exkluzívny spoločník k televízii

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 89 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmery
+ dizajn
+ podsvietenie
+ konštrukcia
+ klávesy
+ klávesnica a myš v jednom

- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

367×125,3×16,5mm

Hmotnosť: 502g

Technológia: bezdrôtová

Rozhranie: prijímač

USB unifying

Dosah: 10m

HODNOTENIE:
95%

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Podobne ako pri recenzovanom modeli K400 aj zameranie modelu K830 je rovnaké, avšak táto klávesnica ponúkne o niečo navyše. V prvom rade je to jej veľkosť 367×125,3×16,5mm a hmotnosť približne pol kila. V tomto prípade je len jedna farebná verzia – čierna, čo však, myslím si, nevadí, pretože po dizajnovej stránke ide o úžasný kúsok. Podobne je na tom aj prevedenie. Telo klávesnice je matné, hornú a spodnú hranu zdobí sivý lem, ktorý dodáva na exkluzivite.

V hornej hrane sa nachádza dvojica tlačidiel, vpravo pre vypínanie/zapínanie klávesnice, vľavo tlačidlo myši, podobne ako pri modeli K400. Aj model K830 pôsobí ako notebooková klávesnica, avšak je o niečo luxusnejšia. Klávesy sú opäť umiestnené v jednom bloku, avšak medzery medzi nimi sú o niečo väčšie. Kláves backspace je o niečo väčší, ako pri modeli K400, no dvojriadkový enter ostal rovnako veľký. Či malý? Opäť nechýba multidotykový touchpad, umiestnený v pravej časti klávesnice, pod ktorým sa nachádza dvojica "myších" tlačidiel. Dotyková plocha touchpadu však pri modeli K830 nie je zapustená do klávesnice, ale je na jednej úrovni s jej telom. Nad touchpadom sa nachádza trojica tlačidiel, mute, volume down a volume up.

Samozrejmosťou je kláves Fn, ktorý zvláda operácie ako page up, page down, home alebo end, ale okrem toho ovláda aj klávesy F11-F12, pretože tento rad kláves je prioritne určený na ovládanie multimediálnych funkcií, funkcií home, hľadať, vypnúť zariadenie a podobne, vďaka čomu sa model K830 nestratí ani ako klávesnica k počítaču.

BALENIE

V balení nájdete okrem samotnej klávesnice unifying USB prijímač, káblový USB adaptér s dĺžkou približne 1,5m a microUSB kábel slúžiaci na dobíjanie zabudovaných batérií.

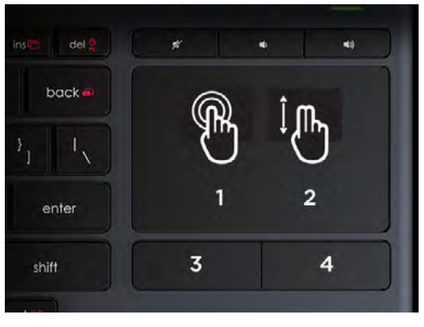
SOFTVÉR

Aj v tomto prípade je možné ku klávesnici nainštalovať softvér od Logitechu, ktorý ponúkne rovnaké možnosti nastavenia ako pri modeli K400.

VERDIKT

Z používania klávesnice K830 od Logitechu mám len veľmi dobré dojmy. Príjemné rozmery, nádherný dizajn, kvalitné prevedenie, tým vás hneď táto klávesnica očarí. Musím povedať, že na klávesnicu skombinovanú s touchpadom si zvykne človek veľmi rýchlo. Výborné a veľmi tiché klávesy s príjemným zdvihom, rovnako príjemný touchpad. Model K830 navyše ponúkne podsvietenie kláves v dvoch rôznych intenzitách, ktoré sa po piatich sekundách neaktivity automaticky vypne, aby sa tým šetrila energia. Medzi pozitíva možno zaradiť aj dostatočne pevnú konštrukciu, vďaka ktorej sa klávesnica pri písaní ohýba len minimálne aj to len približne v strede hornej časti. Ťažko nájsť negatíva tejto klávesnice, azda len vyššia cena, ktorá atakuje ceny špičkových herných klávesníc.

Miroslav Konkoľ



GeForce GTX 960

Výkonná a úsporná stredná trieda za dve stovky

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nvidia
Dostupná cena : 223€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ nízka hlučnosť a teploty
+ pretaktovanie
+ PhysX

- 128-bit zbernica

ŠPECIFIKÁCIE:

Model Name: GTX 960 Gaming 2G
Model: V320
GPU: NVIDIA GeForce GTX 960
Codename: GM 206-300
Processors: 1024 Units
Core Base Slock (OC): 1216 MHz
Core Boost Clock (OC): 1279 MHz
Memory Clock: 7010 MHz
Memory Size: 2GB GDDR5
Memory Bus: 128 bits
Output: DL-DVI-I/ HDMI DisplayPort x3
Power Consumption: 120 W
Dimension/Weight: 267×139×36 mm/812 g
Form Factor: ATX

HODNOTENIE:
93%

Najnovší prírastok do rodiny grafických kariet s jadrom Maxwell útočí na peňaženky stredne náročného hráča. Za 200 eur spoločnosť Nvidia ponúka skvelú kartu, ktorá zvládne každú novú hru aj vo Full HD rozlíšení.

Sú to už približne štyri mesiace, čo Nvidia na trh uviedla grafický čip GeForce GTX 980, ktorý je stále jedným z najlepších riešení pre náročného hráča s neobmedzeným rozpočtom. A na druhej strane je tu úplne prvá ochutnávka rodiny Maxwell, GeForce GTX 750 – karta, určená pre hráča s veľmi obmedzeným rozpočtom. Medzi týmito dvoma kartami je veľká výkonnostná medzera, ktorú Nvidia zatiaľ zaplnila sčasti kartami GeForce GTX 970 a 750 Ti.

DOKONALÝCH 200 €

Presne toľko by mali stáť bežné verzie grafických kariet GeForce GTX 960. Dve stovky, to je magická hranica, do ktorej sa chce zmestiť veľká skupina hráčov, čo si uvedomujú aj v Nvidii, ako aj v AMD. Aj preto je už roky silná séria GeForce kariet s označením x60 – GeForce GTX 460, 560, 660 či 760. Už niekoľko rokov sa tieto karty predávajú veľmi dobre, keďže majú dobre nastavenú cenu a výkon, dostačujúci na väčšinu aktuálnych hier v najrozšírenejšom rozlíšení.

Nová GeForce GTX 960 by teda mala zvládnuť všetky nové náročné hry vo Full HD rozlíšení s aktivovaným vyhladzovaním hrán. Podľa štatistík služby Steam sú to práve tieto karty, ktoré sú obľúbené medzi hráčmi. Konkrétne model GeForce GTX 660 je najobľúbenejší medzi hráčmi MOBA hier, ako je LoL a DOTA 2. Podľa tvrdení Nvidie je karta GeForce GTX 960 až o 60 percent výkonnejšia v porovnaní s kartou GeForce GTX 660, čo už dáva zmysel pre prípadnú výmenu.

S novou kartou si budete môcť práve pri MOBA tituloch zvoliť funkciu DSR (Dynamic Super Resolution) v 4k rozlíšení aj pri klasickom Full HD monitore. Nvidia ako príklad uvádza hru League of Legends, v ktorej GeForce GTX 660 stačí na Full HD rozlíšenie s 8×MSAA vyhladzovaním. GTX 960 ale zvládne 4k DSR, pričom výsledok je viditeľne lepší.

JADRO GM206

GeForce GTX 960 prichádza s novým jadrom označeným ako GM206, ktoré obsahuje všetky dôležité novinky a zmeny, aké nájdete aj pri výrazne drahšej GeForce GTX 980. Každý jeden SM blok je rozdelený na štyri časti, zhodne obsahujúce 32 CUDA jadier. Týchto častí je celkovo osem, čo dáva dokopy 1024 CUDA jadier. SM blok (označovaný ako SMM) obsahuje zdieľanú 96 KB cache pamäť.

Nenechajte sa ale zmiasť menším počtom CUDA jadier, keďže staršia GeForce GTX 760 ich má 1152. Jadro Maxwell je výrazne optimalizované a pri CUDA jadre dosahuje nárast výkonu hodnotu 1,4 a dvojnásobok výkonu v porovnaní na jeden watt príkonu. Zmenou prešiel aj pamäťový subsystém, ktorého efektivita je kľúčová hlavne pri karte GeForce GTX 960, keďže pamäťová zbernica je široká len 128-bitov. V reálnej prevádzke by mala byť úspora až na úrovni 25 percent, pocítite to hlavne pri graficky náročných hrách a hraní vo vyššom ako Full HD rozlíšení.

Nové jadro má aj prepracovaný Video engine, schopný zobraziť obraz v 5K rozlíšení pri súčasnom zapojení štyroch monitorov. Samozrejmosťou je podpora pre 4K rozlíšenie a prítomnosť HDMI 2.0 obrazového výstupu. Čo sa týka podpory nových kodekov, jadro GM206 bez problémov zvládne enkódovanie a dekódovanie pre H.265 (HEVC), nechýba ani natívna podpora pre protokol HDCP 2.2.

Pri GeForce GTX 960 je jednou z kľúčových funkcií MFAA - Multi-Frame Anti-Aliasing. Túto novú technológiu vyhladzovania hrán nájdete len pri grafických čipoch rodiny Maxwell. MFAA vyniká nízkym vplyvom na výkon v porovnaní s bežnými módmi vyhladzovania hrán, pričom ju podporuje čím ďalej tým viac nových hier. Výrobca uvádza, že pri kvalite porovnateľnej s 4×MSAA sú nároky len zlomkové. Navyše sa nemusíte hrať s nastavením každej hry, MFAA za vás nastaví aplikácia GeForce Experience.

STVORNEÁ NA PRETAKTOVANIE

Vďaka vynikajúcej energetickej efektivite má nová GeForce GTX 960 veľkú rezervu pre možné pretaktovanie. Základná frekvencia karty je stanovená na 1126 MHz, Boost rýchlosť je 1178 MHz a pamäť funguje na slušných 7 GHz. Výrobca udáva, že väčšina kariet by mala bez problémov fungovať až na 1,45 GHz, čo je veľmi slušná hodnota. Navyše túto hodnotu by ste mali dosiahnuť s každou kartou bez potreby zmeny napätia či úpravy chladenia.

Tomuto stavu odpovedá aj ponuka kariet dostupných pri štarte, keď si väčšina výrobcov pripravila nielen klasické, ale aj pretaktované verzie. Ďalšou zaujímavosťou je nízka spotreba karty pri nenáročných hrách. Napríklad League of Legends vyťaží kartu len na 30 wattov a umožní jej fungovať s úplne vypnutými ventilátormi. Pred kúpou si ale zistite, či vami vybraná karta túto funkciu podporuje, nie každý model je totiž schopný fungovať aj pri vypnutých ventilátoroch.

Záleží totiž nielen od samotného jadra, ale aj od použitého chladenia, základných frekvencií a hlavne systému napájania. Pri referenčnej verzii by preto nemal byť žiadny problém, no pretaktované modely môžu byť spočiatku obmedzené. V dobe spustenia predaja bude mať v ponuke tieto karty len pár výrobcov, no Nvidia tvrdí, že časom sa na pultoch obchodov objaví výrazne viac modelov.

MSI GeForce GTX 960 GAMING 2G

Do redakcie nám dorazila karta od spoločnosti MSI v špeciálnom prevedení s vyššími frekvenciami, prepracovaným PCB a so špičkovým chladičom. Verzia nesie označenie GAMING 2G a oproti základu má vyššie pracovné frekvencie – 1216 MHz pre základnú frekvenciu, 1279 pre Boost režim, normálna je len 7 GHz GDDR5 pamäť s kapacitou 2 GB. Obrazových výstupov je päť – jeden Dual-link DVI, jeden HDMI 2.0 zvládajúci aj 4K rozlíšenie a trojica DisplayPort konektorov.

PCB je v peknej čiernej farbe, upravené je vo viacerých smeroch vrátane napájacej kaskády. Výrobcu musíme pochváliť za nový typ chladiča, ktorý nielen že vyzerá veľmi pekne, ale aj účinný. Karta je pri bežnej prevádzke veľmi tichá, dokonca môže fungovať aj s vypnutými ventilátormi

v prípade vel'mi nízkeho zat'aženia. Teplota jadra bola vel'mi nízka dokonca aj pri pretaktovaní. S frekvenciou 1,45 GHz a 80% otáčok sa jadro zahrialo len na 45 stupňov a bolo úplne stabilné, čo je skvelý výsledok.

Z grafov výkonu je jasné, že karta sa podarila. Všetky testované hry s prehl'adom zvládla vo Full HD rozlíšení a s aktívnym vyhladzovaním hrán. V mnohých z nich si dokonca poradí aj vo vyššom rozlíšení 2560×1440 bodov. Tu sa už však zvykne prejavit' úzke hrdlo pamät'ovej zbernice – 128-bit je aj s pokročilou optimalizáciou stále málo na hry typu Metro: Last Light.

SKVELÁ KARTA ZA DVE STOVKY

Ak hl'adáte solídnu grafickú kartu za rozumnú cenu, tak sa určite poobzerajte po novej GeForce GTX 960. Je rýchla, tichá, nenáročná na energiu a má všetky nové technológie vrátane podpory pre 4K rozlíšenie. Vo verzii od MSI dostala navyše špičkový chladič, prepracované PCB, HDMI 2.0 výstup či vylepšený systém napájania.

Počas celej doby testovania sme nenarazili na jediný problém, v MSI kartu upravili na jednotku, vrátane nového systému chladenia. Karta dokonca fungovala občas s úplne vypnutými ventilátormi, a teda bola absolútne tichá. To sa nám nestalo ešte nikdy, karty strednej triedy zatial' vždy potrebovali aktívne chladenie.

Kupujeme kartu alebo nie? Ak by sme boli v koži náročného hráča s obmedzeným rozpočtom, tak určite áno. Za 200 eur je to skvelá karta s dobrými možnost'ami pretaktovania a s tichým ventilátorom. Vo Full HD rozlíšení zvládne všetky dostupné hry aj s vyhladzovaním hrán, a dokonca si s niektorými poradí aj v modernom 4K rozlíšení.

VÝSLEDKY TESTOV

Grafické karty testujeme na našej novej zostave založenej na platfome Intel. Štvorjadrový procesor Core i7-3770 a základná doska Gigabyte GA-Z77X-UP7 je doplnená o 16 GB DDR3 pamäte a rýchly systémový SSD disk od Intelu. Systém je Windows 8.1 Pro v 64-bit verzii so všetkými dostupnými aktualizáciami. Digitálny zdroj s príkonom 860 W zvládne aj trojicu hladných grafík.

3DMark 2013 – GeForce GTX 960 v plnej sile, od GeForce GTX 770 ju delí len pár bodov.

Batman Arkham Origins – Kým v prípade 3DMarku nebola šírka pamät'ovej zbernice problémom, tu už vidno jej slabé miesto. Na GeForce GTX 770 stráca a výrazne.

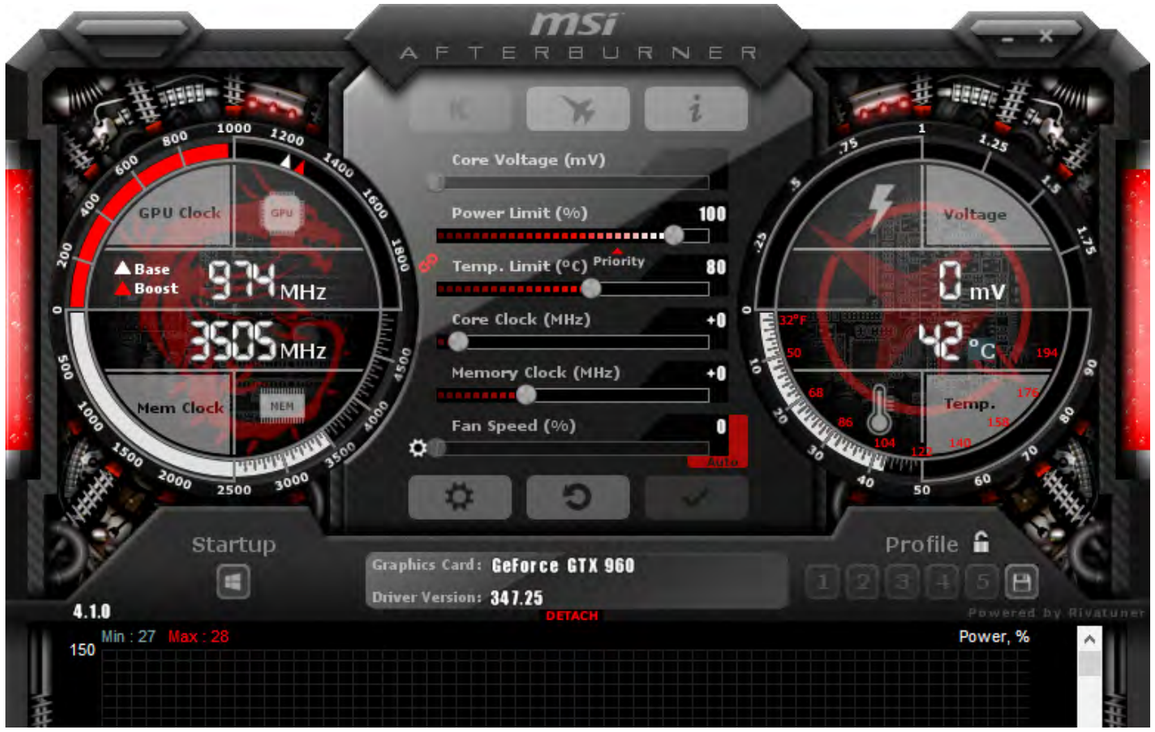
Bioshock Infinite – Vel'mi slušný výsledok pre novú GeForce, ked' aj pri vysokom rozlíšení a vyhladzovaní hrán dokáže hru rozhýbat' priemernou rýchlost'ou 45,5 fps.

Mafia II – Aj pri staršej hre Mafia II je výkon d'aleko od modelu GTX 770.

Metro Last Light – Vo Full HD rozlíšení dobrý výsledok, no pri 2560×1440 sa už úzka zbernica prejavuje v podpriemernom skóre.

Unigine 4.0 – Vel'mi slušný výsledok na grafiku za 200 eur, od modelu GTX 770 ju vel'ký rozdiel nedelí.

Matúš Paculík
www.pcnews.sk



ROBERT DOWNEY JR.
ROBERT DUVALL
SOUDCE
V PREDAJI NA BLU-RAY™ A DVD
OD 25. 2.
WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES A BIG KID PICTURES/TEAM DOWNEY PRODUCTION A FILM BY DAVID DOBKIN ROBERT DOWNEY JR. ROBERT DUVALL
"THE JUDGE" VERA FARMIGA VINCENT D'ONOFRIO JEREMY STRONG DAX SHEPARD AND BILLY BOB THORNTON MUSIC BY THOMAS NEWMAN EDITED BY MARK LIVOLSI, ACE
PRODUCTION DESIGNER MARK RICKER DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JANUSZ KAMINSKI EXECUTIVE PRODUCERS HERBERT W. GAINS ROBERT DOWNEY JR. JEFF KLEEMAN AND BRUCE BERMAN STORY BY DAVID DOBKIN & NICK SCHENK
SCREENPLAY BY NICK SCHENK AND BILL DUBUQUE PRODUCED BY SUSAN DOWNEY, p.g.a. DAVID DOBKIN, p.g.a. DAVID GAMBINO, p.g.a. DIRECTED BY DAVID DOBKIN
VILLAGE ROADSHOW PICTURES
thejudgemovie.net
Soundtrack Album on WATERTOWER MUSIC
WARNER BROS. PICTURES ©2014 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved
2015 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

Sony Xperia Z3 Compact

Nová generácia vlajkovej lodičky

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Dostupná cena : 383€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ výdrž
+ tenšie okraje displeja
+ odolnosť voči vode a prachu

- nevyvážená kvalita záberov
- prehrievanie
- nadstavba systému

ŠPECIFIKÁCIE:

Verzia operačného systému: Android 4.4.4
Procesor: Snapdragon 801
Operačná pamäť: 2 048 MB (2 GB)
Veľkosť úložiska: 16 GB (16 384 MB)
Slot pre pamäťovú kartu: Micro SDXC (max. 128 GB)
Displej: 4,6" IPS 1280×720 bodov
Rozlíšenie snímača: 20,7 Mpx
Rozmery: 6,49×12,7×0,86 cm
Hmotnosť: 129 g

HODNOTENIE:
90%

Zdá sa, že po Microsofte zabudla počítať aj spoločnosť Sony. Po úspešnej Xperii Z1 Compact totiž prichádza Z3 Compact. Druhú generáciu jednoducho preskočili a možno išlo aj správny krok, pretože predsa len ani rozdiel medzi Z1C a Z3C nie je až taký markantný.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

V prípade kompaktných verzií svojich vlajkových lodí sa spoločnosť Sony na rozdiel od konkurenčných výrobcov vydala cestou bez kompromisov v hardvéri, softvéri aj v konštrukcii. V prvom prípade to aj splnila a Z1C bola akousi zmenšeninou väčšej sestry Z1. Pri Z3C to už nie je úplná pravda. Kovové bočné strany nahradil priesvitný plast, čím sa do istej miery vytratil prémiový vzhľad, ktorým sa rada Xperia Z pýšila. Všetko je však vecou názoru a vkusu a nám sa biela verzia a priehľadný plast páčil a pri používaní sme na neho rýchlo zabudli. Je celkom možné, že v prípade pádu by telefón ochránil ešte lepšie ako kov, keďže by stlmil náraz. Okrem tohto rozdielu sa novinka vizuálne nelíši od modelu Z3. Vďaka dodržiavaniu Omnibalance dizajnu prednú aj zadnú stranu prekrýva sklo, ktoré je stále náchylné na poškriabanie a je magnetom na odtlačky.

Nie som milovníkom bielych telefónov, ale v tomto prípade by som siahal práve po ňom, aby som si ušetril nervy a hodiny utierania krytov po každej práci. Ucelený vzhľad narúša len magnetický dock na ľavej a vystupujúce tlačidlo zapnutia na pravej strane. Rovnako tu nájdeme tlačidlá pre ovládanie hlasitosti a spúšť fotoaparátu. Konektory microUSB, microSD a SIM slot sú elegantne a prakticky zakryté, čím sa opäť zabezpečila odolnosť voči prachu a vode. 3,5 mm konektor na hornej strane takéto opatrenie nepotrebuje.

DISPLEJ

Uhlopriečka displeja vzrástla z pôvodných 4,3- na 4,6-palca pri zachovaní rovnakých rozmerov tela, čo znamená nárast pomeru z 61,72 % na 70,64 %. V preklade ide o zmenšenie zbytočných okrajov. Použitý panel nadálej využíva technológiu IPS a nezmenilo sa ani HD rozlíšenie s hustotou 319 ppi (Z1C má 342 ppi). FullHD ako pri Z3 by sa nám istotne páčilo, no pri tejto veľkosti uhlopriečky ide o štandard.

Podobne ako pri televízoroch Bravia, aj Xperia využíva technológie Triluminous a X-Reality For Mobile, čím sa zlepšuje ostrosť, kontrast a vernosť farieb. Pri základnom nastavení sa práve farby nemusia pozdávať každému. Našťastie je ich možno jednoducho prispôsobiť.

HARDVÉR

Prívlastok Compact v podaní Sony predstavuje iba zmenšenie rozmerov, no nie výkonu. Preto v Z3C nájdeme presne rovnaký procesor Snapdragon 801, taktovaný na 2,5 GHz s grafickým čipom Adreno 330. Z operačnej pamäte bol síce odkrojený 1 GB, čím sa dostávame na 2 GB, no v kombinácii s nižším rozlíšením nie je na komponenty kladený taký nátlak a výsledky sú porovnateľné so Z3, Galaxy S5 či HTC One M8. Pri dlhšej práci a menších rozmeroch tela sa však telefón pomerne zahrieva.

Kapacita batérie je úctyhodných 2600 mAh, čo v praxi predstavuje približne 2 dni pri bežnom používaní. Ak sa budete krotiť, dosiahnuť 3 dni nebude problém. Nápomocný bude aj Stamina mód, ktorý pri vypnutom displeji vypne Wi-Fi a mobilné dáta a zníži výkon hardvéru.

FOTOAPARÁT

Nový Compact si od súrodenca uchmatol rovnaký Exmor RS senzor s rozlíšením 20,7 Mpix s ISO 12800 pre kvalitnejšie zábery v horších svetelných podmienkach. S rozmermi 1/2, 3-palca ide stále o najväčší senzor používaný v Android telefóne. So samostatnou spúšťou a so širokouhlými šošovkami G Lens je Z3C predurčený na fotenie. A to nielen nad, ale aj pod hladinou. Využiť sa dajú obidve kamery, čiže podvodné selfies zhotovíte jedným ťuknutím. Nám pohodlnejším prácu uľahčí Superior Auto Mode, ktorý volí najvhodnejšie nastavenia. Vo väčšine prípadov sa mu to skutočne darí. Hlavne v exteriéri. Avšak ak radi hráte s kompozíciou a chcete docieliť kvalitnejšie zábery, prepnite na manuál. Napriek výborným papierovým predpokladom sme fotoaparátom neboli unesení. Hlavne pri horšom svetle a s ISO 12800 sme očakávali viac detailov a menej šumu.

Oproti Z1C je záznam videa možný v rozlíšení až 4K, ale opätovne nás telefón upozorní na prehrievanie a vypnutie aplikácie po istej dobe točenia. Tento fakt pôsobí až komicky, ak si uvedomíme, že konkurencia niečím podobným vôbec netrpí.

Okrem bežným možností nastavení je vo výbave viacero štandardných funkcií pre oživenie záberov a zabavenie sa s efektmi a rozšírenou realitou.

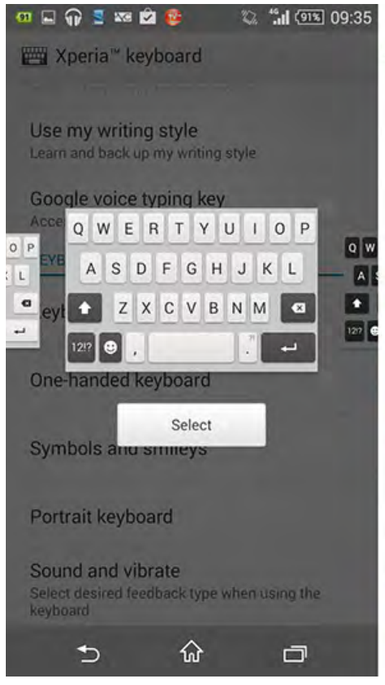
SOFTVÉR

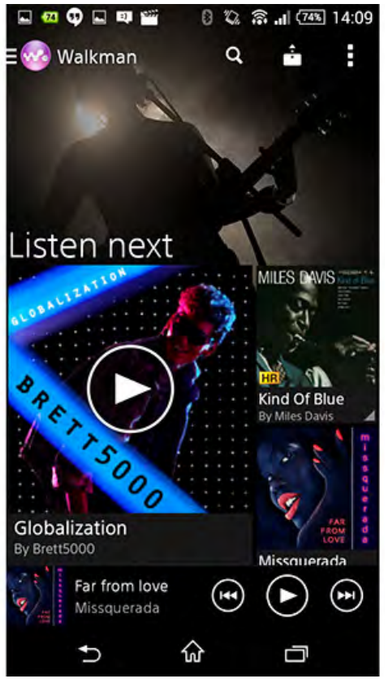
Momentálnou verziou použitého systému je Android 4.4.4 s predpokladom aktualizácie na Android 5. Nadstavbu Xperia UI, žiaľ, Sony stále nepozmenilo a podľa nášho názoru ide o najnesympatickejšie prostredie. Softvér by si už skutočne zaslúžil takú pozornosť, aká je venovaná hardvéru. Niežeby bol nedoladený, práca je svižná a nestýkali sme sa ani s reštartmi, no uvítali by sme vizuálne zmeny.

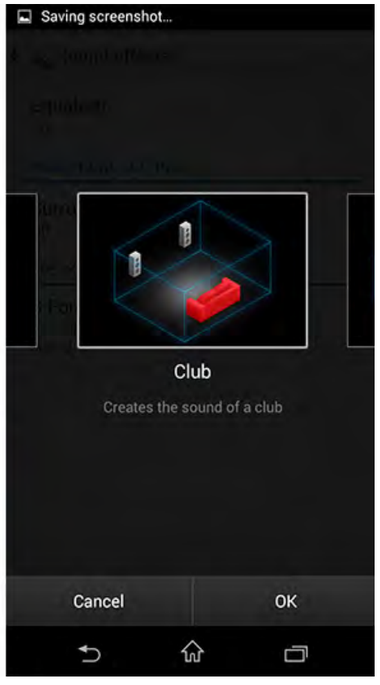
VERDIKT

Hodnotiť Z3C je pomerne ťažké. Závisí od uhla pohľadu a situácie. Ak ste čakali krok vpred či radikálnejšiu zmenu oproti prvej generácii, nedočkali ste sa. V porovnaní so Z1C by sa hodil prívlastok PoloCompact. Novinka má väčší displej, o čosi lepší výkon a odlišné spracovanie bočných hrán, ale až náramne sa podobá na predchodcu. Ak však hľadáte kvalitný Android telefón a vyhovuje vám práve takáto uhlopriečka, Z3C sa vám odmení. Kombinácia výkonného hardvéru, výbornej výdrže batérie a odolnosti voči prachu a vode je pádnym argumentom, prečo siahnuť práve po nej.

Róbert Babej-Kmec







MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

EXODUS: Gods and Kings, 2014, 151 min.

Réžia: Ridley Scott
Scenár: Steven Zaillian
Hudba: Alberto Iglesias
Kamera: Dariusz Wolski
Obsadenie: Christian Bale, Joel Edgerton, John Turturro, Aaron Paul, Ben Mendelsohn, María Valverde, Sigourney Weaver, Ben Kingsley, Hiam Abbass, Ewen Bremner, Indira Varma, Golshifteh Farahani, Ghassan Massoud, Tara Fitzgerald, Dar Salim, Philip Arditti, Emun Elliott, Kevork Malikyan

PLUSY A MÍNUSY:

+ Christian Bale
+ vykreslenie prostredia
+ 10 egyptských rán

- psychológia postáv
- vynechané závažné témy
- slovenský dabing

HODNOTENIE:
75%

EXODUS: Bohovia a králi

EFEKTÍVNE VYSLOBODENIE

EXODUS: Bohovia a králi je príklad toho, aký vie byť boh milosrdný, ale aj krutý zároveň. To, čomu kto verí, je na každom z nás. Ako teda predstavil svoju víziu tohto biblického eposu známy, pre niekoho kultový režisér Ridley Scott?

Otázka znie, ako natočiť celosvetovo známy biblický epos efektívne a kreatívne? Odpoveď na otázku Ridley Scott sčasti ponúka. Prečo sčasti? Spracovanie tohto príbehu je naozaj berúce dych, „popkornové" a zábavné. Na druhú stranu psychológia postáv tu nie je využitá a pripadalo mi to, akoby boli postavy bez duše. Čo je v takomto príbehu naozaj negatívne, keďže sa film zaoberá vierou a témou boha. Dopredu upozorňujem, že ak vás Biblia nezaujala, alebo jej príbehy vám nič nehovoria, je veľmi ťažké dopredu odhadnúť, či vás tento film bude baviť alebo iritovať. Ja osobne nepatrím medzi 100% veriacich, ale bibliu považujem za zaujímavú a tak isto aj jej príbehy, čiže ak ste na tom podobne, myslím si, že vás tento film môže zaujať.

Asi už ani nemôže byť známejší príbeh ako je ten o Mojžišovi. Ale zhrňme si v krátkosti, o čo ide. Boh a faraón boli v starovekom Egypte považovaní za jedno a to isté. V tomto prípade Ramzes (Joel Edgerton), mocný vládca má brata a jediného priateľa zároveň – Mojžiša (Christian Bale). Vyrastali spolu od detstva, Mojžiš je ale žid, ktorý bol nájdený v košíku kráľovskou rodinou. Vzťah bratov sa skomplikuje, keď sa Mojžišovi zjaví iný boh ako egyptský a poverí ho úlohou vyslobodiť židovský ľud spod egyptského otroctva. Myslím si, že Ridley Scott sa s prihliadnutím na potreby filmového rozprávania držal príbehu, ako to len šlo.

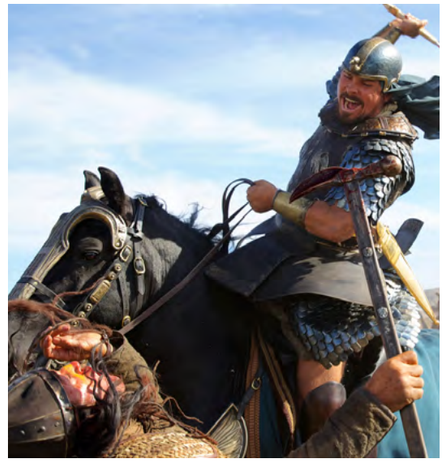
Dopredu musím napísať, že slovenský dabing nemal „fakt chybu". Neviem, či si teraz robili srandu, alebo to mysleli vážne. Mojžišov hlas mi pripadal ako keby bol nonstop pod vplyvom alkoholu. Ďakujem slovenským dabérom za to, že si film pozriem znova v originálnom znení. Čo sa týka hereckých kvalít, hlavne výkon Joela Edgertona a Christiana Balea bol nevyrovnaný. Ako už tradične, Christian Bale hrá priam famózne, žral som mu to od prvého okamihu (aj s prihliadnutím na slovenský dabing). Ako som písal na začiatku, jednoducho filmu chýbala duša a to hlavne postavám. Takto si divák môže obľúbiť jedine postavu Mojžiša, ostatné mu k srdcu isto neprirastú. Za veľký plus považujem hudbu, ktorá dodávala filmu ten správny biblický rozmer. V spolupráci s kamerou a efektmi naozaj išlo o film biblických rozmerov. 10 egyptských rán bolo spracované na takej úrovni, že som mal z toho husiu kožu. Úžasné zobrazenie toho, aký vie byť boh nemilosrdný. Proste film ako taký síce nemá dušu, ale je v ňom cit pre vykreslenie historicko-biblického prostredia na vysokej úrovni. Inými slovami, film vás na dve hodiny vtiahne do starovekého Egypta a už vás nepustí. Vo filme je samozrejme rukopis Ridleyho Scotta, ktorý vám bude pripomínať film Kráľovstvo nebeské (2005) a možno aj Robina Hooda (2010).

Konkrétne čo nemá film EXODUS: Bohovia a králi dostatočne pokryté, je politický dopad Mojžišovho konania v Egypte a podrobnejší pohľad na duchovno postáv. Je ale naivné očakávať duchovno, keď postavy nemajú ani zaujímavý charakter, že? Toto je však problém dĺžky filmu, možno by som ešte 30 minút prihodil a venoval sa viac aj iným postavám a témam. Pripadá mi to, akoby tieto témy boli len odbité a príbeh sleduje len to najdôležitejšie a zobrazuje len to, čo efektmi ohúri diváka.

V konečnom dôsledku Ridley Scott efektívne zobrazil to, čo už sme videli tisíckrát predtým... Jednoznačne ide o film, ktorý je z hľadiska efektov prítažlivý, ale chýba mu duša. Nechápte ma zle, vykreslenie prostredia, 10 egyptských rán, prekročenie Rákosového mora sú omračujúce scény, ktoré vás vtlačia do sedačiek, ale pripadá mi, akoby ostatné témy boli odbité a tým pádom film pôsobí ako nedokončených desatoro božích prikázaní. Stále si však myslím, že tento snímok stojí za pozretie, no určite nie v 3D a so slovenským dabingom.

„EXODUS: Bohovia a králi je biblický epos, ktorý svojím výborným vykreslením prostredia berie dych, ale pôsobí nedokončeným dojmom."

Adrián Líška



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Francie, 2014, 119 min

Režie: Alejandro González Iñárritu
Scénár: Alejandro González Iñárritu, Nicolás Giacobone, Armando Bo, Alexander Dinelaris
Kamera: Emmanuel Lubezki
Hudba: Antonio Sánchez
Hrajú: Michael Keaton, Edward Norton, Naomi Watts, Emma Stone, Zach Galifianakis, Andrea Riseborough, Amy Ryan, Lindsay Duncan, Merritt Wever

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ kamera
+ herecké výkony
+ audiovizuální zpracování
+ jedinečnost

- místy nevyrovnané

HODNOTENIE:

85%

Birdman

MEZI REALITOU A SNEM

Oscarová sezona je již v plném proudu, a tak se k nám do kin pomalu dostávají nejvíce glorifikované filmy poslední doby, které v zahraničí právě nyní bojují o ty nejcennější sošky a trofeje. Jedním z těchto snímků je pak i novinka mexického režiséra Alejandra Gonzáleze Iñárritua Birdman aneb nečekané kouzlo lhostejnosti. Film, který již zabodoval na Zlatých glóbech, se zanedlouho bude snažit proměnit jednu z devíti nominací na cenu nejvyšší, Oscara. Stojí tahle artová věc za vaši pozornost?

Rozhodně. To by ovšem byla docela krátká recenze, kdybych zrovna v tomto místě skončil. Problém u Birdmana tkví v tom, že se jedná o neuvěřitelně náročný film. Dokonce se mi po projekci stala věc, která se u mě téměř nestává. Doslova jsem ztratil řeč a sám jsem nevěděl, co si vlastně o snímku myslím. A důvodem toho je fakt, že Alejandro González Iñárritu natočil jedinečný snímek, který bez pochyb nemá v současné době, co se zpracování týče, obdoby, a troufám si říci, že dlouho ani mít nebude. Na následujících řádcích se pokusím přiblížit, proč je tomu tak, a zároveň se však budu snažit nepříliš odhalit z kouzla snímku, abych případným divákům svým textem nezkazil zážitek.

Komiksový šašek, nebo seriózní herec?

To je právě totiž docela problematické. I když se od Birdmana čekaly velké věci, je docela těžké přesně popsat, jak velké věci se ve skutečnosti do kina nakonec dostaly. Michael Keaton coby hlavní hrdina Riggan Thomson bojuje s úpadkem vlastní kariéry formou vlastní divadelní adaptace díla Raymonda Carvera, která mu má pomoci dokázat, že není jen maskovaný šašek ve spandexu. Před lety totiž ve třech blockbusterech ztvárnil roli komiksového hrdiny Birdmana, jeho hvězda už ale vyhasíná a současným uměleckým kritikům je spíše k smíchu. Cítíte-li v příběhu silnou vazbu na realitu, nejste daleko od pravdy. Nicméně právě tam se teprve Birdman rozjíždí.

Celkem tradiční příběh vyhasínající hvězdy, která bojuje s vlastním kariérním úpadkem, stejně jako s nástrahami stárnutí a úpadkem osobního života, je tady totiž rozvinut hned několika směry do ojedinělého příběhového kolosu, kterýse nebojí otevřeně pálit, kritizovat, a především parodovat současné společenské návyky a trendy. A i když jsem měl v průběhu dvou a čtvrt hodiny, které si od vás film v přítmí sálu vezme, problém s některými elementy příběhu a nebyl jsem si úplně jistý, že se mi vlastně líbí, koncept samotný ve zpětném pohledu v celku působí nesmírně neokoukaně a příjemně originálně.

Napomáhají tomu z velké části i doslova fenomenální herecké výkony, které vás nenechají ani na chvíli vydechnout nebo prokouknout skrze postavu na samotného herce. Ústřední čtyřka, Michael Keaton, Edward Norton, Emma Stone a Zach Galifianakis předvádí herecký koncert, který je radost sledovat.

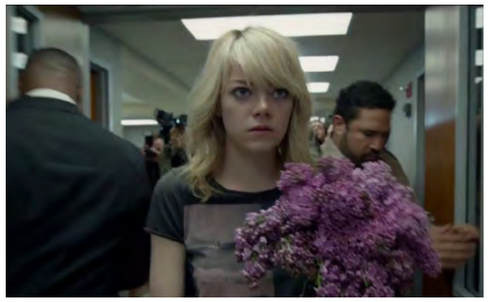
Takhle se píše filmová historie

Ta skutečná jedinečnost a důležitost snímku ale tkví hlavně v samotném zpracování díla. Alejandro González Iñárritu totiž spojil síly s kameramanem Emmanuelem Lubezkim, který minulý rok diváky neskutečným způsobem oslnil svojí prací na sci-fi Alfonsa Cuaróna Gravitace. U Birdmana šel ale ještě dále

a spolu s režisérem předvádí snímek, který ačkoliv obsahuje několik skrytých střihů, zredukoval jejich počet oproti Gravitaci ještě asi na třetinu. A to je ještě jejich většina vypotřebovaná v závěrečné montáži několika rozličných obrazů, spíše než v samotném filmu. U diváka se tak vytváří mentální iluze plynulého proplouvání hrdinovým životem na ploše několika dní, které zvládá bez problému odkrývat i osobní tragédie postav z jeho života. Vskutku originální a jedinečná záležitost, která sama o sobě stojí za návštěvu kina.

Nesmím ovšem zapomenout ani na poněkud netradiční hudební doprovod, který jen podtrhuje originalitu tohoto díla. Brazilský jazzový bubeník Antonio Sánchez se totiž postaral o soundtrack, který se až na pár výjimek skládá téměř výhradně z bicích. Netradiční, místy podivné, ale nesmírně pasující a nečekané, což jen umocňuje zážitek z charakteru samotného filmu.

Birdman aneb nečekané kouzlo lhostejnosti je po všech ohledech ojedinělý snímek, který v kinech bude těžko hledat konkurenci. Fantastické audiovizuální zpracování, podmanivé herecké výkony, silná atmosféra a na realitu navázaný a realitu parodující snímek, který sice místy zachází do míst, která nejsou úplně příjemná nebo vyloženě skvělá, avšak v celkovém pohledu se jedná o jedinečnou filmovou zkušenost, která by vám v kinech rozhodně neměla uniknout.



„Jedinečný snímek, kterým Alejandro González Iñárritu bude rozhodně psát filmovou historii. Silné herecky, zpracováním i atmosférou."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

E. A. Poe: Stonehearst Asylum,
2014, 112 min.

Réžia: Brad Anderson
Scenár: Joe Gangemi
Hudba: John Debney
Kamera: Tom Yatsko
Obsadenie: Kate Beckinsale, Ben Kingsley, Jim Sturgess, Michael Caine, Brendan Gleeson, Sophie Kennedy Clark

PLUSY A MÍNUSY:

+ napínavost'
+ motivácie postáv
+ postava Millie

- občas gýč
- dialógy
- násilná mainstreamovost'

HODNOTENIE:
75%

E. A. Poe: Archa bláznov

VITAJTE V BLÁZINCI

Väčšina z nás asi nečítala E. A. Poe-a, ale každý už o ňom počul. Taký ten chlapík z viktoriánskej éry so zál'ubou v podivných, desivých a strašidelných príbehoch, básničkách či poviedkach. Práve z poviedky vychádza aj Archa bláznov, čo už samo o sebe nesie prísl'ub zaujímavého filmového zážitku.

Vitajte vo viktoriánskom Anglicku. V dobe, ked' medicína vedela o psychických chorobách až žalostne málo. Čerstvo vyštudovaný psychiater Edward vymenil školu v Oxforde za prax vo vidieckom blázinci. A to je asi tak všetko, čo potrebujete o príbehu filmu vediet'. Kto ale aspoň zbežne pozná dielo E. A. Poe-a, asi tuší, čo bude nasledovat'. Poetika smrti, šialenstva a tajomna. Archa bláznov pracuje s odkrývaním tajomstiev vel'mi príjemne. Kúsok po kúsku sa divák dozvedá stále nové a nové súvislosti, pričom hranica medzi šialenstvom a príčetnost'ou je vel'mi tenká.

Réžie filmu sa ujal Brad Anderson, ktorého meno vám pravdepodobne nič nehovorí. Zato Almost human (2013), Impérium –Mafie v Atlantic City (Boardwalk Empire, 2010) a Hranice nemožného (Fringe, 2008) – to je už iná káva. Okrem troch vyššie menovaných seriálov pracoval Anderson ešte na kope d'alších projektov, takže má už čo-to odkrútené. Takisto v žánri mysteriózny triler nie je žiadnym zelenáčom, natočil ich skutočne dost', spomeňme napríklad Mechanik (2004) v hlavnej úlohe s Christianom Baleom, vychudnutým až na kost'.

Anderson určite vedel, čo robí, ked'že film je napínavý od začiatku až po samý koniec. Vždy má naporúdzi nejaké to eso v rukáve a vytiahne ho práve vo chvíli, ked' si už divák myslí, že tvorcov prekukol, a vie čo sa stane d'alej. Na druhej strane, Anderson sa snaží silou-mocou diváka nenudit', čo je skôr na škodu ako k úžitku. Niektoré scény by si zaslúžili spomalenie. Verím, že by filmu prospelo a vybudovalo by potrebnú atmosféru strachu a tajomna. Takto mi príde atmosféra filmu predsa len trošku lacná, vybudovaná síce poctivo, ale bez pridanej hodnoty.

Jim Sturgess, stvárňujúci mladého psychiatra Edwarda, hrat' vie, žial' jeho postava trpí klasickým neduhom hlavných hrdinov hollywoodskych produkcií. Je to taký ten trul'ko –dobrák od kosti, videný už tisíckrát pred tým. V podstate sa to isté vzt'ahuje aj na postavy Bena Kingsleyho a Kate Beckinsale. Ústredná trojica postáv teda neprináša nič navyše, čo by sa vymykalo priemeru. Ich charakter je tvorený skôr ich vonkajším popisom ako postavami samotnými.

Postava, ktorá ma naopak prekvapila a obl'úbil som si ju, bola sestrička Millie v podaní Sophie Kennedy Clark. Na druhej strane, postavy výborne fungujú vo vypätých situáciách. Preto sa môžete tešit' minimálne na tri vel'mi silné emocionálne scény.

Našťastie chabé dialógy sú jediná (aj ked' vel'mi výrazná) chyba postáv. A zase napríklad motivácie postáv sú napísané vel'mi dobre. V príbehu nenájdeme čisto dobrú, alebo čisto zlú postavu. Objavia sa len svetlejšie a tmavšie odtiene šedej. Dostávame sa tak do stavu pripomínajúceho suchú lekvárovú buchtu. Postava v tomto filme je sladkým džemom zabaleným v suchej vrstve nezáživných dialógov.

Ako je zjavné, príbeh sa odohráva vo viktoriánskom období. Režisérovi evidentne záležalo na tom, aby sme si boli tohto faktu vedomí, a tak skoro všetko vo filme kričí: „Aha, ja som viktoriánske obdobie, pozri na mňa!" Film chce silou-mocou zaujat' a nadchnút', niekedy je toho až príliš a dostaví sa nechcená priam až komiksová štylizácia. Voči komiksovej štylizácii samozrejme nič nemám, no k mysterióznemu trileru sa naozaj nehodí. Taktiež kostýmy a rekvizity trpia prehnanost'ou, niekedy prechádzajúcou až do gýču. Darmo, masový vrah so smiešnym klobúčikom sa nedá brat' až tak vážne.

Archa bláznov nie je zlým filmom. Uplynie ako voda a divák bude spokojný. Zamrzí však nevyužitý potenciál. Keby sa tvorcovia nebáli viac experimentovat' a nesnažili sa nasilu prispôsobovat' „mainstreamovému" divákovi, mohol vzniknút' film, na ktorý sa len tak nezabúda. Takto však o pár dní vyšumí z vašej hlavy a už si ho nebudete pamätat'. Divák s chut'ou na kvalitný hollywoodsky „fastfood" si ale určite príde na svoje.

„Skutočné tajomno potrebuje čas a priestor, aby mohlo dozriet'. Tentokrát sa to nepodarilo, a tak vás čaká aspoň zábavná trilerová chut'ovka."

Adrián Líška

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Love, Rosie, 2014, 102 min.

Réžia: Christian Ditter
Predloha: Cecelia Ahern (kniha)
Scenár: Juliette Towhidi
Hudba: Ralf Wengenmayr
Obsadenie: Lily Collins, Sam Claflin, Tamsin Egerton, Jaime Winstone, Lily Laight, Christian Cooke, Nick Lee, Suki Waterhouse

PLUSY A MÍNUSY:

+ hlavná dvojica
+ humor
+ soundtrack
+ iskra filmu

- predvídatel'nost'
- záver

HODNOTENIE:
75%

S láskou, Rosie

LÁSKA ZO ŠKÔLKY

Otázka, či existuje čisto platonické kamarátstvo medzi mužom a ženou, je skutočne odveká. Jedna teória hovorí, že prílišná psychická blízkosť zabíja sexuálnu iskru vo vzťahu. Iní sú presvedčení skôr o tom, že pevné priateľstvo je najlepším základom pre dlhotrvajúci vzťah. Či už veríte jednému alebo druhému, jedno je isté – táto otázka trápi aj spisovateľov a filmárov. Tvorí totiž zápletku mnohých romantických filmov. Či už ide o Harryho a Sally v klasike od Roba Reinera alebo o každoročné stretnutia Emmy a Dextera z filmu Jeden deň (2011), zarytí zástancovia platonického vzťahu môžu odfrkovať, koľko len chcú, všetci vieme, ako to s nimi dopadne. Čo sa však stane s Rosie a Alexom v novej britskej romanci S láskou, Rosie?

Čo sa týchto dvoch týka, ich zoznámenie bolo skutočne netradičné. Priskackali k sebe na fitloptách v škôlke a bolo z toho kamarátstvo na prvý pohľad. Alexa (Sam Claflin) a Rosie (Lily Collins) od piatich rokov spája pevné priateľské puto a navzájom sa podporujú cez náročné obdobie dospievania. Po strednej škole plánujú spoločný odchod do Bostonu. Plány sa ale menia, a tak nakoniec odchádza len Alex a s Rosie sa musí rozlúčiť. Napriek neplánovaným komplikáciám, skrachovaným vzťahom či dokonca manželstvám, ostávajú stále v kontakte. Aj keď sa ich životné cesty rozchádzajú, stále sa objavujú zámienky, aby sa znovu aspoň na chvíľu stretli...

A práve vzťah Rosie a Alexa, respektíve chémia medzi hercami Samom Claflinom a Lily Collins je to, čo film vystrelí z vôd priemeru. Tvoria skutočne šarmantnú dvojicu a ich vzájomný vzťah má iskru. Či už sú flirtujúci tínedžeri, bezstarostní kamaráti pripomínajúci súrodencov alebo životom preplieskaní tridsiatnici, stále sú dvojica, na ktorú sa krásne pozerá a vy sa v duchu pýtate, či aj na vás niekde čaká taká očividne spriaznená duša. Sprevádzame ich rôznymi fázami ich vzťahu a i keď občas divák pochybuje o správnosti ich konania, stále im dokáže úprimne fandiť. Viac priestoru dostáva Lily Collins, preto v ústrednej dvojici dominuje. Krásne je vidieť jej prerod zo zúfalého dievčaťa na silnú ženu, ktorú už tak rany osudu nerozhádžu. Z vedľajších postáv vyniká Ruby, extravagantná najlepšia priateľka Rosie, ktorú skvele stvárňuje Jaime Winstone.

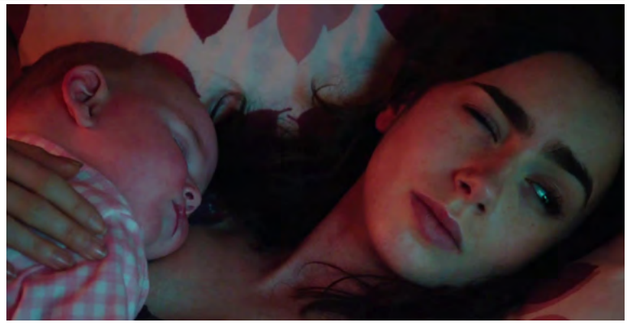
Chyba ale nastáva v neoriginalite príbehu. Román od Cecelie Ahern je síce z roku 2004, čiže je o päť rokov mladší ako román Jeden deň, ale filmová adaptácia druhého z menovaných prišla skôr. Preto

sa divákom už všetko zdá známe a opozerané. Nie je tam veľa toho, čo sme ešte nevideli a čo nás dokáže prekvapiť. Snáď len tehotenstvo a materstvo hlavnej postavy prináša do filmu niečo nezvyklé. Podoba s Jedným dňom je až príliš okatá – dvojica prechádza podobnými fázami vzťahu, podobajú sa aj ich životné osudy. Fanúšika Jane Austenovej však iste poteší pasáž z dialógu medzi Rosie a jej otcom, v ktorej parafrázujú známy rozhovor z Pýchy a predsudku.

Veľmi ale poteší pesničkový soundtrack. Nielenže výborne vystihuje časové obdobia, v ktorých sa film odohráva, ale aj podtrhuje či dokonca vytvára humor. Uznajte, zvoliť pesničku Push it ako „podmaz" k pôrodnej scéne... Humor je celkovo na inej úrovni, ako by sa čakalo od bežnej romantiky. Už na začiatku si striehla zo sexuálnej scény medzi Rosie a Gregom a varuje pred používaním pút pri posteľných hrách. Prekvapením je aj to, že diváka film vtiahne natoľko, že sa zamyslí nad posolstvom filmu – nemárni náhodou život s nesprávnou osobou? A ak tú správnu osobu už našiel, správa sa k nej dostatočne s úctou? Toto, spolu s iskrou a šarmom filmu robia zo snímky S láskou, Rosie, napriek všetkým predvídateľným dejovým linkám, veľmi príjemnú záležitosť, ktorá stojí i za viacnásobné zhliadnutie.

„Príjemné a dobre obsadené romantické prekvapenie, ktoré očarí a vyčarí úsmev na tvári."

Michaela Medveďová



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Night at the Museum: Secret of the Tomb, 2014, 89 min.

Réžia: Shawn Levy
Scenár: David Guion, Michael Handelman
Hudba: Alan Silvestri
Kamera: Guillermo Navarro
Obsadenie: Ben Stiller, Rebel Wilson, Robin Williams, Ben Kingsley, Dan Stevens, Owen Wilson, Rami Malek

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
+ Hugh Jackman
+ duo Octavius a Jedediah
+ neandertálske dvojča Larryho

- slabší príbeh
- Larryho rodinný život

HODNOTENIE:
75%

Noc v múzeu: Tajomstvo hrobky

POSLEDNÁ NOC V MÚZEU?

Najdobrodružnejšia a najdivokejšia Noc v múzeu, po tretíkrát a naposledy. V hlavnej úlohe sa predstaví náš starý známy, nočný strážca Larry, ktorý bude riešiť nielen rodinnú situáciu, ale aj samotnú existenciu múzea a jeho obyvateľov. Podarí sa mu vyriešiť záhadné tajomstvo, na ktorom visí život všetkých obyvateľov múzea?

Do kina som išiel trailerom nedotknutý, nečakal som od filmu zázrak, ale dovolím si napísať, že som sa dočkal predvianočného darčeku vo forme filmového prekvapenia. Môžeme samozrejme diskutovať, že film znovu funguje na zabehnutej osnove, kde sa vymieňajú len mená a prostredie, ale myslím si, že na tomto filme sa zabaví fakt celá rodina. Režisér Shawn Levy opäť nesklamal, aspoň mňa.

Scenár majú pod palcom tentoraz David Guion, a Michael Handelman. Je to zmena, no myslím si, že k dobrému. Od príbehu nečakajte zázraky, jeho účelom je pobaviť všetky generácie. Presne toto vo filme nájdete, nič viac, nič menej.

Príbeh sa tradične točí okolo nočného strážcu v prírodovedeckom múzeu v New Yorku Larryho (Ben Stiller). Práve tu každú noc ožívajú exponáty. Toto neuveriteľné kúzlo pochádza z mystickej zlatej dosky, ktorá pochádza zo starovekého Egypta – samozrejme len Larry tuší, aké kúzlo táto doska skrýva. Larry zažíva neuveriteľné chvíle s exponátmi. Je ich ako hadov: faraón Ahkmenrah (Rami Malek), prezident Theodor Roosevelt (Robin Williams), mocný vládca húnskej ríše Attila (Patrick Gallagher), zábavná dvojka rímsky centurion Octavius (Steve Coogan) a kovboj Jedediah (Owen Wilson)... Sem-tam poškrabe po lebke aj Tyranosaura, samozrejme nemôže chýbať jeho (ne)verná opička. Hrdinov však čaká nemilé prekvapenie. Mystická doska začína strácať svoju čarovnú moc. Čo s tým? Bude sa treba vydať do Londýna.

Herecké výkony sú vyrovnané, každý má svoje chvíľky, ktoré vás nenechajú bez smiechu. Môžem spomenúť scénu s Pompejami, ktorá mňa osobne pobavila viac než dosť. Som veľmi rád aj za objavenie Hugha Jackmana, bol pre mňa skoro vrchol celého filmu. Úplný vrchol bolo dvojča Larryho vo forme neandertálca menom Laaa (dajte Stillerovi cenu za tie jeho pohľady). Samozrejme v Londýne sa Larry stretol aj s ďalšou nočnou strážkyňou menom Tilly (Rebel Wilson). Určite nezaostávala v hereckom výkone a vo filme pobavila svojou skutočne divnou a bláznivou povahou.

Film sa niesol vo svižnom tempe, no niekedy zavládla aj nuda. Avšak, ak sa vám páčili aj predošlé diely, určite ani tento vás nebude nudiť. Môj názor je, že Noc v múzeu: Tajomstvo hrobky je o niečo lepší diel ako „dvojka", dokonca s dôstojným a v celku nečakaným, dojemným koncom. Ak hľadáte film pre celú rodinu práve ste naň narazili a určite ho odporúčam vidieť. Film mal samozrejme aj svoje negatíva, ako napríklad príbeh, miestami nudné pasáže (hlavne línia – Larry a jeho syn Nick). Každopádne si myslím, že ide o dôstojné zakončenie trilógie, ktorá určite pobavila a niekedy v budúcnosti si ju plánujem pozrieť celú.

„Noc v múzeu: Tajomstvo hrobky je príbehovo nenáročná, rodinná komédia, ktorá fakticky pobaví celú rodinu a dôstojne zakončuje celú trilógiu.

Adrián Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

Swingers party, 2014

Vydavateľ: Qualitex, s. r. o
Rok vydania: 2014
Žáner: Slovenská literatúra
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor
+ zobrazenie typického moderného slovenského človeka strednej vrstvy, ktorý sa neustále ženie za niečím, čo mu neprináša úľavu
+ nešablónové medzilľudské vzťahy
+ záver – poslúchnutie srdca a nasledovanie svojho sna

- dĺžka
- gramatické chyby a preklepy

HODNOTENIE:
85%

Swingers party

... ALEBO STREDNÁ KRÍZA VEKU

Že slovenská sa dá čítať len klasika? Boris Rybár určite tento predsudok prekonal. Zoberiete do ruky knihu nevšedného vzhľadu, hrubšieho vzrastu a trochu sa obávate. Bude sa to dať čítať alebo to bude len ďalší slovenský pokus o „pisárčenie"?

Už po prvých stranách zistíte, že čítať sa to dá, a ešte ako! Autorov veľmi trefný humor, hranie so slovíčkami, spojené s klasickými slovenskými stereotypmi sú zaručenou kombináciou častého pokývania hlavou, či dokonca vyprsknutia do smiechu.

Už len vysvetlenie Swingers party na zadnom obale nám napovedá, že nepôjde o žiadnu lacnú erotiku. I podnadpis – stredná kríza veku – vám na prvý pohľad najprv nepríde nijak zvláštny, no v knihe je vysvetlené i toto záhadné prehodenie slovíčok.Swingers party je príbeh o typickom chlapovi Slovákovi zo Zvolena, ktorý nás sprevádza celým jeho životom.

Príbeh je rozprávaný retrospektívne, čo je čiastočne dobré i zlé, pretože už dopredu vieme, ako príbeh dopadne, no aspoň vieme, že dopadne relatívne dobre. Hlavnou postavou je Peter Horváth, ktorý žije život obyčajného človeka. Vyštuduje, nájde si priateľku, ožení sa, nájde si prácu, má dieťa, prestáhuje sa, má druhé dieťa, zmení prácu, skrátka, taký normálny život človeka strednej vrstvy.

Peter je ale chlap filozofického a vŕtavého zmýšľania. Neustále mu niečo chýba a chce viac a viac – typický prístup súčasného človeka k životu: potrebujeme obrovský dom, nové auto i keď to staré stále fičí, ak sa dá zmeniť aj prácu, lebo lepšie platia. Keďže nevie presne definovať, čotreba ešte zmeniť, tak skúša od sťahovania sa, cez zmenu práce, či nájdenia si „bokovky". Stále to však nie je ono. Preto sa rozhodne zájsť k „búdkarovi" ako ho sám nazýva psychiatrovi. A tu sa začína náš príbeh, kde sa Peter rozpamätáva, ako sa ocitol tam, kde sa nachádza. Peter vyštudoval v Košiciach na Technickej univerzite, kde, ako zistíme, sa veľa z princípov slovenských „univerzít" nezmenilo. Teória je stále uznávanejšia pred praxou, na „intrákoch" sú stále veľnejšie mravy a profesori si stále potrebujú dokazovať, že sú bohmi. Takisto až dodnes neexistuje dialnica, ktorú sľúbili postaviť zo Zvolena do Košíc už po revolúcii.

Peter sa spozná s Monikou na intrákoch, tá sa s ním potom prestáhuje späť do Banskej Bystrice, kde si Peter nájde prácu. Monika študuje právo, no ako čas beží, pribudnú deti a sťahovanie, Monika si uvedomí, že už je čas mysliet' aj na seba a pustí sa do poistovania. Predtým sa darilo Petrovi, teraz prišiel čas aj na ňu. Prehlbuje to však vzájomné odcudzenie. Peter rozpráva aj o svojich známostiach „na jednu noc". Zdôverí sa s nimi dokonca i Monike a Monika napriek tomuto priznaniu s Petrom zostáva. Tento ich trochu umiernenejší vzťah autor vykreslil veľmi pekne, až na Monikine neustále vyhadzovanie na oči neodčinitelných skutkov, a Petrov postoj, keď sa dozvie, že Monika mala tiež aférku s iným chlapom.

Tu tiež vidíme typický postoj samca ja môžem, ty nie. Nič nie je perfektné a aj naše hlavné postavy sa na chvíľu rozchádzajú. Nakoniec sa ale šťastne dajú dokopy. A čože ten Peter stále nie je spokojný a stále vymýšľa? Rád by bol tiež spisovateľom a s pomocou „búdkara" aj zanechá svoju prácu a vydá sa na túto neistú dráhu. Žiaľ, mínusom knihy je jej dĺžka. Ak by mala tak o sto strán menej, bolo by to tak akurát. Takto už sa čitateľ ku koncu mierne nudil (čo súviselo aj s tým, že sme vedeli, že Peter zostane s Monikou).

Navyše už bolo unavené asi aj editorstvo, a tlačových chýb v knihe bolo viac, ako sa na obyčajné dva-tri preklepy patrí. Avšak autor veľmi realisticky zobral slovenské prostredie ako i medzilľudské vzťahy. Nič nie je ani čierne, ani biele a už vôbec nič nie je perfektné. Skvelý bol v tejto knihe hlavne humor (ak hovoríme psychiatrovi „búdkar" ako nazývame gynekológa?), Horváth-Osadského transformácie (Ritnianske Nudno).

"Nešťastie väčšiny ľudí spočíva v tom, že majú čas premýšľať nad tým, či sú šťastní."

Monika Záborská

ZÁKLADNÉ INFO:

PLUSY A MÍNUSY:

+ postupné „dávkovanie napätia, prekvapenia a zvratov
+ sympatická hlavná postava
+ netradičný námet
- menšia uveriteľnosť niektorých skutočností
- záver, ktorý je riešený v podobe amerického klišé

HODNOTENIE:
70%

Skôr než zaspím

KOMU MÁM VERIŤ?

Neistota, taká príznačná pre dnešnú dobu a k tomu zaujímavý, miestami dychberúci príbeh. Tak by sa v skratke dala charakterizovať kniha Skôr než zaspím od S. J. Watsona. Hlavná hrdinka Christine sa v nej zmieta medzi najrozličnejšími pocitmi, ktoré prináša jej neobyčajná situácia – nič si nepamätá.

Zobudí sa v zostarnutom tele, v posteli s neznámym mužom Benoma chodí spať s pocitom, že do rána si aj tak všetko zabudne. Ako by ste sa v takej situácii cítili vy?

Možno tak, ako Christine: „O svojej minulosti čítam, ako keby to bola fikcia. Doktor Nash, Ben, Adam a teraz Claire. Existujú len ako tiene v šere, ako cudzinci križujú môj život, objavujú sa a vytrácajú. Prchaví, éterickí. Ako duchovia. A nielen oni. Všetko. Všetko je výmysel. Vyčarované z ničoho.

Ako som už spomínala, atraktívnosť príbehu spočíva najmä vo vykreslení obrovskej neistoty, ktorý je ťažným motívom.

K tomu autor pridal primerané množstvo napätia, ako to už v takomto type príbehov býva a i keď ho dávkuje postupne, nezaoberá sa zbytočnými opismi alebo odbočkami od deja; čitateľa zasvätí do príbehu hneď, in medias res, jedinou jednoduchou vetou:

NEVER BENOVI.

Najdôležitejšou udalosťou v živote Christine je okamih, keď si začína písať denník. Vďaka nemu sa dozvedá (a my s ňou) o svojom živote fakty, ktoré sú s každým zápiskom prekvapivejšie a jej obavy sa začínajú zväčšovať. Kto som? Komu môžem veriť a komu nie? Čo je v mojom živote vlastne ešte pravda? A nie som najväčšou klamárkou napokon len ja sama?

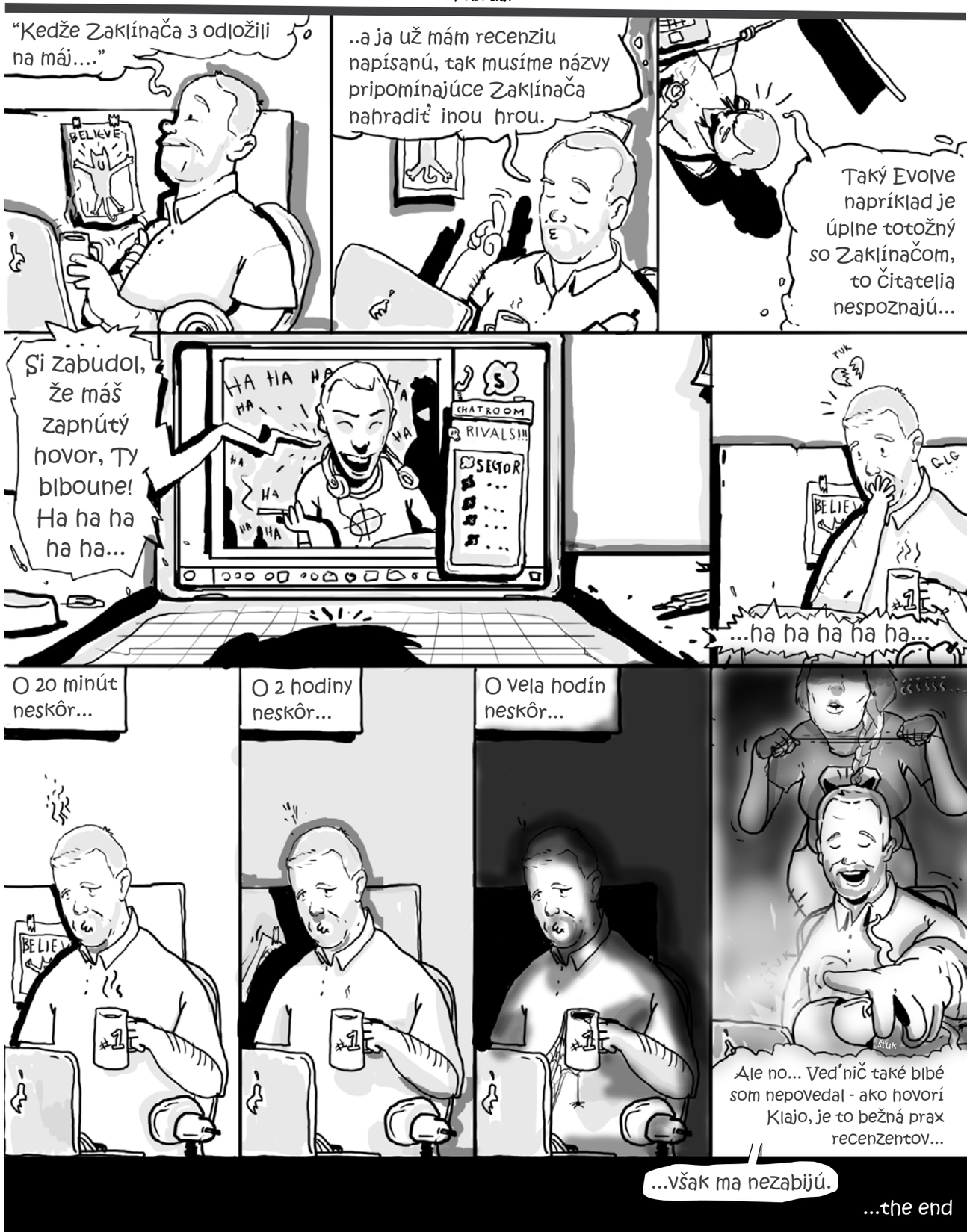
Zmätené pocity, víriace v hlave hlavnej hrdinky sú celkom prirodzené, nevyznievajú vôbec umelo, čo pôsobí dôveryhodne.

Horšie je to už so spôsobom realizácie takej zaujímavej myšlienky v druhej, denníkovej časti knihy. Je totiž nepravdepodobné, že by ktokoľvek dokázal zreprodukovať podrobne napríklad celý deň či celé konverzácie presne od slova do slova na konci každého dňa, i keď sú tie informácie dôležité pre dynamickosť príbehu.

Tak či onak, táto kniha vás určite nenechá chladnými, i keď jej dej sa odohráva v novembri. Bude vás prekvapovať, bude vás šokovať, budete sa tešiť na ďalší zápis z denníka ženy bez minulosti. Privedie vás až ku koncu, ktorý vás možno nepoteší (tak ako mňa), ale určite vás niekoľko dní či týždňov bude lákať obrátiť aspoň jednu stranu.

„Bude vás prekvapovať, bude vás šokovať, budete sa tešiť na ďalší zápis z denníka ženy bez minulosti."

Ivana Vrabľová

P.M. ČERVENIAK GS TALES J. Pokorný

Február