

GENERATION

PREDSTAVUJEME Creative SoundBlaster X7



TOP HRA Bloodborne

VIDELI SME Rezistencia

Sút'až
o hodnotné ceny



→ HRY MESIACA:

AC Rogue
Battlefield - Hardline
Blackhole
TLoZ: Majora's Mask

→ HARDVÉR MESIACA:

Razer Naga Epic Chroma
ASUS N551J
Lenovo YOGA 3 PRO
Creative Aurvana Platinum

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

Chappie
Ghoul
Teória všetkého
Focus

→ TOP TÉMY:

Kniha - Vieme Prví
Kniha - Jony Ive - Geniálny dizajnér z Apple
trendy - Y-Games
trendy - IT EXPO

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 Konkol', Eduard
Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka,
Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec,
Lukáš Pláček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Viha, Marek
Suchitra, Ján Mikolaj, Miňo Holík, Lea Uhlárová, Monika
Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava
Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabl'ová, 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

Sound Blaster X7

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: +421 - 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálny-lifestylový magazín Generation je šírený
bezplatne iba v elektronickej forme prostredníctvom
internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpiť
ani jeho tlačene vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo
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 Publer.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 článkov a textov dodaných redakci
tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední
výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ Prvá veľká várka hier v roku 2015 je za nami. No myslím si, že nebudem veľmi mimo, keď poviem, že viac z nich sklamlalo ako naplnilo očakávania. Mám na mysli hlavne AAA hry s veľkou marketingovou masážou a obrovským budgetom.

Preto sa naskytá otázka, či nie je masívna marketingová kampaň budujúca hype vo výsledku tak trochu kontraproduktívna. Často totiž spôsobuje to, že hráči majú nerealistické očakávania a aj napriek tomu, že hra samotná má kvality, tak tie, bohužiaľ, nedosahujú úroveň, ktorá bola prezentovaná marketingovým oddelením. Kvality hier sú tak stratené vo fakte, že hra nie je taká, ako sme videli v traileroch.

Veľkým vydavateľom je to však jedno. Hype totiž buduje silnú kultúru predobjednávok a peniaze majú tým pádom vo väčku bez ohľadu na to, že nie všetci hráči sú spokojní.

No aj napriek tomu, že hry ako Evolve, Order 1886 či Battlefield Hardline nedosiahli na očakávané skóre, tak sa nedá povedať, že by na jar chýbali kvalitné hry, no tie hráči museli hľadať trochu dlhšie. Bloodborne, Ori and the Blind Forest, Cities Skyline, český Blackhole, Life is Strange, Hotline Miami 2 a pekná kópka ďalších titulov potvrdzujú, že kvalitné hry budú vždy, niekedy však treba hľadať dôkladnejšie a nevenovať sa iba marketingom t'ahaným titulom.

Verím, že pri správnom výbere vám aj tento mesiac pomôže magazín Generation naplnený recenziami, novinkami a ďalšími zaujímavými článkami.

Príjemné čítanie vám praje

Dominik Farkaš

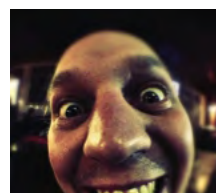
Redakcia hodnotí mesiac marec...



Richard Mako

Marec sa niesol viac v znamení čakania na Bloodborne ako hrania.

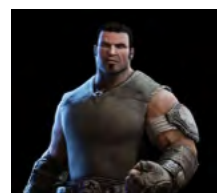
Dlhé chvíle vyplnila skvelá indie hra Helldivers a koncom mesiaca remake DMC. Teraz už len dovolenku a Bloodborne.



Roman Kadlec

Šialenstvo. Tak definujem koniec marca. Bloodborne, Pillars of Eternity a množstvo restov z minulého roka.

Čo hrať skôr?!

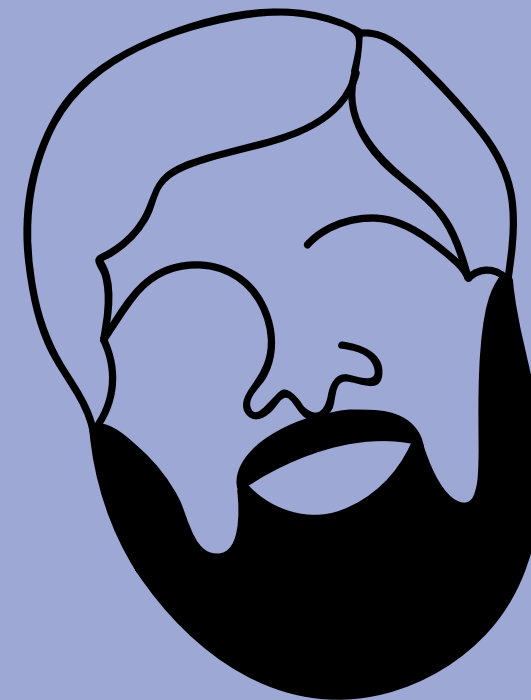


Dominik Farkaš

Popri striedmom hraní Warframe som sa pravidelne vracal k Halo sérii a zahral som si aj Ori and the Blind Forest a Screamride. K tomu trochu Battlefieldu, kde som sa presunul k Hardline a chvíľky v Titanfalle.



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

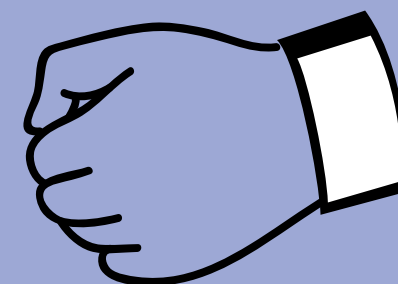


CHCETE
POZNAT STEVA WOZNIAKA
A MIKA ROHDEHO?

... A DALŠÍCH TOP DESET
TOP OSOBNOSTÍ?

PŘIJĎTE **ZDARMA**
NA **iCON FESTIVAL**
25.-26. 4. 2015

DO NÁRODNÍ TECHNICKÉ KNIHOVNY



iCON. NEJVĚTŠÍ FESTIVAL PRO TECH-POZITIVNÍ LIDI V ČR

www.iconprague.com

facebook.com/iCONPraha



Metal Gear Solid V: Poznáme dátum vydania

Pôvodné internetové úniky sa nakoniec ukázali byť pravdou. Dlho očakávaná informácia vyplávala na povrch troška neplánovane, a to keď si partia ľudí z webu NeoGAF krátila voľné chvíle podrobným skúmaním stránok IGN, v ktorých štruktúrach sa im podarilo objaviť outro video piateho Snakovho dobrodružstva s dátumom celosvetového vydania zobrazeného na jeho konci.

Podľa tejto informácie tak teda Metal Gear Solid V: The Phantom Pain vyjde presne 1. septembra 2015. Práve IGN

malo totiž exkluzívne partnerstvo pri ohlásení vydania nového dielu tejto legendárnej série, ktorej posledný diel už, že vraj, všetci netrpezlivo očakávame.

Okrem toho sa vo videu nachádza ďalší, nemej dôležitý fakt. Hideo Kojima totižto po vydaní tohto dielu dáva definitívnu bodku za sériu Metal Gear Solid. Tým nechce povedať, že MGS končí, končí totižto len on.

Kojima už počas svojej kariéry mnohokrát ohlásil, že zavesí svoju hernú kariéru

na kliniec, no doteraz to boli len plané poplchy. Bude Metal Gear Solid V skutočne jeho labuťou piesňou?

Veľmi sa nám tomu nechce veriť. Metal Gear je predsa len jeho „dieťaťom“ a vášňou, a všetci sa naňho v tomto smere spoliehajú. Hru očakávajú na PC, PlayStation 4 a Xbox One, pričom by nemali byť rozdiely vo vydaní na platformách. Hra má podľa všetkého vyjsť spoločne s jej multiplayerovou časťou Metal Gear Online.



Dočkáme sa Remember Me 2?

Príbeh hry je dokončený

■ **Remember Me 2 s najväčšou pravdepodobnosťou bude!** Oficiálne ešte nie je nič potvrdené, no tvorcovia sa nechali počuť, že hlavný príbeh hry bol práve dokončený. Potenciálne pokračovanie teda skutočne visí vo vzduchu aj s vedomím, že štúdio Dontnod už vedelo, čo by malo spraviť inak, a tak sa aj zariadilo. Teraz sa už len čaká na požehnanie od Capcomu, po ktorom by už začiatu plného vývoja hry nestálo v ceste prakticky nič.

Pravdepodobne sa však nedozvieme nič nové, pokiaľ štúdio nedokončí svoj aktuálne vo vývoji epizodický titul Life is Strange.



Chcete si zahrať nový Rainbow Six?

Ubisoft ohlasuje alfa testovanie!

■ **Ubisoft oznamuje, že ich očakávaný Tom Clancy's Rainbow Six: Siege dostane čoskoro uzatvorený alfa testing.** To bude exkluzívne len pre PC a limitované pre hráčov z Európy a USA. Ak máte záujem o zúčastnenie sa, prejdite na oficiálne stránky hry, kliknite na JOIN THE ALPHA, nalogujte sa na uPlay, kde už len vyplníte formulár a odošlete ho. Počas tejto alfy bude testovaný len multiplayer a Ubisoft zverejnil aj požiadavky:

- Intel Core i5-2500K | AMD FX-8120 Eight-Core
- 8GB RAM
- 2GB VRAM grafická karta Nvidia GeForce GTX 670 AMD Radeon HD 7970/R9 280 X

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...na 5. máj si pre nás vývojári Wolfensteina pripravili novú nádielku zabíjania nacistov.

Standalone titul The Old Blood ponúkne prequel k New Order, kde sa v dvoch častiach oboznámite s udalosťami pred začiatkom minuloročnej pecky.

■ ...tentoraz nepotešíme PS4 hráčov, ktorí sa tešili na posledný diel dobrodruha Nathana Draka.

Posledný diel – Uncharted: A Thief's End bol z dôvodu navýšenia prác, ktoré by autori do konca roku nestihli, odložený na jar 2016.

■ ...v posledný marcový deň sa majitelia Xbox One a 360 dočkajú vydania ďalšieho DLC pre CoD: AW – Ascendence.

Hráči sa môžu tešiť na štyri nové mapy, laserovú pušku, kombinovanú s brokovnicou, a na sucho neostane ani mód Exo Zombies.

Milestone chystá nové rally

Spoločnosť Milestone ohlasuje nový rally simulátor Sebastien Loeb Rally Evo. Poriadne rally tu nebolo už dlho. Podarí sa im prekonať Richard Burns Rally? Vydanie hry je naplánované na túto jeseň.



Life is Strange láka na novú epizódu

Štúdio Dontnod konečne odhalilo dátum vydania druhej epizódy výborne prijatého úvodného dielu adventúry Life is Strange. Druhá epizóda nazvaná Out of Time tak teda vyjde 24. marca 2015.



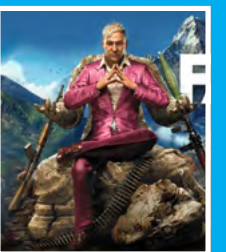
Dying Light s Hard módom

Tvorcovia Dying Light sa rozhodli hru spraviť ťažšou. Nový mód pridáva dlhšiu noc, menej informácií o okolí a silnejších protivníkov, na ktorých však budete môcť použiť novú triedu zlatých zbraní.



Do Far Cry 4 zavítajú Yeti!

Ak vás omrzelo strieľanie tigrov, púm a inej hávede v hre Far Cry 4, Ubisoft si na vás chystá novú výzvu. Počnúc 10. marcom teraz hráči môžu loviť Yetiho! DLC bude hrateľné aj v multiplayeri



Apple Watch



Po dlhých špekuláciach, leakoch a iných predpovediach Tim Cook konečne ukázal, ako si inteligentné hodinky predstavuje spoločnosť Apple. Dizajnom sa približujú iPodu nano, sú odolné voči vode a v špeciálnej verzii si ich môžete kúpiť aj za niekoľko tisíc eur.

Kalifornská spoločnosť je známa kvalitou svojho spracovania, ktorá sa prejavila aj na najnovšom počine spoločnosti. Základné vyhotovenie tvorí leštená oceľ alebo hliník, v špeciálnej verzii je to pravé, 18-karátové žlté zlato. Uhlopriečka displeja je o niečo menšia ako u konkurenta – Pebble, avšak Apple ponúka dve veľkosti, a to 38 a 42mm. Displej je, samozrejme, dotykový, no konštruktéri pridali na ľavú stranu aj korunku, ktorú poznáme z klasických náramkových hodín s funkciou tlačidla „domov“.

Za výrobkom od najdrahšej spoločnosti je možné badať aj vcelku revolučné prvky, jedným z nich je odolnosť voči vode,

čo u Apple nebývalo zvykom. Sám Tim Cook počas prezentácie vyhlásil, že bez problémov zvládajú sprchovanie. Hoci vydržia v hĺbke jedného metra iba tridsať minút, predbiehajú mnoho konkurentov.

Základom je displej, ponúkajúci rozlíšenie 272×340, resp. 312×390, na ktorom sa dejú všetky zaujímavé funkcie. Pochopiteľne spolupracujú výhradne so zariadeniami Apple, avšak minimom je iPhone 5. Okrem notifikácií sú hodinky schopné ovládať rozsiahle množstvo aplikácií, ako je fotoaparát, galéria, hudobný prehrávač alebo mapy. Rovnako je možné cez hodinky komunikovať prostredníctvom správ alebo hovorov.

Pre tých, ktorých už omrzelo Snapchat, tu je novinka v podobe posielania kresieb. Ak sa vám niekto páči, na displej nakreslite srdiečko a pošlete. Jednoduché. Okrem toho môžete priateľom poslať aj stav vašej srdcovej frekvencie, keby náhodou.

Mnoho ľudí si dnes inteligentné hodinky spája s akýmisi osobnými asistentom, ktorý nás upozorní, keď sa málo hýbeme, keď sme v strese a poradí, ako lepšie žiť. Presne túto funkciu Watch 1.0 zvládajú bravúrne. Aplikácia „Workout“ sprostredkuje informácie o športovej aktivite a zároveň vás iná upozorní, že príliš sedíte.

Výdrž batérie ostáva slabosťou a Apple v tomto prípade sľubuje iba celý deň. Nabíjanie prebieha prostredníctvom magnetickej nabíjačky, ktorá sa pripne z dolnej strany hodínok. Naopak, výhodou je rozmanitosť hodínok a množstvo kombinácií, z ktorých si môže používateľ vybrať.

Či už preferujete elegantné alebo športové, v každom prípade vám Apple vyhoví. No a pre naozajstných vyznávačov luxusu je tu exkluzíva v podobe 18-karátových hodínok za približne 16000€ (nie je to preklep). Ale nestrachujte sa, cena začína na 350€.

Somabar



V dobe, keď je naša kuchynská linka zahŕňaná všakovakými haraburdami od kávovarov cez rôznych robotov až po odšťavovače, drtiče a hriankovače, prináša tím okolo projektu Somabar revolučné riešenie – robotický barman. Tento vynález dokáže namiešať akýkoľvek drink za necelých 5 sekúnd. Využíva pritom systém špeciálnych nádob, ktoré sa naplnia vybranou tekutinou a následne ich systém čerpadiel zmieša tak, ako to robia vo vašom obľúbenom bare. Systém ponúka vcelku jednoduché ovládanie a všetko prebieha prostredníctvom aplikácie na smartfóne, ktorá s robotom komunikuje prostredníctvom Bluetooth, resp. Wi-Fi. Táto revolučná novinka by sa na trhu mala objaviť začiatkom leta s cenou okolo 400€.

Urban Revolt uvádza na trh slúchadlá Mobi s elegantným dizajnom vhodné pre počúvanie hudby aj na telefonovanie. Ponúkajú rôzne farebné prevedenia, kvalitnú reprodukciu zvuku a zabudovaný mikrofón. Slúchadlá Mobi sú ponúkané v troch farebných kombináciách – červeno-biele, čierno-oranžové a biele so vzorom. Ladné línie slúchadiel dopĺňa pohodlné čalúnenie náušníkov a čalúnenie hlavového mostu. Dizajn dokresľuje jemný pochrómovaný prúžok na mušliach. Jednoduchú prepravu umožňuje zložitelná konštrukcia a plochý odpojiteľný kábel zamedzujúci zamotanie. Na kábli, ktorý korešponduje s farbou slúchadiel, sa nachádza ovládací panel so zabudovaným mikrofónom a univerzálnym tlačidlom pre príjem hovoru a prehrávanie hudby. Dostupné budú za 24,99€.

Urban Revolt Mobi



ASRock X99E-ITX/ac



Prvá a jediná mini ITX doska s čipsetom X99! Až doteraz si procesor, čipset, pamäť a celý layout pre dosiahnutie extrémneho výkonu vyžadoval veľké PCB. To je však už minulosťou. Vývojársky tím ASRock prišiel na spôsob, ako postaviť na tejto sade neuveriteľne malú mini-ITX dosku s mimoriadne veľkým výkonom. Napriek limitovaným rozmerom sa na X99E-ITX /ac pomestil celý súbor hardvérových funkcií triedy Super Alloy, vrátane tlmiviek Premium 60A Power Choke a Premium Memory Alloy a Fairchild 60A Dual Cool DrMOS. Súčasťou výbavy sú aj platinové kondenzátory Nichicon 12k na podporu výkonu, luxusné 6-fázové napájanie a digi power. Čerešničkou na torte sú dva porty USB 3.1 typu A.

Sony Xperia M4



Do strednej triedy mierí aj tento vodotesný fotomobil od Sony. Ponúka 13mpx fotoaparát

v kombinácii s predným 5mpx snímačom. Zaujme 64-bitový procesor Qualcomm či pripojenie 4G. Výdrž batérie výrobca sľubuje na dva dni. Na trh má prísť vo väčšine krajín sveta vrátane Slovenska za 299€.

Razer Blade Pro



Razer oznámil vydanie nového notebooku Razer Blade Pro, špičkového 17-palcového herného laptopu a mobilného štúdia pre kreatívnych profesionálov. Aktualizovaný Razer Blade Pro, ktorý je vybavený zbrusu novým grafickým čipom NVIDIA® GeForce™ GTX 960m s 4GB GDDR5 VRAM, v kombinácii s nabitým štvorjadrom Intel i7 zabezpečia nadštandardný výkon na hranie i prácu.

Bluetooth Umbrella



Vývojári z firmy Davek, výrobcovia prémiových dáždnikov, prišli s konceptom inteligentného dáždnika, ktorý už nikdy nestratíte. Dáždnik využíva technológiu Bluetooth, ktorá prostredníctvom smartfónu používateľovi oznámi, že si dáždnik zabudol. Cena okolo 100€ sa môže zdať mierne prestrelená, ak však zoberieme do úvahy fakt, že dáždnik nestratíme, ide o dobrú investíciu.

Macbook



Znovuzrodenie pôvodnej rady notebookov od Apple prináša niekoľko nových trendov a zároveň najtenšiu a najľahšiu konštrukciu, akú spoločnosť z Cupertino kedy vyrobila. A, prekvapivo, už bez rozsvieteného loga na zadnej strane.

Konštrukcia zariadenia bola úplne prepracovaná, najmä ak ide o klávesnicu a nový touchpad. Spomínaná klávesnica prináša novú technológiu tlačidiel a v konečnom dôsledku je väčšia, silový touchpad dokáže po novom rozoznať aj silu kliknutia, a s tým sú spájané aj nové gestá. Ide o zlomové zariadenie hneď z niekoľkých dôvodov. Po rokoch v Apple upustili od nabíjacieho portu MagSafe, namiesto neho tu máme jediný port na celom zariadení – USB-C. Ten ponúka vynikajúce vlastnosti nielen na prenos údajov, ale aj energie a zároveň, de facto, nahrádza všetky porty. Apple verí vo víziu notebooku bez káblov a MacBook ju čiastočne naplňa. Všetko ostatné je zabezpečené prostredníctvom bezdrôtových technológií, no stále Apple ponúka niekoľko adaptérov.

Výkon zabezpečuje nový procesor Intel Core M, ktorý so svojím grafickým čipom slubuje niekoľko násobne rýchlejšiu grafiku. Veľkosť operačnej pamäte ostáva voliteľná, začína na 4GB. Zvyšok zabezpečujú SSD disky. Na trh by mal prísť v nasledujúcich týždňoch s cenou okolo 1200€.

Amazon Echo



Ak sa doma cítite osamote a z času na čas sa potrebujete s niekým len tak porozprávať, prípadne poradiť, americký Amazon má pre vás riešenie.

Virtuálny asistent Echo, ktorý je uložený v nenápadnom čiernom reproduktore, poradí, či si dnes brať dáždnik alebo sa radšej natrieť opaľovacím krémom.

Myšlienka domáceho virtuálneho asistenta je celkom zaujímavá, no ako hovoria prvé používateľské testy, obmedzujúca je využiteľnosť.

Síce Amazon stavia konkurenta pre Siri, Now alebo Cortanu, svojimi možnosťami sa ani jednému z nich nepribližuje. Jej možnosti sú ohraničené na ľahké konverzie, správy a počasie, avšak vo väčšine prípadov nepochopí, čo sa od nej žiada.

Celý systém hlasového asistenta je zabalený v reproduktore o veľkosti obalu od Pringles. Jeho výhodou je, že dokáže rozpoznať slová aj na väčšiu vzdialenosť v miestnosti, prípadne je k dispozícii aj ovládač, do ktorého môžeme hovoriť. Víziu inteligentného domáceho asistenta Amazon predstavil, no akosi možnosťami príliš zaostáva za konkurenciou. Navyše si za to nepýta malú sumu, konkrétne za Alex (meno hlasovej asistentky) dáte \$200.

Samsung Galaxy S6&S6 Edge



Nová generácia vlajkovej lode od Samsungu sa akoby nad sebou zamyslela, zhodila pár zbytočností, uhladila dizajn a v konečnom dôsledku prináša ucelený a jednoliaty smartfón schopný postaviť sa americkej konkurencii. Bonusom je verzia Edge pre fajnšmekrov so zakriveným displejom.

Spracovanie novinky reprezentuje aj jeho cena. Kórejský gigant konečne pochopil, že mobily nepredávajú iba ich technológie, ale zároveň aj dizajn a spracovanie. Využitím kombinácie hliníka so sklom vytvoril dielo, ktoré zdobí 5,1-palcový AMOLED displej chránený najsilnejšou vrstvou Gorilla Glass(4.gen). Aj napriek tomu si nové Galaxy zachováva váhu veľmi príjemných 132g a hrúbku iba 7mm. Za krásu sa niekedy trpí a, bohužiaľ, v prípade novej S6-ky si to odniesla vymeniteľná batéria a slot na micro-sd kartu, ktorý v najnovšej generácii v oboch verziách bude absentovať. Pýchou zariadenia stále

ostáva jedinečný, 5,1-palcový displej s rozlíšením 2560x1440, čo je v prepočte 576ppi. Rovnako dobre sa displej zhostil podania farieb a ich presnosti a zároveň aj správneho kontrastu. Zobrazovacie možnosti zostávajú na úrovni a konkurencii nastavili latku pekne vysoko.

Technické špecifikácie hovoria o štvorjadrovom procesore Cortex-A57 s taktom 2.1GHz na jadro, v kombinácii s 3GB operačnej pamäte, ktorá má zabezpečiť plynulý chod Androidu 5.0. Samotný používateľ bude mať k dispozícii pamäť 32, 64, resp. 128GB. Ako kompenzáciu za micro-sd slot firma Samsung siahla po výkonnejšej variante užívateľskej pamäte s názvom UFS 2.0. Podľa výrobcu má zabezpečiť 19000IOPS(input/output operations per second), a teda slubuje rýchly prenos súborov medzi zariadeniami. Podobne slubuje aj lepšiu výdrž a tvrdí, že spotrebu energie znížil až o 50%, a tak pripraví 2550mAh na viac ako jednodňové

použitie. Oproti minulej generácii vybavil výrobca tento model aj bezdrôtovým nabíjaním a vďaka technológii NFC ponúka aj službu Samsung Pay, teda platenie mobilom. Medzičasom si už Samsung stihol v USA uzatvoriť zmluvy s veľkým množstvom predajní, kde bude možné platiť takýmto spôsobom. Široké spektrum senzorov doplní snímač odtlačkov prstov, barometer, snímač srdcovej frekvencie a, samozrejme, aj Wi-Fi, 4G a Bluetooth či GPS. Snímač fotoaparátu u novinky nezaznamenal rozsiahle zmeny. Ponúka 16mpx senzor s optickou stabilizáciou a duálnym LED bleskom a zároveň dokáže nahrávať video v rozlíšení 2160p pri 30fps. Predná kamera ponúka 5mpx a umožňuje nahrávať video v rozlíšení 1080p.

Galaxy S6 kombinuje to najlepšie, čo Samsung ponúka. Vyspelé technológie, zabalené v kvalitnej konštrukcii, sú zaručene kl'účom k úspechu. Odrážať môže iba cena, ktorá začína na 679€.

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLOGIÍ
>> VÝBER: Marek Pročka

Technológia kompresie AXIS Zipstream znižuje nároky na úložnú kapacitu dát videomonitorovania v priemere o 50%

Technológia Zipstream spoločnosti Axis je plne kompatibilná s kompresným protokolom H.264 a je možné ju používať v spojení s najnovšími modelmi kamier Axis a špičkovým softvérom pre spracovanie videa na trhu bez nutnosti akýchkoľvek ďalších investícií. Technológia Zipstream je optimalizovaná pre potreby videodohľadu a je radikálne účinnejšou implementáciou protokolu H.264, vďaka čomu znižuje nároky na šírku pásma a úložnú kapacitu dát v priemere o päťdesiat a viac percent.

„Významný pokrok zlepšenia kvality obrazu s vyšším HDTV rozlíšením a lepším výsledkom pri nízkej úrovni osvetlenia súčasne zvýšil nároky na infraštruktúru sietí a dátových úložísk. Vďaka technológii Zipstream spoločnosti Axis umožňujeme našim zákazníkom dramaticky znížiť požiadavky na šírku pásma a úložnú kapacitu bez toho, aby museli obetovať dôležité obrazové detaily. Na SD karty alebo NAS možno teraz napríklad uložiť viac ako dvojnásobne dlhšie záznamy v rámci malých systémov postavených na platforme AXIS Camera Companion, ako aj na iných aplikáciách, ktoré záznam ukladajú priamo v zariadeniach,“ povedal Johan Paulsson, Chief Technology Officer spoločnosti Axis Communications. „Technológia Zipstream spoločnosti Axis pridáva nový modul do výpočtového jadra kompresie obrazu v sieťovej kamere, ktorý zaručuje, že dôležitým detailom v obraze bude pri jeho streamovaní venovaná dostatočná pozornosť, zatiaľ čo nevyužitá data možno skomprimovať podstatne viac.“

Technológia Zipstream spoločnosti Axis vykonáva analýzu a optimalizuje obrazový stream dát zo sieťovej kamery v reálnom čase. Scény, ktoré obsahujú zaujímavé detaily, sú zaznamenávané v plnej kvalite

a rozlíšení obrazu, zatiaľ čo iné miesta sú filtrované tak, aby šírka pásma a objem ukladaných dát boli využité optimálne. Detaily dôležité pre forenzné účely, ako tváre, tetovanie alebo poznávacie značky automobilov sú separované a zachovávané, pričom irelevantné oblasti záberov, napríklad biele steny, trávniky a porast sú "obetované" vyhladením za účelom zvýšenia úspory ukladaného objemu dát.

Zákazníci môžu použiť technológiu Zipstream spoločnosti Axis súbežne s ďalšími technológiami IP kamier značky Axis, napríklad Wide Dynamic Range - Forensic Capture a Lightfinder. Keďže je technológia Zipstream plne kompatibilná s protokolom H.264, možno ju použiť v spojení s aplikáciami AXIS Camera Station, AXIS Camera Companion a softvérom na spracovanie obrazu dodávaným tretími stranami, ktorý už konkrétne aplikácie využívajú.

Spoločnosť Axis umožňuje využitie technológie Zipstream vo svojich existujúcich sieťových kamerách AXIS Q1615, AXIS Q1635 a u kamier radu AXIS Q35 prostredníctvom aktualizácie ich firmvéru. Prvými novými produktmi s už inštalovanou technológiou Zipstream sú plánované sieťové kamery na pevnú inštaláciu AXIS M1124/-E, AXIS M1125/-E, AXIS P1365/-E a sieťové kamery s pevnými kupolami AXIS P3224-LV/-LVE a AXIS P3225-LV/-LVE.

Sieťové kamery AXIS M1124/-E a AXIS M1125/-E sú cenovo výhodné modely, ktoré však obsahujú funkcie ako je technológia Zipstream, objektív s CS objímkou, denné/nočné snímání, WDR - Forensic Capture (široký dynamický kontrast pre forenznú kvalitu snímání) a rozšírené možnosti analýzy obrazu. Sú

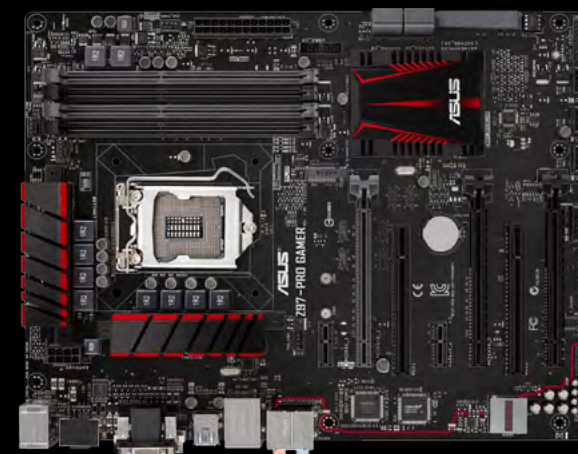
vhodné predovšetkým pre maloobchodný predaj a aplikácie s nárokmi na nízku cenu pri vnútornej alebo vonkajšej inštalácii. Modely AXIS M1124/-E, AXIS M1125/-E by mali byť dostupné v 2. štvrtroku 2015.

Modely AXIS P1365 a jej exteriérová verzia AXIS P1365-E sú plne vybavené kamery s funkciami ako WDR - Forensic Capture (široký dynamický kontrast pre forenznú kvalitu snímání), diaľkové spätné ostrenie a tiež technológia Axis Zipstream. Vynikajúca kvalita snímání obrazu u týchto kamier umožňuje hladký prechod medzi režimom WDR a Lightfinder, a sú preto skvelou voľbou pre sledovanie v bankách, či mestách, vo vnútri aj vonku. Uvedenie kamier AXIS P1365 a AXIS P1365-E je plánované na 9. apríla 2015.

Sieťové kamery AXIS P3224-LV/-LVE a AXIS P3225-LV/-LVE sú štíhle a všestranné s pevnou kupulou. Umožňujú veľmi jednoduchú inštaláciu a poskytujú špičkovú kvalitu obrazu v akýchkoľvek svetelných podmienkach vďaka veľmi úspešnej kombinácii technológií OptimizedIR a WDR - Forensic Capture. Technológia Zipstream spoločnosti Axis znižuje nároky na šírku pásma a úložnú kapacitu bez toho, aby dochádzalo k zníženiu rozlíšenia detailov v obraze. Modely AXIS P3224-LV/-LVE a AXIS P3225-LV/-LVE by mali byť dostupné v 2. štvrtroku 2015.



Asus Z97-Pro Gamer – střední herní třída



Řada herních základních desek Gamer od firmy Asus nabízí levnější alternativu k prémiovým deskám ROG. Co všechno nabízí novinka na čipsetu Z97?

Asus je nejen výrobcem notebooků a tabletů ale i největším výrobcem základních desek na světě. Firma již několik let soustavně podporuje potřeby hráčů, a i proto její herní produkty nesou označení Republic of Gamers (ROG). ROG produkty jsou zárukou prvotřídní kvality, kterou si však mnohdy výrobce nechá dobře zaplatit. Pro ty, kteří mají hlouběji do kapsy, ale pomýšlejí na herní základní desku, si Asus připravil řadu Gamer. Ta je levnější alternativou k ROG deskám, přitom postrádá jen několik speciálních funkcí a podrobné BIOS rozhraní pro pokročilé přetaktování. To však většině hráčů vadit nebude. Málokdo z herní scény je takový expert, aby například věděl jak nastavit terciální řízení paměťových modulů.

Základní deska Z97-Pro Gamer je založena na čipsetu Intel Z97, což je nejvyšší čipset podporující procesory Intel Core páté generace. Deska je vyvedena v černo-červeném barevném provedení, které tím evokuje herní segment (stejně jako produkty ROG). Z97-Pro Gamer nabízí standardní výbavu – pro všechny možné typy interních úložišť poslouží celkem šest konektorů SATA 6,0 Gb/s, z nichž dva jsou součástí konektoru SATA Express. Pro rychlé interní SSD je k dispozici slot M.2 s propustností až 10 Gb/s. Zapojení více grafických karet do CrossFire/SLI umožňují dva sloty PCIe 3.0 x16 s šestnácti a osmi

linkami (v případě dvou karet běží první slot jen s osmi linkami). Pro další přídavné karty jsou připraveny dva sloty PCIe 2.0 x1, jeden PCIe 2.0 x16 (4 linky) a dva starší PCI, pokud chcete osadit například starší zvukovou kartu. O gigabitovou LAN se stará kodek Intel I218V a o osmikanálový zvukový výstup kodek Realtek ALC1150.

U moderní herní desky samozřejmě nesmí chybět důraz na audio, zde konkrétně SupremeFX audio s téměř bezztrátovým zvukem s odstupem signálu od šumu 115 dB. Technologie SupremeFX navíc obsahuje i vestavěný zesilovač pro velmi kvalitní sluchátka o impedanci až 300 ohmů. Celá audio část je elektricky odizolována od zbytku základní desky kvůli stínění. Zvláště pro hráče je praktická funkce Sonic Radar II, která ve hrách graficky ukazuje směr, odkud přichází zvuky. Přesně proto uvidíte, z jakého směru přicházejí herní zvuky, jako jsou výstřely, kroky a výkřiky, a budete moci snáze identifikovat nepřátele.

Asus Z97-PRO Gamer má pro lepší možnosti proudění vzduchu ve skříně až 5 konektorů ventilátorů. To se osvědčí při dlouhých hráčských hodinách nižšími teplotami uvnitř skříně a menším zahříváním. Také si díky tomu sami můžete zvolit adekvátně přijatelnou hlučnost v zátěži. Deska vyniká i v přetaktování – doménou je digitálně řízené

napájení procesoru i paměti (8+2 fáze). Napájení tvoří kvalitní součástky na vstupu i výstupu. Sloty pro paměti jsou potom vybaveny ochranou proti přepětí. Jak víme, taktování zvyšuje nejen herní výkon. Pokud přesto nemáte odvahu si zataktovat, vše může vyřešit jednoduchý overclocking pomocník v BIOSu nazvaný Ez Tuning Wizard a nebo softwarový balíček AI Suite 3 a jeho část s automatickým taktováním. Tento software naleznete na přibaleném instalačním DVD. Softwarový balíček desky je zcela intuitivní a natchází se tady vše od taktování, napájení desky, přes ladění ventilátorů, USB boost, aktualizaci BIOSu až po herní specialitu GameFirst II. Posledně jmenovaná aplikace optimalizuje síťové procesy ve spoustě her, které si v seznamu vyberete dle vlastní potřeby. Můžete pak například současně stahovat data na pozadí a hrát s nízkými odezvami.

Pokud tedy aktuálně uvažujete o novém herním stroji, může být právě Asus Z97-PRO Gamer tou správnou volbou coby jeho základ. Zaměřením na hráče je znát všude – počínaje kvalitním zpracováním, přes možnost rychlého přenosu dat, herní audio a síťové optimalizace až po přiložený software pro další navýšení výkonu. Bonusem je i elektrostatická ochrana a ochrana proti přepětí na mnoha místech desky.

D-LINK PREDSTAVUJE VRECKOVÝ LTE MOBILNÝ ROUTER



Spoločnosť D-Link, popredný výrobca sieťových riešení pre profesionálne aplikácie a digitálnu domácnosť, rozšíril rad svojich LTE produktov o 4G/LTE router DWR-932. Tento prenosný, batériou napájaný Wi-Fi hotspot (prístupový bod) má praktické rozmery do vrečka a pritom dokáže behom okamihu pripojiť niekoľko zariadení k internetu cez mobilnú sieť.

Užitočný spoločník na cesty podporuje vďaka svojmu 4G modulu prenos dát cez mobilnú sieť rýchlosťou až 150 Mb/s pri stiahovaní a 50 Mb/s pri odosiadaní. Vyrovná sa tak bez problémov klasickému DSL alebo káblovému pripojeniu k internetu. Dá sa využiť aj ako záložný router pre prípad výpadku káblového internetového pripojenia v domácnosti.

Perfektný spoločník na cesty

DWR-932, ktorý váži iba 77 gramov a vojde sa do každého vrečka, je múdra internetová vychytávka na cesty, nech už ide o obchodné rokovania, dovolenku alebo len výlet s priateľmi. Vstavaná 2020mAh Li-ion batéria vydrží až štyri hodiny prevádzky a zaisťuje tak používateľom viac zábavy pri surfovaní. Mobilný router umožňuje pripojiť k internetu niekoľko zariadení súčasne, čo ocenia hlavne firemní používatelia. Keď operátor mobilnej siete,

do ktorej je pripojený pracovný smartphone užívateľ, neposkytuje v danom mieste dostatočne kvalitný prenos, môže pomôcť router so SIM kartou iného operátora s lepším 3G/4G sieťovým pokrytím.

Mobilný hotspot sa hodí aj na rodinnú dovolenku v zahraničí. Pri použití predplatenej dátovej SIM karty miestneho operátora sa cez hotspot môže pripojiť celá rodina a ušetriť tak poplatky za dátový roaming. Používatelia môžu poslať fotografie svojim priateľom z kempu alebo priamo z pláže bez toho, aby stratili prehľad o cene za pripojenie. DWR-932 sa nabíja a ovláda cez normálny micro USB port.

Praktické záložné riešenie

Tento malý router dokáže vyriešiť problémy s pripojením v domácnosti aj v malej firme. Vďaka integrovanému firewallu, WPA/WPA2 šifrovaniu a funkcii NAT (preklad sieťových adries)

ponúka hotspot ideálne, zabezpečené záložné riešenie pre prípad poruchy normálneho káblového pripojenia k internetu. Používateľ si môže na displeji prehliadať dôležité informácie, napríklad silu signálu, stav internetového pripojenia, pripojenie Wi-Fi klientmi a aktuálny stav batérie. Malý pomocník je kompatibilný s Windows až do verzie 8, Mac OS X verzia 10.6 a vyšší a Linux 2.6.x.

Cena a dostupnosť

DWR-932 je teraz k dispozícii na Slovensku a v ČR za odporúčanú cenu 149,90 EUR, resp. 4 199 CZK.

Prehľad hlavných parametrov

- 4G / LTE bezdrôtový modul s rýchlosťou downloadu až 150 Mb/s a rýchlosťou uploadu až 50 Mb/s.
- 3G bezdrôtový modul pre UMTS, HSDPA a HSUPA
- Slot pre Micro-SIM kartu
- Wi-Fi 802.11 b/g/n prístupový bod (AP)
- Zabezpečenie Wi-Fi prenosu pomocou WPA WPA2 a WPS (Wi-Fi Protected Setup)
- Integrovaný firewall a preklad sieťových adries (NAT)
- MicroUSB port s dvojitou funkciou pre prevádzkové režimy 4G/LTE a 3G a nabíjanie batérie
- 2020mAh Li-ion batéria s výdržou až štyri hodiny prevádzky



Logitech predstavuje svoju najvyspelejšiu bezdrôtovú myš Logitech MX Master Wireless Mouse



s jedinou myšou - stlačením tlačidla Logitech Easy-Switch môžete ľahko prepínať medzi týmito zariadeniami. Myš má navyše tlačidlo, ktoré je možné prispôsobiť tak, aby replikovala ovládanie pomocou gest na počítačoch Mac. Svoj cieľ vďaka tomu budete môcť dosiahnuť rýchlejšie a zvládnete viac vecí.

Na prispôsobenie osobným potrebám slúži softvér Logitech Options™, ktorý umožňuje nastaviť pre všetky tlačidlá požadované akcie. Vďaka technológii sledovania pohybu Logitech Darkfield Laser™ je možné pohyb dokonale snímať prakticky na akomkoľvek povrchu, vrátane skla alebo plôch s vysokým leskom.

Myš MX Master má nabíjateľnú batériu, ktorá pri plnom dobíí môže vydržať až 40 dní. Svetelný indikátor vás vždy upozorní na nízky stav energie a iba štyri minúty nabíjania vám poskytnú dostatočnú energiu na celodenné používanie. Batériu si môžete nechať dobíjať aj počas práce s myšou, takže sa nikdy nedostane do situácie, kedy by ste ju nemohli použiť.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že myš Logitech MX Master Wireless Mouse bude k dispozícii v apríli 2015 za odporúčanú maloobchodnú cenu 99,99 €. Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese www.logitech.com/mxmaster

Model MX Master spája tie najlepšie technologické inovácie spoločnosti Logitech so špeciálne tvarovaným dizajnom, ktorý skvele sadne do ruky. Nastavuje tak novú paradigmu pre precíznú, rýchlu a pohodlnú navigáciu na počítači. Tí, čo pracujú na viacerých zariadeniach a operačných systémoch súčasne, ocenia, že táto nová myš je optimalizovaná tak, aby dokázala ovládať aj takto zložitú prostredie presne a s ľahkosťou.

„Myš Logitech MX Master Wireless Mouse má krásny dizajn a navyše sa jedná o myš, ktorú je možné prispôsobiť osobným potrebám, pričom ponúka všestranné možnosti ovládania, presnosť a rýchlosť,“ povedala Charlotte Johs, globálna viceprezidentka divízie počítačových periférií spoločnosti Logitech. „Vďaka nespočetným možnostiam nastavenia navigácie a vyspelým funkciám je tento model našou najlepšou myšou v doterajšej histórii.“

Najnovšia bezdrôtová myš Logitech MX Master Wireless Mouse je pokračovateľom modelov akými sú Logitech MX Revolution a Logitech Performance MX. Je dokonale tvarovaná pre maximálny komfort a jemne vyladená pre precízne a rýchle ovládanie.

Tvar myši tvorí oporu pre vašu ruku a zápisť v jej prirodzenej polohe, vďaka čomu si môžete vychutnať ovládanie s plynulým prechodom na premyslene umiestnené tlačidlá a kolieska.

Myš je vybavená rolovacím kolieskom, ktoré sa vie prispôsobiť rýchlosti, akou chcete prechádzať obsahom - dokáže automaticky prejsť z krokovania až po hyper rýchle rolovanie a má unikátne druhé koliesko pre rolovanie pomocou palca, ktoré umožňuje posúvať obraz zo strany na stranu alebo plniť iné funkcie na základe nastavení používateľov.

K svojmu počítaču s operačným systémom Windows alebo Mac môžete myš Logitech MX Master Wireless Mouse pripojiť bezdrôtovo prostredníctvom priloženého nano prijímača Logitech Unifying alebo pomocou technológie Bluetooth Smart. Dá sa tak spárovať až s tromi zariadeniami, takže môžete pracovať na svojom stolnom počítači, notebooku alebo tablete





Další hvězdné války mají své datum

Společnost Disney oznámila datum, kdy se do kin dostane osmý díl Star Wars, který bude následovat letošní první díl třetí trilogie. Osmý díl v kinech očekávejte 26. května 2017.

Díky tomuto oznámení posunula společnost Fox premiéru pokračování letošního remaku Fantastické čtyřky z 2. června na 9. června 2017. Malá změna, která může znamenat rozdíl i několika desítek milionů na konečných výsledcích. Jen málokdo

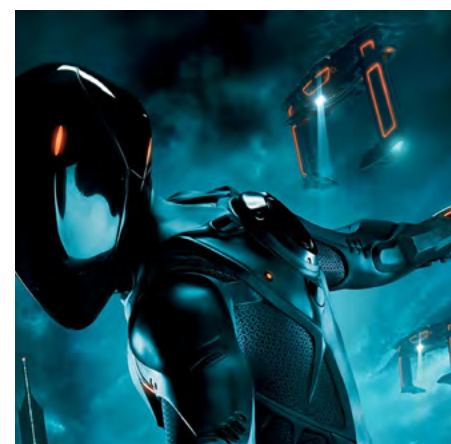
totiž chce nasadit svůj film stejný týden, případně týden po nových Hvězdných válkách. Oznámení data premiéry nového dílu ovšem nebylo to jediné, s čím se společnost světila.

Odhalen byl také název připravovaného spin-offu, který režíruje Garreth Edwards (Godzilla). Snímek, který by se měl začít natáčet toto léto a do kin by se měl dostat v prosinci příštího roku, ponese název Star Wars: Rouge One. Jednu z hlavních rolí si zahraje Felicity Jones. O hudební podkres filmu se pak postará Alexandre Desplat.



Ripleyová hlásí návrat

Není tomu tak dávno, co se režisér Neil Blomkamp, který je zodpovědný za District 9 a Elysium, světil svým fanouškům na síti Instagram s koncept artu svého smyšleného pokračování filmové série Vetřelec. Po rychlém jednání společnosti Fox ovšem toto pokračování není jen věcí fantazie tvůrce. Film totiž dostal oficiálně zelenou a Blomkamp se na něj vrhne hned, jak dokončí propagaci své novinky Chappie. Vráť se i Sigourney Weaver, produkuje režisér jedničky Ridley Scott.



Návrat do digitálního světa

Tron 3 se hýbe kupředu. Společnost Disney po několika letech ticha konečně oznámila, že pokračování Tron: Legacy skutečně vznikne a začne se natáčet již tento rok v říjnu. Garret Hedlund se vrátí v hlavní roli a na režijní sesli by měl opět zasednout Joseph Kosinski.

S Krotiteli duchů na věčné časy

Dlouhá léta to s třetím dílem Krotiteli duchů vypadalo bledě a projekt se nemohl pohnout z místa. Nyní to ovšem vypadá, jako by to studio chtělo vynahradit. Po nedávno oznámeném rebootu, který se bude soustředit na čistě ženský tým, byl totiž tenhle týden oznámen i mužský spin-off, ve kterém se objeví Channing Tatum a režírovat jej budou bratři Russovi, zodpovědní za Captain America: Návrat prvního Avengersa a připravovaný třetí díl Captain America: Civil War. Společnost Sony navíc založila svoji novou pobočku nazvanou Ghost Corps, která bude na vývoj frančizy dohlížet. V čele nové divize jsou Dan Aykroyd a Ivan Reitman z původní série.



Castingové novinky:

- Dominic Cooper je v hledáčku tvůrců seriálové adaptace komiksu Preacher coby představitel hlavního hrdiny.
- Povídka Jaunt Stephena Kinga se dočká filmové adaptace. Režírovat by ji mohl autor hororu Mama Andres Muschietti.
- Genndy Tartakovsky opouští několik let připravovanou animovanou celovečerní verzi Pepka námořníka.
- Jamie Foxx tvrdí, že jeho dlouhou dobu připravovaný životopisný snímek o Miku Tysonovi bude režírovat Martin Scorsese.
- Kevin Smith připustil, že by mohl v budoucnu natočit pokračování svého filmu Flákači.
- Tim Burton se ujímá režie hrané verze pohádkové klasiky Dumbo.
- Joe Carnahan bude režírovat jako svůj další projekt akční snímek Motorcade o přepadení prezidentské kolony.
- Ben Foster jedná o hlavní záporné roli v adaptaci knihy Inferno.
- Chris Pine se přidal na dlouhý list spekulovaných kandidátů na roli Green Lanterny.
- Ruben Fleischer bude režírovat jako další snímek The Life and Times of the Stopwatch Gang, kde si hlavní roli zahraje Miles Teller.
- Steven Spielberg vyjádřil zájem režírovat reboot Indiany Jonese v případě, že by hlavní roli ztvárnil Chris Pratt.
- Matthew Vaughn připustil, že by rád natočil pokračování Kingsman: Tajná služba. Vzhledem k pozitivnímu komerčnímu přijetí filmu se tak navíc může opravdu stát.
- Spekuluje se o tom, že Taron Egerton je v hledáčku tvůrců spin-offu Star Wars do role mladého Hana Sola.
- Jack Huston je novým žhavým kandidátem na převzetí hlavní role v remaku adaptace komiksu Vrána.
- Denis Villeneuve (Zmizení, Nepřítel) jedná o převzetí režie u pokračování Blade Runnera.

- Jessica Chastain se přidává k obsazení pokračování Sněhurky a lovce.
- Ben Hardy se přidává k obsazení X-Men: Apocalypse.
- Arnold Schwarzenegger sdělil, že se vrátí i v připravovaných pokračováních letošního Terminátor: Genisys.
- Richard Linklater zvažuje pokračování Chlapectví.
- Nicolas Cage se přidává k obsazení novinky Olivera Stonea Snowden.
- Rooney Mara se světila novinářům, že pokračování americké verze Muži, kteří nenávidí ženy, se nejspíše už nedočkáme.
- Steve Martin se přidává k obsazení novinky Anga Leea Billy Lynn's Long Halftime Walk.
- Bryan Singer se upsal adaptaci knihy Roberta A. Heinliena Měsíc je drsná milénka, který do kin půjde pod názvem Uprising. Zatím není jisté, jestli bude jen produkovat, nebo bude i režírovat.
- Joseph Kosinski jedná o režii adaptace videoherní série Gran Turismo.
- Ethan Hawke se přidává k obsazení remaku Sedmi statečných. Režíruje Antoine Fuqua a mimo Hawkea se objeví Denzel Washington, Chris Pratt a Haley Bennett.
- Na scénáři remaku westernové klasiky se podílel i tvůrce True Detective Nic Pizzolatto.
- Leonardo DiCaprio si zahraje hlavní roli ve snímku The Crowded Room.
- Ve snímku podle skutečného příběhu by si měl zahrát muž se poruchou osobnosti, což mu dá možnost zahrát si několik různých osobností v rámci jedné role.
- Drew Goddard napíše a bude režírovat restart Spider-Mana.
- Jeremy Renner se objeví také v Captain America: Civil War.
- The Bad Batch, love story snímek o kanibalech, kde se objeví v hlavní roli Jason Momoa, přibírá do svého obsazení také Jima Carreyho a Keanu Reevesa.
- Charlotte Gainsbourg se objeví v pokračování Dne nezávislosti, které režíruje opět Roland Emmerich. Hrají také zatím potvrzení Jeff Goldblum, Liam Hemsworth a Jessie Usher.



Vzkriesenie démona – zlo povstane!



Krásna herečka a modelka Olivia Wilde, populárna „Trináстка“ z Dr. Housa, oslávila 10. marca svoje 31. narodeniny. V kinách bude mať už čoskoro premiéru nový horor, v ktorom Oliva vstane z mŕtvych a ako monštrum bude šíriť ničivé zlo. Pri propagácii filmu navyše prezradila šialené tajomstvo. Desivý horor Vzkriesenie démona natáčala tehotná. A niektoré dokrútky dokonca v ôsmom mesiaci tehotenstva.

V horore Vzkriesenie démona Olivia Wilde ukáže, že nie je nič desivejšie, než kráska a zvierá v jednej osobe. Pri vedeckom experimente vstane z mŕtvych a zo zakázaného územia si v sebe prinesie kus samotného pekla a ničím neriedené zlo. Vzkriesenie démona vzniklo v produkcii osvedčených hororových tvorcov z Blumhouse Productions, ktorí do kín priniesli Paranormal Activity, Sinister, Očistu či Insidious.

Skupina vedcov sa snaží posunúť poznanie až na samotnú hranicu božstva a získať nepredstaviteľnú možnosť priviesť späť k životu mŕtve telo. Zatiaľ čo Ježiš si vzkriesením Lazara vydobyl vieru svojich nasledovníkov, vedecký experiment narazí na úplne opačné sily a jeho následky sa ponesú v znamení skazy. Prvý pokus skupiny mladých vedcov oživil mŕtveho psa, pri jeho opakovaní sa však veci zvrtnú a po zásahu elektrinou jedna z členiek tímu zomrie. V chvíľkovom šoku sa ostatní rozhodnú vyskúšať svoj zázrak na ľudskom tele. „Netušíte, čo ste urobili,“ povie Olivia Wilde v hlavnej role tesne po svojom vzkriesení. Spolu s ňou totiž ožilo aj zlo nadpozemských parametrov a ďalej už bude hovoriť len jeho hnev.

Základná zápleтка pripomína thriller z roku 1990 Hráči so smrťou, ktorého hrdinovia sa snažili zistiť, čo je na druhej strane. Olivia Wilde tam v roku 2015 našla hrôzu a jej teror priniesla so sebou späť medzi živých.

Olivia Wilde sa preslávila nielen ako „Trináстка“ v seriáli Dr. House. Hrala vo filmoch Tron: Legacy, Kovboji a votrelci či Rivali. Pravidelne sa umiestňuje v rôznych rebríčkoch „najsexi“ žien planéty, v podobnej ankete časopisu Maxim sa raz umiestnila aj na prvom mieste. Kolegov Olivie Wilde si vo

filme zahráli ďalší herci, ktorých by sme v hororovom žánri nečakali: komici Donald Glover (známy zo seriálu Girls) a Mark Duplass.

„Ked' pozeráte horor, najdôležitejšie je, aby ste zabudli, že sledujete hercov, a mali pocit, že sa dívate na skutočných ľudí,“ vysvetľuje producent filmu Jason Blum. „Ked' diváci uvidia na plátne tváre, na ktoré nie sú z hororového žánru zvyknutí, ich zážitok bude reálnejší.“

Vzkriesenie démona
v kinách od 16. apríla 2015.



Jedna z najväčších svetových udalostí- Intel Extreme Masters 2015 v pol'ských Katowiciach ja opäť za nami a portál Gamesite.sk, samozrejme, na akcii takéhoto kalibru nesmel chýbať! Aj tento rok vám prinášame reportáž očami nášho redaktora Cokyho, ktorý si pre vás pripravil súhrn diania a nemalú fotogalériu. Ak vám teda učaroval eSports, CS:GO, Starcraft 2, LoL či iba milujete krásne cosplays, pod'ťe sa s nami pozrieť, ako to na tomto svetovom šampionáte vyzeralo!

Väčšinou nemávam problém vyjadriť svoje myšlienky, no keď príde na písanie článku z Intel Extreme Masters z pol'ských Katowic, strácam slová. Myslím, že môžem bez absolútnych výčítiek povedať, že IEM je jedna z najlepších a najväčších akcií herného sveta, na aké sa môže človek dostať, a už len byť tam a nasávať tú atmosféru je zážitok sám o sebe, nehovoriac o ostatných veciach, ktoré sa tam dejú. Pokúsím sa vám to ale čo najlepšie priblížiť - ako hráč hráčom.

Ako som už spomínal, Intel Extreme Masters je akcia svetového kalibru. Bude vás o tom

presvedčať od prvých okamihov, keď uvidíte modernú Spodek Arénu zladenú do farieb IEM a budete mať čo robiť, aby sa vám nepodlomili kolená, keď prvýkrát vojdete priamo do haly (je to naozaj neuveriteľný pohľad).

Ak ste čítali môj článok z minulého ročníku, tak viete, že IEM 2014 sa konalo iba v priestoroch Spodek Arény samotnej. Organizátori sa ale rozhodli posunúť tento ročník ešte o stupeň vyššie a k Spodku bola pristavaná úplne nová aréna, ktorú pustili do prevádzky len v pondelok pred začiatkom celého víkendového šialenstva. Dve arény, dvakrát viac zábavy, dvakrát viac zážitkov, 200x viac WAU. Už aj minulý ročník bol maximálne nadupaný a nevedel som si celkom predstaviť čo by mohlo byť ešte lepšie. A oni to celé zdvojnásobili....

S Intel Extreme Masters je už každoročne neodmysliteľne spojený aj event ESL One, ktorý k tomu všetkému dopĺňalo obrovské IEM Expo.

Ak ste teda práve nasledovali niektorý zo zápasov, o vyplnenie času sa vám starala niektorá z množstvá spoločností, ktoré na Expo prišli so svojimi stánkami a hráčom ponúkali

všetko od najnovších technológií, PC, hier, až po turnaje, darčeky a kopec iných atrakcií.

Hneď pri vstupe si svoje miesto vydobyl Blizzard, ktorý na IEM 2015 prišiel s obrovských stánkom, kde ste si na viac ako 40 počítačoch mohli zasúperiť s oproti sediacimi hráčmi v ich MOBE vo vývoji, Heroes Of The Storm. Návštevníci stánkov, si skoro na isto odniesli domov aj kl'účik s prístupom do aktuálne prebiehajúcej bety. Samozrejme, nebol by to Blizzard bez ich vlastných cosplayov a odfotiť ste sa tak mohli s Novou, Kerrigan či Jainou alebo Murkym.

Ďalej to už pokračovalo v znamení veľkých firiem ako Asus s ich Republic of Gamers stánkom (a Lamborghini ktoré sa premávalo okolo arény), Acer, MSI, Samsung, Gigabyte, HyperX, Benq, Roccat, Twitch a v neposlednej rade Intelu, ktorý nás na akciu opäť pozvali. Pri všetkých zo spomenutých aj nespomenutých stánkoch ste si mohli vyskúšať skoro všetky z ich najnovších produktov od PC, cez herné príslušenstvo až po software a hry, alebo aj atrakcie ako Oculus Rift, virtuálne jazdenie z kokpitu formuly F1 či Porsche 911 Carerv.

Možností hrania na všemožných hardvéroch bolo neúrekom a hralo sa skoro všetko, čo sa vôbec dá. Šikovnejší z návštevníkov si z amatérskych turnajov často odnášali hodnotné ceny a skoro každá spoločnosť sa prezentovala nádhernými hosteskami (obetoval som sa pre vás, našich čitateľov a ako zvyčajne prinášam Cokyho galériu s cosplayerkami a hosteskami (-:).

Aj keď toto všetko zaberalo obrovskú časť programu, na Intel Extreme Masters sme prišli predsa len pre niečo iné: profesionálne turnaje! A že bolo na čo pozerat'!

ESL One: Counter Strike: Global Offensive

Všetci sme tajne dúfali, že sa po minuloročnom debakli zo strany domáceho Virtus Pro proti Ninjas In Pyjamas dočkáme finálovej odplaty. Chvíľu to dokonca vyzeralo na to, že sa dočkáme repete z minulého roka, kde by NiP mali šancu na odplatu, no domáci Virtup Pro, bohužiaľ, vypadli v semifinále proti Fnaticu a dočkali sme sa tak o nič menej dramatického finále medzi švédskymi rivalmi Ninjas In Pyjamas a Fnatic, ktorí majú za sebou zaujímavú históriu.

Finále bolo o to napätjšie, že tím, ktorý by vyhral finále, bude prvým tímom v histórii CS:GO, ktorý bude mať na konte dva majstrovské tituly a ešte k tomu prvým tímom zo švédskej dvojky, ktorí sú odjakživa rivalmi.

Ninjas In Pyjamas sa ale v prvom kole neuchytili a aj keď v poslednej mape - Inferno zabrali neskutočným spôsobom a fanúšikov po celom svete držali vo vytržení až do konca, prvý dvojnásobný majstrovský titul šampióna CS:GO si domov odniesli Fnatic.

Intel Extreme Masters 2015 - StarCraft 2

Na rozdiel od minulého roku sa pre tento ročník organizátori rozhodli upustiť od systému Winner Takes All (vít'az berie všetko) a každý účastník mal teda už zaručený aspoň aký taký peniaz vo vrecku. Kto by ale nechal hlavnú cenu 70 000 dolárov a k tomu titul majstra sveta 2015?

Hráči SC2 to zobrali tvrdo hneď zo začiatku a začali sa neľútostne vyrad'ovačky, kde vyšla víťazne väčšina favoritov a majstri svojich rás ako Hero, iNnovation či Maru. Čo sa ale začalo diať v osemfinálových zápasoch, to nikto nečakal. Jeden po druhom začali vypadávať práve tie najzvučnejšie mená a v osemfinále vypadla v podstate celá štvorica jedných z najlepších svetových hráčov: Hero,



Maru, Fantasy a InNoVation. Dokonca to začalo vyzerat', že by sme sa mohli dočkať iného ako Protos vs Protos finále, no ani neuveriteľné hry, ktoré predviedol Dark a BByong nestačili na dvojicu Protosov Trap a Zest, ktorí si to spolu v PvP rozdeli vo finále, kde po nepochopiteľných prehrách Trap podľahol Zestovi 4-1. Ten si tak domov odniesol majstrovský pohár a nemalú finančnú odmenu.

Intel Extreme Masters - League of Legends

Bohužiaľ sa nedá byť na troch miestach naraz a LoL scénu a turnaje som nestihol osobne pokryť. Majstrovskú trofej si ale domov po zdrvujúcej výhre domov odniesol americký tím TSM.

Tol'ko asi k turnajom a v podstate celému diani na tohtoročnom Intel Extreme Masters

a ESL One. Jediné, čo mi ostáva povedať (ak ste to ešte nepochopili), že bolo ÚŽASNE. Ak máte možnosť, budúci rok, určite príd'ťe a neváhajte ani sekundu!

Aj keď som sa vám to snažil opísať čo najlepšie, predsa len fotky povedia viac ako tisíce slov a prinášam vám teda galériu mojich fotiek, kde som sa snažil priniesť tie najlepšie časti výstavy (samozrejme, cosplayerky a hostesky :D).

Ako bonus som si na záver nechal a chcel sa podeliť o svoj osobný najlepší zážitok: fotka s celým tímom Ninjas In Pyjamas, ktorou sa s vami lúčim a dodatočne zdravím z Poľska!

Snáď sa vidíme o rok :-)

Ak by ste si chceli pozrieť komplet článok s kompletnou galériou z IEM 2015, navštívte www.gamesite.sk



IEM 2015 Katowice



IT Expo 2015

Na východe Slovenska sa toho z hernej a IT scény deje naozaj málo, a tak sme každý rok radi, keď nastane čas košického IT Expa. Organizátori nesklamali ani tento rok a opäť na pôde Technickej Univerzity priniesli more zábavy, IT novínok a kopec super ľudí. Premenili tak obyčajný utorok na deň, na ktorý sa už teraz o rok tešíme. Pod'ťe sa s nami retrospektívne pozrieť, ako bolo na košickom IT Expe 2015, kde nechýbal ani Gamesite.sk!



Organizátori pre účastníkov prichystali na pôde Technickej Univerzity v Košiciach opäť deň plný IT novínok, prezentácií, súťaží a skvelej nálady. Návštevníci mali ako zvyčajne možnosť zapojiť sa do tomboly o skvelé ceny, kde jedinou podmienkou pre výhru bolo navštíviť prezentácie spoločností, ktoré na IT Expo pricestovali, aby nám čo-to porozprávali o svojich nových produktoch, technológiách, či prípadne zodpovedali vaše otázky.

Nemohli chýbať stálice ako chalani z MSI, ktorých prednáška opäť zožala veľký úspech. Domov ste si z nej mohli odnieť aj pár suvenírov a pri ich stánku pozrieť a vyskúšať niektoré z najnovších rád ich herných notebookov. Po prvýkrát sme naživo mohli vidieť aj úplnú novinku – prvý herný notebook s mechanickou klávesnicou. Nechýbali, samozrejme, ani tlačené kone MSI, a to výstavné kusy nových rád grafických kariet a matičných dosiek.

Až z ďalekej Bratislavy pricestoval Alienware tím, aby hráčom priniesol pravý herný zážitok. Alienware herné notebooky, desktop a ultraširokouhlý monitor – Alienware stánok bol napakovaný ľudmi od začiatku do konca. Nie je sa čomu čudovať.

V poslednom čase sa pomerne intenzívne rozpútal boj medzi výrobcami smartfónov a tabletov a svoje si prišlo povedať aj Lenovo s novými smartfónmi, ako

aj Asus s ich Republic of Gamers sériou či Samsung. Samozrejme, mohli sme si pozrieť aj nové rady ich notebookov, ktoré dopĺňal aj Acer. Celé to zvukovo dopĺňal muzikou nadupaný stánok Creative s ich poväčšine vystavovanými mobilnými reprákmi, ktoré bližšie predstavili na svojej prednáške rovnako, ako aj vyššie spomenuté spoločnosti, ktorá každá hostila prednášku, z ktorej si návštevníci vždy niečo malé odniesli.

Fanúšikovia fotografovania sa mohli pokochať pri stánku Canon, ktorý priniesol niekoľko fotoaparátov, či u firmy Brothers, kde ste si mohli dať vytlačiť ľubovoľný obrázok vo vysokej kvalite na jednej z ich profesionálnych tlačiarň.

Tohto roku na IT Expo zavítali aj chalani reprezentujúci slovenský Google a mohli ste si tak vyskúšať GoogleGlass, či ich nízkorozpočtovú virtuálnu realitu za použitia Android smartfónu.

V neposlednom rade sme na IT Expe nemohli chýbať, samozrejme, ani my z Gamesite s naším stánkom. Síce trochu poskromne, no nikto od nás neodíšiel úplne naprázdno. Nejaká ta podložka pod myš či nálepka sa vždy našla a okrem toho ste si u nás mohli na PS4 zahrať najnovšiu FIFA či NHL. Okrem toho ste tam mohli stretnúť samého najväčšieho Hira a moju maličkosť.

Podporili sme aj študentskú kvapku krvi, ktorá sa už s IT Expom neodmysliteľne spája, a darcovia krvi, ktorí mali šťastie, si od nás odniesli zopár pekných cien. Keby vám nestačilo ale ani toto všetko, lákadlom na budúci ročník by vám mohol byť už len fakt, že sa to celé odohráva na pôde TUKE – nechýbalo tak ani more krásnych vysokoškoláčkov :-)

Dúfame, že sa s vami o rok na IT Expe opäť stretneme. Organizátorom ďakujeme za skvelú akciu, ktorú zmanažovali na výbornú. Iné expá sa majú čo učiť. A, samozrejme, ďakujeme našim partnerom, ktorí nám pomohli odmeniť cenami darcov krvi a návštevníkov.

Galériu s fotkami z akcie si môžete pozrieť nižšie, mini reportáž z akcie pre vás chystáme už v najbližšom Gamesite News.

Vidíme sa na IT Expe 2016 (alebo hľadám aj skôr)!

Richard Mako





Y-Games Summer Challenge 2015 opäť vypredaný!

V poradí už tretí úspešný herný turnaj pod názvom Y-games Summer Challenge sa opäť tešil mimoriadnemu záujmu zo strany hráčov a nadšencov počítačových technológií. Popularne hry si na Fakulte Informatiky a Informačných Technológií proti sebe zahralo v sobotu 21.2 a v nedeľu 22.3 2015 spolu vyše 350 hráčov.

Okrem početnej hráčskej komunity sa turnaj tešil aj obrovskej priazni zo strany divákov, ktorí si mohli užít celodennú zábavu aj v podobe súťaží o hodnotné ceny od našich partnerov na hlavnom pódiu, vyskúšať si osobne množstvo zaujímavých technologických vychytávok, alebo sa zúčastniť na prezentáciách.

Okrem možnosti sledovať herné súboje priamo na mieste na veľkopošných obrazovkách si organizátori tento rok pripravili pre divákov profesionálne komentovaný on-line stream zo zápasov. Komentovanie Dota 2 streamu zabezpečili profesionály z českého AR Studia. Streamovali sa dve najpopulárnejšie hry turnaja - Dota2 a League of Legends, ktoré sa tešili obrovskej poluprarite aj medzi návštevníkmi a online divákmi.

Naše streamy si spolu pozrelo vyše 13 000 divákov. Herné streamy mohli po celý čas diváci sledovať aj na mieste na veľkej LED stene umiestnenej na hlavnom pódiu, alebo na troch UHD televízoroch.

Záujem hernej komunity upútala aj Cosplay súťaž, na ktorej sa zúčastnilo dvanásť špičkových cosplayeriek a cosplayerov. O víťazoch nerozhodovala iba profesionálna porota, ale aj samotní diváci, ktorí mali možnosť vybrať spomedzi zúčastnených svojich osobných favoritov. Nechýbala ani možnosť dozvedieť sa niečo viac o zákulisí samotnej výroby takýchto kostýmov. Na záver si to mohli návštevníci aj sami vyskúšať.

Okrem streamov a súťaží čakali na divákov aj rôzne technické vychytávky

ako napríklad hry ovládané gestami, či dokonca pohľadom, alebo populárny systém sprostredkujúci virtuálnu realitu, Oculus Rift. Okrem novinek si však všetci mohli zaspomínať aj na detské časy v retro hernom kútiku, alebo si v stánku slovenského game developera PowerPlay manager zastrieť na biatlonový terč.

Súťaže sa zúčastnili slovenské aj zahraničné profesionálne a aj amatérske tímy. Kvalitné zloženie tímov sa postaralo a síce dlhú, no naozaj veľmi kvalitnú hru. Prizepool pre víťazov nakoniec presiahol hodnotu 3000 Eur a to najmä vďaka podpore partnerov ako DELL a PowerPlay manager.

Karol Cagán

ŘÍKÁ SE, ŽE ČLOVĚK NEMŮŽE MÍT VŠECHNO. MY VŠAK NESOUHLASÍME.

G700S RECHARGEABLE GAMING MOUSE

SILNÉ FUNKCE SE STÁVAJÍ STANDARDEM

Plynule přecházejte z 2.4GHz bezdrátového spojení na kabelový bezdrátový přenos pomocí běžného mikro USB kabelu. Myš G700s dobíjí NiMH baterii velikosti AA, aniž byste museli přerušit hru.

POTŘEBA RYCHLOSTI A PŘESNOSTI

S přesností jednotlivých kliknutí můžete rychle vybírat z položek menu nebo rychle procházet dlouhé webové stránky jediným pootočením superrychlého scrolovacího kolečka se dvěma funkčními režimy.

BUĎTE PŘIPRAVENI BĚHEM OKAMŽIKU

Jednoduše přepínejte mezi zaměřováním s přesností na pixely (200 dpi) až po bleskurychlé manévry (až 8200 dpi) pomocí dvou tlačítek pod ukazováčkem.

NA VÁŠ PŘÍKAZ

Již základní konfigurace vám přinese skvělé výsledky, případně můžete snadno přiřadit jakýkoli zvláštní příkaz k jednotlivým třinácti programovatelným tlačítkům pomocí programu Logitech Gaming Software, který je k dispozici ke stažení.

MYŠ S PAMĚTÍ

Naprogramujte si všech 13 tlačítek napříč pěti profily pro jednotlivé hráče či hry. Vaše myš si vše zapamatuje.

ŠJEDNOCENÍ MYŠLENKY A AKCE

Zažijte téměř nulový rozdíl mezi myšlenkou a akcí. Ať již v režimu bezdrátového spojení nebo nabíjení, frekvence odezvy 1ms u myši G700s je až osmkrát rychlejší než u běžné myši USB.

VÝHODA MATERIÁLU

Polytetrafluorethylenové (PTFE) patky s nízkým třením prakticky eliminují tření a umožňují rychlejší pohyb, plynulejší posun kurzoru a dokonalejší přesnost.

Logitech | G
SCIENCE WINS

gaming.logitech.com

Assassin's Creed: Rogue

PO NEPODARENOM UNITY PRÍJEMNÉ

PREKVAPENIE, NO CELKOVO NIČ NOVÉ

Ak sa o sériu Assassin's Creed zaujímate, určite ste už o Rogue počuli. Mnohí z vás už určite mali tú možnosť zahrať si nový diel na herných konzolách. „Chvíľku“ to trvalo, no nakoniec sme sa dočkali príchodu Rogue aj na PC. Asi nemá veľký význam vás naťahovať, zrejme po recenzii konzolovej verzie už tušíte, že ani na platforme PC nepôjde o nešťastný počín. Pokúsime sa vám na hru ponúknuť celkový pohľad aj v prípade, že už čo-to o nej viete.

Je jasné, že grafika hry bude na PC posudzovaná trochu iným, prísnejším pohľadom ako old gen konzolová verzia. Vizuálna stránka Rogue by sa dala zjednodušene nazvať praktickou. Čo tým myslíme? Ponúka v mnohých momentoch veľmi pekné scenérie a celkovo neurazí. Pri bližšom pohľade je však cítiť, že ide o port zo staršej generácie konzol, hlavne textúry a množstvo polygónov mierne trpia. No akýkoľvek kompromis v tomto smere je vykúpený vysokou stabilitou a až prekvapivo nízkou náročnosťou na hardvér. Môžeme konštatovať, že stabilita a grafická svižnosť sa rovná starším dielom AC série. Opäť je hra hrateľná na vysokých detailoch aj na priemernom PC. Na testovacom stroji s procesorom i3 a grafickou kartou NVIDIA GTX550Ti hra dosahovala pomerne stabilných 25FPS, čo ju robilo hrateľnou na najvyšších detailoch. Prepady framerate sa objavili asi dvakrát za celú hru, nestoja takmer za zmienku. Takže žiadny strach, ak nevlastníte nejaké „delo“, nemusíte bežať po nové komponenty. Zahráte si zrejme lepšie, ako ste dúfali. Bod pre Ubisoft.

Prostredie a Príbeh

Ako ste sa už mohli dočítať v našej recenzii na konzolovú verziu hry, v Rogue vám bude

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: akčná adventúra

Výrobca: Ubisoft

Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

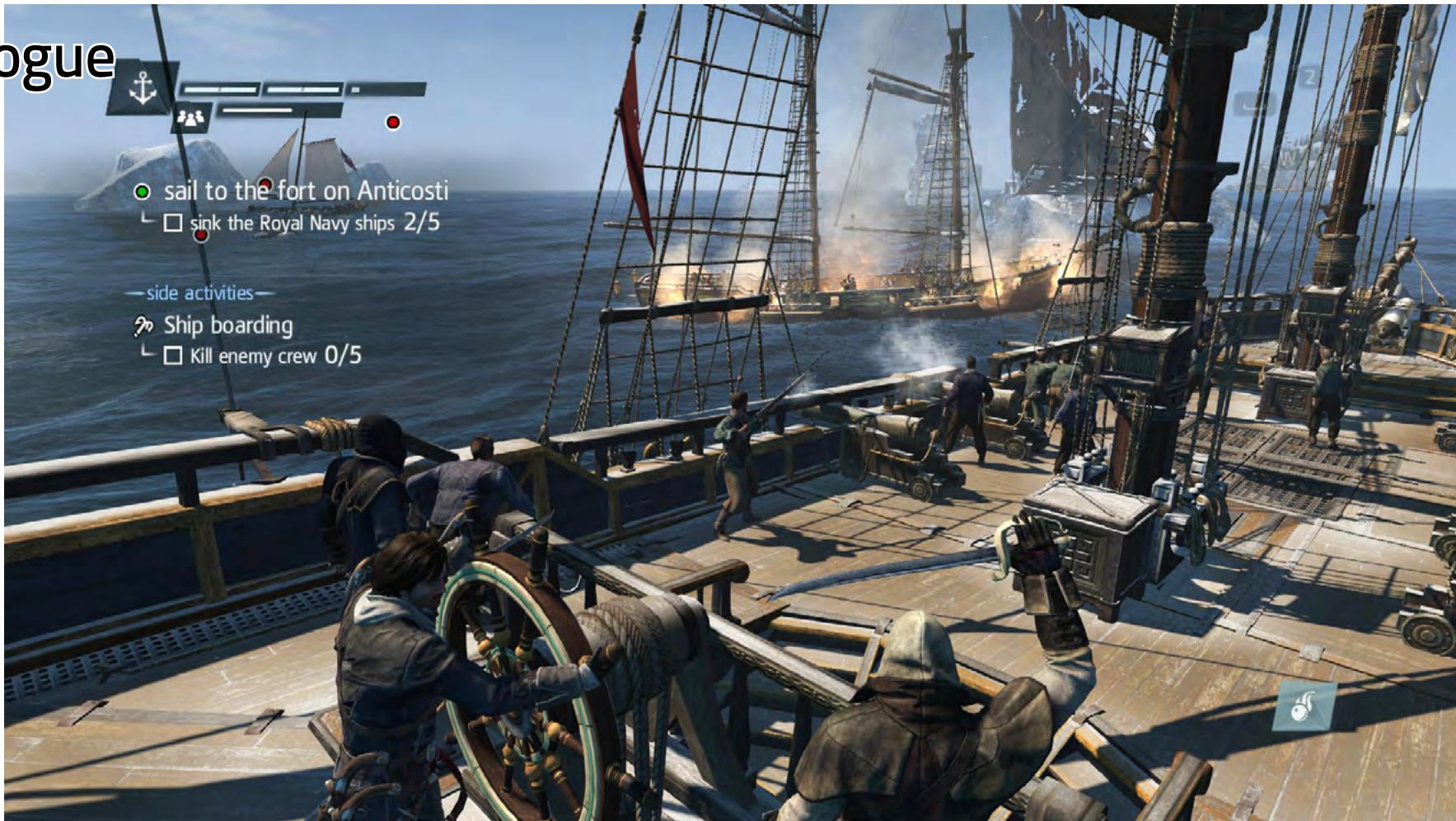
- + dobré, sa nezmenilo
- + kvalitný port z konzol
- + dobrý príbeh
 - s možnosťou skúsiť templársku stranu
- + prepojenie s AC3 a AC4
- + rôznorodé prostredie, vrátane snehu
- + nízka HW náročnosť
- okrem príbehu prakticky nič nové oproti AC4
- nie práve špičková grafika, cítiť kompromisy

HODNOTENIE:

75%

naservírovaná akási kombinácia AC4 Black Flag a AC3. Z nepopulárneho tretieho dielu hra našťastie prebrala iba mierne premostenie s príbehom a občas prostredie plné ľadu a snehu. Po Black Flag naopak hra zdedila takmer všetko. Tvorcovia v tomto prípade dali

na známe športové porekadlo „nemeň víťaznú zostavu“ a s prižmúreným okom by sme mohli povedať, že Rogue je iba AC4 s novým príbehom. Príbehom, ktorý je oproti minulosti trochu menej paranoidný a bohatý na zvraty, no nám to nevadilo. Tentoraz však prichádza



aj k jednej zásadnej zmene. Začnete ako assassin a skončíte ako templár. To dáva príbehu doteraz nevídaný rozmer a celú hru budete uvažovať nad tým, kto je vlastne dobrý, kto zlý a či pravda nie je tvorená iba uhlom pohľadu. Časť mimo Animusu je tentoraz len „do počtu“. Je jasné, že keby bola úplne vypustená, nič by sa nestalo. Dokonca by to tak možno bolo lepšie, keďže ide len o zopár mierne otravných pasáží, kde jednoduchým spôsobom hackujete servery Absterga v koži bezmenného hlavného hrdinu. Ten je, mimochodom, neustále otravne urážaný svojimi nadriadenými, napriek tomu, že ho posielajú hore-dolu zachraňovať obsah ich serverov. Malý čierny bodík pre scenáristov.

Budeme predpokladať, že ste konzolovú verziu hry nehrali a poslušne ste čakali na príchod PC verzie. Zo samotného deja preto prezradíme iba pár základných vecí, aby sme vás neobrali o zážitky. Ako assassínsky učeň menom Shay Cormac sa vzbúrite proti bratstvu po tom, ako spochybните dobré úmysly svojho vodcu Achillesa. Ten sa snaží nájsť silnú zbraň proti nepriateľom, no namiesto toho vašimi rukami nájde niečo celkom iné..., niečo veľmi nebezpečné a mesto Lisabon ľahne popolom. Celý svet je v ohrození a nikto v bratstve to nevidí. Tak vám nezostane nič iné, ako sa pridať na druhú stranu, stať sa tak v očiach vašich priateľov zradcom a v očiach sveta záchrancom.

Hrateľnosť

Čo hru robí takou atraktívnou, že si vyslúžila viac pozitívnej ako negatívnej odozvy, je rozhodne hrateľnosť. Vďaka svižnej grafike, pestrým misiám a vylepšeniu niektorých herných postupov budete hrou prechádzať ako nôž maslom, no nudiť sa rozhodne nebudete. Všetky postupy ako námorné bitky, ovládanie lode, pohyb mestom a možno aj súboje sa zrejme podrobili miernemu ovládaciemu „faceliftu“ a tiahajú hrateľnosť jemne hore, dokonca aj v porovnaní s AC4, ktorý bol skutočne vydareným dielom.

Súbojový systém je rovnaký ako v Black Flag. Je pomerne jednoduchý, neurazí, no možno niektorých hardcore hráčov trochu našťve, že vás hra stále „drží za ručičku“ a ťažšie predvediete nejaké špeciálne kombá ako kedysi, za čias AC2. Niečo podobné sa dá vyhlásiť aj o námornej časti hry. Málokedy sa vám stane, že by ste neuspeli s „Rambo“ štýlom. Väčšinou všetkých a všetko vystrielite s jedným prstom v nose. Za zmienku možno stojí, že pri plienení lodí vás už nebudú tak otravovať „neodklepnuteľné“ repetitívne animácie, ako tomu bolo u AC4 a že samotné plienenie nie je potrebné k ukončeniu hlavného príbehu. Je možné hru hrať bez postranných činností, ako je otváranie debničiek, zbieranie artefaktov, vykrádanie skladov a pod. Hráči, ktorých to už obrazne povedané, po stý raz nebaví, to určite ocenia. Malý bodík pre Ubisoft.

Bugy

Po nevydarenom AC Unity vás určite bude zaujímať, ako je na tom Rogue s bugmi a či bude internet



opäť plný posmešných screenov obsahujúcich „obludy bez tváre“ a rôzne iné „chut'ovky“. Hm... nie, nebude. Občas má hra síce mierny problém v podobe kolízií hlavnej postavy s prostredím a objektmi, plus pár ďalších drobností. Keby sme však tvrdili, že ide o niečo vážne, prehánali by sme.

Takže áno, bugy sa občas vyskytnú, ale na pomery Ubisoftu sú vo veľmi prijateľnom množstve. Či je smutné alebo normálne, že sa v dnešnej dobe musíme uspokojovať takýmito tvrdeniami, namiesto toho, aby sme sa tešili z plne vyladených a otestovaných hier, to už necháme na vašom posúdení. Keď už hovoríme o smutných veciach. Radi by sme odkázali tvorcom, že motto hlavného hrdinu „I make my own luck“ (Sám som strojom svojho šťastia.) je síce filozoficky hlboké, avšak asi po tridsiatom zopakovaní, niekedy aj krátko po sebe, stráca na údernosti.

Shay tak začína vyzerat' ako arogantný narcis a stotožnenie s ním sa hráčovi sťažuje. Malý čierny bodík pre scenáristov. Navyše mladá verzia hrdinu má občas podivne nahnevaný výraz v tvári, akoby trpel nejakým vážnym hendikepom (viď obrázky). Malý čierny bodík pre dizajnérov.

Verdikt

Assassins Creed Rogue vo svojej PC verzii rozhodne nesklamal. Ak by sme sa tvárili, že Unity sa jednoducho nestalo a Rogue nie je v istom zmysle recykláciou predošlých dielov, dalo by sa povedať, že je hra dôstojným a úspešným nástupcom AC4 Black Flag. Fanúšikovia série ocenia možnosť venovať sa iba novému príbehu a noví hráči sú hrou dostatočne informovaní o všetkom potrebnom tak, aby sa do deja dostali. Možno je neznalosť predošlých hier miernym hendikepom, ale nie fatálnym. Hlavný ťahák, príbeh, je kvalitný a znalca AC histórie

odmení množstvom odkazov na predošlé hry. Bonusom je prítomnosť niektorých starých známych postáv, no niektorým z nich možno budete musieť „zakrútiť krkom“, tak sa na to duševne pripravte...

Ak ste pripravení aj na to, že „Nič nie je pravda a všetko je dovolené“, Black Flag sa vám páčil a Unity ste vymazali zo svojej genetickej pamäti, určite po AC Rogue siiahnite, neol'utujete. Ak je Shay tým, kým sa zdá, možno ide o najvýznamnejšieho assassina všetkých čias...

Peter Vnuk

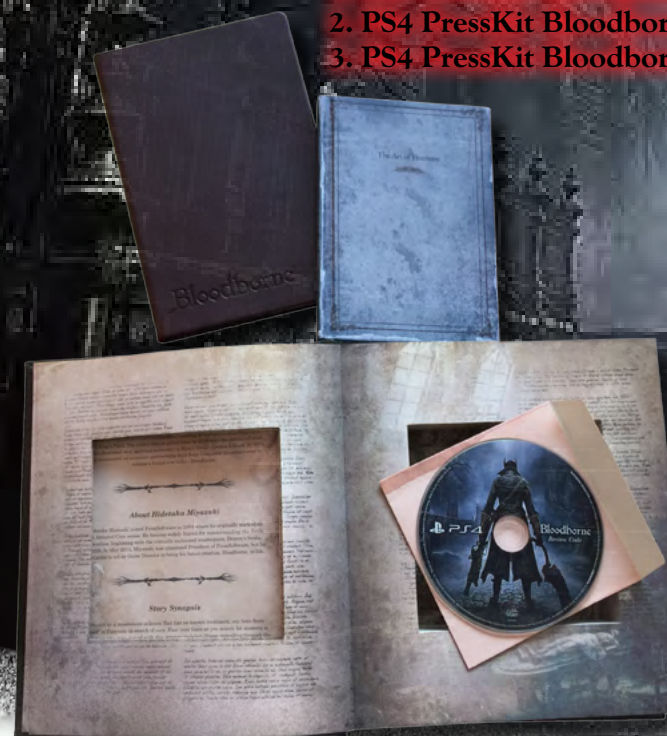


Súťaž s portálom

VÝVOJÁR HIDETAKA MIYAZAKI A TVORCOVIA Z FROMSOFTWARE PRICHÁDZAJÚ S HROU BLOODBORNE. BLOODBORNE JE ÚPLNE NOVÁ RPG HRA PLNÁ NEÚPROSNÉHO A NEUTÍCHAJÚCEHO TERORU! HRA JE URČENÁ EXKLUZÍVNE PRE SYSTÉM PLAYSTATION 4. POSTAV SA SVOJMU STRACHU PRI HĽADANÍ ODPOVEDÍ V PRASTAROM MESTE YHARNAM, KTORÉ BOLO PREKLIATE ZVLÁŠTNOU ENDEMIKOU NÁKAZOU, ŠÍRIACOU SA ULICAMI AKO OHEŇ. NEBEZPEČENSTVO JE VŠADEPRÍTOMNÝ TIEN PLÍŽIACI SA V TOMTO HROZKOM SVETE A TY MUSÍŠ ODHALIŤ JEHO NAJTEMNEJŠIE TAJOMSTVÁ, AK CHCEŠ PREŽIŤ.

Bloodborne

1. PS4 PressKit Bloodborne
2. PS4 PressKit Bloodborne
3. PS4 PressKit Bloodborne



- PROSTREDIE 19. STOROČIA VO VYMYSLENOM ROZSAHLOM MESTE YHARNAM JE PLNÉ TMY A NEBLAHÝCH PREDŤUCH.

- POČAS VAŠEJ CESTY PO ŠPINAVÝCH ULÍČKÁCH NA VÁS BUDÚ V TME ČIHAŤ ZVLÁŠTNE MASKOVANÉ A DEFORMOVANÉ POSTAVY, KTORÉ NA VÁS BUDÚ ÚTOČIŤ TAKMER NA KAŽDOM KROKU.

- MIYAZAKI JE ZNÁMY TÝM, ŽE VYTVARA HRY PRÍJEMNE NÁROČNOU ÚROVŇOU OBTIAŽNOSTI A ANI BLOODBORNE NEBUDE VÝNIMKOU.

- HRA BLOODBORNE VÁS NEPOŠLE ČELIŤ HORDAM NEPRIATEĽOV BEZ POMOCI - HRÁČI BUDÚ VYZBROJENÍ USPOKOJIVO VÝKONNOU BROKOVNÍČOU V ĽAVEJ RUKÉ A ZBRAŇOU PODOBNOU KOŠE V PRAVEJ RUKÉ.

- S TÝM AKO SI BUDETE PREBOJOVÁVAŤ CESTU MESTOM YHARNAM, BUDETE OBČAS STRETÁVAŤ INÝCH LOVCOV S ŤAŽKOSŤAMI A MÔŽETE SI VYBRAŤ, ČI IM POMÔŽETE ALEBO NIE. MÁTE TÚ MOŽNOSŤ, POKIAĽ STE SÚCITNÝ. TAKÉTO POSTAVY SA MÔŽU NESKÔR VRÁTIŤ A OPLATÍŤ VÁM VAŠU POMOCNÚ RUKU.

PS4

Súťažte na www.gamesite.sk

Grey Goo

POHLTÍ NÁS ŠEDÝ SLIZ?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Real Time Strategy
Výrobca: Petroglyph
Distribúcia: Grey Box
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + cut-scény
- + inovatívne nápady
- pacing
- rovnorodosť jednotiek
- inovatívne, avšak nedomyslené nápady

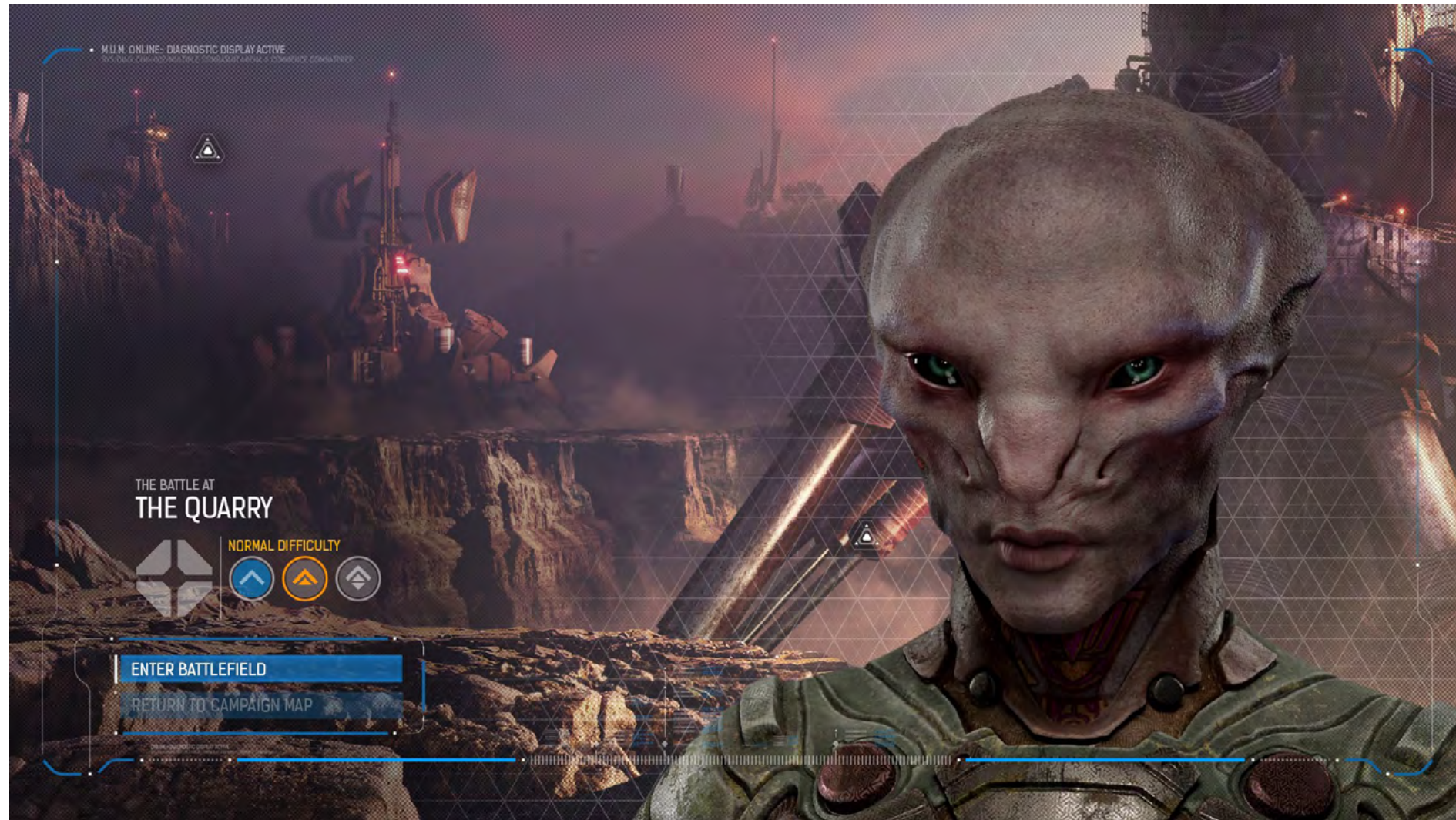
Stratégia. Moc ich už posledných pár rokov nevychádza. Hlavne čo sa týka tých „real-time-ových“. Povráva sa, že ide o mŕtvý žáner, no viem, že na svete existuje ešte mnoho ľudí, ktorí sa ich nevedia nabažiť. Vráťane mňa. A vlastne všetkých fanúšikov, povedzme, Starcraftu, ktorý mal za následok vznik profesionálnych E-športov. Ako vznikla DOTA, matka všetkých MOBA hier, hádam tiež nemusím vysvetľovať.

Faktom však ostáva, že klasické mainstreamové RTS-ky, až na tie od Blizzardu, prestali vychádzať. A keď z ničoho nič vývojári oznámia, že pracujú na novej stratégii, ktorá si zakladá na princípoch Command and Conquer, neostane jeden hladný RTS-kár pokojný. Grey Goo je krásnym príkladom.

Sám som podľahol hype-u, sám som sa neskutočne tešil na návrat ku koreňom, ktoré som tak miloval a vyhl'adával som každú jednu informáciu, ktorou by som aspoň sčasti ukojil túžbu zahrať si. Bohužiaľ, márne.

Grey Goo však nie je zlou hrou. Je krásna, plná nápadov a obsahuje všetko, čo by ste od stratégie tohto typu čakali. Obsahuje aj zaujímavú kampaň, ktorá síce neohúri strhujúcim príbehom, no pobaví. A zároveň vás uchváti nádhernými CGI videami medzi misiami. Problém nastáva v dizajne, ktorý v niektorých prípadoch síce exceluje, no v iných zásadne škodí.

Grey Goo sa hrá úplne rovnako ako klasické RTS-ká. Stavíte základňu, ťažíte suroviny a produkuje jednotky, ktoré následne posielate do útoku. Taktickú zložku zastrešujú pozemné a vzdušné jednotky, ich pancier, dĺžka strely, lesy, do ktorých môžete ukryť jednotky a výhoda „vysokej zeme“, čiže keď ste vyššie, vidíte a oni nevidia. Bože, ale prečo sú jednotky za každú rasu také generické? Pešiak, tank,



artiléria, scout, bombardér, stíhačka, jednotka na ničenie budov... Nič, s čím by ste sa mohli vyhrať. A – Za – Každú – Jednu – Rasu – To – Isté!

Tvorcovia ako keby sa vykašľali na unikátnosť jednotiek, ktoré by mali byť pre každú rasu ikonické

a sústredili sa viac na výstavbu základne. Viem, že tento element je v stratégiách dosť dôležitý, no aj tu, bohužiaľ, nie je všetko ružové, hoci rozmanité. Na výber máte tri frakcie, menovite Alfa – ľudia, Beta – „dobrí“ mimozemšťania, a Grey Goo – šedý sliz, asi najzaujímavejšia



rasa zo všetkých. Každá z nich má unikátne riešenú výstavbu základne. Alfa prepája svoje budovy energetickými „uzlami“, Beta, asi najklasickejšia RTS žánru, zapája továrne a laboratória do takzvaných Hub budov a Grey Goo využíva obrovské masy slizu, ktoré sa dokážu deliť, pod surovinami rastú a sú schopné sa hýbať.

Problém nastáva u dvoch rás – Alfa – ktorá je prakticky nútená ostať na jednom mieste (spojovacie uzly sú ľahko zničiteľné a tým pádom dokáže nepriateľ malým útokom vyradiť veľké množstvo budov inde na mape) a Grey Goo, ktorá má opačný problém – ak prehráva, hľadať ju a „vykynožiť“ je utrpením. Krásnym



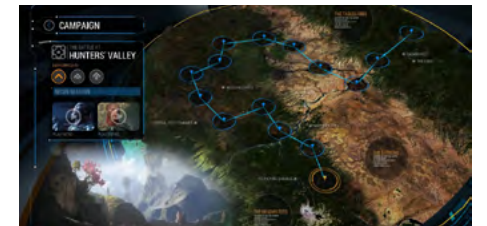
príkladom spomenutým v nejednej recenzii sú Terrani zo Starcraftu. Ich budovy môžu lietať a schovávať sa kdekoľvek na mape. Grey Goo má k tomuto exploitu ešte pár výhod – môže „za jazdy“ produkovať jednotky, zbierať suroviny a dokáže liezť cez prekážky, akými sú napríklad hory.

V konečnom dôsledku vám asi po polovici kampane začne dochádzať, že robíte veci, ktoré v stratégiách robíte nechcete a veľkú časť hrania strávite čakaním. Čakaním na výrobu jednotiek (trvá večnosť), čakaním na suroviny, čakaním na výstavbu budov a, v neposlednom rade, čakaním na samotné, extrémne pomalé jednotky. Jediná vec, na ktorú čakať nebudete, je ich rýchla smrť, pretože väčšina z nich je veľmi krehká. Ak si spojíte všetky tieto elementy dokopy, vyjde vám, že pri súbojoch strávite približne 20% hry.

Aby som ale naklonil miskú váh viac pozitívnym smerom, musím uznať, že ma hra na úvod veľmi zaujala. Graficky je spracovaná naozaj výborne, a to vrátane cut-scén, rozhrania, ako aj efektov. Je vidno, že si tvorcovia, hlavne čo sa týka grafického spracovania, dali záležať. Systém skratiek je veľmi intuitívny a ponúka rýchle zadávanie rozkazov na stavanie armády a budov. Za zmienku stojí aj manažment podporných budov, ktoré umožňujú v daných továrňach produkovať lepšie jednotky a vytvára povinnosť rozhodnúť sa, aký druh armády na začiatku zvolíte. Všetky tieto drobnosti zvyrazňujú dobrý pocit z hrania a čiastočne zakrývajú negatívne aspekty spomenuté vyššie.

Oplatí sa teda oprášiť staré strategické zmýšľanie pri Grey Goo? Pri terajšej cene ju, bohužiaľ, zatiaľ odporučiť nemôžem. Aj napriek mnohým plusom má hra problémy s určitými aspektmi. Na trhu sa dlho nevyskytol taký špecifický „oldschool“, akým bol, povedzme, Red Alert, no to neznamená, že ho Grey Goo dokáže nahradiť. Avšak pokiaľ je váš apetít po tomto žánri naozaj obrovský, tento titul aspoň skráti chvíle čakania na Act of Aggression.

Tomáš Kleinmann



Monster Hunter 4 Ultimate

LOVCI, VITAJTE SPÄŤ!

Máloktorá séria na Nintendo 3DS je takým požíračom času ako Monster Hunter. Učením sa základných herných mechaník, skúšaním prvých lovv, vylepšovaním a vyrábaním nového vybavenia strávite desiatky hodín a neustále budete mať dojem, že to nie je všetko. A veru, je to tak, všetko to rozhodne nie je. Monster Hunter 4 Ultimate je obrovská hra s natol'ko veľkou mierou voľnosti, až sa zdá byť nekonečná. Varujem však všetkých odporcov „grindovania“ – toto nie je nič pre vás.

Vytvor si postavu, mačiaka, zbraň, a hor sa na kopy monštier!

Ak ste sa nikdy so žiadnou hrou zo série Monster Hunter od Capcomu nestretli, hra by sa dala v skratke opísať ako jednoduché RPG, v ktorom lovíte príšery a monštrá, z ktorých získavate materiály na tvorbu lepších zbraní a brnenia. Neexistujú žiadne tabuľky, zlepšovanie schopností alebo získavanie skúsenostných bodov. Čím lepšie vybavenie máte, tým ťažšiu výzvu vo forme väčšej a smrteľnejšej príšery môžete prijať. Monster Hunter jednoducho pôsobí ako typ hry, ktorý do stereotypu prejde skôr, než sa vôbec dostanete k jadrú samotnej hry.

Čo však robí túto sériu unikátnou a kvalitnou, je bojový systém, ktorý vám tentoraz umožní využiť jednu zo štrnástich zbraní, pričom rozdiel v ich ovládaní a používaní nie je len o rýchlosti a sile úderov. Každá zbraň sa naozaj ovláda inak (z toho vyplýva, že nie každá zbraň vám sadne, ako aj to, že nie s každou zo zbraní budete rovnako spokojný) a sú natol'ko odlišné, že každý typ vyžaduje osobitný tutoriál (na webe nájdete množstvo návodov, ako ktorú zo zbraní čo najlepšie používať, a ako sa ľahko naučiť rôzne kombá). Navyše, tým, že hra pochádza od

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: RPG
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo obsahu
+ skvelá hrateľnosť
+ audiovizuálne spracovanie
+ unikátny herný štýl
+ mačiaci

- občas výrazný grind
- nesadne každému

HODNOTENIE:

90%

japonských vývojárov (kde sa teší obrovské popularite), je väčšina zbraní abnormálne veľká a ich tvarom a farbám sa medze nekladú. Novinkou v Monster Hunter 4 Ultimate je aj podivnosť s názvom Insect Glaive, ktorý vám naozaj umožňuje vystreliť tvora, podobného hmyzu, na nepriateľa a vysať z neho životné esencie. Namiesto vodných pasáží z tretieho dielu budete môcť

tentoraz zdolávať prekážky skokom a liezť na vyvýšené oblasti, s čím sa spája aj možnosť osedlať si príšery, ale len za predpokladu, že správne načasujete svoj útok alebo skok.

Samotnú hru sa dá najjednoduchšie rozdeliť na dve časti. Prvá je úvodná – pri nej sa učíte základné herné mechanizmy, osvojujete si zbraň, ktorá vám najlepšie sadne a craftíte



lepší equip. Nazvať túto časť úvodnou však neznamená, že po pár hodinách skončíte. Pripravte sa na poriadnu porciu singleplayerových misií, ktoré ponúkajú dostatočnú diverzitu cieľov a náročnosti. Druhou, a tou hlavnou, časťou hry je lovenie tých najsilnejších monštier spoločne s tromi ďalšími hráčmi. Až v tejto fáze zažijete tú najväčšiu zábavu, ktorú Monster Hunter ponúka, a ten pocit, keď po hodinovom súboji spoločne víťazoslávne pózujete pri porazenej obludě, je naozaj na nezaplatenie.

Na multiplayeri musíme vynachváliť aj jeho stabilitu a nebojíme sa ho označiť za najlepší, aký sme mali možnosť na Nintendo 3DS zažiť. Nezaznamenali sme žiadne lags, framedropy alebo odpájania počas prebiehajúcich súbojov, a to je pri handhelde naozaj výborná správa. Škoda neprítomného voice chatu, ktorý by v prípade, že hráte s

kamarátmi, veľmi pomohol a úroveň zábavy by ešte zvýšil.

Prekvapivým, a dosť výrazným, prvkom je aj humor, ktorý je prítomný nielen v diskusiách, ale aj v samotných postavách či hernom svete. Fanúšikovia mačiek si taktiež prídu na svoje, a to najmä vďaka vašim spoločníkom Palico. Svojho vlastného mačiaka si môžete vytvoriť aj ako hlavnú postavu, takže sa pripravte na vyberanie najkrajšieho kožuška, chvostíka, či najzahnutejších ušíek.

Rozdiel v New 3DS verzii je až prekvapivo veľký

Monster Hunter 4 Ultimate sme mali možnosť vyskúšať si na pôvodnom modeli 3DS, ako aj na New 3DS. Rozdiel v kvalite grafického spracovania bol až prekvapivo výrazný. Nielenže boli ostrejšie a kvalitnejšie tieňe, ale aj celková úroveň textúr bola

vyššia. Posun bol citel'ný aj pri spúšťaní hry, pri ktorom sme v prípade pôvodného 3DS zaznamenali až približne 25-sekundové oneskorenie než pri New 3DS. Či je však takýto upgrade dôvodom na zakúpenie New 3DS, je už na zamyslenie. Najmä, ak vlastníte Circle Pad Pro, s ktorým sa nám hra ovládala lepšie než na C-sticku, ktorý je novinkou pri New 3DS. Tu však musíme varovať tých, ktorí Circle Pad Pro nemajú a chcú si Monster Hunter zahrať – ovládať kameru na dotykovú obrazovku je veľký bôľ a môžete si tak dosť výrazne pokaziť dojem z celej hry.

Samotná grafická prezentácia je vynikajúca a patrí medzi to najkrajšie, čo 3DS ponúka. Poteší hlavne kvalitný dizajn monštier a rôzne typy zbraní či brnení, ktoré sme už na začiatku spomínali. Jedinou nedokonalosťou sú až prehnane veľké krvavé efekty pri udieraní príšer, ktoré pôsobia dosť komicky. Zvukovej stránke nie je čo vyčítať, aj keď kvalita zvukov mohla byť vyššia. To už však neplatí pri hudbe. Soundtrack je perfektný a vďaka pompéznym, ale aj veselým, melódiám v hlavnom tábore sa bezpochyby zaradí do našej knižnice.

Určite dajte Monster Hunter 4 Ultimate šancu

Monster Hunter 4 Ultimate môžeme len a len odporučiť všetkým majiteľom, či už nového, alebo starého, 3DS. Ide o robustné RPG so zameraním na skvelé súboje a craftovanie vybavenia. Avšak v prípade, že by ste uvítali skôr celistvý a plnohodnotný príbeh a nemáte radi co-op, vyskúšajte radšej najprv demo, hoci odporúčam vám, aby ste dali Monster Hunter šancu. A čo sa týka samotnej série, ide o jeden z najlepších dielov, ak nie o úplne najlepší.

Juraj Vlha



Chariot

PLOŠINOVKA, V KTOREJ ZA SEBOU NEUSTÁLE ŤAHÁTE RAKVU. A NIE SVOJU.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U

Žáner: Plošinová
skákačka

Výrobca: Frajma

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + rakva pridáva hre nový prvok
- + super vo viacerých hráčoch
- + pekne spracované

- hra pre jedného hráča sa miestami zdá neúplná

HODNOTENIE:

80%

Kde bolo tam bolo, žil raz jeden kráľ. Tak ako väčšina kráľov, aj on si žil v luxuse a v bohatstve. Až kým jedného dňa neumrel.

Dej začína vtedy, keď nášho kráľa tlačí v rakve na kolieskach jeho dcéra, princezná. Ako ho ide pochovať, objaví sa kráľov duch a je vytočený do nepriateľnosti. Vôbec sa mu totiž nepáčia podmienky, v akých má byť pochovaný. Tak ako počas života, tak aj po smrti chce byť v luxuse. A keďže boli ženy podľa stredovekých zákonov nesvojprávne, kráľov duch trvá na tom, že bude princeznú sprevádzať pri honbe za bohatstvom. A tak sa začína dobrodružstvo princeznej.

V dobe first person strieláčiek, rôznych MMO či RPG sú plošinové skákačky celkom príjemným oddychom. Staršie generácie sa určite k takýmto žánrom vždy radi vrátia, avšak mladí, ktorí nezažili éru super nintenda, im nemusia nutne chápať. Chariot však nie tak celkom old schoolová skákačka. A to v tom zmysle, že obsahuje všetky prvky, ktoré skákačky mali a mať majú, avšak okrem toho musíte vždy mať na mysli jednu dôležitú vec. Vždy totiž za sebou ťaháte rakvu s mŕtvolou, ktorá ničो váži a platia na ňu všetky fyzikálne zákony. To robí z obvyčajného preskakovania priepaští či behania hore a

dole kopcom celkom slušnú výzvu. Časom sa, samozrejme, naučíte rôzne finty ako rakvu na žiadané miesto dostať, je to však inovatívny prvok. Ďalej k tomu pripočítajte množstvo rôznych potvor, ktoré sa vám snažia vaše nahromadené bohatstvo ukradnúť a iné výzvy, ako napríklad ľadový level, v ktorom sa vám rakva dobre šmýka, a máte pred sebou plošinovku, ktorá má potenciál vás svojou náročnosťou občas pekne frustrovať. Ja som však pri mojom testovaní hry na nejako špeciálne náročnú pasáž nenašiel.

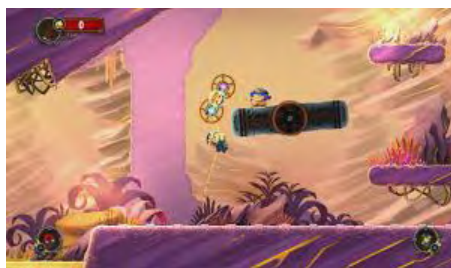
Podstatná časť plošinoviek však vždy bol aj co-op a hra Chariot na toto nezabúda. Hra s kamošom dokonca posúva hranie na úplne iný level, keďže v single playeri sa bez pomoci nedostanete na všetky miesta. Klúčom k vášmu úspechu je, samozrejme, komunikácia, pretože inak sa budete dostávať do chaotických situácií, že kto ťahá a kto odháňa nepriateľov, alebo situácie á la: „Ved' sme mali ísť doprava! Jaj, ty si spadol!“ A že takých situácií aj bude. Mapy sú totiž extenzívne a pokiaľ radi skúmate všetky zákutia a zbierate rôzne poklady, pridáte si na svoje. V hre budete zbierať rôzne náradie, ktoré vám podstatne mení spôsob hry. Náradie si budete môcť aj vyrobiť, ak nájdete výrobný návod. Ide o jednoduché vecičky, ako napríklad kolík, ku ktorému môžete rakvu priviazať, a

tak sa od nej na chvíľu oslobodíte, či granát, ktorý odstraší potenciálnych zlodějov.

Verdikt

Chariot je plošinovka, ktorá vás asi úplne neohúri, ale bezpochyby vás poteší. Graficky aj hudobne je hra príjemne spracovaná. Rozprávkový svet je spracovaný vo farebných farbách do komiksového štýlu a v pozadí hrá príjemný soundtrack. Rakva, ktorú za sebou neustále ťaháte, jej pridáva originálny prvok. Hra pre jedného hráča sa miestami zdá ako neúplná, pretože mnoho pasáží sa dá prejsť len s partnerom. Co-op je však skutočný zážitok, ktorý stavia na starej dobrej komunikácii medzi hráčmi. Ide o plošinovku, ktorá nezabúda na tento kultový žáner a vývojári z firmy Frajma zachytili jeho čaro. Určite stojí za hranie.

Adam Zelenay



Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

BLACKHOLE



Staňte sa hrdinom a objavte tajomstvo, ktoré ukrýva tajomná Entita. Svet vnútri čiernej diery čaká na prieskum!

Keď posádku vesmírnej lode Ender vcucne čierna diera, zdá sa, že je všetkému koniec. Nanešťastie loď havaruje na entite, na objekte pripomínajúcej planétu. Po havárii prichádza k vedomiu ako prvý hráč, ktorý doteraz nosil posádke len kávu. Objaví na svojom PDA skopírovanú umelú inteligencia lode Auriel. Spoločne vymyslia plán ako opraviť vesmírnu loď, zachrániť preživší posádku a stať sa hrdinom planéty Zem tým, že zatvoria čiernu dieru raz pre vždy.

1. cena PC Blackhole
2. cena PC Blackhole
3. cena PC Blackhole

- **Úžasné prostredie:** preskúmajte farebné jaskyne, stratené mesto dávnej civilizácie, vystúpte do oblakov v entite veľhôr a nebojte sa prejsť oživenou džungľou. Na každom kroku to žije!
- **Otáčajte gravitáciu:** úrovne sú navrhnuté v unikátnom štýle, otáčajte gravitáciu do štyroch rôznych smerov a dostaňte sa tak na miesta, kam to sprvu nešlo. Jedna úroveň je ako štyri ďalšie a je len na vás, akú najlepšiu cestu na splnenie úlohy nájdete.
- **Bojujte o čas:** čas v každej úrovni je zaznamenaný a meraný, aby mohol byť potom zdieľaný s vašimi priateľmi. Získajte prvé miesto v celosvetovom rebríčku a nájdite najrýchlejší spôsob priechodu.
- **Kompletný český dabing:** na hru sa podieľali poprední českí a slovenskí YouTuberi.
- **Podmanivý soundtrack:** z rúk skladateľa Jakuba Mirejovského. Započúvajte sa do najvýraznejších melódií jeho tvorby. Rytmické bubny, dynamický dubstep a rozprávkový orchester vás nenechajú v klude.
- **Logické hádanky, akčné minihry:** prejdite všetkými nastraženými pascami a odhaľte tajomstvo, skrývajúce sa za uzatváraním čiernych dier.
- **2D grafika vo FULL HD:** animácie a všetka grafika je ručne maľovaná. Pripravená na najlepší herný zážitok v stálych 50 snímkach za sekundu! Obracajte svetom, smejte sa a bojujte o najlepšie časy v krásnej full hd grafike!
- **Neustála podpora projektu** najmenej po dobu pol roka od vydania zabezpečia všetkým hráčom nové úrovne úplne zadarmo a ďalšie online turnaje v špeciálnom "Challenge Vault" module, kde sa každý týždeň objaví nová úroveň plná prekážok k pokoreniu.



Playman

Súťažte na www.gamesite.sk

Blackhole

ČIERNE DIERY UŽ NIE SÚ ZÁHADOU!

SKRÝVAJÚ ZÁBAVU V NÁROČNOSTI!

Nevidím dôvod, prečo to hernej obci nevykričať hneď a z plného hrdla: České štúdio FiolaSoft vie, čo na hráčov zaberá. Na hardcore hráčov! Proste tých milovníkov poriadnej výzvy, ktorí si radi dopujú svoj um / skill, a radi sa k jeho dokonalosti prekopú holými rukami skrz žulu. Vedia totiž, že po všetkých tých mukách a nezniteľnom martýriu ich čaká nevidaná zábava a príjemný pocit zadosťučinenia, keď tomu všetkému konečne prídu na kĺb. P.S. Áno, je to prípad Blackhole.

Taktiež by som rád hneď takto začiatkom na seba "doniesol", že mierne l'utujem, že sa mi titul Blackhole dostal do rúk ešte pred samotným vydaním, a to vo forme preview verzie. Tá mi totiž odkryla plnohodnotné poslanstvo tohto počinu a ja som sa ho tak mohol slušne nabažiť už približne päť mesiacov dozadu. Je však rozdiel medzi nabažiť a prejesť, čo znamená, že vyššie slová nemajú implikovať s'tažnosť na repetitívnosť alebo, nedajbože, návaly nudy. Majú len upozorniť na fakt, že moje výroky v zmieňovanom preview sú stále platné a popravde, keby jeho názov prepíšem na "recenzia" – nič by sa, de facto, nestalo.

Posolstvo titulu sa nemení a stále ide o klasickú hardcore plošinovku, ktorá si toho veľa požičiava, no vo výsledku ešte viac dáva. To zahŕňa v prvom rade dostatočne veľkú výzvu, ktorá síce dokáže človeka priviesť až k šedinám, no o to nám, koniec koncov, ide, nie? Baval vás Super Meat Boy, Spelunky alebo taký Rayman? Tu ste doma.

Všetko to stojí na kvalitnom dizajne svetovej úrovne. Ten ako taký pred vás vo väčšine prípadov stavia hru rýchlych prstov a umenia presného načasovania, ktoré pri Blackhole považujem za základný stavebný kameň. Je jasné, že z času

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: Hardcore plošinovka

Výrobca: FiolaSoft

Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + štylizácia a s ňou spojená atmosféra
- + náročnosť
- + soundtrack a dabing

- sčasti humor

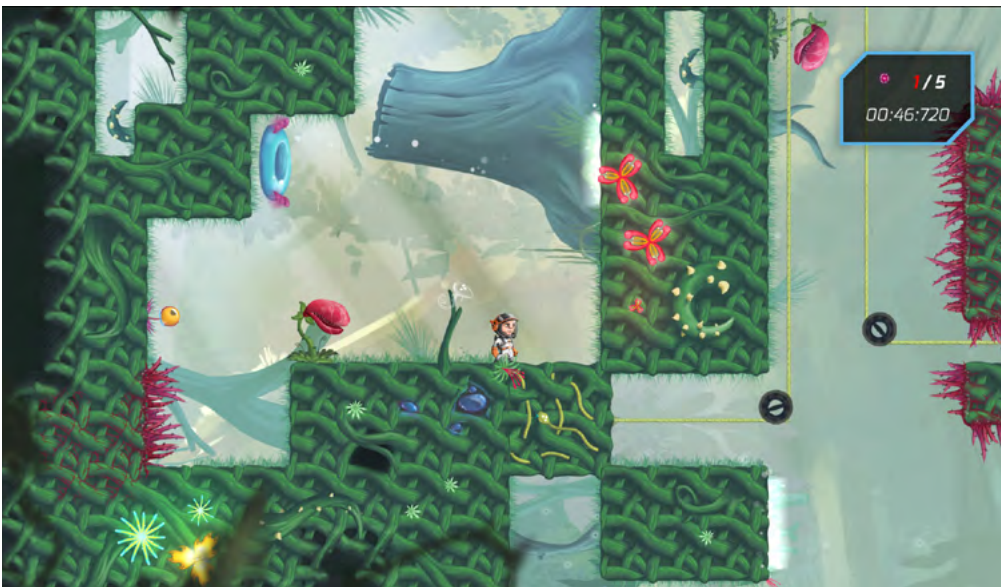
- občasné bugy

HODNOTENIE:

80%

na čas vám autori hodia pod nohy aj nejakú tú hádanku a vy pár minút povenujete problému zapojením šedej kôry mozgovej. Nemusíte sa ale báť, že by titul staval vyložene na nejakých sofistikovaných logických hádankách – skôr som to bral len ako také okorenenie tej

neustálej rýchlej akcie, ktorej alfou a omegou je precíznosť a zmienené načasovanie. Bez týchto dvoch vás totiž čaká len smrť, reštart, smrť, reštart... K tomuto cyklu vám dopomáhajú okrem vašej omylnosti všadeprítomné nástrahy nepriateľského



sveta. Najlepšie na tom všetkom je, že tieto nástrahy len tak ľahko neokukáte, pretože ešte skôr ako už začnete ako-tak spolu fungovať v nejakej prijateľnej symbióze, otvorí sa vám ďalšia dimenzia, ktorej zákony nikdy nie sú rovnaké ako tej predtým. Od ľavou posiatých jaskýň, cez laserové lúče v akejsi sci-fi knižnici, po odpadávajúce stalaktity v ľadovej krajine. Okrem výmeny nástrah však dochádza aj k prídavku nového herného prvku, ktorý so sebou prináša aj o trochu zmenenú hernú dynamiku. Hlavnou divíziou je rotácia herného prostredia, čo už iste väčšina z vás vie, no tiež je dobré spomenúť kladkový systém v prostredí džungle, alebo wall jump, ktorý prichádza na radu s príchodom do zmienenej zasneženej oblasti.

Po stránke hrateľnosti tu Blackhole skutočne nie je čo zásadne vytknúť. Stránku vyváženosti podľa mňa nemá zmysel rozoberať, keďže pri hardcore tituloch sa nezvykne

často riešiť. Maximálne môžem spomenúť časové rozmedzia splnenia určitých úrovní, podľa ktorých môžete nadobudnúť trefnú predstavu, čo po stránke náročnosti tohto opisu môžete čakať. Keďže prvé úrovne dimenzií predstavujú len akési tréningy a zoznámenie s novým mechanizmom, zaberú vám v priemere zhruba dve až tri minúty na zozbieranie všetkých selfburnov (zberateľský prvok – k tomu sa ešte dostaneme). Postupne to ale naberá na grádoch a preto si pre finálne úrovne pokojne vyhrad'te aj desiatky minút. Na skrz celou hrou sa tým pádom bavíme o slušných deviatich až jedenástich hodinách, pričom túto cifru po čase dokáže slušne natiahnuť ponuka "Challenge", ktorá ponúkne výzvy všetkého druhu.

Herný scenár v prípade Blackhole demonštruje cestu posádky vesmírnej lode Endera, určenej k uzatváraniu pre Zem nebezpečných čiernych

dier. Samotné uzatváranie však autorom neprišlo pravdepodobne dosť atraktívne, a preto sa z vcelku rutínnej misie stáva misia samovražedná. Popravde ale nemáte moc na výber, keďže sa bavíme o nečakanom stroskotaní na mieste zvanom Entita, kde sa z vás, občajného nosiča kávy, postupne stáva pravý hrdina. Na vaše plecia sa prenáša všetka t'archa a vy sa tak v sprievode umelej inteligencie, lode – Auriel – vydávate za záchranou stratenej posádky a nájdenia dostatku nanobotov, tzv. selfburnov na opravu zničenej lode.

Príbeh nepredstavuje žiadnu mysterióznu drámu v zmysle filmu Moon, ale naopak vzhľadom aj k svojej vizuálnej stránke využíva prevažne prvky humoru, ktoré dávkuje prostredníctvom dialógov medzi jednotlivými členmi stratenej posádky, tvorenú z väčšej časti veľkými menami československej YouTube komunity. Dodat' k nim môžeme, že sa taktiež podiel'ali na tvorbe ich charakterov a vlastnom nadabovaní, ktoré sa oproti preview verzie výrazne zlepšilo a jediný, ktorý nám z partie vyčnieval (bohužiaľ, v negatívnom zmysle) bol Smusa.

Nakoniec zmienime možno jedno z najväčších možných negatív titulu, a to štýl humoru. Ešte raz hovoríme "možných" negatív, pretože humor je, samozrejme, čisto subjektívna záležitosť, no popravde nám osobne v tomto prípade moc nesadol. Hovoríme to ale z pozície, v ktorej komunitu let's playerov nijak aktívne nesledujeme, tým pádom sme k samotným postávam žiadny vzťah ešte pred začatím hry vytvorený ani nemali. Čo je škoda, keďže nám prišlo, že štúdio FiolaSoft si na totto vzt'ahu zakladá.

Tu finálne hlásenie, prepínam !

Pokiaľ pôjdete do Blackhole len s tým, že chcete svojho obl'úbeného Selassieho / ATI-ho / Smusu / Naprosto Retardovaného vidieť, resp. počuť v hre – môžete, no nemusíte byť uspokojení. Prednosti titulu pramenia oveľa viac zo samotnej hardcore hrateľnosti a prítomnosť známych mien, i keď im hra poskytuje dostatok priestoru, považujte len ako istý bonus. Do stĺpca BONUS si tiež môžete pripísať soundtrack, ktorý aj pri nekonečnom opakovaní nejakej pasáže dokáže zaujať a minimálne teda nezačať liezť na nervy, čo u plošinoviek takéhoto typu býva často problém. Pochváliť si určite zasluží aj technická stránka, ktorá síce v čase vydania trochu pokrívávala (občasné frame dropy a pády hry), no po drobnej a rýchlej aktualizácii už ide všetko tak, ako má.

Zrátané, podčiarknuté: Blackhole síce nemôžeme odporučiť všetkým, no rozhodne môžeme povedať, že ide o plošinovku svetovej úrovne, ktorá ešte aj do budúcnosti môže veľa ponúknuť prostredníctvom rôznych výziev. K tomu si prirátajte skvelú štylizáciu, zmienený soundtrack, dostatočnú výzvu a vyjde vám, že aj napriek prítomnosti pár drobných záporov ide o skvelý počín, ktorému nie je čo vytknúť. Pre všetkých milovníkov hardcore plošinoviek rozhodne povinnosť!

Miloš Holík

Dead Effect

MOZGYYY, VESMÍRNE MOZGYYY!

Zombíci, vesmír, hektolitry krvi a jeden hlavný hrdina. Určite si povieťe: „To sme tu už niekoľkokrát mali.“ To je síce pravda, no čoraz viac hier, v ktorých sa zombie objavajú alebo majú mať hororový obsah, kombinujú žánre, ponúkajú nedokončený sandbox a skúšajú niečo nové (treba podotknúť, že nie vždy úspešne). V prípade, ak máte chuť na tradičnú, krvavú a poriadne akčnú FPS, na pár hodín vás určite zabaví Dead Effect. To je však všetko. Nič viac, nič menej.

Hneď na úvod vás upozorňujeme, že Dead Effect je port mobilnej hry, s čím sa spájajú aj klasické neduhy, no vývojári si v tomto prípade dali veľký pozor. Odstránili mikrotransakcie (aj keď dve herné meny, peniaze a zlaté tehličky ostali, no možnosť platiť reálnymi peniazmi bola odstránená) a ovládanie prispôbilo PC, čo jednoznačne chválime. Je až neuveriteľné, aký paškvil sa v poslednej dobe objavuje najmä na digitálnej distribúcii Steam vo forme portov z mobilných zariadení a sme radi, že sa nájdú práve takéto výnimky. Rovnako ani cena nie je prestrelená. Päť eur zaplatíte momentálne na Steame ako plnú sumu, no hra sa už niekoľkokrát objavila aj v indie balíčkoch, a to za zlomok tejto ceny.

Zasadenie do vesmíru, respektíve na vesmírnu stanicu je výborný krok, ktorým sa Dead Effect okamžite oddeľí od množstva podobných titulov. Príbeh je čistokrvné bēčko, pričom sa autori nesnažia o žiadnu serióznosť a najmä hlavný záporák je mimoriadne zábavný. Jeho nemecký prízvuk podobajúci sa na Arnolda Schwarzeneggera v jeho prvých filmoch, ako napríklad Hercules v New Yorku, nás niekoľkokrát donútil k výbuchu smiechu. Hlbšiu myšlienku než „práve som sa prebudil s kryospánku, všade sú nemŕtvi, kde mám brokovnicu“ by ste hľadali márne, a tým pádom sa všetka pozornosť obracia na neustálu akciu.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: inDev Brain
Zapožičal: inDev Brain

PLUSY A MÍNUSY:

+ plno akcie
+ zábava
+ obsah aj po prejdení hry

- príliš krátke
- bugy
- zbraní mohlo byť viac

HODNOTENIE:

65%

Škoda však, že celá jazda skončí za približne tri hodiny. Plusom je však možnosť začať „New Game Plus“, v ktorej pokračujete so všetkými nazbieranými zbraňami a peniazmi proti omnoho silnejším nepriateľom. Ako bonus nechýba ani survival a horde mód. Základom správnej FPS podobného typu (kedysi sme používali pojem doomovka) je poriadny arzenál

a mnoho druhov nepriateľov. Tu, bohužiaľ, musíme Dead Effect trošku skritizovať, pretože sme očakávali väčšiu diverzitu zbraní.

Áno, máte na výber niekoľko pištolí, brokovníc, samopalov a pár špeciálnych kúskov ako luk alebo rotačný guľomet (na ktorý potrebujete poriadne množstvo

zlatých tehličiek, a tým pádom si ho užijete až po prvom prejdení hry), no fantázii sa medze nekladú a stačilo jednu-dve šialenosti a hneď by bola omnoho väčšia zábava. Nepriateľov je, našťastie, dostatok, aj keď žiadny nie je ničím originálny alebo unikátny. Postupne

budete stáť proti plujúcim tučňiakom, obrneným svalnáčom a aj zmutovaným kreatúram, ktoré vás vďaka rýchlym pohybom dokážu v momente obklúčiť. To však platí len v prípadoch, keď im to umelá inteligencia dovolí. Čo by sme však od zombií chceli, mozog



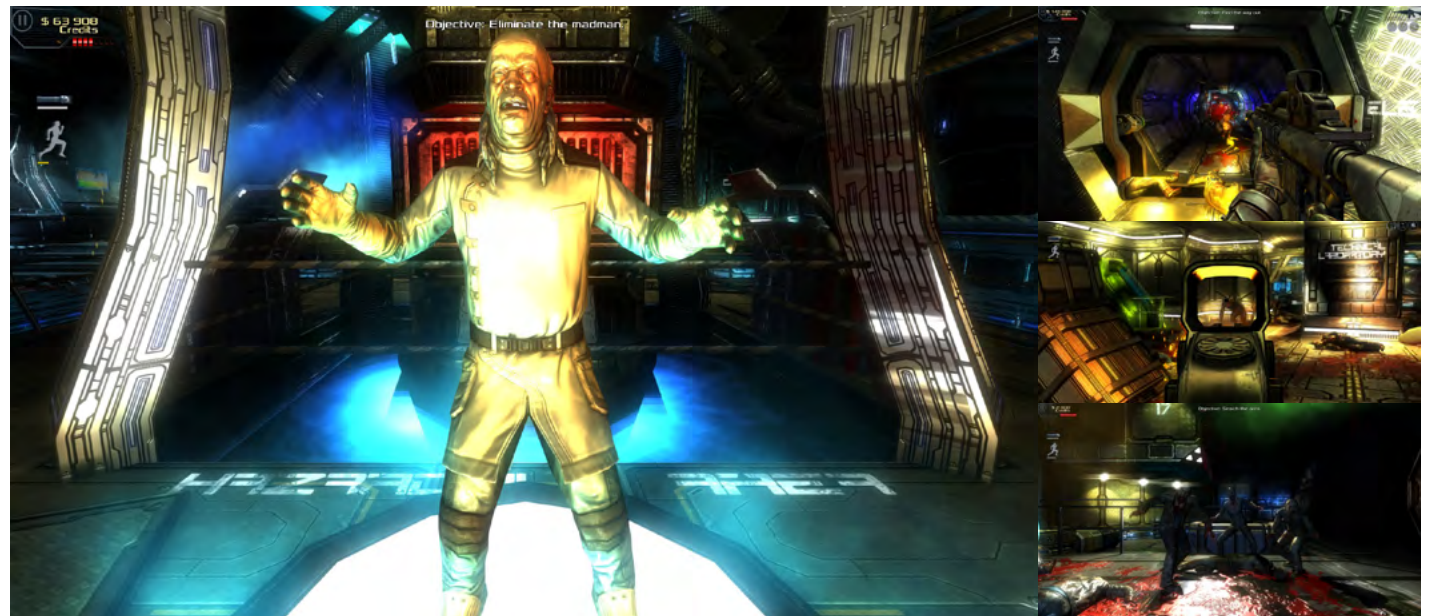
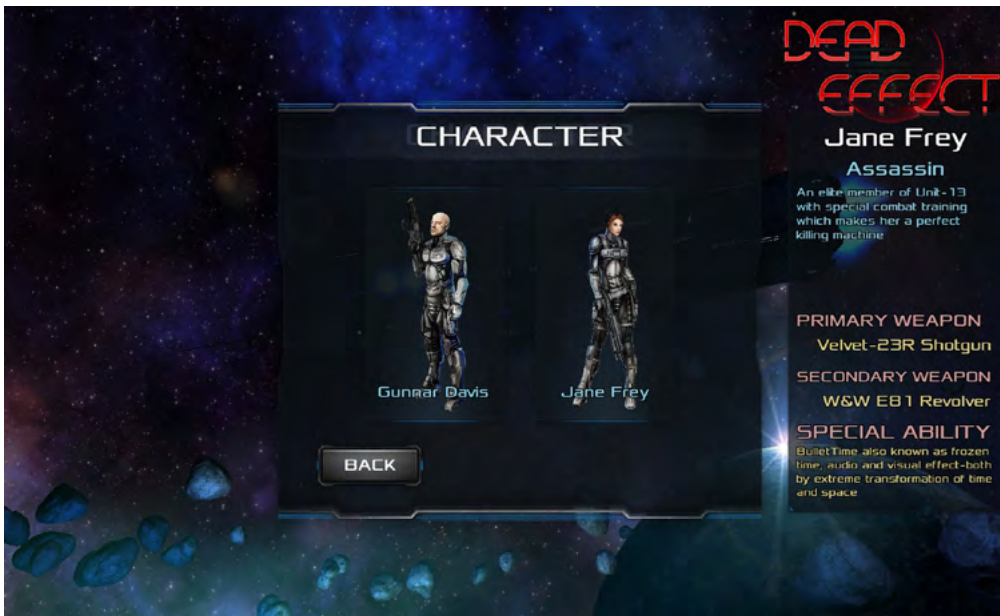
im už predsa nefunguje. Na technické problémy, ktoré by komplikovali hranie sme, našťastie, nenatrafili, a to aj napriek tomu, že hra využíva Unity engine, s ktorým, úprimne, nemáme najlepšie skúsenosti, a to najmä pri portoch mobilných hier. Žiadne prepady fps alebo trhanie sa v prípade Dead Effect nekoná, avšak, objavilo sa niekoľko bugov. Tým výraznejším bol glitch pri mierení samopalom, keď sme sa namiesto klasickej červenej bodky v kolimátore nechápavo pozerali na šedý štvorček. Že nešlo o problém len na našej strane, nám potvrdili aj Steam fórum, kde sa niekoľko hráčov sťažovalo na podobný problém.

Menším nedostatkom sú neodstránené hlášky z mobilnej verzie, keď hra vyzýva, aby sme tukli do obrazovky. Naším monitorom by sa to asi veľmi nepáčilo.

Grafické spracovanie nijak extra neohúri, no na druhú stranu nie je čo vytknúť, akurát tak prestrelené svetelné efekty, pôsobiace ako reflektory na futbalových zápasoch. Najjednoduchšie by sa dalo prostredie prirovnať k staršiemu Doom 3, ibaže bez neustálej potreby svietiť baterkou. Zombíci pôsobia podobne plasticky a krvou po zemi, stenách a obrazovke monitora sa nešetrilo. Horšie je to po zvukovej stránke, kde sme zaznamenali prekrývanie a trhanie zvukov pri strelbe, čo naozaj nepríjemný dobrý pocit z akcie. Na zasmiatie je aj dych hlavného hrdinu pri šprinte, ktorý napriek výberu ženskej postavy znie rovnako ako pri mužskej.

Dead Effect v žiadnom prípade nepatrí medzi plytké a úbohé porty z mobilných hier, akých sa dnes na PC objavuje neúrekom. To však nič nemení na tom, že ako FPS je hra veľmi krátka a obsahuje niekoľko nedostatkov. Zachraňuje to slušná grafika, oldschoolový pocit pri zabíjaní hŕd zombíkov a hlavný záporák s prízvukom a lá Schwarzenegger v počiatku svojej hereckej kariéry.

Juraj Vlha



Bloodborne

DEMON'S SOULS SA SÍCE NEKONAL, NO NA KVALITE BLOODBORNU TO NEUBERÁ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Bojovka

Výrobca: From Software

Distribútor: Sony

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ úžasná atmosféra

+ výborný level dizajn

+ rýchly, nič nedarujúci súbojový systém

+ rozmanitosť nepriateľov a bossov

+ Chalice dungeons

- masívne FPS dropy

- nechutne dlhé loading obrazovky

- zle navrhnutý a nefungujúci pvp/coop/matchmaking systém

- variabilita výbavy a postáv

Souls hry si nikdy nijak zvlášť nezakladali na vyzroprávání príbehu. To je skrátka fakt. Bolo by však pekné od autorov takejto očakávanej hry aspoň očakávať, že pozadie diania Bloodborne nejakou tou, aspoň priemernou zápletkou podložia. Môžete čakať a na konci hry sa nedozviete skoro nič, čo ste na začiatku nevedeli. Jediné, čo viete, je, že ste hunter, nevíete kde ste, prečo tam ste, kto ste a vlastne ani prečo zabíjate všetko, čo vám príde pod ruku okrem toho, že sú to monštrá. Zabíjanie hlavných herných bossov je tak úplný, ničím nepodložený gameplay a celú hru nemáte poňatia, k čomu smerujete a prečo ich zabíjate. Nič sa v podstate nezmení ani po skončení hry.

Síce by bolo pekné vedieť, čo a prečo sa deje, no čo už. Našťastie sa autorom toto príbehové mínus podarilo vykryť iným dôležitým spôsobom, ktorý veľmi kvalitne vyplňa túto príbehovú diery – atmosféra a level dizajn. Svet Bloodbornu je s inými Souls hrami úplne neporovnateľný. Temné

Bloodborne sa od prvého okamihu predstavenia na E3 stalo overhypnutou značkou spájanou neodmysliteľne s Playstation 4 a ako návrat legendy Souls série, spirituálneho pokračovateľa Demon's Souls. Nikto ani len na okamih nezaváhal, že by hra Bloodborne mohla sklamať. Pracovalo na ňom predsa skúsené Souls štúdio From Software a okrem toho to je exkluzivita. Bloodborne mal byť podľa všetkého dokonalý Demons souls. Mal byť...

Ked' som sa pozeral na recenzie zahraničných portálov po odohraní 60-hodín mojej hry, ktorú som hral na New Game +, som neveriacky krútil hlavou, ako sa hra Bloodborne mohla k hodnoteniam 9,5/10 a podobným dostať. Nechápem tomu doteraz a moje dôvody pre tento skepticizmus sa dozviete neskôr.



prostredie Yharnamu je skvostné! Temné uličky mesta duchov plného krvilačných príšer dodávajú vášmu lovu dokonalú atmosféru, ktorá sa nesie celou hrou, a aj po tom, čo opustíte mestské prostredie a ocitnete sa v lese alebo v katakombách. Spolu s atmosférou sa spája aj level dizajn, ktorý je nepopierateľne jedným z najlepších príkladov aktuálnej generácie hier. Úžasne navrhnuté levely ponúkajú

more možností nielen rozlohou, ale aj svojou prepletenosťou a skvelo zakomponovanou vertikálnou. Nebudem vôbec prehŕňať, ak poviem, že Bloodborne sa môže pýšiť level dizajnom, od ktorého sa mnohí môžu učiť. Podarenou mechanikou sú Chalice dungeon, čo sú náhodne generované inštancie, zložené z troch úrovní. Každá úroveň obsahuje svojho unikátneho bossa s úplne novými útokmi a mechanikami.



Rovnako unikátna je aj samotná cesta k bossom, keď sa stretáva s predtým nevidenými nepriateľmi a pascami, ktoré ponúkajú úplne nový a iný zážitok z hry, ako aj neporovnateľne inú náročnosť len pre tých najviac hardcore fanúšikov a hráčov, ktorí už zvládli majstrovstvo svojich postáv – súbojový systém.

Práve ten tvorí hnciu mechaniku, ktorou sa Bloodborne vyznačuje. Súbojový systém a mechaniky, ktoré Bloodborne prináša, vám hneď po začatí prídu povedomé. Hmm, kde som to len videl, toto ovládanie som už určite niekde použil... Pravdaže áno! Je to predsa úplne rovnaké ovládanie a mechaniky súbojového systému ako v Drak Souls II a I! Tým to však nekončí. Ak sa trochu pri hraní hry človek zamyslí, pochopí, že celé užívateľské rozhranie a súbojový systém je kompletne vykradnutý z Dark Souls, len zahalený do troška upravenej grafiky a vynovených animáciách. Odhliadnuc od faktu, že je to skoro identický systém a je to to isté, by to až tak nevadilo. Súbojový systém DS bol predsa výborný, a tak nemalo štúdio From Software čo pokaziť.

Niečo sa však predsa len zmenilo. Či k dobrému alebo nie, je už na posúdení každého hráča, a to vzhľadom na jeho zručnosti a preferencie. Vývojári sa totiž rozhodli ísť cestou zručností hráča. Tým pádom Bloodborne neobsahuje žiadne možnosti obrany a tiež staré známe štíty či enormne ťažké brnenia. Každé brnenie v BB je z ľahkých látok a ponúka skôr iné možnosti obrany proti všemožným efektom ako proti priamemu boju. Hlavnou myšlienkou boja v Bloodborne je totiž nenechať sa zraniť, respektíve nepriateľ sa vás nemá vôbec dotknúť. Jedinou obranou, ktorú vám hra neustále a dokola ponúka, je stará známa taktika – najlepšou obranou je útok. To v prípade Bloodbornu platí na sto percent a ak to nepochopíte, ideálne čím skôr, budete v Bloodborne veľmi úspešní. Čím agresívnejšie budú vaše útoky, tým efektívnejšie sa budete môcť brániť. Je to také jednoduché, a pritom neuveriteľne zložené. Drvivý a agresívny útok je síce efektívny, no ak ho zle naplánujete, bude vás to stáť draho.

Hráči Dark Souls, ktorí nikdy neokúsili strasti Demons Souls, to pochopia

pravdepodobne nepríjemnou cestou. Veľmi rýchlo zabudnite na Bonfire za každým rohom a na teleportovanie medzi nimi. V Bloodborne máte Lampáše (verzie bonfiru) iba na začiatku levelu a najbližší až po zdaní hlavného bossa danej lokácie. Jediným pomocníkom sú skratky cez danú lokáciu, ktoré si môžete jej prechádzaním odomkytať. Každý neúspech vás tak bude stáť štart od začiatku lokácie. Ako bonus z vás, samozrejme, stále padajú všetky aktuálne držané Blood Echoes (mena – ako duše v DS), no tentoraz ich môžu zobrať nepriatelia, ktorých pre ich navrátenie musíte zabiť.

Ako som už spomenul, súboj v Bloodborne si zakladá na úspešnom uhýbaní sa a v následných protiútokoch. Samozrejme, autori museli túto mechaniku prispôbiť tak, aby vybalansovala neprítomnosť štítov a ťažkých brnení. Tento balans prinášajú dve hlavné mechaniky: zbrane a takzvané Visceral útoky.

Obe tieto mechaniky sa navzájom dopĺňajú a radosť prinesú hlavne Souls hráčom, ktorí boli majstri vykrývania útokov správne načasovaným štítom, no bude zároveň trňom v päte pre hráčov, ktorí sa spoliehali za skrývanie sa za štít. Ak ste si mysleli, že zbraňami ľahučko k smrti nepriateľov ustriedate, nemôžete byť daleko od pravdy. Strelné zbrane robia skutočne minimálny, skoro žiadny damage. Pušky a pištole slúžia skoro výlučne na mechaniku nazvanú stagger, čo je v podstate mierne zjednodušené načasované parry ako ho poznáme z DS. Prerušenie nepriateľových útokov v správny čas, čím ho omrčíte a následne prevediete zdruvujúci protiútok, bude mechanikou, ktorú by sa mal naučiť ovládať každý hráč Bloodbornu, a to čím skôr. Samozrejme, nie všetci nepriatelia a ich útoky sa dajú vykryť. V tomto prípade ponúka pomocnú ruku mechanika, v ktorej po utrpení zranenia nepriateľom máte malý časový úsek na protiútok, pri ktorom je možné väčšiu časť strateného života získať späť. Opäť sa teda dostávame k obrane útokom, no v tomto prípade ste ešte k tomu tlačení časovou tiesňou, ktorú keď nebudete využívať, tak si level v krátkom čase pozriete od začiatku. Spomínané Visceral sú vlastne útoky po úspešnom blokovaní nepriateľovho útoku, no dajú sa použiť aj stealth spôsobom. Ak sa vám podarí nepozorovane dostať za nepriateľa a previesť ťažký útok, budete odmenení možnosťou drviaceho Visceralu, ktorý vo väčšine prípadov produkuje masívny

damage, dokonca instantnú smrť. Bonusom je, že je možné tieto útoky použiť aj pri mnohých bossoch, no vyžadujú si oveľa väčšiu zručnosť.

S bojmi je spojená nutná výbava lovcov, a to sa stáva, úplne nepochopiteľne, kameň úrazu celej hry. Hra obsahuje presne pätnásť kusov zbraní, z ktorých štyri sú v ponuke v obchode hneď od začiatku a ani jednu zo zbraní nezískate z truhlíc alebo spadnutím z nepriateľov. Na získanie zbraní musíte splniť špeciálne podmienky a následne získate akýsi „odznak“. Za určitý počet odznakov si môžete zbraň podľa vlastnej ľubovôle kúpiť. Možnosti vylepšovania zbraní boli tak isto masívne zredukované a dočkáme sa iba jednoduchého číselného vylepšovania do +10, plus vylepšenie prostredníctvom takzvaných Gemov, ktoré vkladáte do zbraní a mierne upravujú štatistiky zbraní. Brnenia a iné časti výbavy ani nemajú možnosť vylepšenia, nehovoriac o tom, že v jednom playthrough môžete na +10 dať v podstate iba jednu zbraň (ak neplánujete dookola farmiť Chalice dungeons). Okrem zbraní a ich mierneho vylepšovania a bežných striel zo zbraní teda chýba akákoľvek mágia alebo jej variant, alebo niečo, čo by systém postav d'alej rozširovalo.

Aj keď toto všetko masívne redukuje variabilitu a možnosti v hre, stále by sa to dalo ospravedlniť, ak by hra bežala po technickej stránke bezchybne. Myslím, že nikomu nenapadlo, a mne už vôbec, že by Bloodborne – Playstation 4 exkluzivita s takým hypom, aký sa tak často nevidí, mohla technicky sklamať. Exkluzivity sú predsa robené na mieru danej platformy a mali by byť technickou pýchou a prezentáciou voči multiplatformovým titulom. Opak je, bohužiaľ, pravdou. Prechádzaním začiatočnou lokáciou – Yharnamom bolo síce cítiť občasné trhanie a dropy v FPS, no nebolo to nič strašné (aj keď veľmi divné na exkluzivitu a hru takéhoto kalibru). To, čo sa však začalo diať v neskorších leveloch, bolo naozaj smutné a nechutné. Také nehorázne FPS dropy aj pri obyčajnom prechádzaní hrou, o súbojoch ani

nehovoriac – neveril som vlastným očiam. Toto je exkluzivita!? Exkluzivity boli vždy pýchou Playstation platformy! Hra sa, samozrejme, dá hrať, no ako bonus si v Bloodborne užijete pri každej smrti loading – pokojne aj 20 – 30 sekúnd tupo pozeráte na čiernu obrazovku s bielym nápisom „Bloodborne“. Samozrejme, nerozprávame len o loadingoch pri smrtiach, ale pri každej zmene lokácie, spájani sa v multiplayeri alebo opúšťaní online sveta.

Tu sa dostávame k druhému kameňu úrazu – multiplayer. Pri tomto mi napadá spýtať sa iba jedno: „Prečo?! PREČO?!“ Covenanty sú v Bloodborne také zlé a nezmyselne navrhnuté, že to prekonáva už len úplne zlý systém matchmakingu. Útočiť teraz viete iba vo svetoch hráčov, v ktorých sa nachádza špecifické NPC. To hráči vedú vždy zabiť a tým pádom zakážu akékoľvek napádanie vo svojej hre (a to bez žiadneho postihu. NPC sa periodicky javuje znovu a zvonu ho môžu zabiť). Napádanie hráčov tak skoro úplne stratilo svoje čaro. Ako je na tom matchmaking coopu? Myšlienka je fajn. Host zazvoní na veľký zvon, hráč ktorý chce pomôcť, na malý zvon, a napojí ich to. Jedine, že by nie. V deň vydania hry, na ktorú čakali státisíce hráčov po celom svete a v nasledovných niekoľkých dňoch ju muselo hrať tisíce a tisíce hráčov, sa do coop ku mne napojili štyria hráči, a to za 60-hodín, za celé prejdienie hry. Musím podotknúť, že som na zvon, ktorý má zaručiť napojenie, zvonil pri každom vstupe do lokácie. Výsledok už viete. O niečo lepšie na tom bol matchmaking s PSN priateľmi, s ktorými sa viete spojiť cez heslo v hre, no tu bolo problémom čakanie v rozmedzí 2 – 10 minút na spojenie a následné zabitie bossa za 5 minút, neboli ničím výnimočným. Absolútne nepochopiteľné, nelogické navrhnutie multiplayeru, ktorý ešte k tomu ani poriadne nefunguje. Dokonca v hre aktuálne existuje glitch, ktorým si hráči vedú spraviť nekonečno veľkú Blood Echoes, teda level, aký chcú, a pridať na plno upgradnuté zbrane a nekonečné zásoby skoro celej výbavy.

Verdikt

Je nepopierateľné, že Bloodborne je po hrateľnosti a obsahovej stránke naozaj

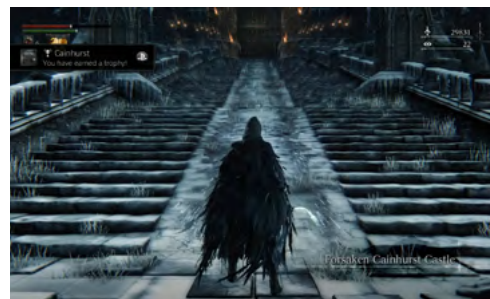


výborná hra, ktorá sa výborne hrá, dobre vyzerá, má skvelú atmosféru a prináša skvelý inovatívny systém boja, ktorý vám ani na chvíľu nedá vydýchnuť, a v ktorej je vaša najlepšia obrana čím viac agresívnejší útok, ktorý však ak zle načasujete, bude vaším klincom do rakvy a cestou na začiatok levelu. Celá hra ponúka skvelý zážitok, kde každý boss prináša novú skúsenosť a málokteré techniky platia na rovnakých nepriateľov. Neprítomnosť akýchkoľvek vyslovene defenzívnych mechaník vás neustále tlačí dopredu, a dodáva tak hre rýchly gameplay plný adrenalínu a milisekundového rozhodovania sa o ďalšom kroku. Na druhú stranu tu máme zlyhanie vývojárov, čo dodať, je to jeden z najhorších technických zážitkov v histórii Playstation exkluzív, ktorý na „next gen“ konzole ide až neuveriteľne zle. Masívne framedropy, priemerný vizuál tak dopĺňa iba naozaj výborne spracovaná atmosféra a level dizajn, čo však je absolútne podložené skoro žiadnym príbehom. K tomu všetkému autori prekopali aj celý multiplayerový systém, ktorý mal byť ďaleko od dokonalého, no teraz má byť ďaleko aj od nedokonalosti Dark Souls.

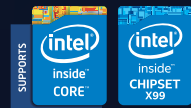
Pomerná väčšina týchto problémov sa síce dá vyriešiť patchmi a fixmi, no vydať takúto nahypovanú Playstation exkluzivitu v takomto technickom stave je výslovná hanba, ignorácia a vypočítavosť spoločnosti, ktorá si je istá predajmi vďaka hype a značke.

Faktom zostáva, že aj s jeho masívnymi technickými problémami je Bloodborne stále hra, ktorá by nemala obísť hráčov PS4 a výslovne RPG a Souls fanúšikov.

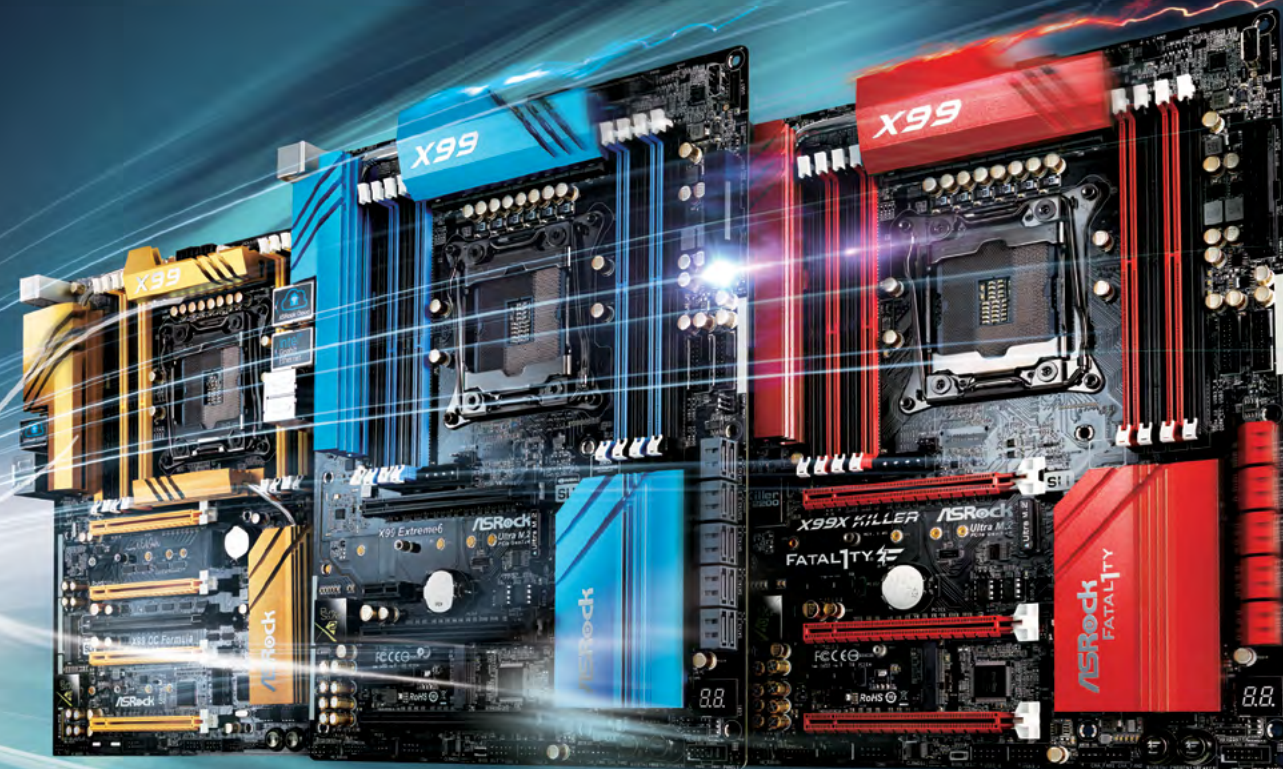
Richard Mako



ASRock



X99 SUPER ALLOY MOTHERBOARDS



The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

NA ZELDICE O DEN VÍCE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Nintendo,
 Greezo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúca grafika a textúry
- + originálna hrateľnosť trojdňového systému
- + obrovské množstvo minihier a vedľajších úloh
- + veľa zábavných situácií a roztomilých bizarných postáv
- + tradične vynikajúci soundtrack
- menší počet dungeonov ako obvykle
- hlavné lokácie pôsobia menej zaujímavé
- nevyužitý potenciál masiek

Ocitáte sa v hustom temnom lese, ktorého hrobové ticho prehlušuje len pomalý cval kobyly Epony. Na jej chrbte sa hrbí celý od únavy zmorený Link, ktorý má v hlave len jedno, jeho stratenú vílu Navi. Pred niekoľkými týždňami síce víťazoslávne porazil zlého Ganondorfa v diele Ocarina of Time, no dnes je plný zúfalstva, žiaľu a nekončiacej beznádeje. Ak stratíte toho najlepšieho priateľa, čas ako keby neexistoval a všetky vaše úspechy zrazu prestávajú dávať zmysel. Ešte žiadna hra tejto série nezačínala tak pochmúrne ako práve táto.

The Legend of Zelda: Majora's Mask sa v podstate celá nesie ako keby v opare blížiacej sa smrti. Už od svojho prvého vydania v roku 2000 získala povest' najtemnejšej hry série, ktorú čoskoro pohltila vlna kontroverzie. Nejde tu len o povestný trojdenný systém, ku ktorému sa dostaneme neskôr, ale taktiež o to, že obyvatelia krajiny Termina sú odsúdení na zánik pod hrozbou padajúceho mesiaca. Mnohé postavy v hre ani netušia, že čoskoro zomrú, a ak to aj vedia, tak sú s tým už proste zmierené.

Za celou touto, vskutku nelichotivou situáciou stojí smutný imp Skill Kid, ktorého ovláda zlá maska. Práve on môže za to, že celá Termina bude o 3 dni zničená a tiež za to, že sa z Linka stal Deku Scrub, malá drevnatá bytosť vyplňujúca orechy. Svoj osud človek zmení len vtedy, ak skutočne chce, a tak sa Link pomocou svojich doterajších skúseností a s pomocou miestnych obyvateľov pokúsi dostať opäť do svojho normálneho stavu a zastaviť blížiaci sa Armagedon. Lenže má na to presne len 3 dni. Ako sa to dá vôbec stihnúť?

Popravde? Nedá sa to nijako. Za 3 dni by svet nezachránil ani superhrdina s menom „3-Days Savior“, niečo ešte malý capart, ktorému ešte tečie miazga po brade. Našťastie má Link stále pri sebe svoju čarovnú



okarínu, na ktorú sa naučí hrať „Song of Time“, čiže Pieseň času schopnú vrátiť čas na začiatok spomínaného trojdňového cyklu (v skutočnosti sa v hre k svojej Okaríne času budete musieť dostať, a to trocha zložitejšou cestou, no to nie je predmetom tejto recenzie). Takže

máme cyklus troch dní, schopnosť vrátiť čas na začiatok a jeden padajúci mesiac. Čo to znamená?

Hádajte správne. Vzhľadom na to, že sa budete môcť vrátiť späť, budete zažívať tie isté situácie stále dookola. Stavbári budú stavať



drevenú vežu na námestí opäť úplne od začiatku, záhadné dievča s líščou maskou si pôjde skontrolovať svoju poštovú schránku, stráže vás nebudú chcieť pustiť za hradné múry, pretože si myslia, že ste ešte len dieťa, a tak ďalej. Spočiatku budete určite zmätení. Na vrchnej obrazovke sa vám bude neútočne odpočítavať čas a vy sa budete môcť vybrať kam len chcete, z čoho ostanete aj tak trocha stratení. Po čase sa však stanete členom detského gangu a deje navôkol vás sa začnú zapisovať do prehľadného zoznamu, ktorý vám prezradí, kto robí akú činnosť počas určitého časového intervalu.

Táto vedomosť je alfou a omegou v tejto hre, pretože len v určitých fázach v niektorom z troch dní budú postavy robiť dôležité činnosti, ktorých sa budete musieť zúčastniť, aby ste získali potrebné veci pre postup ďalej. Ak sa teraz sami seba pýtate, či budete musieť skutočne robiť stále to isté dookola a pozerat' na tie isté animácie,

tak vás hneď upokojím. Časom si budete otvárať ako keby pomyselné skratky, čím budete môcť preskakovať deje. Dajme tomu, že sa napríklad po rôznych útrapách dostanete do jednej z oblastí za mestom a tam nájdete teleportačnú sovu.

Tak potom, čo už budete vidieť, že z nedostatku času nemá zmysel pokračovať v prieskume ďalej, vráťte čas na začiatok a všetko sa vráti opäť do normálu. Do spomínanej oblasti sa už nebudete musieť opäť práčne dostávať, ale sa tam proste teleportujete okamžite, čím ušetríte čas, a tak preskočíte všetky dovtedy zdržujúce situácie. Pri vrátení kolobehu času sa vám totiž príbehové a iné dôležité predmety ako rôzne piesne či masky zachovajú. Zmiznú vám len šípy do luku, bomby alebo napríklad peniaze, ak si ich neuložíte do miestnej banky.

Týmto ste už možno pochopili nadpis recenzie „Na Zeldice o den více“, ktorý

je len upravenou formou názvu slávnej komédie Na Hromnice o den více. V nej sa hlavný hrdina ocitol v časovej slučke, v ktorej sa opakoval stále ten istý deň dookola. Časom sa naučil využívať vo svoj prospech vedomosť prichádzajúcich situácií, a tak sa nakoniec vymanil z tejto šlamastiky. Podobný námet bol taktiež použitý v minuloročnom akčnom sci-fi hite Na hrane zajtrajška (Edge of Tomorrow) s Tomom Cruisom v hlavnej úlohe. Ale poďme teda späť k hre.

Vďaka tomuto originálnemu a unikátnemu systému, ktorý vo videohrách vlastne ani nemá obdobu, sa stala najoriginálnejším dielom série. Takáto hrateľnosť v sebe skrýva ohromnú hĺbku, vysoký potenciál zábavnosti a chuť posúvať sa stále ďalej a ďalej. Jedinou chybou na celom tomto systéme je, že nebudete mať až taký dobrý pocit z vykonanej práce. Potom, čo sa vrátite v čase na začiatok a časom uvidíte, že vtedy zachránená princezná Deku je znova uväznená vo Woodfall Temple, že nevinnej opici stále hrozí poprava alebo že je v dedine Goronov stále panuje krutá zima, vám môže prísť vaša vtedajšia snaha nazmar. Dôležité veci ste síce získali, no vidieť niečo, čo ste už napravili znova v začiatočnom stave mi, aspoň na začiatku, prišlo trochu smutné.

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D vyčnieva nad ostatnými podobnými hrami aj svojím ohromným počtom hrateľných minihier. Je ich tu na tony, napríklad lotéria, v ktorej hádate výherné čísla, bludisko k truhlici s pokladom, strielanie na pohybujúce sa terče, preteky na koňoch, stávkovanie na výhercu v pretekoch psov, rybárčenie, ochrana ranču Romani pred mimozemšťanmi, uhádnutie doby uplynutia 10 sekúnd, súťaž o najlepšiu fotografiu z močarísk, ničenie cieľov navádzanými bombami či slalom v plávaní pod vodou. Všetky tieto súčasti dávajú hre úžasný punc rôznorodosti, a to som ich nevyčítal všetky. To so sebou prináša, bohužiaľ, aj jeden výrazný neduh, o ktorom sa vyjadrím nižšie.

Rovnaká chvála patrí množstvu bočných úloh, ktoré sa vám zaznamenávajú do vášho notebooku. Či už ide o vyčistenie zlatej jaskyne od pavúkov, hľadanie záračnej huby pre špeciálny lektvar, vykovanie si toho najsilnejšieho meča či zoskupenie malých kuriatok do rady, takmer vždy budete potrebovať určité masky, ktoré vám pridajú nové schopnosti. Veľká časť hrateľnosti tejto akčnej adventúry stojí a



padá práve na nich. Či už ide o pre príbeh dôležitú ako Goron Mask, dodávajúcu vám veľkú silu, alebo Zora masku, umožňujúcu vám plávať, tak za splnenie vedľajšakov môžete získať nepovinné masky, ako napríklad zajačie ušká, ktoré vám umožnia rýchlejší pohyb. Osobne som mal pocit, že plnenie sidequestov bola niekedy dokonca väčšia zábava ako samotná hlavná náplň.

Keď sa povie názov The Legend of Zelda, okamžite sa vám vynoria myšlienky na spleť dungeonov plných rôznych nástrah a hádaniek, s bossmi na ich konci. Majora's Mask nie je síce žiadnou výnimkou, no práve v nich som videl jej najväčšiu slabinu. Je ich prosť veľmi málo, len štyri, a hoci sú dizajnom veľmi sympaticky spravené, z čoho posledné dva sú priam vynikajúce, tak som mal z ich malého počtu stále rozporuplný pocit.

Skutočne neviem, čím to je, že oproti predchádzajúcej časti Ocarina of Time ich množstvo tak výrazne kleslo, možno preto, že hra Majora's Mask bola vydaná relatívne krátko po nej, a tak tvorcovia nemali dostatok času na ich prípravu, alebo že boli vytvorené len z nejakých vyradených návrhov určených práve pre Ocarina of Time. Pravú príčinu môžeme len hádať.

Ďalšou z vecí, s ktorou mám osobne problém, je, že situácie, ktoré musíte vyriešiť, aby ste sa dostali do spomínaných dungeonov, mi prosť neprišli veľmi záživné. Čo sa týka vyslobodenia princeznej v močariskách, čím zachránite opicu pred popravou, to je ešte v poriadku, no následná časť v zasneženej Goron dedine už išla so zábavnosťou rapídne dole. Fádnejší dojem je dokonca znásobený nudnou hudobnou témou a sterilným dizajnom prostredia. Ďalšie z prostredia nie sú, našťastie, až také nudné, no stále sa v nich nájdu pasáže, keď hra osciluje medzi zábavnosťou a frustráciou vyplývajúcou zo stále sa zväčšujúcej prázdnosti. Prívet' mi mi v tejto hre kričí zameranie sa na minihry a tony vedľajších úloh, následkom čoho ostala hlavná vetva hrateľnosti podla mňa v pozadí. Nositeľných masiek je tu



skutočne habadej, no v drivej väčšine sú potrebné len pre jeden quest, a to aj tak vedľajší. Na to, aby ste zdolali hru, budete potrebovať v podstate len tie hlavné tri masky – Deku, Goron a Zora. To je aj dôvod, prečo mi to vzhľadom na komplexnosť trojdňového systému a obrovský počet masiek prišlo pomerne nevyužitú. Ak sa budete zameriavať na vedľajšie úlohy, tak si tú hrateľnosť náramne užijete, no čo sa týka hlavných lokácií, tam tie masky prosť nemajú žiaden význam. Čo je škoda.

Príbehovo síce hra nedosahuje epickosti Ocarina of Time, no na druhej strane obsahuje toľko bočných dejov, že si to možno ani nebudete uvedomovať. Hlavný dej sa rozvíja veľmi pomaly, a to hlavne prostredníctvom cutscén po zdolaní dungeonu. Každá jedna vám bude pripadať ako nový dielik skladačky, ktorá časom začne naberať konkrétne obrysy. Možnože nie je ani ten najkošatejší, ani najstrhujúcejší, no sála z neho silná melanchólia, ktorá vás nepochybne nadchne. K tomu dopomáhajú aj rôzne bizarné postavy ako predavač masiek, dievča Romani, ktorej nikto neverí, že jej kravy unášajú mimozemšťania, prispatý starosta či dvojica tajomných tanečníčok. Takmer z každej postavy je cítiť, že si uvedomuje prichádzajúcu záhubu a aj z toho dôvodu môžu pôsobiť tak desivo.

Graficky to vyzerá absolútne úchvatne, 3D efekt tu funguje perfektne a v spojení s vydarenými textúrami sa budete skutočne cítiť tak, ako by ste skutočne



Maroš Goč



boli v krajine Termina. To rovnako platí aj o hudbe, ktorá je už tradične na vysokej úrovni. Veselé melódie sa tu pravidelne striedajú s temnejšími kompozíciami, aj keď priestor dostanú aj menej melodické skladby, ktoré majú skôr evokovať akúsi nestálosť či vzdialenosť od vždy zelených lúk navôkol hlavného mesta. Tie sú však niekedy pomerne fádne a nezaujímavé.

Aj napriek záverečnej kritike môžem s pokojným svedomím povedať, že Nintendo opäť predviedlo, prečo je „3DSko“ momentálne najlepším handheldom na trhu. Týmto remakom totiž znova prináša originálne dobrodružstvo, ktoré inde nenájdete, a to tentoraz s omnoho lepšou grafikou a niekoľkými vítanými zmenami, ako napríklad prehľadnejším notebookom s možnosťou nastavenia alarmu pre konkrétne udalosti, pozmenenými boss fightami, skvelým využitím gyroskopických featúriek či hlavne skladbou Song of Double Time, pomocou ktorej sa tentoraz môžete presunúť do budúcnosti s presnosťou na minúty.

Mojím osobným favoritom síce stále ostáva Ocarina of Time, hlavne kvôli lepším dungeonom a celkovej celistvosti, no Majora's Mask je natoľko obsahovo bohatým a hrateľnostne originálnym dobrodružstvom, že jej skrátka musím vzdať hold. Škoda len, že autori už nedokázali priniesť takú zaujímavú hlavnú líniu, akou sa môže pyšiť Ocarina of Time.

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



PS VITA



Mortal Kombat X vychádza 14.4.2015

GAME
EXPRES
<http://www.gameexpres.sk>

Playstation TV je malá herná konzola, ktorá sa pripája k HD televízoru.

Môžete tak na TV hrať hry pre PS Vita, PSP (stiahnuté z PSN) a hry pre Playstation 1 (stiahnuté z PSN).



TERAZ LEN 51,99€

PlayStation TV

Ori and the Blind Forest

KRÁSNA A DOJEMNÁ CESTA

ZA ZÁCHRANOU SVETA

2D plošinovky zažívajú postupne renesanciu, keď sa zistilo, že 3D perspektíva nemusí automaticky znamenať lepšiu hru. Presvedčil sa o tom Rayman a v poslednej dobe sme doslova zavaleň množstvom takýchto hier, ktoré spadajú hlavne do indie kategórie. A tam spadá aj Ori and the Blind Forest so svojím výrazným art štýlom a pokusom vytvoriť niečo, čo by si každý fanúšik žánru nemal nechať ujsť.

Sila príbehu Ori nespočíva v komplexnosti, prepracovanosti postáv a neskutočne realistickom mo-cape, ale v jednoduchosti podania a spoliehaní sa na to, že v spojení s grafickým spracovaním a hudbou vás tieto „rozprávkové“ postavy s jasne danými vlastnosťami a čierno-bielym delením budú zaujímať. Tým pádom dostáva príbeh o umierajúcej krajine, kvôli ukradnutému orbu života, zaujímavý kolorit, plný priateľstva, vytrvalosti a oddanosti.

No hra s takýmto príbehom by nebola ničím bez výbornej hrateľnosti, no ani tu hra Ori nesklamala. Na prvý pohľad veľmi jednoduchá, ovládacou schémou maximálne prístupná, no plné zvládnutie si bude vyžadovať určitý čas, hlavne vzhľadom na to, že postupom času pribúdajú ďalšie schopnosti.

Hra totiž princípom fungovania vychádza z tzv. metroidvanie. Číže mapu máte takmer celú otvorenú od začiatku, no existujú na nej prekážky, ktoré vám umožnia prístup na niektoré miesta až po získaní určitej schopnosti. Tým pádom sa vraciate na staré miesta, aby ste odhalili veci, ktoré boli pred vami ukryté, alebo ku ktorým ste sa nemohli dostať. Tvorcovia totiž po mape rozmiestnili rôzne nepovinné vylepšenia, ktoré vám vo veľkej miere uľahčia prechádzanie hrou, hlavne v neskorších fázach. Tým

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX One
Žáner: 2D metroidvania
Výrobca: Moon Studio
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + nádherný art štýl a soundtrack
- + levedizajn
- + save systém
- + výborne spracované pasáže úteku
- slabšia variabilita nepriateľov

HODNOTENIE:

70%

je herné prostredie kompaktné a zároveň veľmi zaujímavé a výborne nadizajnované.

Prechod hrou však nebude jednoduchý a miestni nepriatelia urobia všetko, čo je v ich silách, aby vás zastavili, aj keď pravdou je, že ich variabilita by mohla byť väčšia. Popri skákaní, ničení nepriateľov a riešení niekoľkých úloh sa tak nedá nevšimnúť, že hra je k vám dost



nemilosrdná a aj keď sa nedá povedať, že by vám hádzala poľanú pod nohy, tak určite sa dá povedať, že vám postup neľahčí, čo, samozrejme, berieme ako pozitívum. Pravidlá sú jasne dané a je na hráčovi, aby sa prispôbil. No, keď bude v kolónke úmrtí svietiť trojciferná čiastka, tak sa netreba čudovať. Autori sa navyše rozhodli pre zaujímavý save systém, keď umožňujú hráčovi uložiť si hru

prakticky hocikde a kedykoľvek, pokiaľ má k dispozícii „soul links.“

V praxi to znamená, že nastávajú dve situácie. Ak ich máte dostatok, tak sa vytešujete, lebo po každom náročnom úseku si hru uložíte. Ak vám však dôjdu, tak budete nadávať a rozčuľovať sa nad tým, že tam taký systém je. No vzhľadom na povahu hry a časté experimentovanie je to výborný systém, ktorý posielal autosave do zabudnutia.

Medzi skákaním, šplhaním, objavovaním si vrchol v rámci hrateľnosti ukradli pasáže úteku, keď musí Ori urýchlene utiecť, pričom až tam sa ukáže, ako hráč zvláda jednotlivé herné mechaniky. Celé tieto pasáže sú totiž nadizajnované na jedno prejdenie, čo môže vyvolať frustráciu, no pocit po ich prejdení je na nezaplatenie.

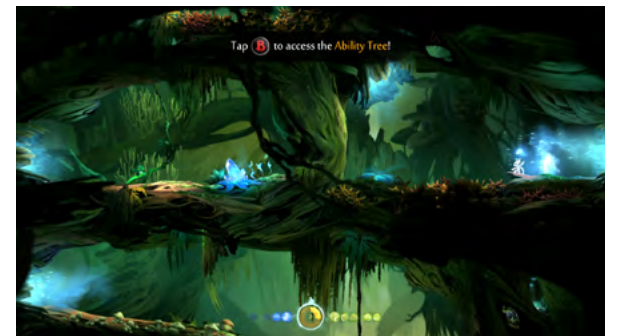
Okrem spomínaného hľadania vylepšení dvoch základných

ukazovateľov (ukazovateľ zdravia a soul links) je do hry implementovaný aj jednoduchý RPG systém, ktorý pomáha v boji, zlepšuje schopnosti Oriho a zlepšuje možnosti pri exploračii prostredia. Tento levelovací systém funguje na báze ničenia nepriateľov a vzhľadom na leveldizajn umožňuje do určitej miery grindovanie v prípade potreby.

Jedinečnosť dodáva hre nádherný vizuál podporený rôznorodosťou prostredia v kombinácii s vynikajúcim soundtrackom. Počas dvanástich hodín hrania navštívite veľké množstvo prostredí zahrňujúce vodné „krajinky“, ohnivú horu či ľadové prostredie a v každom z nich hra prekvapí zmenou pravidiel, upravenými požiadavkami na hráča a novými nepriateľmi, čo v kombinácii s novo získavanými schopnosťami zaručuje, že hra nikdy neupadne do stereotypu, a to ani keď sa do starého prostredia vrátite po niekoľkých raz.

Málokedy sa stane, že príde na trh hra, ktorá už na prvý pohľad očarí splynutím nádherného art štýlu, výbornej hrateľnosti a prostoduchého, no zároveň nádherného príbehu. To všetko je dodané hráčovi v podobe 2D plošinovky s jasnou „metroid“ inšpiráciou. A keď zistíte, že jediným hriechom tejto hry je fakt, že napriek svojim nesporným kvalitám nič nové neprináša, máte na dlani prvý titul, ktorý by tento rok bez váhania mal dosť nálepku must play.

Dominik Farkaš



Sid Meier's Starships

CIVKA PRE NOVÁČIKOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: TBS
Výrobca: Firaxis Games
Zapožíčal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + dizajn
- port z tabletu
- pre fanúšikov civbe príliš jednoduché

Predstavte si legendárneho vývojára, ktorý vytvoril sériu hier, ktorej sa ľudia tešia už dve desaťročia. Séria, ktorá robí veci inak ako ostatní, evokuje iné myslenie, učí ľudí histórii, ekonomike, diplomacii a ďalším aspektom, ktoré robia ľudí ľuďmi. Je ním, ako ste si už mohli domyslieť, Sid Meier, postarší, veľmi skromný pán, ktorý skrátka vie, ako sa robia hry.

Predstavte si legendárneho vývojára, ktorý vytvoril sériu hier, ktorej sa ľudia tešia už dve desaťročia. Séria, ktorá robí veci inak ako ostatní, evokuje iné myslenie, učí ľudí histórii, ekonomike, diplomacii a ďalším aspektom, ktoré robia ľudí ľuďmi. Je ním, ako ste si už mohli domyslieť, Sid Meier, postarší, veľmi skromný pán, ktorý skrátka vie, ako sa robia hry.

Jeho meno je tak prehnane spojené s civilizáciou, že pri ktoromkoľvek ďalšom titule, ľudia očakávajú niečo obdobné. Starships, ale taký nie je. Nielen preto, že sa hrá trochu inak, ako sme boli doteraz zvyknutí, ale aj preto, že vychádza spolu s PC verziou aj na tablety. Avšak pred tým, než začnete silno prskat', skúsme sa pozrieť na titul z iného ako len PC uhla.

Je zrejmé, že sa Starships nemôžu rovnať civilizácii, no hra sa o to ani nepokúša. Očividným náznakom je aj nízka cena. Sid si skrátka povedal, že chce urobiť niečo jednoduché, no zaujímavé. Vidno, že tento titul určil hráčom, ktorí sa hráčmi veľmi nenazývajú a ponúknuť im možnosť, ako sa jednoduchou cestou dostať k ťahovým hrám. Takže, čo to ten Starships vlastne je?

Aj keď titul nadväzuje na Beyond Earth, jeho mechaniky sú dosť okresané a v mnohých smeroch aj iné. Aj keď stále hráte za určitú civilizáciu, nestaráte sa o ňu komplexným spôsobom ako pri starších bračekoch. V skratke, máte



na starosti jednu flotilu, ktorá dokáže plniť misie na planétach, ktoré sa po určitom čase pridajú na vašu stranu. Či už vám to znie zaujímavo, alebo nudne, jednoduchosť základných mechaník umožňuje novým hráčom titul zvládnuť a zároveň vytvára zaujímavé možnosti, ktoré si na začiatku nevšimnete.

Vaša flotila na začiatku pozostáva z dvoch menších lodí, ktoré môžete za energiu vylepšovať. Túto energiu získavate z planét, ktoré je tak isto možné rozvíjať, avšak jedlom a produkciou.

K týmto surovinám pridajte výskum a máte suroviny, ktoré sú esenciálne pre ďalší postup. Je zrejmé, že hlavný dôraz bude vždy kladený na vašu flotilu, ktorú budete každé kolo vylepšovať a pridávať nové lode. Pri prvom hraní môžete

byť trochu zmätení, že nemáte možnosť vytvárať nové, no tu sa ukazuje krásny dizajn Starships.

Pohyb medzi planétami a boje znižujú body vašej posádky a len čo dosiahnete minimum, musíte ukončiť kolo. Aby ste využili tieto body efektívne, musíte si napláňovať trasy a obetovať sektory, ktoré sú najmenej dôležité. Zároveň môžete na planétach stavať budovy, ktoré penaltu pri pohybe eliminujú. Čím viac máte týchto budov, tým ste flexibilnejší, no zároveň vás toto rozhodnutie oslabuje v iných sférach, ako je produkcia surovín či vylepšovanie lodí. A čím väčšie územie budete vlastniť, tým ťažšie bude ho obraňovať. Len čo zvolíte misiu, ktorú chcete robiť, hra sa presúva do taktického módu. Tu svoje lode reálne využijete so všetkými bonusmi a postihmi.

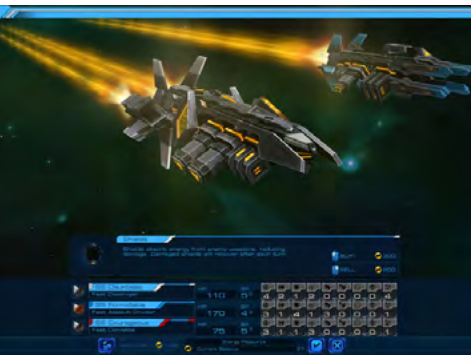
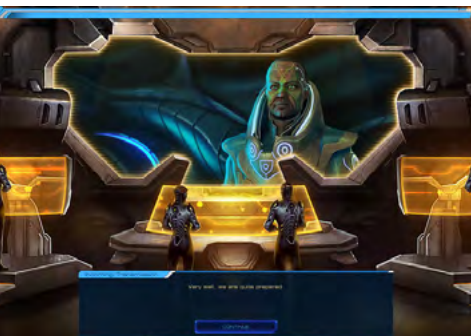
Systém súbojov je riešený podobne ako v civilizácii, no viac sa dá prirovnať k x-com-u. Lode sa dokážu kryť pri asteroidoch, majú vyšší počet pohybov za kolo, majú špeciálne schopnosti a robia väčšie škody, keď útočia z boku alebo zozadu. Jedná sa v podstate o klasickú ťahovú šarvátku s jednoduchými pravidlami, ktoré dokážu prekvapiť skrytými možnosťami.

Čo ma ale trochu sklamalo, je málo možností výberu zbraní a schopností. Tri druhy zbraní, ktoré sa graficky ani moc nelíšia (až na torpéda, ktoré letia niekolo kôl a explodujú), neviditeľnosť, drony a pár ďalších možností mi nedovoľovalo vybúriť sa na kostimizácii lodí, ako by som chcel. Rovnaká kritika dopadá aj na výstavbu na planétach, ktorá je až príliš priama a neponúka kombinácie a rôzne rébusy, ako vystavať funkčnú ekonomiku.

Každopádne, titul ani taký byť nechce. Jedná sa o celkom rýchlu hru, v ktorej

nejde o komplexné riešenie ekonomiky, ale vyhranie sa s mechanikami, ktoré umožňujú veľmi zaujímavé stratégie. Nebyť absencie multiplayeru, hra by si určite odniesla vyššie hodnotenie, no na druhej strane si neviem predstaviť, ako dlho by druhý hráč čakal na kolo. Pokiaľ máte radi taktické ťahové stratégie a nechce sa vám pri nich moc zaoberať ekonomikou, Starships za túto cenu určite potešia. Avšak na tablety sa hra určite hodí viac.

Tomáš Kleinmann



Screamride

HÚSENKOVÁ DRÁHA PLNÁ
KRIKU, EXPLÓZIÍ A TVORIVOSTI

Týranie svojich zverencov nepatrí medzi časté činnosti v hrách a už keď raz taká hra príde, tak podstatné je, aby nevyvolala búrku nevôle. Screamride je názov hry, ktorý je veľ'avravný. Vy sa budete hrať na Božiu moc a vaše pokusy a rozmary budú musieť znášať pasažieri na húsenkovej dráhe, pričom ich prežitie je viac ako otázne.

Screamride nepokračuje v šľapajach Tycoon hier (ktorými je štúdio Frontier známe), hra je zbavená všetkých manažmentových prvkov a namiesto dlhodobých cieľov vám dáva jednoduché, krátkodobé a vo väčšine prípadov samovražedné a explozívne. Preto budete často sledovať entuziazmus posádky na štarte húsenkovej dráhy, aby ste im po niekoľkých sekundách dali zbyhom, pretože ste nezvládli zákrutu a celá posádka po náraze voža, naplneného explozívnym materiálom do budovy zmizla z povrchu zemského.

Základné herné možnosti ukazuje kampaň, ktorá tu spočiatku nefunguje ako gro hry, ale ako ukážka, čo všetko sa v hre dá spraviť. Počas šiestich kapitol sa postupne prehryziete rôznymi výzvami, pričom hra dodržiava štandardný postup. Najprv vás naučí nový trik/vlastnosť, potom od vás očakáva, že ho zvládnete v náročnejších podmienkach, a keď ho máte zvládnutý, tak sa proces opakuje s novými vecami na učenie. Pritom však neexistuje, aby ste si nevšimli obrovský nárast náročnosti pri ich plnení až do bodu, keď budete mať problém dostať sa k záverečnej výzve zo všetkých troch kategórií. Či už sa posadíte za kormidlo „vozidla“ na húsenkovej dráhe a budete sa snažiť do cieľa prísť čo najrýchlejšie, no bez ujmy, alebo sa zahráte na demoličného experta v tejto kampani, alebo bude náplňou vašej práce staviteľská činnosť, o zábavu je postarané. 50

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: simulácia
Výrobca: Frontier Developments
Zapožičal: Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:
+ sandbox mód
+ jeho komplexnosť
+ kampaň, ktorá naučí všetko potrebné
+ deštrukcia
- framedropy
- problematická kamera
- náhle zvýšenie náročnosti v kampani

HODNOTENIE:

70%

levelov v kampani vás tak prevedie rôznymi prostrediami s narastajúcou komplexnosťou, aby sa hra uistila, že ak potom vstúpite do sandbox módu, tak budete ovládať všetky základy, ktoré potrebujete vedieť (navyše,

odomykanie nových kúskov do sandboxu je podmienené prejením kampane).

Hra vás odmeňuje za to, že postavíte čo najšialenejšie trate, alebo spôsobíte



čo najväčšie výbuchy pomocou výbušnín s vyšším skóre. Optimizmus posádky veľmi skoro vystrieda zdesenie na ich tvárach, pevné držanie sa všetkého, čoho sa dá chytiť, len aby nevypadli, no gravitácia je, bohužiaľ (či našťastie?), platná aj v tejto hre. Hra však kreativitu hráča v kampani značne limituje, pretože kampaň nie je ani tak o kreativitě, ako o plnení vopred stanovených úloh.

Tieto limitácie však v sandbox móde končia a jedine, čím ste limitovaní, je počet predmetov, ktoré môžete na jednej mape v jednom momente mať (a ten počet nie je vôbec malý). Tam sa môžete s radosťou použiť do budovania majstrovských diel, ktoré môžete následne zdieľať medzi ostatných hráčov alebo ak nie ste takí budovateľsky zdatní, tak môžete hrať mapy, ktoré pre vás komunita vytvorila. No tu prichádza aj najväčší problém hry – gamepad,

ktorým sa hra ovláda. Z UI a zo štýlu ovládania je zrejme, že autori sa čo najviac snažili vyladiť ovládanie pre toto zariadenie, a to bez toho, aby orezali komplexnosť, ktorá bola ich cieľom, no, bohužiaľ, tým, že hra sa ovláda gamepadom, je stavanie často zdĺhavé a mnohokrát vás vyslovene naserie kamera, ktorá si vo väčšine prípadov robí čo chce.

Hra sa z audiovizuálneho hľadiska nemá za čo hanbiť, keď vezmeme do úvahy žánrovú príslušnosť. Animácie emócií postáv často vyvolajú úsmev na tvári, futuristické ladenie prostredia výborne ladí s elektronickým soundtrackom. Hra sa však nevyhýba výrazným prepadom frameratu, no podstatné je, že nič z toho sa nedeje počas aktívneho hrania a pád FPS si všimnete len pri reštarte levelov a pri masívných explóziách, ktoré sú v demoličnom móde dosť časté. Je zábavné sledovať, čo všetko už komunita stihla vytvoriť za ten

krátky čas, čo je hra na trhu. Je teda jasné, pre koho je táto hra určená. Tí, ktorí by si plánovali prejsť kampaň a tým s hrou skončiť, nepochodia. Sila hry je totiž v sandbox móde, vo výborných tratiach a v leveloch, ktoré si buď sami vytvoríte, alebo stiahnete od ostatných hráčov a kampaň pôsobí skôr ako tutoriál k tomuto všetkému. No na to, aby ste v sandboxe vedeli pracovať, musíte rešpektovať to, že kamera nie vždy poslúcha, čo vám bude pri tvorení robiť značné problémy. Ak sa však cez to prehryziete, hra vám ponúkne nevídanú slobodu a voľnosť, pričom na pozadí sa bude vždy ozývať krik zúčastnených pokusných králikov.

Dominik Farkaš



Grim Fandango Remastered

VÝLET DO SVETA MŔTVYCH

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4/Vita
Žáner: adventúra
Výrobca: Double Fine Productions

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor
+ atmosféra
+ nový spôsob ovládania

- chýbajúci pomocník
- z pohľadu dnešných hier pomalšie tempo
- minimálne zmeny v grafike

HODNOTENIE:

80%

„Milé deti, dnes si zopakujeme dejepis videohier. Viete, ktorá adventúra je považovaná za špičku svojho žánru? Je ich viac, tak vám dám pomôcku – ide o jeden z posledných titulov, ktorý vznikol v štúdiách LucasArts. Nemá kreslenú grafiku, ale 3D svet. Ovládanie je otravné a túto hru si už dnes nekúpite. Teda, v pôvodnej verzii. Kúpiť si môžete remasterovanú edíciu, a práve preto sa o nej rozprávame.“

Viete? Neviete? Je to Grim Fandango. Túto hru vývojári ohlásili minulý rok na E3 a všetci sme sa tešili. Pretože aj my, pedagógovia máme svoje resty a Grim Fandango sme nestihli vyskúšať. Bola som vtedy na materskej, milé deti. Povedala pani učiteľka.

Rôzne herné remaky sú čoraz populárnejšou formou, akou sa distribútori, resp. vývojári snažia zarobiť na značke, alebo priniesť naozaj unikátny herný zážitok zo sveta mŕtvych. Zatiaľ čo taká HD verzia HOMAM III je z pohľadu PC verzie celkom „prúser“ a odporúčame kúpu originálu (ak chcete obsah a nie ostrejšiu grafiku), v prípade Grim Fandango sa remasterovanej edícii tešíme. Ako už spomenula pani učiteľka, táto hra sa dnes nepredáva a je teda problém zahrat' si ju. Čo je škoda, pretože

má unikátny humor, vtipné dialógy a v rámci žánru adventúr je naozajstným unikátom. Grafika, atmosféra, to všetko sa podpisuje pod to, že pri tejto adventúre sa budete cítiť inak ako pri hraní iných klasík – Broken Swordov alebo Monkey Islandov.

Grim Fandango je výletom do sveta mŕtvych. Možnože vás to prekvapí, ale ich svet sa dost podobá tomu nášmu. Aj tu musíte riešiť problémy s nudnou prácou, nízkym platom a kolegom, ktorému nadržiava šéf a vyváža sa na Mercedese. Ako však zistíte hraním, poctivou prácou sa dá uspieť aj medzi (ne) mŕtvymi. Hoci remasterovaná verzia prináša pohodlnejšie ovládanie – v prípade Vita verzie môžete používať aj dotykovú obrazovku, hrateľ'nost' je totožná s originálom, ktorý vyšiel pred sedemnástimi rokmi. Z pohľadu dnešných adventúr, ktoré v poslednej dobe vyvíja najmä štúdio Telltale, sa pripravte na kultúrny šok. Moderné adventúry odsýpajú pomerne plynulo, ale pri hraní Grim Fandango sa budete možnože pravidelne strácať v riešení puzzle. Bud' to si nevšimnete nejaký aktívny predmet, alebo jednoducho nevymyslíte to, ako situáciu treba vyriešiť. V tomto smere je škoda, že vývojári do hry nezakomponovali nejakého pomocníka, ktorý by v prípade potreby nasmeroval hráča tým správnym smerom. Často teda budete hľadať pomoc na internete.

Roman Kadlec

NEZBYTNÁ VÝBAVA KAŽDÉHO HRÁČE



GX GAMING headset JUNCEUS HS-G650

nová generace 7.1 kanálových headsetů přináší ještě intenzivnější herní zážitky

- ✓ stereo zvuk
- ✓ nastavitelný mikrofón
- ✓ polstrované klácky



X-G510



KB-G200



X-G300

Digitor
elektronika s přehledem

Nový showroom Brno:
Areál ICB, Václavská 6, Brno
Vyzvednutí zboží ZDARMA!
www.digitor.cz

Výdejní místa: Praha, Brno,
Ostrava, Plzeň, České Budějovice
Otevírací doba prodejn:
Pondělí–pátek: 9:00–18:00

Genius
Live with Ideas

www.geniusnet.cz

Battlefield Hardline

MAČKO-PES BEZ VÍZIE, NO S REMESELNE ODVEDENOU PRÁCOU

Battlefield Hardline má najlepšiu singelplayerovú kampaň v sérii, od čias Bad Company 2. No napriek tomu, ako dobre môže toto konštatovanie vyzerat', v konečnom dôsledku neznamená nič, pretože pri všetkej úcte, ani jedna Battlefield hra kvalitou kampane nezaujala a gro hry bolo vždy v multiplayeri. Preto zostáva veľkou otázkou, ako je na tom kampaň v porovnaní s konkurenciou a či mutliplayer stojí za to.

Hardline sa dá označiť ako spin-off, nakoľko na rozdiel od predchodcov sa nevenuje klasickej vojenskej tematike, v typickom vojenskom prostredí, s klasickou vojenskou technikou, ale autori si tentokrát zobrali na starosť súboje medzi policajnými zločkami a kriminálnikmi. Preto nie je prekvapením, že kampaň pre jedného hráča sa odohráva presne v prostredí polície, kde v koži Nicka Mendozu zažijete silu korupcie, vzťahov a vnútorných problémov policajných zložiek.

Čo však je veľkým prekvapením, je spôsob, akým autori poňali level dizajn a hrateľnosť kampane.

Od Battlefieldu sa totiž vo všeobecnosti očakáva podobná akčná jazda, akou sa prezentuje séria Call of Duty, no v Hardline autori viac otvorili levely, dali vám do rúk menej výbušnín a automatických zbraní a očakávajú od vás, aby ste najprv rozmýšľali predtým, ako sa pohnete dopredu.

No zároveň tým ukazujú aj vlastnú neistotu, ktorá sa následne tiahne úplne celou hrou. Je síce pekné, že stealth postup je hlavnou motiváciou, ste za výraznejšie odmeňovaní a niektoré bočné úlohy, (chytanie kriminálnikov, na ktorých je vydaný zatykač), si ho doslova vyžadujú, no potom si autori zrazu spomenú, že toto je Battlefield a

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Visceral Games
Vydavateľ: EA
Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

- + kampaň, príbeh, postavy
- + nové herné módy a peňažný systém odomykania výbavy
- + audio a vizuál
- + dizajn máp v MP
- divná fyzika áut
- hlúpa AI v kampani
- pôsobí ako datadisk
- chýbajúca vlastná identita kvôli IP
- zbrane priradené k frakciám

HODNOTENIE:

65%

hodia vám do cesty klasickú akčnú scénu ako vystrihnúť z Bayových filmov.

Čo však malo kampaň t'ahat' vpred je príbeh a ten až na pár výnimiek svoju úlohu splnil. Nevyhýba sa síce klasickým klišé situáciám a ešte ošúchanejším hláškam a niektoré momenty viete často predpovedať predtým ako sa stanú, no celkovo sú jeho

poňatie, prezentácia a zaujímavé postavy práve tým, čo vás bude t'ahat' za ruku až do konca. Nehovoriac o tom, že je to zaujímavá zmena od bežnej záchrany sveta pretože „zlí Rusi a Arabi,“ sa ho snažia ovládnuť.

Kampaň má však niekolo problémov, hlavne v oblasti umelej inteligencie nepriateľov a nevyhnete sa ani zopár bugom,



ktorým sa nevyhol ani multiplayer. Ten má byť opäť hlavným lákadlom prostredníctvom siedmych módov hrania, ktoré sa odohrávajú na deviatich mapách. Módy sú tvorené zmesou klasiky akou je Conquest, nechýba Team Deathmatch, no zvyšných 5 je vytvorených špeciálne pre Hardline. Hotwire nahrádza statické vlajky pohyblivými vozidlami, ktoré musia dosiahnuť určitú rýchlosť na „aktiváciu“ kontrolných bodov a preto je najdôležitejším prvkom herného módu jazdiť rýchlo, najlepšie s hromadou spoluhráčov, ktorí pália po všetkom, čo sa hýbe. Blood Money spočíva v braní peňazí z jedného spoločného trezora a následného transportu peňazí k vlastnému trezoru. Heist je prvým z módov, ktorý má rozdielne úlohy pre každú frakciu. Kriminálnici sa majú dostať do trezora a ukradnúť dva vaky s peniazmi, pričom policajti im v tom majú zabrániť. Poslednou dvojicou sú dva kompetitívne

módy, kde sa stretnú dva 5 členné tímy, pričom pravidlom je jeden život na jedno kolo. Ochrana VIP osôb a záchrana rukojemníkov aj tu rozdelí uje oba tábory a prináša Battlefield s netradičným poňatím.

Autori ponechali štyri herné triedy, no došlo k ich premenovaniu a istým pohybom v ich inventároch, pričom všetko vyplývalo do lepšieho vybalancovania vzhľadom na menší rozsah hry. Zároveň však autori opäť uzavreli volnosť vo výbere zbraní, ktorú prinieslo DICE v Battlefielde 4 (všetky herné triedy mali k dispozícii karbíny, DMR a brokovnice). Z hry úplne vymizli tanky, stíhačky a ďalšie dopravné prostriedky, ktoré sú typickými pre Battlefield a nahradili ich športové autá, motocykle atď.

Mapy sa dočkali zmenšenia, niekedy až prílišného, čo v kombinácii so zníženým časom potrebným na zabitie vedie k

tomu, že hra sa často podobá skôr na konkurenčnú sériu, ako na typický Battlefield. Zníženie spätného rázu, možnosť ničenia vozidiel klasickými zbraňami, minimalistický perk systém, to všetko vedie k tomu, že hra je rýchla a explozívna. Zároveň s tým však prišlo väčšie množstvo problémov.

Keď som spomínal vyššie, že hra má veľké problémy s nájdením jasnej identity, tak multiplayer to ukazuje asi najjasnejšie zo všetkého. Na jednej strane by autori strašne chceli do hry priniesť niečo nové, no hneď na to si spomenú, že musia robiť všetko pre to, aby nenasrali fanúšikov série a aby Hardline nebol Battlefieldom iba preto, že sa tak volá, ale aby tá hra mala s predchodcami spoločné čo najviac. A presne to sa následne prejavuje nie len v herných módoch, ktoré vlastne z logického hľadiska a „univerza“ nedávajú žiaden zmysel, ale aj o to, že následne hra vyzerá tak, že je to iba preskinovaný Battlefield 4 s drobnými úpravami, ktoré nestoja za 40€.

Áno, bez pochyb, autori priniesli aj zaujímavé prvky, ako peňažný systém, ktorý umožňuje nakúpiť zbraň podľa ľubovôle, čiže môžete hneď od začiatku hrať napr. za Operátora a za nazbierané peniaze si kúpiť vysnívanú snajperku. Zároveň však autori priniesli nezmyselné prvky, ako zbrane určené výhradne pre jednotlivé frakcie a ani počet zbraní nie je ideálny a oproti takému štvrtému Battlefieldu doslova smiešny.

K tomu prichádza divná fyzika vozidiel, ktorá často doslova ničí zábavnosť Hotwire módu a zopár ďalších drobných bugov, ktoré však výrazne hranie neovplyvňujú.

Audio patrí tradične k špičke v celom hernom biznise a neurazí ani grafické spracovanie. To sa od Battlefieldu 4 nikam neposunulo, dokonca by som skonštatoval, že hra vyzerá slabšie ako jej jeden a pol roka starý bráček no to je skôr z dôvodu sterility prostredia máp. Preto neprekvapí, že hra sa hýbe prakticky rovnako ako predchádzajúci diel.

Hra ktorá nevie či má byť Battlefieldom, alebo novou IP. Preto má aj veľký problém v tom, kto je jej cieľová skupina. Snaha pridať do hry nové prvky, ktoré však nie vždy dávajú zmysel a zároveň ponechanie starých prvkov, aby si autori nepohnevali veteránov série. To všetko dohromady následne chutí často veľmi divne a tento mačko-pes tak vo výsledku buď dojem datadisku, ktorý absolútne nie je hodný cenovky. Hlavne vzhľadom na to, že za rovnakú cenu si dne skúpite predchodcu spolu s hromadou nového obsahu cez Premium, ktorý vyzerá možno o trochu lepšie, ponúka oveľa viac komplexnosti. K tomu si prirátajte nevyvážený dizajn niektorých máp pre niektoré módy, problematickú fyziku vozidiel a solídnu kampaň. Hardline nie je zlou hrou. Chýba jej však vízia a jasne oddefinovateľné aspekty od predchodcu, ktoré by túto hrou robili niečím významnejším, ako je datadisk za plnú cenu.

Dominik Farkaš

Dedede's Drum Dash Deluxe

BUM – ČVACH – BUM – ČVACH V PODANÍ KRÁĽA DEDEDEHO

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: Rytmická hra
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuálne spracovanie
 + super hudbička

- krátka hra
 - pre bežného hráča jednoduché

HODNOTENIE:

65%



King Dedede, Kirbyho večný nepriateľ. Lietajúci pinguin s obrovským kladivkom sa však v tejto hre nesnaží Kirbymu prekaziť plány. Dededeho chytil tanečný rytmus a vymenil svoje kladivo za tamburínu a v tomto duchu budete prechádzať levely – hudobne.

King Dedede's Drum Dash Deluxe je rytmická hra. Pre tých, čo hrali Kirby: Triple Deluxe, sa už kráľ! Dedede predstavil vo svojej rytmickej minihre a tento spin-off na tejto minihre stavia. Hranie je primitívne jednoduché. Dedede skáče po obrovských bubnoch, ktoré sú rozmiestnené po celom leveli. Do rytmu skáčete automaticky, avšak vašou výzvou je regulovať výšku vášho výskoku. Nižšie skoky sa dejú automaticky. Pre vysoký skok musíte pri dopade hneď stlačiť gombík a z tohto skoku keď dopadnete a opäť stlačíte gombík, podarí sa vám najvyšší skok. Aby sme teda zhrnuli ovládanie, joystickom si určujete smer a správnym časovaním gombíka určujete výšku výskoku. Ako som povedal, primitívne jednoduché. Také jednoduché to však nemusí byť pre lovcov vysokého skóre, ako aj pre hráčov, ktorí chcú pokoriť všetky výzvy. Preskákať sa do konečného bodu dokáže každý, ale pre skutočný zážitok môžete zbierať bronzové, strieborné či zlaté mince. Tie sú však rôzne rozhádzané a často za nimi budete musieť ísť mimo svojej ideálnej

trasy. Taktiež budete musieť plánovať troška dopredu a plánovať si, ktoré skoky budú musieť byť vysoké, a tým pádom si pripraviť a načasovať, kde dat' už odrazový predskok. K tomu ešte môžete na každú druhú dobu stlačiť gombík, aby Dedede zahral na tamburínu a opäť sa priblížil k perfektnému skóre. Aby ste cenné bodíky zbierali, budete sa musieť troška posnažiť. Hoci ide o spin-off, Nintendo sa svojho miláčika franchise Kirby nevzdá, a je tam vidieť jeho podpis. Levely sú farebné a rôzne potvory, ako aj hudobné témy budete dôverne z Kirbyho poznať. Celkovo je audiovizuálna stránka v poriadku. Čo mi však troška prekážalo, bolo, že keď som hru Dedede's Drum Dash Deluxe začal recenzovať, vyčlenil som si na to hodinku z môjho dňa na stotožnenie sa s hrou. Na nasledujúce dni som tomu alokoval opäť hodinku denne. Prešiel som ho však už v mojom prvom hodinovom bloku. Každý level trvá do troch minút a prvé prebehnutie hrou tak do pol hodinky. Po tom sa odomknú bonusové levely, ešte k tomu s vyšším stupňom náročnosti. Aj tak, do hodinky som všetkým preletel. Treba však podotknúť, že zd'aleka som sa nesnažil mať čo najvyššie skóre. Pre lovcov vysokého skóre bude Dedede's Drum Dash Deluxe zláto, keďže poskytuje výbornú hru, v ktorej na dosiahnutie maximálneho skóre treba perfektne časovať svoje pohyby a jedno hlúpe šmyknutie prsta vás bude stáť celé snaženie.

Verdikt

Dedede's Drum Dash Deluxe je zaujímavý spin-off, ktorý však z dôvodu svojej krátkej dĺžky pôsobí ako dobrý základ plnohodnotnej hry pre budúcnosť. Je však vhodnou hrou pre fanúšikov rytmických hier, ktorí radi siahajú po najvyššom možnom skóre – v tomto táto hra poskytuje hodiny a hodiny hrania. Pre bežných hráčov však asi bude prikrátka a nemusí byť až taká zábavná.

Adam Zelenay



Dragon Ball: Xenoverse

DRAGON BALL FANÚŠICI SI KONEČNE MAJÚ K ČOMU SADNÚŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: bojovka
Výrobca: Dimp
Vydavateľ: Bandai Namco
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vlastný Z Warrior
 + Pekný vizuál

- bojový systém
 - targetovanie
 - málo možností a primitívnosť rozhrania

HODNOTENIE:

70%



Univerzum Dragon Ball sa za roky svojej existencie stalo stojatou vodou, kde hry dlhú dobu nedokázali prísť absolútne s ničím novým a dookola sme tak hrali stále ten istý príbeh, s poväčšine slabými mechanikami. Dragonball hier je k tomu obrovské množstvo, no fanúšikom série už dlho chýbala taká, ktorá by stála zato. Predstavujeme vám Dragon Ball: Xenoverse.

Je pomerne ťažké robiť dookola hry o príbehu, ktorý už všetci fanúšici poznajú z každej strany na 10-krát. Práve týmto syndrómom trpí Dragon Ball. Hier na tematiku Dragon Ball univerza vyšlo ohromné množstvo, no každá s rovnakým lineárnym prednesením príbehu, ktorý sme hrali už stokrát pred tým. Chcelo to niečo nové, niečo živšie. Tu prichádza Dragon Ball: Xenoverse.

Je síce pravda, že ak sa hra zakladá na predlohe anime, či iného formátu, nie je veľa, čo by autori mohli so scenárom a obsahom hry spraviť. Problém je, že žiadni sa o to ani nepokúsili. Žiadne nové mechaniky, žiadne zaujímavé nové myšlienky, nič. Rovnaká hra stále dokola.

Ani Dragon Ball: Xenoverse síce neprichádza zo žiadnymi masívnymi zásahmi do predlohy

ako takej, no to v čom vyniká, je všetko okolo nej. Konečne sa dostávame do vlastnej role unikátneho Z Warriora, ktorého si sami vytvárame od hlavy po päty. Pomaly postupom času v hre silnieť a nie je lepší pocit, ako keď sa vám dostáva rešpektu od Gokuho a spol. Kustomizácia vašej postavy je naozaj bohatá, až na jeden dosť podstatný element, ktorý v dosť veľkej miere znižuje kvalitu celej hry.

Je iróniou, že tvorcovia hry venovali oveľa viac kostumizačných možností postave ako takej, než jej rozvoju. Dostupných je len málo možností skillov a combá sú až primitívne jednoduché. Dokonca aj ultimátne schopnosti poväčšine dosiahnete kombináciou nie viac ako troch tlačidiel. Boj postupom hry prídje prázdny a monotónny a najväčší pôžitok tvoria len efekty a vizuál bojov, no nie ich hranie.

Ako každá správna bojovka, aj Dragon Ball: Xenoverse obsahuje locálny multiplayer, kde si hru môžete spríjemniť s vašimi známymi alebo môžete využiť aj klasický online multiplayer, kde môžete svoje „zručnosti“ (na stláčanie rovnakých tlačidiel dookola nie je veľa zručností) vyskúšať proti iným hráčom. Boje jeden na jedného sú pomerne nudné, no pri dvoch na dvoch to už začína byť aspoň trochu zaujímavé, aj keď zážitok kazí zlý označovací systém.

Záver

Dragon Ball: Xenoverse určite nie je dokonalá hra a už vôbec nie veľmi dobrá bojovka. No je to po dlhej dobe jedna z mála Dragon Ball hier, ktoré sa oplatí si zahráť, to platí aj pre fanúšikov a hráčov, ktorí Dragon Ball poznajú už z každého uhla. Ku klasickému Dragon Ball príbehu pridáva niekoľko bonusov a spin-off mini misií, ktoré hru oživia a samotná možnosť vytvoriť si svojho vlastného Z Warriora, ktorý si postupne získava rešpekt legend, stojí za skúšku.

Richard Mako



Middle-earth: Shadow of Mordor – The Bright Lord

NÁVRAT DO CELEBRIMBOROVEJ
MINULOSTI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: Monolith
Productions
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ stále perfektný
súbojový systém

+ súboje orkov

+ audiovizuálne
spracovanie

- záver

- málo nového
obsahu

Nie som veľkým fanúšikom DLC, a hoci Middle-earth: Shadow of Mordor bola až prekvapivo dobrá hra, ohlásený season pass pri vydaní hry ma veľmi nepotešil. Prvé DLC s názvom Lord of the Hunt nebolo príliš úspešné, a tým pádom strach o kvalitu The Bright Lord bol na mieste. Som rád, že tento strach nebol oprávnený, a že vývojári do The Bright Lord konečne priniesli niečo nové. Avšak stále to nie je na úrovni pôvodnej hry.

Na rozdiel od Lord of the Hunt, v The Bright Lord sa zhostíte roly elfa Celebrimbora, a to ešte v dávnych časoch, keď ukul jeden špeciálny prsteň. Áno, bol to Ten prsteň, a práve o ňom celé DLC je (sme si vedomí odbočky od originálneho príbehu, kde Celebrimbor ukul len tri elfské prstene, ale keby sme mali Shadow of Mordor vytýkať všetko, čo je proti svetu Tolkiena, táto recenzia by nabrala nepriaznivé rozmery). Pletky Celebrimbora so Sauronom naberú rýchly spád, a vďaka Celebrimborovej šikovnosti sa prsteň moci ocitne v jeho rukách, respektíve na jeho prste. A veru aj pocíti jeho moc. Spalujúcu moc, ktorá ho vedie k jasnému cieľu – poraziť Saurona, a to za pomoci jeho vlastnej armády.

Herná náplň je až na pár výnimiek totožná s pôvodnou hrou. Celebrimbor ovláda väčšinu schopností, ktoré mal Talion (samozrejme, vďaka jeho elfskému spoločníkovi), a rovnako šikovne a smrteľne ovláda meč, dýku a luk. Najväčším rozdielom je schopnosť ovládnuť niekoľko orkov naraz v strede bitky, možnosť privolať ovládnutých orkov na pomoc, a samozrejme, použitie prsteňa moci. Ten Celebrimbora prekvapivo nespraví neviditeľným, ale spomalí čas, a umožní vám na krátky čas používať všetky schopnosti bez obmedzení. Ak sa vám zdá, že vďaka prsteňu je DLC ešte ľahšie než pôvodná hra, ste na omyle. Zo súbojov som mal pocit, že sú omnoho



náročnejšie, a musel som sa postaviť viacerým orským kapitánom naraz. V jeden moment ich na bojisku bolo dokonca až deväť, pričom traja boli na mojej strane. Bohužiaľ, napriek množstvu súbojov a hordám zabitých orkov nezískate žiadne skúsenostné body, ani levely. Všetky schopnosti máte dostupné už od začiatku a počas celého štvorhodinového dobrodružstva nezískate žiadne vylepšenie, až na drobný upgrade, vďaka ktorému si predĺžite dobu, počas ktorej je prsteň aktívny.

Cieľom, a tým pádom aj záverom, je ovládnuť piatich najvyšších orských náčelníkov, ktorých využijete na boj proti Sauronovi a jeho armáde. Nie je to však také jednoduché. Najprv musíte obsadiť každú časť hernej mapy. Aspoň tu ponúka DLC rozdielne úlohy – každá oblasť, na ktorej vztýčite svoju

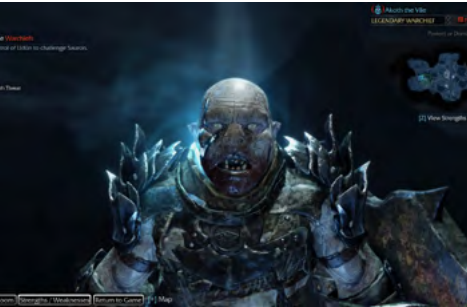
vežu, má svoje vlastné podmienky na obsadenie. Nie je to síce nič revolučné, ale poteší fakt, že vás hra nenúti donekonečna len niekam ísť a niekoho zabiť, ale aj mierne taktizovať a skúšať rozličné postupy. Spomínané vylepšenia prsteňa moci môžete taktiež získať v krátkych misiách po osadení týchto území, ktoré vám chcú Sauronoviorkovia ukradnúť naspäť. Najväčšiu kritiku si odo mňa zaslúži záverečný súboj, ktorý je oproti súboju z pôvodnej hry síce o triedu lepší, no aj tak je umelo natáhaný a mierne nelogický. Aby som vám náhodou neprezradil, ako skončí (čo v prípade, že ste pôvodnú hru hrali, určite viete), dodám len, že som čakal súboj na život a na smrť, v ktorom sa stretnú dve mocné elfské bytosti, v skutočnosti som však dostal pár frustrujúcich momentov a záverečnú cut-scénu. Po grafickej stránke sa veľké zmeny nekonajú,

no hra stále vyzerá úžasne. Mordor je plný detailov a orkovia sú prítomní aj v rôznych opancierovaných formách. Rovnako aj kapitáni a náčelníci sú mierne odlišní a pri súbojoch plní nových monológov, prípadne len „uchechtávania“, chrapotu či slintania. Dabing Celebrimbora a Saurona je výborný a rovnako aj celková zvuková kvalita. Hudbu som vynachválil už v recenzii na pôvodnú hru, ale aj tak mi nedá vyzdvihnúť jej kvalitu. Príchod vyprovokovaného náčelníka za dramatickej hudby a skandovania jeho mena je nezabudnuteľný. Po audiovizuálnej stránke jednoducho nie je čo vytknúť, a od vydania sa po niekoľkých updatoch podarilo dosiahnuť aj lepšiu optimalizáciu a rýchlejší chod hry.

The Bright Lord je po príbehovej stránke zaujímavým rozšírením a hra za Celebrimbora ma aj napriek prílišnej podobnosti v ovládaní s Talionom bavila. Tvorba vlastnej malej armády orkov poskytovala príjemný pocit moci a

prsteň poskytoval ultimátne schopnosti. Škoda chabého ukončenia tohto DLC a aj záverečného súboja, kde bol priestor na niečo veľkolepšie. Dúfame, že do ďalšieho DLC väčšieho typu sa vývojári pokúsia viac zapojiť experimentovanie a nebudú sa báť pridať niečo úplne nové. Prečo hráčom neumožniť pohľad z druhej, orkskej, strany, prípadne predstaviť nové postavy? Takto sme dostali len nadpriemerné rozšírenie, ktoré nezodpovedá svojej cene, avšak fanúšikom má stále čo ponúknuť.

Juraj Vlha



Creative Sound Blaster X7

Kvalitný zosilňovač a zvuková karta Sound Blaster v jednom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčať: Creative
Dostupná cena : 350 €

PLUSY A MÍNUSY:

.....

- + kvalita prehrávania
- + dizajn
- + spracovanie
- + technológie

- cena
- absencia HDMI

ŠPECIFIKÁCIE:

Zvukový procesor:
SB-Axx1
Frekvenčný rozsah:
Kmitočtová odozva pri 192 kHz (režim Stereo-Direct): 20 Hz – 90 kHz
Zosilňovač:
Maximálny výkon:
38 W + 38 W
27 W + 27 W
Menovitý výstupný výkon:
35 W + 35 W
20 W + 20 W
Max. kvalita prehrávania:
Vzorkovacia frekvencia prehrávania Stereo Direct: 24bit / 44,1, 48, 88,2, 96, 176,4, 192kHz
Vzorkovacia frekvencia priestorového prehrávania:
2-bit / 44,1, 48, 96, 192 kHz
Optický: 16/24bit / 44,1, 48, 96kHz
Odstup signál/šum:
127 dB (DAC)
Slúchadlový zosilňovač:
Až 600 Ohm
Možnosti pripojenia:
microUSB
Mikrofón:
Zabudovaný stereofónny mikrofón
1 x 1/8" (3,5 mm) Mic In
Linkový/optický vstup a výstup:
1 x vstup RCA Aux/Line
1 x optický vstup TOSLINK
1 x optický výstup TOSLINK
Reproduktor:
2 x svorky výstupu pasívneho reproduktora (L/R)
1 x konektor RCA pre predný reproduktor
1 x 1/8" (3,5mm) výstup pre zadný reproduktor
1 x 1/8" (3,5mm) výstup pre stredový reproduktor a subwoofer
Slúchatka:
1 x 1/8" (3,5mm) výstup na Slúchatka
1 x 1/4" (6,3mm) výstup na Slúchatka
USB HOST:
1 x port USB Host typ A – streamovanie zvuku a nabíjanie zariadenia Bluetooth 4.1 (Low Energy) (aptX, A2DP, AVRCP, HFP) NFC
Rozmery:
147 x 150 x 130 mm

HODNOTENIE:
95%



Creative je značka známa kvalitnými výrobkami a patria medzi ne aj tie najdrahšie. Tentoraz nám do redakcie prišiel zosilňovač a zvuková karta v jednom. Sound Blaster X7, ktorý má v sebe zabudovaný kvalitný SB-Axxx1 zvukový procesor. Akú kvalitu sme mali počas testu možnosť počuť, sa dočítate v recenzii.

PRVÉ DOJMY

Po rozbalení v škatuli nachádzame priečinok s kabelážou, pod ktorou je umiestnený samotný zosilňovač X7 aj so stojanom. Kartónové balenie vyzeralo dobre a výborne na nás pôsobil aj samotný zosilňovač, ktorý vyzeral luxusne.

TECHNOLÓGIE

- NFC- technológia poskytujúca rýchle bezdrôtové párovanie zariadení bez potreby zapnutia Bluetooth funkcie na párovanom zariadení
- Bluetooth -pre bezdrôtové

- 127dB DAC- digitálno-analógový prevodník, ktorý podporuje vysokú kvalitu prehrávaných zvukov až 24bit a 192kHz
- 123 dB ADC- dvoj-kanálový analógovo-digitálny prevodník, určený pre profesionálne počúvanie hudby, ponúka dynamický výkon a podporuje vysokú kvalitu, nízky šum a zároveň nahrávanie

PRIPOJITELNOSŤ

- Drôtovo

Toslink – káblové pripojenie podporujúce 5,1 kanálový prenos signálu

RCA – káblové chinch pripojenie, ktoré sa používa v bežných Hi-Fi komponentoch

USB 2.0 - pomocou USB kábla môžete prehrávať hudbu s Android alebo iOS zariadení priamo bez straty kvality

- Bezdrôtovo

-Pomocou Bluetooth, kde môžete pripojiť naraz až dve zariadenia a púšťať z nich hudbu, navyše zariadenia môžete párovať rýchlejšie vďaka dostupnosti NFC technológie

DIZAJN

Zosilňovač SB X7 je spracovaný dokopy v troch farbách prevažne v čiernej, zlatej a napokon striebornej. Celé plastové telo, ktoré má tvar viachranného kvádra, je vrátane stojana pokryté čiernou matnou farbou. Na prednej hrane nájdeme tri pozlátané konektory – vstup pre mikrofón a dva výstupy pre slúchadlá, pozlátaný je aj prúžok okolo ovládacieho potenciometra, ktorý je pokrytý rozširujúcimi sa kruhmi striebornej farby. Nad konektormi sú umiestnené dve tlačidlá. Tlačidlo na zapínanie/Bluetooth párovanie a tlačidlo

pre ovládanie SBX. V strede prednej časti je umiestnená dvojica mikrofónov a nápis Creative.

Po oboch bočných protiahlych stranách sú umiestnené zlaté nápisy Sound Blaster X7. Na bočnej strane je umiestnená NFC anténa, ktorá je označená svojím logom-taktiež zlatej farby.

Zadná časť obsahuje najviac otvorov a konektorov. V jej vrchnej časti je umiestnená odvetrávacia mriežka, pod ktorou sú dva otvory pre vloženie kovového držiaka na headset. Ďalej tu nachádzame prepínač Impedancie 4/8 Ohm, zakrúčacie konektory pre pripojenie reproduktorov, Chinch konektory pre výstup/vstup signálu, taktiež optický výstup/vstup, microUSB konektor a konektor pre napájací adaptér.

TEST

Keďže Sound Blaster X7 je poriadne silný a kvalitný zosilňovač, pripojili sme dva reproduktory JAMO o výkone 120/240W a impedancii 6 Ohm. Ako hlavný zdroj signálu sme použili počítač. Nainštalovali sme si softvér Sound Blaster a začali testovať.

Prvé dojmy z kvality boli ohromné. Pri počúvaní hudby susedia určite neboli radi, že si niekto vedľa vypeká hudbu. Zvuk bol veľmi kvalitný aj pri najvyššej hlasitosti. Priestorový zvuk bol ohromujúci aj napriek tomu, že sme mali zapojené dva reproduktory. Čítali sme sa ako v kine. Pozeranie filmov bolo na vysokej úrovni. Pri akčných scénach sme si nechali zapnutý SBX – pre zvýraznenie basov a priestorového zvuku, pri komunikácii sme ho vypli, tým bol zvuk čistejší a lepšie počuteľný.

Mód Scout sme si aktivovali pri hraní hier. Popis neklamal a naozaj boli zvuky v hre detailnejšie a presnejšie. Po zapojení headsetu sme tiež počuli výrazné zlepšenie v kvalite zvuku oproti tomu, keď sme ich zapojili do bežnej zvukovej karty.

Pripojenie cez USB2.0 sme si vyskúšali tiež, fungovalo tak isto výborne, a jeho kvalita bola na podobnej úrovni tej Bezdrôtovej.

Bezdrôtové pripojenie cez smartfón fungovalo výborne, párovanie cez NFC prebehlo do dvoch – troch sekúnd. Kvalitné kodeky AptX ponúkali naozajstnú HD

kvalitu aj pri svojom bezdrôtovom prenose. Reakcie systému boli dobré, bez oneskorení, a tak isto aj výborná kvalita pri najvyššej hlasitosti ostala zachovaná.

Potenciometer na ovládanie hlasitosti reagoval dobre, ale vadila nám jeho postupnosť. Pri pridávaní hlasitosti sme točili, zvuk sa pridával po pár percentách, zrazu skočila o viac než 10% hore. Tak isto sa potenciometer správal aj pri uberaní hlasitosti. Po zatlačení potenciometra sa zvuk zastavil, po jeho opätovnom zatlačení sa prehrávanie obnovilo.

Ovládať sa na X7-čke dalo už iba zapínanie zariadenia a Bluetooth párovania a zapínanie SBX technológie.

Na stojan, ktorý bol v balení, sme si mohli položiť svoj headset, a tak dômyselnosť výrobcu hodnotímeako ďalšie plus.

VERDIKT

Veľmi vysoká cena za cenu veľmi dobrej, až štúdiovej, kvality pri počúvaní hudby či pozeraní filmov v pomeroch kina. Možnosť zapojiť veľmi kvalitné reproduktory pri zachovaní čo najvyššej kvality aj pri konfigurácii 5.1 je veľká výhoda. Optický vstup a výstup využijú ozajstní "fajnšmekri" a kvalitu spracovania po zvukovej a dizajnovej stránke určite každý priaznivec

Lukáš Libica



Arctic P614

Veľa muziky za málo peňazí... Doslova!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Arctic
Dostupná cena : 30 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ materiály
+ zvukové podanie
+ cena

- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

Konštrukcia: Supra-Aural On-ear

Frekvenčný rozsah:

20 Hz – 20 kHz

Impedancia: 32 Ω

Citlivosť mikrofónu:

-42dB +/- 3dB

Citlivosť: 105 dB

Kábel: 1,2 m, 3,5 mm jack



Značka Arctic na našom trhu zatiaľ nepatrí k tým zvučnejším. Vyzerá to však tak, že vie, čo robí, a ak v tom bude pokračovať, rozhodne si zaslúži povšimnutie viac než jedného fanúšika kvalitnej hudby. Tentoraz uvádza slúchadlá s označením P614, ktoré v obchodoch zoženiete s cenovkou okolo 30€.

PRVÉ DOJMY

Obrázky nevyzerajú nijak luxusne a človek by povedal, že to zase raz budú len rádové slúchadlá. Po otvorení elegantnej škatule však človek názor rýchlo prehodnotí. Dizajn je jednoducho pekný a použité materiály s kvalitou spracovania sú niekde úplne inde ako pri konkurencii v tejto cenovej kategórii.

TAKTO SA TO ROBÍ

Žiadne ohýbné plasty a pofiderná konštrukcia. Na slúchadlách si významnú rolu zahral kov, ktorý v spolupráci s (zrejme imitovaným) koženým potahom a mäkkou

výstelkou hlavového mostu a slúchadiel tvorí dojem príslušenstva vyššej triedy, ktorej by človek tipol niekoľko konšobnú cenovku. Síce sa nechytá na módne trendy štýlových slúchadiel s prvotnou úlohou visieť na krku, ale ponúka jednoduchý a elegantný dizajn pre každú príležitosť. Kvalita konštrukcie je na tom tiež dosť dobre, držia po kope pevne a žiadne nechcené ohýbanie či vrzanie nehrozí. Niektorým možno bude chýbať kĺb na otáčanie slúchadiel, ktorý umožňuje satelitom lepšie dosadnúť na uši, no hrubšia vrstva pamäťovej peny to vynahrádza dostatočne.

ZVUK SVÄTÍ KVALITU

Nízka cena, kvalitné spracovanie, dobrý zvuk? Tu už začína byť čosi podozrivé. Arctic to tu však rozhodne nevzdal a robil všetko, čo sa dá, aby bo aj tento faktor spracovaný čo najprecíznejšie. Citlivosť 105 dB na 1 KHz, impedancia 32 ohmov, rozsah od 20 Hz po 20 kHz

a neodýmové magnety, to znie celkom slubne. Na úsmev na tvári pri počúvaní hudby však čísla nestačia. Dôležitý je dojem poslucháča, ktorý za sebou slúchadlá zanechávajú veľmi dobrý. Na svoje si prídu fanúšikovia výrazných nízkych tónov, ktoré vás pri syntetizátoroch či bubnoch v rockovejších skladbách pri dobrom nastavení ekvalizéra doslova omámia. Nízke tóny sú výrazné a ich vykreslenie môže závidieť i o sto eur drahšia konkurencia. Pri pestrejších žánroch však môžu byť silnejšie basy i na škodu, keďže troška utláčajú výšky a stred. Ekvalizér spraví veľa, no predsa je stále cítiť dominanciu nižších tónov. Cítiť je to hlavne v skladbách, kde je zastúpené celé tónové spektrum. Celkovo je však zvuk na úrovni, a to duplom, keď prihladneme na cenu.

NIELEN NA ZÁBAVU

Pre naše pohodlie nám výrobca na tenký kábel pribalil i mikrofón a jedno tlačidlo, ktoré nám pomôže pri hovoroch. Troška to možno však znepríjemní život tým, ktorých zariadenia nepodporujú jack rozdelený na štyri oblasti, ktorý sa používa pri telefónoch pre využitie jedného kábla pre mikrofón i pre slúchadlá. Niektoré staršie zariadenia či počítače s tým zvyknú mať problém (ktorý sa dá vyriešiť redukciami).

VERDIKT

Ak hľadáte kvalitné slúchadlá za dobrú cenu, Arctic P614 je skvelá kúpa. Za necelých 30€ dostanete kvalitné slúchadlá s prémiovou konštrukciou a dobrým zvukom. Samozrejme, ak sa radíte medzi pôžitkárov, predsa len budete musieť kopat' o čosi vyššie v cenových vodách.

Eduard Čuba

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET



Tvorcovia oblúbených závodných hier MXGP a MotoGP si pre nás pripravili novú nálož adrenalínu na dvoch kolesách, tentokrát pod názvom RIDE, prvý vlastný značkou Milestone. Táto nová hra, vytváraná pre hráčov na základe skúseností nadšených milovníkov motoriek, dáva závodníkom možnosť zmerať si sily na viac než 100 motorkách v 4 rôznych kategóriách - Superbikes, Supersports, Naded a Historical Bikes - a vezme ich na adrenalínovú jazdu rozmanitými mestskými, vidieckymi a historickými okruhmi, známych zo sveta motocyklových závodov. RIDE ponúka nevídanú úroveň úpravy motocyklov aj jazdcov a poskytuje hráčom širokú škálu možností, vďaka ktorým sa môžete tešiť na dlhé hodiny zábavy.

1. cena PC Ride
2. cena PC Ride
3. cena PC Ride
4. cena PC Ride
5. cena PC Ride



COMIGAD

Súťažte na www.gamesite.sk

Razer Naga Epic Chroma

Epická herná myš nielen pre MMO hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena : 125 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + programovateľné tlačidlá
- + balenie
- + spracovanie
- + pripojenie
- + Razer Synapse

- cena
- chyby v softvéri Razer Synapse

ŠPECIFIKÁCIE:

- 19 MMO optimalizovaných programovacích tlačidiel
- 12 mechanických tlačidiel na ovládanie palcom
- koliesko s naklonením
- 8200dpi 4G laser senzor
- Odstupňovaná technológia bezdrôtového hrania
- Nabíjací dok
- Chroma osvetlenie s možnosťou nastavenia 16,8mil farieb
- Podpora Razer Synapse
- 1000Hz Ultraodozva USB portu
- 50g akcelerácia
- Zero – acoustic Ultraslick spodná vrstva myši
- 2,1m nabíjací USB kábel s pleteným vláknom
- **výdrž batérie:** približne 20 hodín bez prestávky
- Približné rozmery:**
- dĺžka: 119mm
- šírka: 75mm
- výška: 43mm
- hmotnosť: 150g

HODNOTENIE:

90%



Razer, výrobca profesionálneho herného príslušenstva a hardvéru, ktorého neodmysliteľnou súčasťou sú aj herné myši, prišiel na trh s novinkou Naga Epic Chroma. Je to novšia verzia Naga Epic, ktorá bola parádne nastavená a optimalizovaná. O tom, či Chroma patrí do rodiny Razer zaslúžene, sa dočítate v nami pripravenej recenzii.

PRVÉ DOJMY

Exkluzívne balenie myši pozostáva z čierneho obalu s obrázkovým popisom a základnými parametrami, ktorého vnútorná strana je zelená.

Po vytiahnutí vnútra obalu nachádzame škatuľu v tvare skrinky, po ktorej otvorení sa nám sprístupnila hlavná časť balenia. Tá obsahuje nálepky Razer, d'akovnú kartu Razer, návod, samotnú myš, nabíjací dok a USB kábel. To všetko je navyše oddelené v samostatných priechinkoch, a tak balenie pôsobí aj vďaka kvalitným materiálom naozaj veľmi dobre.

TECHNOLÓGIE

- 8200dpi 4G laser senzor – tento

senzor prináša precíznosť a ultrarýchlu odozvu v každej hre, 4G senzor zladí pohyb myši na podložke aj na počítači, pomáha mu pri tom Synapse softvér

- Koliesko myši – potrebné pri prehlíadaní stránok alebo priamo v boji proti nepriateľom. Každopádne si vyžaduje svoju trvácnosť a presnosť, dôvod na viac, prečo Razer osadil koliesko s presnosťou klasického tlačidla a stovkami miliónmi stlačení.
- ARM 32-bit procesor – Razer Naga má v sebe osadený 32bit ARM procesor určený predovšetkým na rýchlu komunikáciu, odozvu a rôzne nastavenia myši
- Hyperresponse tlačidlá – vybavené Omron spínačmi, zaisťujú rýchlu odozvu a veľkú výdrž, navyše máte každé z tlačidiel "pod palcom"
- Programovateľné tlačidlá – každé z tlačidiel je plne programovateľné vďaka softvéru Synapse
- Nabíjací dok – keď potrebujete nabiť myš alebo ju len odložiť v nečinnosti, tak plne využijete nabíjací dok, ktorý je zároveň aj bezdrôtovým vysielacom
- Synapse – nie je to len štandardný konfiguratívny softvér, ktorý vám pomôže nastaviť každú

vlastnosť myši tak, aby vám presne vyhovovala a mohli ste myš používať podľa priani

DIZAJN

Na prvý pohľad robustná herná myš s ešte robustnejším príslušenstvom. Po bližšom preskúmaní perfektne ergonomicky tvarovaná myška, ktorá padne presne do ruky. Palec sedí presne na tlačidlách, ukazovák a prostredník na ľavom a pravom tlačidle ako uliate. Prstenník na opierku spolu s malíčkom, ktorý je čiastočne aj na podložke. Keďže má myš tvar hrušky, drží sa v dlani dobre a pohodlne.

Na ľavej strane myši nachádzame 12 MMO programovateľných podsvietených tlačidiel, ktoré sa ovládajú palcom. Vrchná časť obsahuje dokopy päť tlačidiel – ľavé, pravé, koliesko myši, dve tlačidlá za kolieskom a lesklé logo Razer.

Spodná časť myši obsahuje zapínacie tlačidlo, 4G senzor umiestnený približne uprostred myši a konektory na nabíjanie. Podložky sú tri a rozmiestnené v rohoch myšky tak, aby sa zabezpečila čo najlepší

kľzavosť.

V prednej časti je microUSB konektor. Po pripojení kábla môžete z bezdrôtovej myši v momente spraviť drôtovú. Ten istý microUSB kábel sa používa aj na nabíjací dok. Je špeciálne tvarovaný, aby dizajnovy pasoval aj do myši, aj do doku.

Myš je zhotovená z čierneho matného plastu, dierkovaných kovových otvorov v prednej časti a jednej pogumovanej časti, ktorá slúži na uchopenie najmenšieho prsta. Celkovo je dizajnovy tvarovaná v tvare hrušky s agresívnym výzorom prednej masky. Vyzerá tak elegantne a spolu s podsvieteným kolieskom a dvanástimi tlačidlami aj zaujímavo.

TEST

Po pripojení doku k počítaču a zapnutí myši sa nám za niekoľko sekúnd objavila ponuka inštalovať Razer Synapse. Inštalácia prebiehala pomerne dosť pomaly aj napriek rýchlemu internetu. Po inštalácii bolo potrebné reštartovať PC. Pre používanie Synapse bolo potrebné prihlásiť sa alebo registrovať. Po prihlásení sa nám sprístupnil softvér na konfiguráciu myši. V tomto softvéri bolo možné upraviť doslova každú vlastnosť myši.

Napríklad možnosť podsvietenia kolieska a dvanástich tlačidiel na akúkoľvek farbu a intenzitu výberom zo 16,7-milióna farieb na stálo alebo nechať farby cirkulovať do kruhu. Pri takej drahej myši sme očakávali aj podsvietenie Razer loga umiestneného v hornej zadnej časti myši. Ďalej môžete priradiť akúkoľvek činnosť na každé tlačidlo myši, vytvoriť makrá či rôzne profily.

Myš zaznamenáva aj pohyb, klikanie, náklon a ďalšie informácie, potom to sprístupní v prehľade softvéru. Môžete si tak pozrieť, kde ste sa pohybovali v hre, čo ste stlačili a hlavne koľko raz. Tieto štatistiky sú zaujímavé, nakoľko vám sprístupnia informácie, o ktorých ste bez nich mohli len hádať.

Počas testu sa nám s myšou hrali pohodlne RPG, RPS aj MMO hry. Vďaka makrám bolo možné nastaviť rôzne akcie v hrách. Napríklad po vystrelení z pušky prepnúť na pištoľ a vystreliť ďalšiu ranu, a to všetko len v zlomu sekundy. V MMO hre bolo možné navoliť si útoky, obrany a rôzne kombá, čo taktiež značne

urýchlilo postup v hraní hry.

Výdrž batérie do dvadsať hodín nepretržitého hrania je silná a nám vydržala myš poriadne dlho (cca 16-hodín). Vďaka možnosti pripojenia USB kábla do myši, a tak z nej spraviť drôtovú, je hranie naozaj bez obmedzení. Pri hraní nám myš prišla ľahšia a dobre vyvážená. Nemali sme problém s jej uchopením ani po dlhom hraní.

Jej kľzavosť bola slušná a senzor reagoval výborne. Odozva myši bola naozaj hyperrýchla, ako sa píše aj v jej vlastnostiach. Hlučnosť spínačov bola primerane dobrá, takisto ako aj tvar dvanástich tlačidiel na palci.

Senzitivita do 8200dpi bola naozaj dobrá. Po jej nastavení sme hýbali s myšou len niekoľko milimetrov a jej pohyb bol aj tak plynulý a rýchly ako aj s menším rozlíšením.

Myš mala problém s prijímaním signálu z doku, ak bol vzdialený viac ako 25cm. Vtedy občas vypadávalo spojenie a myš sekala. Po posunutí vysieláča bližšie sa tento neuh odstránil.

Softvér Synapse nebol dobre vyladený na OS Windows 8.1. Často sa nám stalo, že program spadol ihneď po jeho zapnutí pri štarte Windowsu. Taktiež nefungovali dobre štatistiky hrania hier, kde sa zobrazoval len počet kliknutí

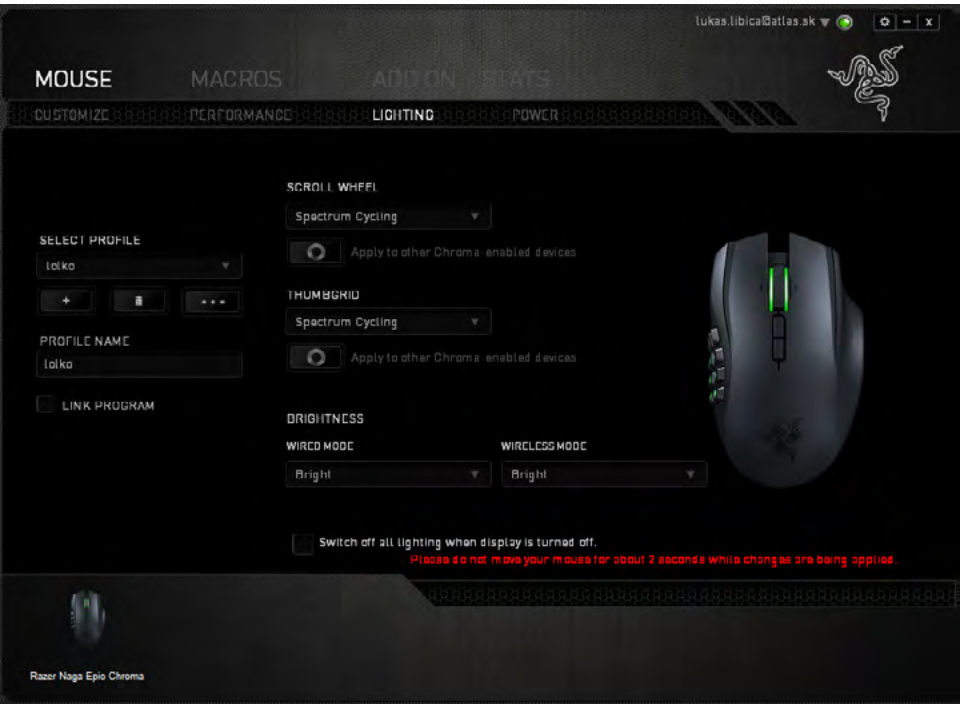


a ostatné informácie sa nezobrazili.

VERDIKT

Razer Naga Epic Chroma je prémiová myš pre tých najnáročnejších hráčov. Ergonomický tvar, možnosť bezdrôtovej aj drôtovej komunikácie a obrovské množstvo nastavení tlačidiel dokopy vytvárajú výborný celok. Podpora Synapse pridáva ďalšie plus na hodnotu tejto myšky. Vďaka dvanástim tlačidlám na ľavej strane je myš určená predovšetkým pre hráčov MMO hier. No na svoje si prídu aj hráči ostatných žánrov. Kto má peniaze na kúpu tejto myši, určite bude spokojný. No a tým ostatným radíme buď našetriť, alebo zvoliť lacnejšiu variantu, alebo aj inú značku.

Lukáš Libica



Trust ELVII

Stolný mikrofón v retro štýle

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena : 17,99 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn

- cena
- lacné materiály

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ mikrofónu: dynamický

Frekvenčný rozsah: 50Hz – 16kHz

Impedancia: <2,2Ω

Výška: 16cm

Priemer základne: 8cm

Hmotnosť: 152g



Holandský výrobca Trust je známy predovšetkým vďaka rôznym počítačovým perifériám a doplnkom. V dnešnej recenzii si predstavíme produkt z portfólia stolných mikrofónov s označením ELVII.

DIZAJN A PREVEDENIE

Hneď v úvode nadšenie, potom prichádza sklamanie. Asi tak by sa dalo opísať prvé zoznámenie s ELVII-m. Zrejme najväčším lákadlom na tomto stolnom mikrofóne je jeho retro dizajn, zapadajúci do 50.-tych a 60.-tych rokov 20. storočia.

Mikrofón je vysoký asi 16cm a je upevnený na kruhovej základni s priemerom 8cm. Jeho hmotnosť je približne 152g. Z toho sa dá vyustiť, že mikrofón bude plastový.

A to doslova.

Na materiáloch sa šetrilo, kde sa len dalo, a výsledkom je dizajnový nádherný mikrofón, avšak vyhotovený z otrasného plastu.

K pripojeniu mikrofónu slúži opletený kábel s dĺžkou 1,8m, ktorého farba je trochu netradičná – červená. V hornej časti sa nachádza čierne tlačidlo, slúžiace ako mute.

BALENIE

Balenie obsahuje len to najnutnejšie, a to mikrofón, technickú dokumentáciu a akúsi jack rozvojku pre pripojenie mikrofónu a slúchadiel zároveň.

MOŽNOSTI PRIPOJENIA

V balení nájdete malú brožúrku, ktorá vám napovie, aké máte možnosti pripojenia mikrofónu. Prvou z možností je, že mikrofón pripojíte k vášmu počítaču alebo k notebooku do mikrofónovej zdierky priamo. Avšak novšie notebooky majú mikrofónovú a slúchadlovú zdierku spoločnú, preto pre druhú možnosť pripojenia stačí použiť príbalenú rozvojku, tú zapojiť do notebooku a do nej následne môžete pripojiť nielen mikrofón, ale

aj slúchadlá.

VERDIKT

Z technického hľadiska, Trust ELVII je založený na princípe dynamického mikrofónu s guľovou smerovou charakteristikou schopnou prijímať zvuk zo všetkých strán. Frekvenčný rozsah mikrofónu je 50Hz – 16kHz s impedanciou <2,2Ω. Úprimne, pre potenciálnych kupcov môže byť úplne jedno, či je mikrofón kondenzátorový alebo dynamický, či má taký alebo onaký rozsah, pri odporúčanej cenovke – 17,99€ o žiadnej extra kvalite nemôže byť ani reč. Väčšina ho aj tak využije nanajvýš na skypeovanie alebo na inú hlasovú komunikáciu a na tieto účely Trust ELVII úplne postačuje po každej stránke. Najväčším sklamaním je jeho lacno pôsobiace plastové prevedenie. Pri danej cenovke by si aspoň mikrofónová časť zaslúžila ak nie hliníkovú, tak aspoň oceľový povrch.

Miroslav Konkol'

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

GREY GOO JE REAL-TIME STRATÉGIA (RTS) KOMBINUJÚCA KLASICKÉ STRATEGICKÉ MECHANIZMY S VYVÁŽENÝM BOJOVÝM SYSTÉMOM S DŮRAZOM NA ROZHODOVANIE. OCITÁTE SA UPROSTRED STRATEGICKÉHO BOJA O PREŽITIE A KONECKONCOV TAKISTO O NADVLÁDU NAD PLANÉTOU ECOSYSTEM 9. JE TO UŽ STOROIA, O UDSTVO PRVÝKRÁT OPUSTILO ZEM. VŠETKY FORMY ŽIVOTA V MLIE NEJ DRÁHE SA VYVINULI SMEROM K VNÚTORNÉMU KUDU. POTOM ALE DOŠLO K MUTÁCII. ZÁHADNÝ ORGANIZMUS VYŠIEL NA POVRCH, AVŠAK NA NERASTNÉ SUROVINY BOHATEJ PLANÉTY ZNÁMEJ AKO ECOSYSTEM 9, ABY SKONZUMOVAL VŠETKO, NA O NARAZÍ. VELTE JEDNEJ Z TROCH UNIKÁTNÝCH FRAKCIÍ: UDIA AKO MAJSTRI OBRANNÝCH INFRAŠTRUKTÚR. BETA, HRDÁ A VŠESTRANNE NADANÁ MIMOZEMSKÁ RASA. A KONE NE GOO, O JE TAJOMNÁ, VYSOKO MOBILNÁ FORMA ŽIVOTA. BOJUJTE ZPOZA MASÍVNEHO OPEVNENIA, ÚTO TE ZO STRATEGICKY ROZMIESTNENÝCH ZÁKLADNÍ ALEBO POHL TE SVOJICH NEPRIATE OV JEDNÉHO PO DRUHOM. PAMÄTAJTE ALE NA TO, ŽE VOLBY U INENÉ NA BOJISKU MAJÚ VPLYV NA TO, I VÁS AKÁ SLÁVNE VÍ AZSTVO ALEBO BOLESTIVÁ PORÁŽKA.

GREYGOO

1. CENA PC GREY GOO
2. CENA PC GREY GOO
3. CENA PC GREY GOO



Playman

Súťažte na www.gamesite.sk

ASUS N551J

Ultrabook bez liposukcie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena : 889 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ IPS displej
+ chladenie
+ dizajn
+ zhotovenie
+ výkon
+ zvuk

- DVD namiesto
BD

ŠPECIFIKÁCIE:

Technické špecifikácie
CPU: Intel® Core™
i7 4710HQ
Čipová sada: Intel
HM86 Express
Pamäť: 12GB
DDR3L 1600MHz SDRAM,
2 × DIMM pántica na
rozšírenie do max.
16 GB SDRAM
Displej: IPS FHD
(1920×1080)
Grafika: NVIDIA®
GeForce® GTX850M
2GB DDR3
Úložný priestor:
1TB+24GB SSD
Čítačka kariet:
3 v 1 čítačka (SD/
SDXC/MS/MS Pro/
MS Pro Duo/MMC)
Sieťové pripojenie:
802.11 a/b/g/n (WiDi),
10/100/1000/Gigabits
Base T Podpora BT 4.0
(kombinovaná karta
WLAN + BT 4.0)
Rozhranie: kombinovaný
zvukový vstup, 3 × USB
3.0, LAN konektor,
HDMI, mni play Port
HD Webová kamera
Batéria: 6 článkov
5200mAh 56Whrs
Rozmery: 383×255×28
~31.5 mm (Š×H×V)
Hmotnosť: 2.7kg (so
6-článkovou batériou)

HODNOTENIE:

95%



ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Vybrať si notebook nemusí byť až také ľahké, napriek tomu, že je na trhu množstvo modelov od desiatok výrobcov. Nájst' kompromis medzi výkonom, vzhľadom a hlavne cenou je neraz záležitosťou dlhého pátrania na internete. Spoločnosť Asus prináša univerzálny notebook N551J. Ide o nástupcu úspešného multimediálneho modelu N550J. Nebudete sa hanbiť za jeho elegantný a moderný vzhľad ani za výkon a zapôsobí aj po spustení hudby, a to vďaka reproduktorm renomovaného výrobcu Bang & Olufsen, ku ktorým je dokonca pribalený aj malý subwoofer.

HLINÍKOVÝ ELEGÁN

N551J by sa dal opísať ako veľmi pekný ultrabook so širšími krivkami,

čo mu rozhodne nevadí a pristane. Váha 2,7kg je pri 15,6-palcovom displeji taktiež v norme, najmä ak ju má na svedomí hlavne použitý materiál, ktorým je hliník. Je z neho vyrobené vrchné veko, boky, ako aj kryt klávesnice. Vzhľad pridáva body aj podsvietené logo Asus a kruhové brúsenie na veku. Odtlačkom sa síce nevyhnete, no stačí ich jemne pretrieť a sú preč. Väčší priestor umožňuje taktiež lepšie chladenie a aj pri záťaži sme nepocíťovali žiadne nepríjemné teplo, len mierne zahrievanie krytu klávesnice. Hliník si plní svoju úlohu na jednotku. Elegantly sú vyriešené aj reproduktory, ktorých mriežky skrýva bodkovaný vzor v rohoch klávesnice a pravé otvory sú viditeľné až pri bližšom pohľade. Nenápadné sú aj signalizačné diódy. Každú funkciu (zapnutie, činnosť harddisku)

predstavujú štyri miniatúrne bodky umiestnené pod touchpadom a sú také jemné, že nerušia ani v tme či pri sledovaní filmu.

DO VOZA AJ DO KOČA

Pekný zovňajšok by stačil málokomu, a preto sa rovnakej pozornosti dostalo aj vnútorným komponentom. Srdcom je procesor Intel Core i7-4710HQ s účtyhodným výkonom a taktom jadier až 3,5GHz. Keďže má byť N551J univerzálnym nástrojom, silný procesor by v hrách nestačil. Preto sa v útrobach skrýva grafická karta nVidia GeForce GTX 850M s 2GB pamäte. Nestačí? A čo tak 12GB operačnej pamäte k tomu. V tejto zostave si už naozaj užijete okrem práce aj plnohodnotný hráčsky zážitok. Ukladanie dát prebieha na terabajtový disk doplnený

o 24GB SSD, ktoré zabezpečuje rýchly štart systému a najpoužívanejších aplikácií. Po stránke konektivity je notebook vybavený štandardne. Po stranách tak nájdeme HDMI a Mini Display port, 3 × USB 3.0, LAN konektor, 3,5mm jack a jack pre subwoofer, čítačku SD kariet, Kensington a konektor napájania. Miernym sklamaním, najmä pri zameraní na zábavu, je DVD mechanika. Bluray by sme ocenili omnoho viac.

PRIŠIEL SOM, VIDEL SOM, POCUL SOM

Bezpochyby jedným z hlavných faktorov výberu je aj typ a rozlíšenie displeja, pretože ten si v notebooku len tak nevymeníte. Asus pri N551J nenechal nič na náhodu a použil výbornú kombináciu matného IPS panelu s rozlíšením 1920×1080 bodov. Pri 15-palcovej uhlopriečke je raster jemný a vďaka typu panela sú výborné aj pozorovacie uhly a podanie farieb. Čo však púta pozornosť aj pri vypnutom stave, je logo Bang & Olufsen ICEpower®. Ide o technológiu od renomovaného výrobu, ktorý má takmer storočnú tradíciu. Výsledkom je samostatné napájanie audiokomponentov a 11W zvukový zosilňovač, čím sa docielil výborný zvukový prejav. Pre jeho doladenie podľa individuálnej predstavy slúži softvér MaxxAudio® Master od spoločnosti Waves. Skutočne nejde len o marketingové lákadlá a snahu zavádzať zákazníka, ale ich kvality oceníte ako pri počúvaní cez reproduktory či slúchadlá, tak aj cez jeden z výstupov. Netradičným bonusom je pribalený kompaktný subwoofer. Niežeby to bolo nutné, no po kratšom nastavení ekvalizéra sa dopracujete k výraznejším basom, vyžadovaným hlavne pri hrách a sledovaní filmov.

NIELEN NA ZÁBAVU

Každý hráč však občas potrebuje aj pracovať, napísať referát či recenziu na notebook a základom pre pohodlnú prácu je kvalitná klávesnica. Klávesy N551J sú jemne vyvýšené a dobre hmatovo rozoznateľné, rozloženie je štandardné, takže písanie je intuitívne a nie je potrebné si dlho zvykať. Ich pohyb je presný a istý, a to bez výraznej vôle. Navyše je celá klávesnica podsvietená bielou farbou. Intenzita sa nastavuje v troch úrovniach, ale pri svetle ju pre lepšiu čitateľnosť odporúčame úplne vypnúť. S touchpadom sa pracuje rovnako dobre. Je priestorový a príjemným povrchom

a chválime aj možnosť používania gest. Pri scrollovaní stránok tak nemusíte otravne hľadať kúsok plochy na kraji, ale stačí položiť kdekol'vek dva prsty a pohybovať sa nahor a nadol. Rovnaký princíp sa využíva napríklad aj pri približovaní a navyše si pomocou aplikácie viete gestá aj rozlične upravovať.

Výdrž batérie sa pohybuje v rozmedzí necelých dvoch hodín pri intenzívnej záťaži až do takmer piatich, samozrejme, pri rozumnom pracovnom nasadení. Navyše v pohotovostnom režime by podľa údajov výrobcu mal vydržať dva týždne, ale to sa nám už otestovať nepodarilo.

VERDIKT

Asus N551J prináša skvelý dizajn odkúkaný od ultrabookov, no bez nutnosti obmedzovania sa vo výkone. Poslúži ako na cestách, tak aj doma



ako plnohodnotná náhrada desktopu. Výborné zhotovenie a ešte kvalitnejší zvukový prejav nie je stále v segmente notebookov štandardom, a preto sme radi, že sa na trhu objavil ďalší prírastok. Pár múch sme, samozrejme, našli, avšak ak ho vnímame ako celok, spĺňa presne to, na čo je určený. Všestranný a moderne vyzerajúci multimediálny notebook.

Róbert Babej-Kmec



NZXT H630

Veľký, väčší, najväčší, ultra!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena : 130 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie
+ chladenie
+ možnosti rozšírenia

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Veľkosť: Ultra Tower

Šachy:

5,25" x 2, 3,5" x 8, 2,5" x 2

Rozmery:

245 mm (Š)

547 mm (V)

5678 mm (H)

Podpora MB: ITX, Micro-

ATX, ATX, XL-ATX, EATX

(347mm x 272mm)

Sloty: 9

Elektronika: 1 x Audio /

Mic, 2 x USB 2.0, 2 x USB

3.0, SD Card Reader With

SDHC & SDXC Support

I/O Panel LED On/Off

Hmotnosť: 14kg



zástup deviatich šacht pre karty a na spodku priestor pre zdroj. Umiestnenie zdroja dole je lepšie pre odvod tepla a celkovú hlučnosť počítača, keďže má na kraji aj na spodku vlastný vetrací otvor, neovplyvňuje ho teplo vychádzajúce z počítača, ktoré je odvádzané ventilátorom na vrchnej strane. Na spodku nájdeme aj dve ľahko vysúvateľné mriežky, ktoré majú za úlohu zachytávať prach, čím zľahčujú čistenie počítača. Dvojicu ventilátorov uzatvára obrovská "vrtuľa" na prednej strane počítača, ktorá nasáva cez nenápadnú štrbinu pod prednou stenou. V kombinácii s mnohými vetracími otvormi je o prúdenie vzduchu v stroji postarané.

JEDNODUCHÝ, ELEGANTNÝ, KOVOVÝ

Spoločnosť NZXT je v kruhoch stavania počítačov často skloňované meno. Či už hráčom alebo dizajnovým nadšencom prináša kombináciu tichej, dobre odvetranej a elegantnej škatule pre počítače každého druhu. Dnes sa pozrieme na exemplár H630, ktorý razí svoju cestu kategóriou ultra tower počítačov, vyznačujúc sa najväčšími rozmermi a často najväčším výkonom, ktorý musí byť patrične odvetraný.

PRVÉ DOJMY

Dostala sa nám po ruky obrovská kartónová škatuľa ukrývajúca obdobne veľkú H630. Jednému človeku je ťažko vôbec nejako šetrne rozbaľiť produkt. Na pomery bežného používateľa sú rozmery obrovské, no tí skúsenejší vedia, že to má čosi do seba.

Ako je pri NZXT zvykom, nemožno čakať nič extravagantné. Výrobca opäť raz stavil na jednoduchý vzhľad s použitím kvalitných materiálov a s podtónom luxusu. Prednú stranu zdobia len dve šachty pre mechaniky a jemný dizajnový prvok na vrchu (nie, bohužiaľ, neotvára sa to). Na kraji nás čaká nádielka portov v podaní 4 x USB, audio in, audio out a čítačky kariet. Na vrchnej strane sú zapustené dve napájacie tlačidlá (zapínanie a reset). Na bokoch toho výrobca veľa nenavymýšľal, či už hore alebo na stranách, opäť len jednoduchosť prepletená s kovovým prevedením.

O niečo akčnejšie to už vyzerá vzadu, kde nám cez mriežku presvitá charakteristický biely ventilátor s logom NZXT. Pod ním nájdeme

ČO SA SKRÝVA V ÚTROBÁCH

Či už skladáte herné delo alebo server, priestoru máte do aleluja. V prednej časti na vás čaká 8 modulárnych šacht pre 3,5-palcové pevné disky, ktoré sú na bočnej stene doplnené o dve, 2,5-palcové SSD sídla. V prípade náročného odvetrávania či vodného chladenia vám pomôže až 10-výstupový rozbočovač pre chladiace prvky na zadnej stene. Umožňuje vám to navrhnuť si chladiaci systém podľa seba, využívajúc vetracie štrbiny v prednej, spodnej, vrchnej a zadnej stene.

PODPORA

Štrnásť kilogramový obor nemá problém poňať väčšinu bežných komponentov, zvláda matičné

dosky ITX, Micro-ATX, ATX, XL-ATX, EATX (347mm x 272mm) osadené grafickou kartou až do dĺžky 35,4cm. Pochodíte teda s takmer každou bežnou matičnou doskou a problém nebude ani s high-end grafikami.

TICHÝ A KLDNÝ

Veľké rozmery majú svoje výhody, nielenže sa vám tam zmestí kopa komponentov, zároveň ich vďaka pokročilej technológii vetrania a dostatku priestoru možno hravo skrotiť na rozumnú teplotu. Výrobca ráta aj s vodným chladením, ktoré je vhodné pre výkonné systémy, ktoré aj pri extrémnej záťaži udrží relatívne potichu a nebudete mať pocit, že vaša skrinka či chvíľu vzlietne. Hlučnosti sa snažia zamedziť i vystužené steny a zakryté vetráky na prednej a vrchnej stene.

ROZUMNÁ KABELÁŽ

Zabudnite na gumičky a hadíky a na množstvo káblov poprepletaných medzi komponentmi. Správny "ultra" stroj by mal predsa i nejak vyzerat' i po otvorení. NZXT to rieši membránami na vnútorných stenách, umožňujúcimi skryť kabeláž na odvrátenú stranu škatule. Vznikne nám tak stroj, ktorý je nielen efektívne usporiadaný, ale zároveň vyzerá štýlovo a necháva nám skvelý prístup ku všetkým komponentom.

MINIMUM SKRUTKOVANIA

Ako je pri takýchto exemplároch zvykom, výrobca sa snaží čo najviac zjednodušiť prispôbovanie skrinky vlastným potrebám. O tom svedčí napríklad systém uchycovania pevných diskov, ktorý využíva



priložené kliečky na disky namiesto skrutiek. Teda stačí stlačiť plastové záchytky a pevný disk je vonku. Podobný systém tentoraz postihol i DVD mechaniky, ktoré sú uchytené pomocou klipsne. Skrutkovač nechajte v zásuvke!

VYHOTOVENIE

K nám sa na otestovanie dostavila elegantná čierna, NZXT však nezabúda na priaznivcov niečoho mierne extravagantnejšieho v podaní lesklej bielej v kombinácii s čiernymi plastovými prvkami, ktoré na bielej skrini vyzerajú skvele. Ved' posúďte sami!

VERDIKT

Ak vás skrinka zaujala a myslíte si, že pre svojho dravca potrebujete niečo extra, a to nielen, čo sa týka rozmerov, ale aj rozumným chladením, H630 je skvelá voľba. Nielenže je pripravená na všetky možné kombinácie a úpravy, zároveň udrží rev komponentov v sebe vďaka vystuženým stenám a rozumne umiestnenému vetraniu. Jediným háčikom je, samozrejme, cena, ktorá sa pohybuje približne na úrovni 130€, čo je za skrinku celkom slušná páľka.

Eduard Čuba



Creative SoundBlaster Inferno

Pohodlné slúchadlá aj na dlhé herné seansy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 50 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + odnímateľný, ohýbný mikrofón
- + ovládanie na kábli

- dizajn

ŠPECIFIKÁCIE:

Technické špecifikácie:

Konektor: 3,5mm

stereofónny vstup

Frekvenčný rozsah:

20 Hz ~ 20 kHz

Čitlivosť: 115±3dB/mW

Impedancia: 32 Ohmov

Ovládače zvuku:

40mm FullSpectrum

Rozhranie: 3,5mm

stereofónny vstup

Hmotnosť: 200g

Typ mikrofónu:

Kondenzátorový

s potlačením

okolitého hluku

Odpojiteľný: Áno

Frekvenčný rozsah:

100Hz ~ 15kHz

Impedancia: <2,2

kiloOhmov

Čitlivosť: 40±3dB V/Pa

Kompatibilita:

PlayStation® 4/

Xbox One/iOS/

Android – (3,5mm

Analog Connectivity)



SoundBlaster je známa značka pre všetkých hráčov a fanatikov značky Creative. Inferno je ďalší hráčsky headset, ponúkajúci osvedčenú kvalitu a primeranú cenu pre priaznivcov akčných či menej akčných hier, a pre hráčov využívajúcich komunikáciu. Pomôže im pri tom plne ohýbateľný mikrofón.

PRVÉ DOJMY

Po rozbalení sčasti priehl'adnej, do čierno-červena ladenej škatule nachádzame uchytené slúchadlá,

káblík na rozbočenie mikrofónu a slúchadiel, mikrofón a informačné brožúry. Na balení sú zobrazené základné informácie s obrázkovými popismi a príslušenstvom.

TECHNOLÓGIE

■ 40mm meniče – neodýmové magnety majú dobré zvukové vlastnosti a ich kvalita a veľkosť je optimálna vzhľadom na rozmery slúchadiel

■ Odpojitel'ný mikrofón – samostatne

pripojitel'ný mikrofón, ktorý je plne ohýbateľný, a tak si môžete prispôbiť jeho vzdialenosť a tvar; keď mikrofón nepotrebuje, jednoducho ho odpojíte

■ Ovládanie priamo na kábli – ovládanie hlasitosti, vypínač mikrofónu a možnosť prichytenia na oblečenie, to všetko obsahuje hlasový ovládač na kábli

PRIPOJITELNOSŤ

Slúchadlá sa dajú pripojiť len



štvorpólovým, 3,5mm audio jackom. Zaist'ujú si tak širokú kompatibilitu s hracími konzolami, tabletmi, smartfónmi a ostatnými modernými zariadeniami. Pribalený kábel, ktorý má pripojenie na mikrofón a slúchadlá, pomôže pri pripojení zariadeniam, ktoré majú trojpólové konektory.

DIZAJN

Dizajn v sebe spája široký podlhovastý most s oválnymi a podlhovastými, 40mm meničmi. Takmer 85 % slúchadiel je

spracovaných matným čiernym plastom a zvyšok tvorí lesklý červený plast, ktorý je použitý na meničoch. Na oboch meničoch nájdeme ešte lesklé logo SoundBlaster. Náušníky sú pohodlné a dostatočne mäkké, ich vnútro je potiahnuté opäť červenou sieťovinou.

V červenej farbe je aj audio kábel, ktorý je pripojený k slúchadlám na pevno, nachádza sa na ňom aj ovládanie hlasitosti a mikrofónu v čiernej farbe s logom Creative. Pripojitel'ný mikrofón čiernej farby je plne ohýbný, a tak si ho môžete nastaviť podľa vlastnej potreby do akejkoľvek polohy.

TEST

Hráčske slúchadlá sme testovali hlavne pri hraní hier. Ako je uvedené, majú mať detailný zvuk a má byť počut' každý pohyb nepriateľa, a to vďaka kvalitným meničom. Nám skôr prišla kvalita zvuku viac obyčajná. Menej výrazné basy nás nevtiahli do deja akčných hier tak, ako sme si predstavovali. Samotný zvuk bol nevýrazný, nič špeciálne. Mikrofón sme si obľúbili, pretože bol veľmi dobre prispôsobitel'ný. Keď sme práve nehrali hry, zavádzal nás a museli sme ho odpojiť. Jeho kvalita bola však slušná, šum

nebol veľký a pokrýval dostatočne široké okolie. Pri komunikácii cez TeamSpeak nás bolo počuť zrozumiteľne a hlasno.

Pri dlhšom hraní nás náušníky neotlačali a vďaka širokému pohodlnému mostu s ľahkou konštrukciou nás slúchadlá tlačili len mierne. Oválny tvar náušníkov bol pre uši pohodlný, no uši sa nám pod ich zovretím dosť potili.

Hlasitosť slúchadiel bola dostatočne dobrá a detailná aj pri vysokých hodnotách.

VERDIKT

Inferno sú slúchadlá určené predovšetkým pre hráčov. Sú pohodlné aj po dlhom hraní, a hlavne majú skvelý mikrofón vhodný na tímovú komunikáciu. Kvalitou zvuku neohúria, no postačujú. Cena 50Eur je prijateľná, i keď konkurencia môže ponúknuť ešte lepšiu kvalitu či dizajn, ktorý je v tomto prípade nevýrazný. Slúchadlá sa dajú použiť aj na pozeranie filmov alebo na počúvanie hudby a navyše na rôznych zariadeniach, čo zvyšuje ich použiteľnosť.

Lukáš Libica



Lenovo Yoga 3 Pro

Šperk medzi notebookmi

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena : 1250 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + QHD+ IPS panel
- + konštrukcia
- + výdrž batérie

- nízky výkon
- široký rám displeja
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core

M 5Y70@1,1 GHz (2,6
GHz TurboBoost)

RAM: 8192 MB, DDR3L

Grafická karta:

Intel HD5300

Displej: 13.3 palca

16:9, 3200 x 1800

SSD: 512 GB M.2

Konektory: 2x USB 3.0,

Mini HDMI, 1x USB

2.0, čítačka pamäť.

kariet, Combo Jack

Veľkosť:

12,7 x 330 x 228,6
(V x Š x H) [mm]

Hmotnosť: 1.19 kg

Batéria: 44 Wh

LiP, 4 články

HODNOTENIE:

85%



Nový konvertibilný Ultrabook, patriaci do rodiny Yoga, s najnovším procesorom od Intelu, s vynikajúcim displejom, nízkou hmotnosťou a hrúbkou úctyhodných 12,7 mm. Je skutočne taký skvelý, ako vyzerá?

ÚVOD

Notebook k nám prišiel v luxusne vyzerajúcej škatuľke, v ktorej sa okrem napájacieho adaptéra, dôležitých dokumentov a samotného notebooku nenachádzalo prakticky nič.

Na prvý pohľad vyzerá notebook skutočne luxusne, k čomu prispievajú aj pánky displeja, ktoré pripomínajú skôr drahé hodinky než pánky. Podsvietená klávesnica je samozrejmosťou, ako aj dotykový 13,3" IPS panel s brutálnym rozlíšením 3200 x 1800.

Keďže ide o najmodernejší Ultrabook, nesmie chýbať ani nový procesor od Intelu (s kódovým označením Broadwell), ktorý

je vyrábaný 14 nm výrobným procesom. Batéria je, samozrejme, pri takomto zariadení dost' dôležitý prvok, a preto výrobca do štíhlej Yogy "napchal" batériu s výdržou 7 hodín.

Ako bonus notebook váži iba 1,19 kg – vďaka svojej nízkej hmotnosti sa stáva ideálnym spoločníkom na cesty a rozhodne sa netreba obávať bolesti chrbta z nadmernej záťaž.

HARDVÉR

V jadre notebooku sa nachádza nový dvojjadrový procesor Intel Core M 5Y70 s frekvenciou 1,1 GHz, s turbo frekvenciou 2,6 GHz a podporou HyperThreadingu. Asi najzaujímavejším parametrom procesoru bude nízke TDP 4,5 W!

Ďalej môžeme v notebooku nájsť 8 GB DDR3L pamäte, taktovanej na 1600 MHz, pretože však ide o typ DDR3L, pamäť je integrovaná na základnej doske a chýba akákoľvek možnosť výmeny či prípadného rozšírenia.

Ako úložisko slúži 512 GB M.2 SSD od Samsungu, udávaná rýchlosť seq. čítania je slušných 540 MB/s, rýchlosť náhodného čítania je nižšia – 95 MB/s, rýchlosť udávaného seq. zápisu sa pohybuje na úrovni 365 MB/s, náhodný zápis sa pohybuje okolo priemerných 90 MB/s

KONEKTOROVÁ VÝBAVA

Na ľavej strane notebooku sa nachádza napájací konektor, ktorý slúži zároveň ako USB 2.0, USB 3.0 konektor, Mini-HDMI a čítačka pamät'ových kariet. Na pravej strane sa nachádza druhý USB 3.0 a combo-audiojack. Po konektorovej stránke je Yoga pomerne chudobná, radi by sme uvítali viac portov USB a redukciu USB-RJ45 (Lan).

SPRACOVANIE

Celé telo je vyrobené z hliníka, vďaka čomu je rám notebooku pomerne tuhý a netrpí takmer žiadnym prehýbaním v oblasti displeja či klávesnice. Vnútorňa strana notebooku má pogumovaný

povrch pre príjemnejšie držanie v režime tabletu, a tak sa netreba obávať šmýkania z rúk, povrch je príjemný na dotyk a nezostávajú na ňom žiadne odtlačky prstov.

Celý povrch displeja je pokrytý ochranným sklom, rám okolo displeja je podľa nás až zbytočne masívny, najmä na dolnej hrane, kde sa nachádza tlačidlo, "Domov".

Klávesnica s nízkym zdvihom je príjemná a pohodlná, po pár minútach zvyku sme nemali žiadne problémy s preklepmi. Absencia bloku F klávesov je však dost' nepríjemná, pre použitie F klávesov je vždy potrebné stlačiť kláves Fn.

Touchpad má príjemný povrch, stláčanie ľavého tlačidla po celej ploche je samozrejmosťou, no má určitú vôľu, a kvôli tomu pri používaní vydáva dost' nepríjemný zvuk. Rozmer touchpadu je ideálny a multi-dotykové gestá nie sú žiadnym problémom.

Na pravej hrane notebooku sa nachádzajú aj všetky tlačidlá: vypínač, ovládanie zvuku, Novo (system recovery), a tlačidlo na vypnutie automatického otáčania obrazu.

DISPLEJ

13,3-palcový IPS panel s rozlíšením QHD+ 3200 x 1800 je vynikajúci, podanie farieb je kvalitné, podsvietenie je rovnomerné a podanie čiernej je tiež výborné. Väčšina notebookových panelov s týmto rozlíšením má

obmedzenú obnovovaciu frekvenciu na 48 Hz, v tomto prípade sa však žiadne obmedzenie nekoná a panel funguje na 60 Hz. Inými slovami, displej je na jednotku a nenašli sme žiadne negatíva.

VÝKON A POUŽÍVANIE

Už samotné parametre notebooku naznačujú, že nepôjde zrovna o herné dielo, ale skôr o domáci notebook na prácu s dokumentmi či na prehliadanie webu. Preto sme sa rozhodli pre dve syntetické benchmarky – 3DMark Firestrike Extreme, ktorý otestuje grafický výkon, a Cinebench, ktorý otestuje procesor.

Ako môžeme vidieť, notebook skutočne veľa výkonu nezobral, moderné hry sme síce skúsili, no nezahrnuli sme ich do testu z dôvodu príliš nízkych FPS, ani na najnižších nastaveniach s rozlíšením 1366 x 768.

Jednoducho, ak máte záujem hrať hry, tak rozhodne od tohto notebooku nečakajte nič graficky náročnejšie ako Counter Strike 1.6.

Notebook aj napriek svojmu nízkemu TDP 4,5 W vyžaduje aktívne chladenie, pri bežnom používaní sa notebook zahrieva minimálne (väčšinu času je ventilátor vypnutý) a dosahuje teploty 35 – 40 °C, pričom základňa je chladná až vlažná. V záťaži je to však už iný príbeh, základňa notebooku sa zahrieva vcelku dost' výrazne, ventilátor beží po celý čas, no stále je príjemne tichý, ba takmer nepočuteľný, teploty sa pohybujú na úrovni 65 – 70 °C.



Nízky výkon sme však pocítili aj pri bežnom prehrávaní videí na internete, 720p nebol pre notebook žiaden problém, no 1080p už Core M dost' výrazne pocítil a zvládol video prehrať na maximálne 30 FPS, 1440p už však nezvládol prehrať vôbec.

BATÉRIA

Notebook spadá do kategórie ultrabookov a zároveň (keďže slúži aj ako tablet) je dôležitá vysoká výdrž batérie.

Preto sme počas testovania používali notebook na bežné činnosti s úsporným režimom a zapnutou WiFi. Počas testu sme surfovali po internete, pozerali film či pracovali v kancelárskom balíku Office. A výsledok? Výrobca udáva priemernú výdrž batérie na 7 hodín, nám sa však podaril krásny výsledok: 9 hodín aj 35 minút.

POUŽÍVATEĽSKÁ STRÁNKA

Notebook sa používa príjemne, zvukové podanie je vcelku slušné, napriek tomu, že dva reproduktory sú orientované na dolnú stranu. Tuhosť kĺbov displeja je ideálna, displej držia pevne, a v režime tabletu sa v nožičkách nachádza malý magnet, ktorý drží veko displeja priklopené, vďaka čomu nemá snahu otvárať sa. Klávesnica je pohodlná iba v polohe notebooku, v prípade polohy tabletu znižuje pohodlie držania, no to je celkom logické, a preto to ani neberieme ako zápor.

VERDIKT

Na záver by sme radi pochválili výrobcu za krásne spracovaný konvertibilný Ultrabook, ktorý je vhodný pre každodenné používanie, výkon je dostačujúci na bežné činnosti, no hranie hier je, "tabu", práca s grafikou vo PhotoShope tiež nie je žiadnym problémom vďaka 8 GB pamäte. Displej je, ako sme spomenuli vyššie, veľkou prednosťou notebooku a ulahodí aj tomu najnáročnejšiemu používateľovi.

Notebook však ani zďaleka nie je dokonalý, procesor je až príliš slabý na náročnejšie činnosti, a preto by sme ocenili výkonnejší typ. Konektorová výbava je tiež dost' chudobná, pretože zapojíte myš, externý HDD a už nič iné nepripojíte. Napokon sa dostávame k cene, ktorá je vyčíslená na 1250 €, čo sa nám zdá až príliš veľa.

Marcel Ilavský

Logitech Daedalus Apex G303

Hráčmi vytvorená, hráčmi milovaná

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 60 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ komponenty
+ kvalita

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozlíšenie: 200

– 12,000 dpi

Maximálna

akcelerácia: >40G*

Maximálna rýchlosť:

>300-palcov za sekundu*

*(testované na Logitech

G240 Gaming Mouse Pad)

USB odozva: 1ms

Výdrž: 20 miliónov klikov

Rozmery(V x Š x H):

115 × 65 × 37mm

Hmotnosť: 87g



Logitech nie je na poli herného príslušenstva žiaden zelenáč. Vie, čo sa takej dobrej myške patrí, no občas nezaškodí sa na to spýtať samotných používateľov. Spoločnosť Logitech sa rozhodla zapojiť do vývoja samotných hráčov v komunite eSports. Odpoveď bola jasná... výkonná a kvalitná, ľahká, ale odolná. Podarilo sa Logitechu toto pranie naplniť?

PRVÉ DOJMY

Drobná škatuľka, žiadne zbytočnosti, len myška a dokumentácia. Myška je uväznená v plastovom kryte a lemuje ju zmotaný kábel potiahnutý textíliou. Ako už napovedali špecifikácie, rozmery sú o niečo skromnejšie, ako tie, na ktoré sme pri herných myškách zvyknutí.

PRESNE DO RUKY

Jednou zo základných vecí pri vyberaní herného príslušenstva je pohodlie. Ruka musí dobre sedieť na myške, prsty musia sedieť

v prirodzenej pozícii, zápästie pohodlne podopreté a povrch neklzávy, no zároveň taký, na ktorom sa nám ruka nespotí. Toto všetko skombinovať s výkonnými komponentmi a štýlovým dizajnom, ktorý má jemné črty lietadla je vskutku umenie. Na rozdiel od väčšiny herných myšiek si hráči vyprosili menšiu a kompaktnú myšku, ktorá je len o čosi väčšia ako prenosné myšky k notebookom. Vyznačuje sa mierne neobvyklým sklonom, keďže je najhrubšia vzadu a potom už len šikmo skosená. Po pár hodinách používania si však človek zvykne a treba uznať, že je držanie myšky v ruke skvelé. Nechýbajú ani často používané opierky na palec či zápästie. Ako sa hovorí, v jednoduchosti je krása.

PEVNÝ STISK

15,6-palcový displej ponúka veľmi nízke rozlíšenie – 1366×768 pixlov, čo je na takýto veľký displej naozaj málo, a raster je viditeľný aj z väčšej vzdialenosti. Okrem

rozlíšenia displej zhadzuje aj použitý TN panel. Stretávame sa teda so zlými pozorovacími uhlami nevýraznými farbami. Je veľká škoda, že ASUS nepoužil IPS panel, ktorý by oba tieto neduhy vyriešil. Poteší aspoň dostatočný maximálny jas a kvalitná antireflexná vrstva. Displej podporuje až desať dotýkov súčasne, no občas som sa stretol s nekorektným rozpoznaním dotyku.

TLAČIDLÁ VS. JEDNODUCHOSŤ

Apex nie je žiadnou MMORPG odrodou a nájdeme tu "len" šesť programovateľných tlačidiel. Klasická kompozícia, pravé, ľavé, dve na boku, koliesko a prepínač DPI. Pod dvoma základnými sa skrýva nový systém napínania pružiniek, ktorý znižuje funkčnú vzdialenosť tlačidla. Teda váš prst precestuje menej, kým tlačidlo zareaguje a vaša odozva v hre bude o to rýchlejšia. Tlačidlá by podľa výrobcu mali zničiť 20-miliónov kliknutí, strojový test zvládli a tento počet kliknutí prirovnávajú k profesionálnemu hráčovi, ktorý

hráva desať hodín denne po dobu dvoch rokov, teda môžete sa tešiť na stovky spoločne nabehaných kilometrov.

TECHNOLÓGIE

Názvy typu Delta Zero vám asi veľa nepovedia. Chce tým byť povedané, že myška je osadená zatiaľ najvyšším optickým senzorom od Logitechu, ktorý chce svojím názvom naznačiť nulové omeškanie medzi pohybom a zaznamenaným pohybom. Vďaka priloženému softvéru sa vie myška lepšie prispôbiť na povrch. Svoje schopnosti vie využívať v rozpätí 200 až 12000 DPI. Citlivosť je nastaviteľná v rámci profilov pomocou prepínača DPI na myške. Rozpätie je dosť veľké na to, aby vyhovelo každému, či už potrebujete precíznosť alebo bleskové reakcie. Malé telo spojené s výkonnými komponentami zaznamená každý drobný pohyb a problém mu nerobí ani veľké zrýchlenie či trhavý pohyb.

VERDIKT

Za tento drobný kus skvelého hardvéru si výrobca pýta vzhľadom na konkurenciu astronomický peniaz. Šesťdesiat eur za optickú myš s tromi tlačidlami navyše je šesťnásobok toho, za čo sa dá zohnať jednoduchá myška s naoko rovnakými parametrami. Za kvalitu sa platí, no treba zvážiť, do akej miery je vo vašom prípade potrebné preplácať. Ak hľadáte malú, ale kvalitnú hernú myšku so skvelými parametrami, pohodlím pri používaní a neváhate si za to všetko priplatiť, Daedalus Apex G303 nemôže byť zlá voľba. Ak hrávate len občasne a hľadáte nejakú šikovnú myšku, radšej sa obzrite o cenovú kategóriu nižšie. Predsa len, aj za polovičnú sumu už máte kvalitnú hernú myšku.

Eduard Čuba



Logitech | G



ASUS Transformer Book Flip TP500

Kde urobili súdruhovia z Taiwanu chybu?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena :
neznáma

PLUSY A MÍNUSY:

- + Intel Core i7
- + veľká RAM
- + výdrž batérie
- + displej

- konštrukcia
- rozlíšenie displeja
- hlučnosť
- HDD
- predinštalovaný softvér od výrobcu

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i7 4500U @ 1,80GHz, TurboBoost 3GHz, TDP 15W
Grafická karta: Intel HD Graphics 4400
Operačná pamäť: 8GB DDR3
Veľkosť displeja: 15,6'
Rozlíšenie displeja a typ zobrazovacej technológie: 1366x768 pixlov, TN panel
Pevný disk: 1TB HDD Seagate
Konektory: 2 x USB 3.0, 1 x USB 2.0, HDMI, Ethernet, 3,5mm jack, čítačka pamätových kariet, zámkov
Konektivita: WiFi (a/b/g/n), Gigabit Ethernet, Bluetooth 4.0
Rozmery: 380x258x22cm
Váha: 2,1kg
Kapacita batérie: 3-článková, 48Wh
Operačný systém: Windows 8.1 64-bit

HODNOTENIE:
65%



Notebooky s dotykovým displejom a najlepšie s preklápacím alebo odnímateľným mechanizmom, ktorý v okamihu sekundy premení notebook na tablet. To bol pri uvedení operačného systému Windows 8 sen spoločnosti Microsoft. Vízia to bola pekná, no s odstupom času si aj Microsoft uvedomil, že na takúto revolúciu je priskoro a nový systém Windows 10 poteší konzervatívnych používateľov, ktorí sa inštalácii Windowsu 8 vyhýbali ako čert kríži. My sa v dnešnej recenzii pozrieme na zúbok notebooku ASUS Transformer Book Flip, ktorý je reprezentantom vízie Microsoftu.

BALENIE

Notebook vám dorazí v primerane veľkej škatuli, v ktorej okrem napájacieho adaptéra a obligátnych informácií o záruke nič iné nenájdete. Napájací adaptér je však vcelku nepraktický. Je konštruovaný podľa súčasných trendov, takže do elektrickej zásuvky zapájate priamo adaptér a nie iba prírodný kábel. Avšak samotný adaptér je väčších rozmerov a nie raz sa mi stalo, že v niektorých zásuvkách jednoducho nedržal a mierne sa iskrilo.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Základňa notebooku je kompletne vyhotovená z kovu. Ten zaručuje, že aj keď notebook uchyťte len jednou rukou, tak sa nedeformuje. Konštrukčne horšie je na tom mechanizmus preklápania displeja. Ten je síce funkčný, no z času na čas započujete mierne prasknutie pri preklápaní. Notebook má však konštrukčných nedostatkov viac. Zaraduje sa k nim napríklad labilný kĺb displeja. Kvôli nemu sa displej pri dotykovom ovládaní trasie, a vy tak strácate komfort pri používaní. Je treba taktiež spomenúť neprimerane hlučný chladič. Procesor a ani ďalšie komponenty sa síce neprehrievajú a základňa je aj pri plnej záťaži iba vlažná, no za cenu obrovskej hlučnosti. Ak by sa tomuto javu dostavilo len pri už spomínanej plnej záťaži, tak by to nebol až taký problém, no neraz sa mi stalo, že pri editovaní textových dokumentov sa chladič spustil na plné obrátky.

Notebook sa svojimi rozmermi neradí práve k trpaslíkom. S rozmermi 380x258x22cm sa zaraduje k tým väčším notebookom vo svojej kategórii. Veľmi nepríjemná pri používaní je najmä väčšia hĺbka notebooku, kvôli ktorej je klávesnica od hrany umiestnená ďalej, a tým pádom vás už spomínaná hrana „reže“ pri písaní. Váha tiež nespĺňa parametre tabletu, 2,1-kilogramu

je naozaj na takéto zariadenie celkom veľá. Možno keby ASUS mierne upravil rozmery, najmä už spomínanú hĺbku, tak by sa váha mohla znížiť o pár stoviek gramov.

Hrany notebooku sú vyhradené pre konektory a všetky hardvérové tlačidlá. V pravej hrane sa nachádza napájací konektor, Ethernet, HDMI výstup, USB 3.0 port a kombinovaný, 3,5mm jack. Ľavá strana obsahuje dva USB 2.0 porty, vypínacie tlačidlo, kolískové tlačidlo pre reguláciu hlasitosti a tlačidlo "Windows", ktoré je vyhotovené katastrofálne. Je len otázkou, kedy vám tlačidlo vypovie službu.

DISPLEJ

15,6-palcový displej ponúka veľmi nízke rozlíšenie – 1366x768 pixlov, čo je na takýto veľký displej naozaj málo, a raster je viditeľný aj z väčšej vzdialenosti. Okrem rozlíšenia displej zhadzuje aj použitý TN panel. Stretávame sa teda so zlými pozorovacími uhlami nevýraznými farbami. Je veľká škoda, že ASUS nepoužil IPS panel, ktorý by oba tieto neduhy vyriešil. Poteší aspoň dostatočný maximálny jas a kvalitná antireflexná vrstva. Displej podporuje až desať dotykov súčasne, no občas som sa stretol s nekorektné rozpoznávaním dotykom.

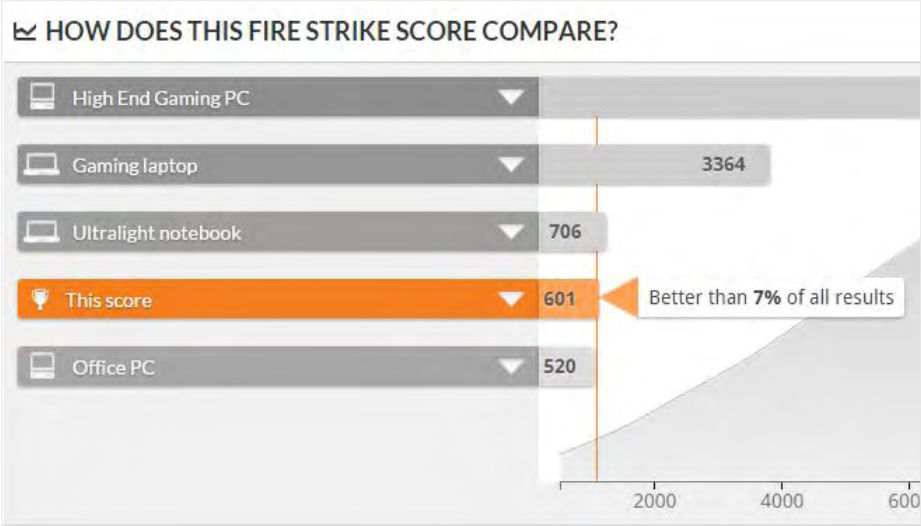
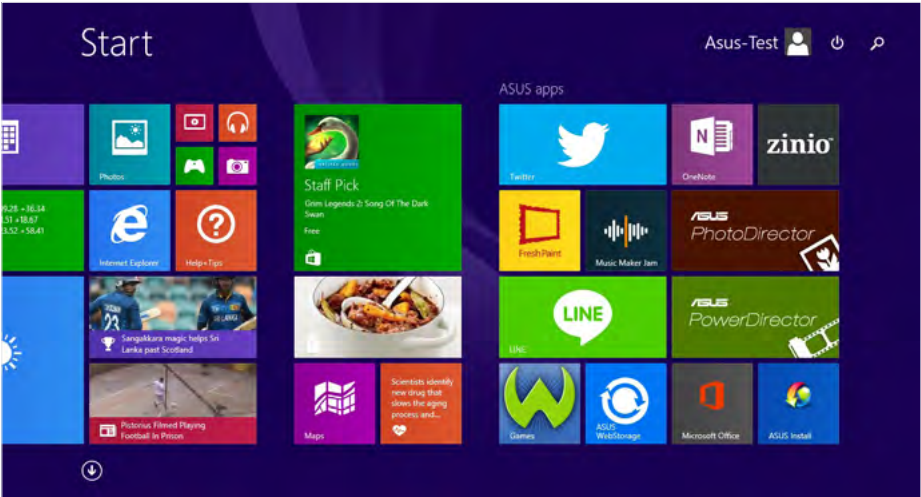
KLÁVESNICA A TPUCHPAD

Použitá klávesnica má pomerne nízky zdvih, no stlačenia kláves sú veľmi isté. Pozitívne hodnotím aj rozloženie. Nestretávame sa so žiadnou redukciou a všetky tlačidlá sú plnohodnotné. Klávesy sú od seba vzdialené veľmi rozumne a preklepom som sa už po úvodných minútach používania úspešne vyhýbal. Sklamalo ma, že klávesnica nie je podsvietená. Notebook sa síce snaží zaradiť do vyššej strednej triedy notebookov, kde už sa stáva podsvietená klávesnica štandardom, no ASUS TP500 vybočuje z radu.

Touchpad je vyhotovený ako jeden celok. Pohodlne sa dá stlačiť v dolnej polovici, no v hornej časti je už potrebné vyvinúť väčšiu silu. Podporuje multidotykové gestá, ktoré rozpoznáva bez problémov. Je však škoda, že pravé kliknutie nedokáže interpretovať aj ako stlačenie dvomi prstami zároveň.

HARDVÉR

Ako procesor je v notebooku použitý Intel Core i7 4500U. Ide o ultraúsporné dvojjadro, ktoré pracuje na základnej frekvencii 1,8GHz. Tá sa však môže v režime TurboBoost navýšiť až na 3GHz. Po výkonovej stránke, všetky reakcie boli okamžité a notebook si hravo poradí aj s náročnejšími úkonmi. Operačná pamäť má kapacitu 8GB, čo je viac než dosť. Horšie je na tom interné úložisko, ktoré je zastúpené 1TB pevným diskom, ktorého výrobca je Hitachi. Vzhľadom na cenovku notebooku je však nepochopiteľné, prečo ASUS nepoužil aspoň SSHD disk, ktorý by výrazne urýchlil štart systému a niektorých aplikácií. Z pohľadu



konektivity sa stretávame so štandardom. Prítomná je WiFi, podporujúca štandardy a/b/g/n a Bluetooth

BENCHMARK

Výkon notebooku sme otestovali v tých najznámejších benchmarkoch. Konkrétne v PC Marku, 3D Marku a Cinebench. Ako môžete vidieť, benchmarky potvrdili, že po grafickej stránke nejde o delo, no po procesorovej stránke sa na nedostatok výkonu nebudete môcť sťažovať. Najväčšou brzdou notebooku je použitý pevný disk. Jeho rýchlosti čítania a zápisu sú síce v segmente klasických platňových diskov celkom slušné, no v dnešnom svete rýchlych SSD podpriemerné.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Ako operačný systém je použitý Windows 8.1 Pro, ktorý je doplnený o rad "užitočných" aplikácií od výrobcu. Totiž, stretávame sa s bežným bloatwarem, ktorý

bol, je a vždy bude len na škodu. Pokročilí používatelia si tieto aplikácie môžu síce ľahko odinštalovať, poprípade zakázať, aby sa spúšťali zároveň so systémom, no tí menej skúsení sa k tomuto kroku zrejme neodhodlajú. Dúfam, že nastane deň, keď výrobcovia budú k notebookom pridávať softvér ako napríklad WinRAR, ktorý používa denne oveľa viac ľudí ako napríklad ASUS WebStorage.

VÝDRŽ

Batéria s kapacitou 48Wh, poskytuje dobrú výdrž na jedno nabitie. V praxi to znamená, že pri surfovaní vás notebook k pripojeniu nabíjačky vyzve po šiestich hodinách. Pri intenzívnejšom využívaní (hranie hier) však počítajte s necelou 1,5-hodinou. Nabíjanie je pomerne rýchle a do plnej kapacity máte batériu nabitú za 1 hodinu a 10 minút. Nabíjanie znepríjemňuje už spomínaný napájací adaptér, o ktorom som sa zmienil na začiatku.

VERDIKT

ASUS Transformer Book Flip T500 je priemerný notebook, ktorý zachraňujú procesor Intel Core i7, 8GB operačnej pamäte a dobrá výdrž. Inak však ide o veľmi nedomyšlený kus hardvéru. Konštrukčných chýb je veľá, nemá podsvietenú klávesnicu a veľké množstvo softvérového balastu notebook zhadzuje k šedému priemeru. ASUS jednoducho podcenil množstvo faktorov a tým pádom aj výsledné hodnotenie nie je svetoborné. Snáď sa výrobca poučí a nová generácia viaceré nedostatky vyrieši.

Adam Lukačovič

ASRock Q2900-ITX

Doska do krabice od topánok. Dá sa ale na nej aj hrať?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASRock
Dostupná cena:
cca 100 € za MB s CPU

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozмеры
+ spotreba
+ teplota
+ hlučnosť
+ cena

- slabšia výbava
- výkon (ale zas pri tej cene...)
- iba základná grafika a možnosti rozširovania

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: mini-ITX
Socket: BGA1170
Čipset: Bay Trail-D
RAM: 2 sloty SO-DIMM, max 16GB DDR3 a DDR3L s frekvenciou 1333MHz
Sloty: 2x PS/2, 1x D-Sub, 1x DVI-D, 1x HDMI, 1x PCIe1, 1x mini-PCIe, 2x SATA2, 2xSATA3, 4x USB 2.0, 4x USB 3.0, 1x Gigabit LAN Realtek RTL8111GR, 1x COM header, 1x TPM header, 1x AAFF, 1x Print Port header
Audio: 7.1 kodek Realtek ALC892
Dodávaný softvér: ovládače, ASRock A-Tuning, ASRock APP Shop, ASRock USB Key, ASRock XFast LAN, ASRock XFast RAM, ASRock Restart to UEFI, predplatné ASRock Cloud



Cena do 100€, malé rozmery, pasívne chladenie a procesor v cene? Tak presne o tomto je doska ASRock Q2900-ITX, ktorú môžete využiť ako základ pre multimediálne centrum pre stavbu malého počítača.

MB s integrovaným CPU

Na rozdiel od bežných základných dosiek formátu mini-ITX obsahuje tento model už zabudovaný procesor priamo na sebe aj s pasívnym chladením – tzv. SoC (System on Chip). CPU tu síce nevymeníte, ale ruku na srdce – kol'kí z vás bežne menia procesor? Skôr sa pri takomto výkonnostnom uprade mení celý počítač za novší, než len procesor. Napriek tomu však ide o zaujímavú alternatívu pre malý, tichý a lacný počítač napr. do obývačky.

V doske Q2900-ITX je Intel Pentium J2900 so základným taktom

2410MHz a Turbom 2670MHz. Ide o 4-jadrový kúsok architektúry Silvermont, ktorý spracuje naraz 4 vlákna a využíva 2x1MB L2 cache zdieľanú pamäť.

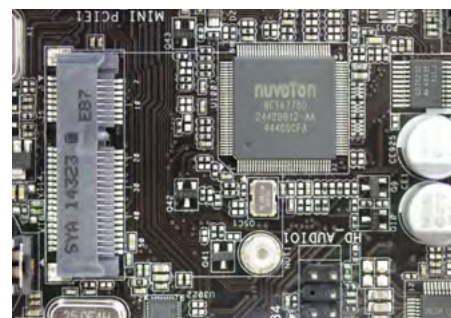
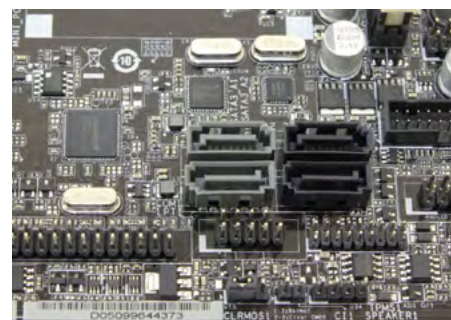
Grafická časť Intel HD Graphics (Ivy Bridge) poskytne Turbo frekvenciu až 896MHz. Inak povedané Intel HD Graphics 7. generácie s podporou DX11.

Procesor obsahuje radič pre dual-channel zapojenie operačnej pamäte (maximálna frekvencia 1333MHz, podpora DDR3L pamätí – malé „notebookové“ moduly). Nedisponuje technológiou HyperThreading a

neobsahuje AES inštrukčnú sadu. Vyrobený je 22nm technológiou a bežne ho nekúpite, pretože je to model pre OEM partnerov.

Čipset je v tomto prípade Bay Trail-D, čo je v porovnaní s mainstream čipsetom Z97 dosť chudobná verzia, ale s ohľadom na rozmery to stačí. Príjemná je rozhodne spotreba celej SoC – iba 10W! Pre porovnanie – celý počítač za deň (24 hodín) spáli menej energie, než moja samotná VGA za jednu hodinu!

Zadný panel ponúka separátne PS/2 porty pre myš a klávesnicu, D-Sub, DVI-D, HDMI pre monitor/



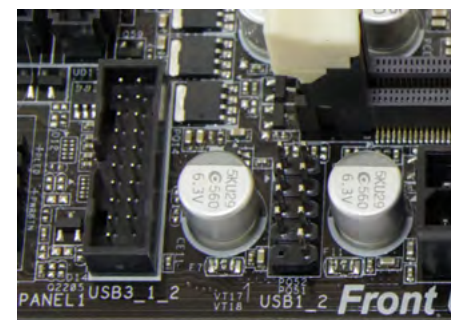
TV, Gigabit LAN, 2x USB 2.0 a 2x USB 3.0 a panel s jackmi pre audio (kodek Realtek ALC892) vrátane optického S/PDIF. Ďalšie dva headery pre USB 2.0 a 3.0 sú na doske, takže celkovo je možné pripojiť na dosku priamo 8 USB zariadení. Na doske sú dva SATA2 a dva SATA3 Gb/s konektory pre disky a mechaniky, jeden mini PCIe1 slot (napr. pre bluetooth alebo wi-fi modul) a jeden PCIe1 slot napr. pre prídavnú grafiku. Tu však asi nemá zmysel príliš experimentovať, pretože takáto pomalá grafika výkonu moc nepridá.

Viac ako syntetické výsledky benchmarkov vás bude možno zaujímať praktická skúsenosť s doskami a preto sme po inštalácii Windows 8.1 vyskúšali aj niekoľko hier.

Q2900-ITX okom gamera

Napriek faktu, že táto doska nie je určená pre hry, dá sa na nej aj zahráť. Nie je to síce žiadna sláva, ale staršie hry a dokonca aj zopár novších utiahne – aspoň na minimálnych detailoch. Dedikovanú grafickú kartu do dosky totiž nezapojíte a aj keby ste do nej nejakú nejak dali, výkon vám to nijak extra nenavýši, kvôli enormne pomalému PCI Express 2.0 portu. Ste tak odkázaný iba na integrovanú grafiku v procesore, ktorá má výkon cca porovnateľný s Intel HD 4000 na nejakom lepšom i3 procesore.

Z pomerne širokého zoznamu testovaných hier doska zvládala vcelku pekne rôzne Indie hry (v praxi každá 2D hra a veľká



časť hier vyrobená v Unity) a niektoré hry staršieho kalibru (napr. Sniper-Elite, Flat-Out 1-2, The Elder Scrolls 1 až 4, Grand Theft Auto 1 - San Andreas, S.T.A.L.K.E.R. 1-3, Bioshock 1-2, F.E.A.R., a množstvo ďalších). Bez väčších problémov si na nej tiež zahráte každú hru fungujúcu na idTech 1 až4 enginoch, ako napr. trilógiu Doom (vrátane rozšírenej BFG edície), antológiu Quake, sériu Wolfenstein (až na posledný prírastok New Order). Problémové tiež nie sú enginy GoldSrc alebo Source (hry ako napr. Half-Life 1 a 2, Team Fortrees 2, Dota 2 a Counter-Strike: Global Offensive, i keď u posledných 3 spomínaných by sme ju určite neodporúčali na nejaké vážnejšie hranie). Multiplayerové mainstream hry, akými je okrem už spomenutých napríklad League of Legends, World of Tanks, či Heartstone vám počítač s touto základnou doskou utiahne bez väčších problémov.

Verdikt

Doska je dobrá na naozaj nenáročné hranie. Nové AAA tituly si na nej pravdepodobne nezahráte, ale pokiaľ ste fanúšikom rôznych Indie hier a starších klasiek, zahrat' si na nej určite niečo zahráte. Nemôžete však očakávať, že vám hry pobežia ako na mašine z NASA! Dosku nemožno odporučiť hardcore hráčom, ktorí by na nej najradšej hrali veľké AAA tituly na maximálnych detailoch a ukájali sa nad krásou každého jedného pixelu. Nielenže nie je stavaná na nové tituly, ale neponúka ani poriadny výkon na nejaké stredné detaily u viacerých starších hier. Zvláda



však prácu s minimálne dvoma monitormi (toto sme sami overili) a s multimediálnymi súbormi, takže na super tichú zostavu ku televízoru do obývačky, kde si chcete prehrávať alebo strihať najrôznejšie HD videá, ju môžeme smelo odporučiť. Zvládne toho naozaj prekvapivo veľa a vďaka malým rozmerom môže byť zaujímavým stavebným kameňom pre PC modderov.

Náš priateľ napríklad dostal nápad vložiť celý počítač s touto doskou do škatule od topánok – komplet celú PC s optickou mechanikou, dvojicou SSD diskov a aj bežným PC zdrojom sa s touto doskou dá v pohode poskladať do boxu od tenisiek. Keďže, že sa zostava ani pri vyššej záťaži poriadne nezahreje (teplota pri tetoch neprekročila 40°C), dá sa to realizovať veľmi jednoducho. Ešte elegantnejším riešením by bolo použiť model s DC napájaním. Je síce o pár euro drahšia, no dá sa z toho poskladať ešte menší počítač, napríklad do skrinky zo starého VHS prehrávača.

Na záver jeden tip pre náročnejších. ASRock totiž má v tomto formáte mini-ITX aj dosky s čipsetom Z97 a dokonca X99 pre DDR4 RAM a nové procesory. Tu je už k dispozícii aj PCIe slot pre poriadnu grafiku, no cena takého PC sa môže vďaka drahším komponentom vyšplhať na stovky eur.

S ASRock Q2900-ITX si PC postavíte za naozaj smiešnu sumu (už aj pod 250 € vrátane dosky s CPU, disku, RAM a zdroja).

Marek Pročka

Logitech® | G-SERIES

BLESKURYCHLÁ TICHÁ



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

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

G710+

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce Logitech.com/G710plus

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Insurgent, USA, 2015, 119 min

Režie: Robert Schwentke
Predloha: Veronica Roth (kniha)
Scénár: Brian Duffield, Akiva Goldsman, Mark Bomback
Kamera: Florian Ballhaus
Hudba: Joseph Trapanese
Hrajú: Shailene Woodley, Theo James, Ansel Elgort, Jai Courtney, Miles Teller, Kate Winslet, Zoë Kravitz, Naomi Watts, Maggie Q, Ray Stevenson, Mekhi Phifer

PLUSY A MÍNUSY:

+ práca s kamerou
 + nechcený humor

- zmena režiséra
 - zmena scenáristov

HODNOTENIE:

40%



Rezistencia

KEĎ ZMENA NEPROSPIEVA

Rezistencia je (d'alším) ukázkovým príkladom toho, že zmena režiséra či scenáristu pri pokračovaní filmu nemusí byť vždy vydarená. Pod'me najskôr ku scenáriu. Ten totiž vidím ako absolútny vrchol problémov a príčin, prečo je pokračovanie slabšie ako prvý diel. Zatiaľ čo Divergencia bola v rukách Vanessy Taylor a Evana Daughertyho, tu svoje sily spojila trojica Brian Duffield, Akiva Goldsman a Mark Bomback. A výsledkom je nevýrazný a nudný zlepenec.

Pod'me sa na to ale pozrieť trochu bližšie. Zatiaľ čo Duffield nemal pred Rezistenciou na konte žiaden scenár, oscarový Goldsman mal za sebou diela ako Ťažká váha, Čistá duša či celkom vydarené sci-fi (pozor však na to, že

v týchto filmoch nie je jediným scenáristom) v hlavnej úlohe s Willom Smithom, Ja, robot a Ja legenda. No a keď si prejdeme zoznam Bombackových diel, ťažko usúdiť, či sa mu viac darí pri spolupráci s inými (Úsvit planéty opíc, Wolverine, Total Recall) alebo samostatne (Smrtonostná pasca 4.0, Nezastaviteľný).

Pokiaľ v Divergencii bola takmer dva a pol hodinová dĺžka rozhodne opodstatnená, za čo môže hlavne o mnoho lepšie vyobrazenie charakterov a vzťahov medzi postavami, tu je tempo neskutočne uponáhlané, dialógy křčovité, miestami až hlúpe. Vadí mi tiež naivita (miera hlboko emotívnych scén sa oproti jednotke jasne zvýšila), dôveryhodnosť scén či samoúčelnosť násilia. Ťažko povedať, či

by sa zišla dlhšia minútáž tak ako v jednotke, detailnejšie a lepšie prepracovanie jednotlivých motívov a postáv, či naopak, skrátenie. Vzhľadom na rozsiahlosť knižnej predlohy však usudzujem, že skôr to prvé.

Pod'me k režisérovi. Robert Schwentke (Tajomný let, RED) má na výslednej podobe tiež vlastnú zásluhu, a preto nemôžem všetko hodiť na scenáristov. Rozdiel vo vedení hercov tu je celkom dost jasne viditeľný, až na jednu výnimku, ktorou je práve hlavná hrdinka Tris, v podaní Shailene Woodley. To, že má talent bolo všetkým jasné už v dráme Deti Moje Alexandra Payna. V prípade Divergencie a Rezistencia dostala možnosť sa naplno presadiť a znova ukázať, čo v nej je a ako sa od predošlých diel herecky posunula. Avšak bolo by fajn, keby svoj okruh fanúšikov rozšírila aj mimo nenáročného teenegerského publika a namiesto akčnej sci-fi romantiky okúsila opäť nejakú



vážnejšiu úlohu. V Paynovom filme jej sadla skvele.

Prekvapil ma Theo James, ktorý je tu na rozdiel od prvej časti maximálne nevýrazný a jeho herectvo spočíva snád' len z hlbokých pohľadov z očí do očí a otázky „Si v pohode?“ na konci každej scény, kedy sa Tris akoby zázračne dostane von z nebezpečenstva. Nevieť, či si toto Schwentke neuvedomil, ale prišlo mi to nechcene vtipné. Ďalším prekvapením pre mňa bola Kate Winslet, ktorá bola oproti jednotke ako keby úplne inou postavou. Na jednej strane rozvážna, chladná, na druhej naivná až hlúpa. To, že jej úloha nesedí, nie je ťažké odpozorovať. Staré časy Titanicu či dlhý zástup novších, ale kvalitných drám sú preč. I keď nádej, že sa ešte v nejakej podobnej objaví, stále žije. Ak by som mal okrem postavy Tris niekoho pochváliť, určite by to boli Jay Courtney v roli Erika, držiaci si svoju chladnú a drsnú tvár už od začiatku série a Miles Teller, ako „hajzlík“ a provokatér. Po skvelom Whiplashi prišla príjemná zmena.

V rámci stylistickej roviny filmu oceňujem prácu s kamerou (jazdy, eagle pointy či využitie steady camu tvoria práve tú časť filmu, pri ktorej sa divák nenudí a užíva si kino). Tá je takmer totožná s tou z jednotky. Vizuálne efekty sú slušné, ale oproti blockbusterom ako Iron man, Avengers, Thor či Captain America, menej výrazné, v rámci 3D ale absolútne nevyužitú. Tiež využitie spomalovačiek pôsobí skôr komicky než efektne.

Rezistencia je typická žánrová zmeska, čerpajúca zo všetkých možných smerov, držiaca sa svojej predlohy. Má tvrdé žánrové pravidlá, ktoré sa nesnaží nikam



posunúť či inovovať. Jej cieľom nie je experimentovať, pretvárať ani posúvať hranice. Je to obyčajná distopická science fiction. Pokiaľ ste typ, čo si ide do kina oddýchnuť alebo patríte medzi teenage publikum, ktoré ide do kina len kvôli Shailene Woodley, Theovi Jamesovi, či dokonca iba kvôli efektom, pravdepodobne budete spokojní. Ak však patríte do tej druhej, náročnejšej kategórie a nechodíte do kina len z vyššie spomenutých dôvodov, budete sa nudiť, vzdychať od únavy a krútiť hlavou. Prinajlepšom sa možno miestami aj zasmejete. Avšak na nechcených vtipoch.

„Rezistencia je podpriemerný, nudný a nevýrazný žánrový mix, ktorý zostáva v tieni solídneho predošlého dielu“

Martin Adam Pavlík



ZÁKLADNÉ INFO:

Chappie, 2015, 120 min.

Réžia: Neill Blomkamp

Scénár: Neill Blomkamp, Terri Tatchell

Hudba: Hans Zimmer

Kamera: Trent Opaloch

Obsadenie: Sharlto Copley, Dev Patel, Ninja, Yo-Landi Visser, Jose Pablo Cantillo, Hugh Jackman, Sigourney Weaver, Miranda Frgon, Robert Hobbs, Kevin Otto, Watkin Tudor Jones

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavé herecké obsadenie a výkony
- + témy robotiky s dopadom na spoločnosť
- + robot Chappie
- + zábavný príbeh skrývajúci závažné témy
- + akčné momenty
- + soundtrack
- + prekonanie limitu vedomia

- gangsterské stereotypy

HODNOTENIE:

90%



Chappie

KAM AŽ SIAHA L'UDSKÝ POTENCIÁL?

Máme tu v poradí už tretí celovečerný film Neilla Blomkampa, ktorý sa aj tentoraz uberá po sci-fi chodníčkoch. Musím len podotknúť, že aj naďalej v žánri proste exceluje. Tentoraz je film zameraný na problematiku robotiky a vedomia, ktorá je zaobalená v titánovom robotovi menom Chappie. Film môže síce vyzerat' ako rozprávka o robotovi, ktorý nadobudol vlastné vedomie, ale nenechajte sa oklamať. Chappie rieši oveľa zložitejšie témy, napríklad otázky morálky a existencie. Film robí ešte zaujímavejším téma búrania hraníc života a smrti.

Na začiatok by som chcel upozorniť čitateľov, že Chappie nie je len obyčajným akčným sci-fi filmom, kde nájdete nespo-

četne veľakých scén s robotom a jednoduchý príbeh. Musím uznať, že po skočení premietania mi išlo roztrhnúť mozog, pretože som hľadal odpoveď na otázku, kam až siaha ľudský potenciál. V tomto kontexte, lepšie povedané, roboticko-ľudský potenciál. Ja viem, že ide len o film, ale ak sa nad tým zamyslíte, čo by sa naozaj stalo, keby policajné zložky boli roboti? Alebo keby existovala umelá inteligencia schopná premýšľať? Podľa môjho názoru by to neprinieslo nič dobré. Túto skutočnosť Chappie vykresľuje viac než dobre. Človek zneužije vo vlastný prospech všetko, čo sa dá.

Neill Blomkamp vie, ako vniknúť pod kožu diváka. Vytvára dilemy, ktoré sú morálne

také ťažké, že neviete, čo je správne a čo nie. Túto schopnosť preukázal hlavne vo filme District 9 (2009). Závažná téma, ako je vytvorenie umelej inteligencie a následne jej výchova, udáva sociologickú otázku. Je morálka výsledkom tlaku spoločnosti, v ktorej vyrastáme, alebo ju má každý v sebe prirodzene určenú? Myslím, že odpoveďou na otázku bude niečo medzi tým. Vnútorň boj každého z nás je toho dôkazom – niečím takýmto prechádza aj náš sympatický robot. Film vás sprevádza Chappieho učením, ktoré podstupuje každý z nás, od malička až po dospelosť.

Film sleduje blízku budúcnosť, kde sa roboti stali kontrolovanými policajnými pomocníkmi. Miera kriminality klesá a všetci sú spokojní, až do momentu, keď Deon (Dev Patel), pracovník firmy Tetra Vaal, príde na spôsob, ako vytvoriť umelú inteligenciu (Chappieho). Zaujímavou

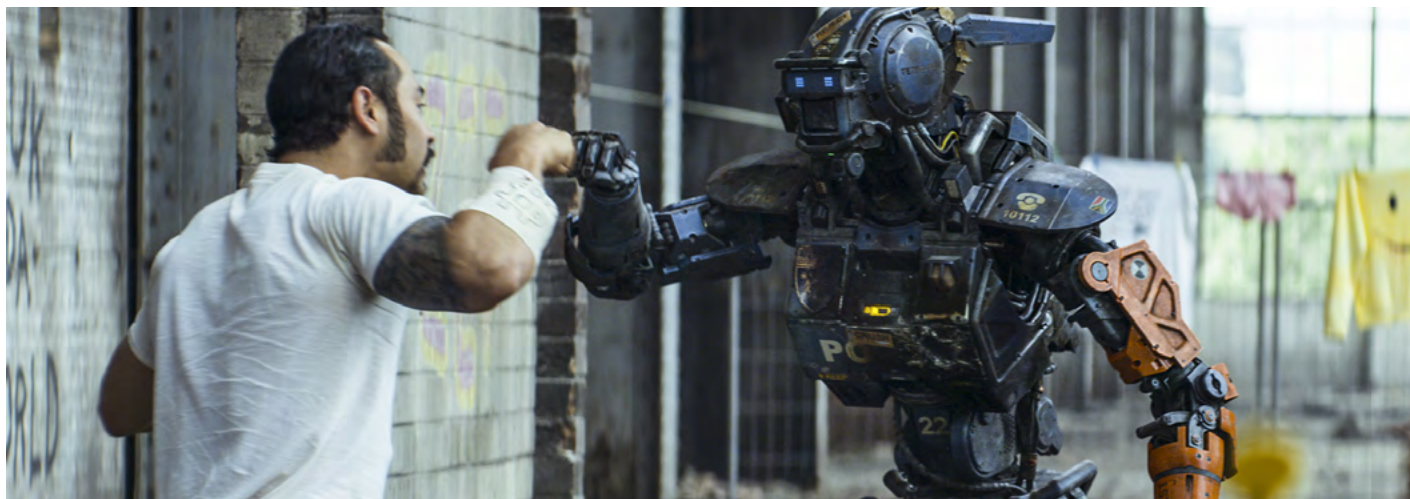
AQUACITY
BY NERACIAAVON
the company for women

ELESKO

enjoy
akčiky
www.digity24h.sk

NATURE'S BOUNTY

RESERVED
www.reserved.sk



vol'bou je herecké obsadenie. Žiadny „cool“ zločinci a gangy, prostě hnusní, odporní a zákerní kriminálnici, tak ako to má vyzerať. Dokonca aj Hugh Jackman zapadol do tejto partičky excelentne, bolo vidieť, ako si rolu vychutnáva. Jackman hrá bývalého vojaka Vincenta Moorea, ktorý sa zaoberal robotikou, pričom umelú inteligenciu považuje za nebezpečnú. Jeho výtvar nebol taký úspešný ako Deonov vynález, a preto vznikla u neho žiarlivosť, ktorá prerástla do konfliktu. Pochváliť treba aj dvojicu Yo-Landi Visser a Ninja (obaja z kapely Die Antwoord), ktorí hrajú netradičnú kriminálnu a alternatívnu rodinu Chappiemu. Tento vzťah ukazuje na sociologickú tému, ako vás dokáže ovplyvniť prostredie, a taktiež ľudia, ktorí sú okolo vás. Preto niet divu, že Chappie sa stal „gangsta“ robotom. Treba spomenúť aj riaditeľ'ku robotickej spoločnosti Tetra Vaal (Sigourney Weaver), ktorá síce predviedla slušný herecký výkon, ako obvykle, ale mám pocit, že filmu robila viac-menej len reklamu. Hlavne z dôvodu, že vo filme nedostala veľa priestoru.

Zvlášť by som chcel pochváliť Chappieho hlas, ktorý nadaboval Sharlto Copley. Jeho ľudsko-robotický hlas bol preňho tá správna voľba. Či už smutná alebo vtipná situácia, hlasový prejav robota to perfektne vystihol.

Ďalšou výbornou stránkou filmu bolo Chappieho spracovanie. Myslím si, že trailer, plagáty a podobný marketing iba kazili zážitok z filmu. Hneď vám vysvetlím prečo. Zoberte si, že o filme viete minimálne údaje, potom prídete do kina a po prvýkrát zbadáte Chappieho. Ja osobne by som bol určite prekvapený spracovaním a realistickými pohybmi, ktoré tento sympatický robot predvádzal.

Nehovorím, že som nebol prekvapený tak či tak, ale nevedomosť diváka by bola v tomto prípade pozitívnym prvkom. Dokonca dokázal vyvolať skutočnú sympatiu a prinútil divákov rozmýšľať o tom, čo je to vedomie, a o rôznych iných témach, ktoré som spomínal vyššie v texte.

Film nebol v prvom rade o drahých akčných efektoch, ale určite nezaostáva ani v tejto oblasti. Keď už malo dôjsť k činom, akčné scény sú dych berúce a brutálne. Čo sa týka hudby, nemôžem opäť nájsť negatívum. Možno vychvalovanie Hansa Zimmera je už pomaly klišé, ale po unikátnom soundtracku v Interstellar (2014) opäť exceluje so soundtrackom, obohateným presne tou roboticko-melodickou prímou, ktorú Chappie potrebuje.

Je pravda, že mi vo filme trošku vadili gangsterské stereotypy, ale toto nie je veľké mínus, vzhľadom na to, že tieto stereotypy boli väčšinou spojené s humorom.

Doteraz som film len vychvaloval a nemienim s tým prestať. Jednoducho, ak ste sci-fi fanúšikovia ako ja a zaujímajú vás témy robotiky, vedomia, umelej inteligencie, sociálnych dopadov robotiky na ľudstvo, nemáte o čom premýšľať, tento film je presne pre vás. Ak ale aj nepatríte k fanúšikom sci-fi žánru, myslím si, že Chappie si vás získa svojím sympatickým espiritom a zaujímavým hereckým obsadením, na ktoré v blízkej budúcnosti len tak ľahko v kine nenatrafíte. Film je spracovaný tak bravúrne, že svojím zábavným príbehom osloví každého, aj zarytých fanatikov sci-fi, pretože na svojom pozadí nesie

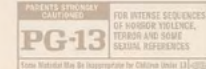
závažné témy budúcnosti. Nemôžem nič iné, len film odporučiť všetkými desiatimi prstami, a preto len smelo do kina.

„Chappie je perfektná kombinácia zábavy a závažných tém budúcnosti. Tento film ma dokázal zaujať natol'ko, že o ňom premýšľam už druhý deň.“

Adrián Líška



RELATIVITY MEDIA PRESENTS A BLUMHOUSE/MOSAIC PRODUCTION A FILM BY DAVID GELB "THE LAZARUS EFFECT" MARK DUPLASS OLIVIA WILDE DONALD GLOVER EVAN PETERS SARAH BOLGER CASTING BY MARY VERNIEU, C.S.A. AND VENUS KAVANI, C.S.A.
 CO-PRODUCED BY MATT RILEY RICK A. OSAKO WRITTEN BY SARAH SCHACHNER EDITED BY MICHAEL H. KNUVE, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER MELANIE PAZIS-JONES PHOTOGRAPHY MICHAEL FIMOGNARI PRODUCTION DESIGNER MATT KAPLAN JEANETTE VOLTURNO-BRILL LUKE DAWSON GLORIA FAN
 PRODUCED BY JASON BLUM, P.G.A. JIMMY MILLER CODY ZWIEG, P.G.A. WRITTEN BY LUKE DAWSON AND JEREMY SLATER DIRECTED BY DAVID GELB



ARTWORK © 2015 RELATIVITY MEDIA. ALL RIGHTS RESERVED.



#EvilWillRise

V KINÁCH OD 16. APRÍLA 2015

ZÁKLADNÉ INFO:
The Water Diviner, 2014, 111 min.

Réžia: Russell Crowe
Scénár: Andrew Knight,
 Andrew Anastasios
Kamera: Andrew Lesnie
Hudba: David Hirschfelder
Obsadenie: Russell Crowe, Olga
 Kurylenko, Jai Courtney, Isabel Lucas,
 Cem Yilmaz, Yilmaz Erdoğan, Megan
 Gale, Deniz Akdeniz, Jacqueline
 McKenzie, Damon Herriman, Ryan Corr,
 Dan Wyllie, Robert Mammone, James
 Fraser, Michael Dorman, Steve Bastoni

PLUSY A MÍNUSY:

+ herci
 + atmosféra
 + nádherné krajinky

- akcia
 - osekaný záver
 - nepotrebná
 „Deus ex machina“

HODNOTENIE:
75%


Cesta nádeje

TROŠKU KOSTRBATO, ALE S LÁSKOU

Režisérské prvotiny známych hercov sú osobitnou kategóriou. Charakteristická je pre ne určitá rozpoltenosť. Na jednej strane vynikajú profesionálnou remeselnou, a v mnohom aj umeleckou kvalitou, na strane druhej sa zväčša nevyhnú určitej rozpačitosti.

Svet sa nachádza tesne po prvej svetovej vojne. Osmanská ríša sa rozpadá a otriasa v základoch. V týchto nel'ahkých časoch austrálsky farmár Joshua Connor (Russel Crowe) putuje na d'alekú cestu do Konštantínopolu, aby našiel svojich troch stratených synov.

Russel Crowe sa vrhol do režirovania rovno pohľave a pre svoju prvotinu si zvolil mimoriadne náročný materiál. S výpravnými historickými filmami inšpirovanými skutočnými udalosťami to nie je vôbec jednoduché. Hlavne, čo sa scenáristickej stránky týka. Životné

príbehy l'udí poväčšine trvajú niekoľko rokov a mihne sa v nich množstvo postáv, pričom vzťahy a udalosti bývajú dost' komplikované a prepletené. Ideálnym formátom je preto podl'a mňa televízna „miniséria“. Spomeňme napríklad skvelý North & South (2004) od BBC. Samozrejme, televíznou sériou sa vel'a vody nenamúti, takže pre skutočne oku lahodiace zábery, treba navštíviť vel'kofilm do kinosály.

Obdobie 4-hodinových historických vel'kofilmov à la Ganceho Napoleon (1923) (režisérsky zostrih 5 a pol hodiny) je už, chvalabohu, dávno za nami. Film, ktorý je pridlhý, nás jednoducho nudí. Naposledy na premrštenú stopáž doplatila Austrália (2008), a keďže Crowe sa evidentne nechcel vydat' podobnými chodníkmi, musel začať škrtat'. Myslím si, že scenár bol ovel'a rozsiahlejší ako to, čo sa zместilo do filmu. Inak si len t'ažko vysvetliť koniec filmu, ktorý vyznie až násilne

useknuto. Stavil by som sa, že existuje ešte aspoň 15 minút materiálu, ktorý patrí na koniec filmu, ale nikdy sa nepoužil.

Taktiež úplne nechápem Joshuove „Deus ex machina“ prostredníctvom snov, ktoré posúvajú dej dopredu bez nejakého vysvetlenia, a taktiež jeho sebaistota z nich vychádzajúcej. Načo nasilu scenárista pomáha hlavnému hrdinovi, keď by to elegantnejšie zvládol sám? Ak je za tým snaha skresat' l'udský život do sfilmovanejšej podoby a zároveň ušetriť čas, tak si myslím, že sa to dalo spraviť aj inak.

Keďže je Crowe v prvom rade hercom a v brandži sa pohybuje už nejaký ten čas, očakával som, že herecký „ansámbel“ bude špičkový, a veru nemýlil som sa. Len jeho traja synovia pôsobia ako trojjediná osoba. Na rozvoj ich charakterov jednoducho nebol vyhradený dostatočný priestor, a tak majú tri postavy väčšinu príbehu rolu jednej postavy. Keby mal Crowe len jedného syna, filmu by to len a len prospelo. Pretože historická vernosť je jedna vec, ale aby film fungoval, musí sa jednoducho skresat'.



Traja bratia sú navyše zobrazovaní zväčša len vo vypätých situáciách. Pred divákom tak stojí preťazká úloha vybudovať si citové puto k postavám, ktoré väčšinu svojho pobytu na plátne bud' plačú, kričia, alebo majú slzy na krajíčku. S podobným osudom sa stretla aj Croweova žena, takže v konečnom dôsledku jeho rodina vyznie ako partia psychicky labilných podivínov. Akonáhle ale Crowe odcestuje do Konštantínopolu, je to hneď iná káva. Postavám je venovaný ovel'a väčší priestor, takže divák má aj reálnu možnosť vytvoriť si k nim citový vzťah, a voilà – zrazu všetko funguje. Vaše sympatie si získka hlavne Olga Kurylenko, ale takisto aj ostatné postavy sú uveriteľné, divák chápe ich motivácie a nenudia ho.

Vráťme sa ešte k tomu Konštantínopolu. Tvorcom filmu sa vel'mi dobre podarilo zachytiť jeho atmosféru oku lahodiacim spôsobom. Konštantínopol je čarovný, až má človek chuť vrátiť sa v čase a pozrieť si ho.

Po kamerovej stránke film exceluje použitím veľkých celkov na zobrazenie historickej krajiny, ktorá pôsobí vel'mi podmanivo. Do týchto scén sa evidentne vrazilo vel'a prachov a myslím si, že boli vel'mi dobre investované. Netreba však veľké celky dávať úplne všade, zvlášť nie do dramatických záberov naháňačiek. Tu sú niekedy nacápané až dve a viac na sebe, a preto naháňačky niekedy vyzerajú len ako romantická prechádzka koňom. Akčné scény evidentne nie sú Croweovou silnou stránkou. Nielenže sú málo dynamické, navyše pôsobia, ako by si prenasledovatelia hlavného hrdinu odskočili na partičku kariat, a až potom sa odohrá spomínaná „chytačka“.



Doposiaľ som celý film takmer len kritizoval, to ale neznamená, že by som ho nemal rád. Naopak, Cesta nádeje ma nenechala chladným. Cítim z nej totiž lásku. Lásku k „filmárčine“, lásku k príbehu, ktorý pán režisér natočil. Preto rád privriem oko nad chybami a snažím sa plným dúškom užiť si atmosféru filmu. Pretože historická atmosféra na nás dýcha z každého záberu, či už je vojnový alebo sa odohráva v Austrálii, prípadne Osmanskej ríši.

Romantická línia taktiež poteší, ale ako som už spomínal, na konci je useknutá. A teda, keďže zostala nedoriešená, zároveň môže diváka sklamať. Tak to už v živote býva, ale film nie je život, a tento film nie je ani t'ažkým „artom“, a preto si myslím, že by v ňom mali byť príbehy aspoň ako-tak uzavreté. Hudba k filmu splnila svoj účel, nepchala sa príliš do popredia, pričom pekne pomohla dobudovať atmosféru.

Osobne by som filmu doprial ešte aspoň 15 minút stopáže, na uzavretie niektorých motívov, alebo by som ho rozdelil na dve časti. Zaslúžil by si to.

Joshuov príbeh ma bavil aj v takomto oklieštenom podaní, ale s hlbším nahliadnutím na postavy by ma bavil ešte viac.

Cesta nádeje nie je vrcholné umelecké dielo, ale je to film natočený s vášňou. Aj keď má niekedy pomalšie tempo (to sa ale historickým filmom, inšpirovanými skutočnými udalosťami, stáva), zároveň obsahuje silné momenty, ktoré vás určite chytia za srdce.

„Láska aj hory prenáša, no a láska k filmu môže aj dielku plnému chýb vtisnúť príjemnú atmosféru.“

Adam Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:
 Focus, 2015, 105 min.

Réžia: Glenn Ficarra, John Requa
Scenár: Glenn Ficarra, John Requa
Hudba: Nick Urata
Kamera: Xavier Pérez Grobet
Obsadenie: Margot Robbie, Will Smith, B.D. Wong, Rodrigo Santoro, Gerald McRaney, Adrian Martinez, Dominic Fumusa, Robert Taylor, Stephanie Honoré, David Jensen, Griff Furst, Han Soto, James Rawlings, Nina Leon, Darrell Foster, Candice Michele Barley

PLUSY A MÍNUSY:

+ chémia medzi Willom Smithom a Margot Robbie
 + striedanie drámy a komédie
 + šokujúce momenty
 + sympatické a zábavné vedľajšie postavy

- využitie'nosti' námetu

HODNOTENIE:
70%
Focus
KLAMSTVO SA NEVYPLÁČA?

Tento filmový rok v podstate stále len začína a nielen v kinách môžete nájsť niekoľko filmov, ktoré vás určite zaujmú. Focus, novinka od Glenna Ficarra a Johna Requa (tvorcov I Love You Phillip Morris), určite nepatrí do kategórie nudných filmov. V hlavných úlohách sa predstavili Will Smith a Margot Robbie.

Od filmu som nečakal nič netradičné, do kina som išiel s tým, že si pozriem film, ktorý bude mať priemerný príbeh, priemerné herecké výkony, ale v zásade pobaví. Trailer k filmu tomu len naznačoval. Bol som však prekvapený, akým smerom sa snímka uberala, a musím podotknúť, že tento film sa nezahráva len s postavami, ale aj s divákmi, čo považujem za veľké plus. Napriek tomu, že ide primárne o komédiu, podarilo sa jej vždy si udržať napínavú atmosféru.

Základné elementy filmu sú klamstvá a manipulácia, zabalené do komediálneho obalu. Nahliadneme do sveta podvodu, v ktorom neexistuje miesto pre pravdu. Sledujeme skúseného podvodníka Nicka

(Will Smith), ktorý natrafí na začínajúcu podvodníčku a zlodijku Jess (Margot Robbie). Nick sa do Jess, samozrejme, zamiluje, ale jeho podvodnícky inštinkt mu nedovolí zostať s ňou, tak sa s Jess rozíde. O tri roky sa obaja stretávajú v Buenos Aires, kde sa hra o veľké peniaze znova začína.

Niekomu sa môže zdať, že sa pozerá na ďalší kliše príbeh. Podľa môjho názoru tomu tak určite je, ale tentoraz sme obohatení o originálne spracovanie, ktoré sa snaží nabudiť dojem, že to tak nie je... Focus strieda prvky komédie a drámy tak dobre, že vás niektoré scény zatlačia do sedačky a neveriacky krútite hlavou. Tieto zážitky vám spríjemní aj sympatické a zábavné herecké obsadenie. Chémia medzi Willom Smithom a Margot Robbie funguje tak dobre, že ich dialógy hltáte na jeden nádych. V podstate celá partia podvodníkov je zábavná, a to najmä Farhad (Adrian Martinez). Malý, tučný zloděj, ktorý svojimi rečami dokáže pobaviť každého, kto nebude veľmi pohoršený jeho humorom. Neviem si predstaviť

tento film bez ústredného páru, tvorcami obsadenie Nicka a Jess vyšlo na výbornú.

Soundtrack filmu sa výborne hodí hlavne na nočné cestovanie mestom. O hudbu sa postaral Nick Urata. Vo filme sa nachádza zaujímavá scéna, ako nabúrať auto a prežiť bez väčších zranení. Myslím, že som niečo také originálne na filmovom plátne ešte nevidel. 105 minút vám nepríde vôbec dlhých a dokážu si udržať vašu pozornosť počas celého filmu. Napriek tomu, že Focus bol nepredvídateľný, napínavý a komický, mám dojem, že autori mohli potenciál námetu využiť ešte viac. Myslím si, že sa tvorcovia mohli skôr zamerať na svet podfukárov, ako na ústrednú dvojicu, ktorá je po príbehovej stránke už 100-krát videné kliše.

Aj napriek mínusu, ktorý som spomínal, som si film užil a nemôžem nič iné, len vám ho odporučiť s malým varovaním. Síce som film vychválil, ale nejde o najlepší film, v ktorom si Will Smith zahral. V snímkach Muži v čiernom (1997), Ja, robot (2004) alebo Verejný nepriateľ (1998) mi sadol lepšie... Hneď ako sa Smith vo Focusu ocitá sám, bez Margot Robbie, chýba mu svižná humorná stránka, ktorú predviedol napríklad vo filme Muži v čiernom. Film síce neponúka prvotriednu zábavu, ale nejde ani o priemerný počin. Ja osobne niečo také oceňujem. Možno to znie, že tvorcovia to nedotiahli tam, kde by mohli, ale to nemení nič na tom, že Focus je originálny film, ktorý určite neurazí.

„Focus je film s klasickým milostným príbehom, obohatený o originálne spracovanie a komediálne prvky.“

Adrián Líška



Objav svoju vášeň k filmu

Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema

v sieti multikín

Ster Century Cinemas



STER CENTURY
CINEMAS

BOOM!
CINEMA

Žilina

Košice

Prievidza

Spišská Nová Ves

ZÁKLADNÉ INFO:
 Ghoul, 2015, 86 min.

Réžia: Petr Ják ml.
Scenár: Petr Bok, Petr Ják ml.
Hudba: Karel Havlíček
Kamera: Jan Šuster
Obsadenie: Jennifer Armour, Jeremy Isabella, Paul S. Tracey, Debra Garza, Alina Goloviyova

PLUSY A MÍNUSY:

- + nepríjemné a strašidelné zvukové efekty
- + počet scén, pri ktorých sa zľaknete
- + prostredie Ukrajiny
- + uveriteľné herecké výkony
- + priamočiary scenár, viac skutkov – menej rečí

- málo využité okolie lesa cez deň
- chcelo by to ukázať ešte o niečo viac

HODNOTENIE:
75%


Ghoul

PREČO NENAVŠTEVOVAŤ OPUSTENÉ MIESTA

Napriek tomu, že hororový subžáner foundfootage podľa môjho názoru upadá, je snímok českého režiséra Patra Jákla ml. (Kajíněk 2010) solídna porcia strachu a konečne séria poriadnych l'akačiek. Táto česko-slovensko-ukrajinská kolaborácia jednoducho funguje. Ako je uvedené na plagáte, ide o temný thriller, ktorý sleduje partiu filmárov. Netužia však, že ich osudy sa skrížia s mŕtvym kanibalom Andrejom Čikatilom. Ako tento temný thriller dopadol?

Ghoul sa zo začiatku javil ako nenápadný hororový snímok, ktorý zapadne do stereotypov subžánru found footage. To znamená, že od filmu môžeme očakávať trasľavú kameru, ktorá zachytáva akési šmuhy a kazí zážitok z filmu, neoriginalitu vzhľadom

na podobné existujúce snímky (napríklad Černobyl'ské denníky 2012) a nemastný-neslaný, nudný príbeh zaklincovaný nepochopiteľným koncom. Na moje potešenie však Ghoul tieto aspekty nespĺňal úplne do bodky. Trasľavá kamera síce k found footage patrí, avšak nešlo o šialené zaháňanie s kamerou, ako napríklad v Záhade hory mŕtvych (2013). Príbeh síce bol trochu neoriginálny a opozieraný, ale kompenzoval si to originalitou prostredia. Ukrajina už od začiatku vyzerala, že tam nie je nič v poriadku, čo je v hororových filmoch plusom. Tretí aspekt film určite nespĺňa, keďže si myslím, že vo filme sa toho udialo pomerne dosť a na nudu nebol jednoducho čas. Nielen herecké výkony t'ahali film, ale aj scenár, ktorý bol napísaný v štýle: menej kecaj, viac sa boj.

Príbeh je založený na historickom podtexte hladomoru, ktorý sa odohrával v Ukrajine v rokoch 1932 – 1933. Práve vtedy sa rozmohol v Ukrajine kanibalizmus, ktorý neskôr praktizoval sériový vrah Andrej Čikatilo. Partia filmárov sa teda vydáva na miesto činu do komplexu domov v strede lesa, kde sa skutočné tajomstvo pomaly odkrýva.

Čo sa týka psychológie postáv, myslím si, že ide o vcelku uveriteľné jednanie, ktoré sa riadia podľa výborného, jednoduchého scenáru (Petr Bok, Petr Ják ml.). Proste málo rečí, veľa skutkov a dovoľím si tvrdiť, že takto nejak by mohol byť v budúcnosti kreovaný subžáner foundfootage. Aj toto je dôkaz toho, že stále existujú výnimky, ktoré dokážu byť strašidelné, dokážu mať solídne herecké výkony, scenár a aj trasľavosť kamery sa dá obmedziť. Na čom ale Ghoul trpí, je nevyužitelnosť prostredia a niekedy by bolo vhodné ukázať aj viac ako je tieň rozbehnutej



postavy alebo príznak cez blikanie svetla. Chata, alebo komplex domov, kde sa dej odohrával, by si zaslúžil viac pozornosti aj cez deň, kde by sa dalo využiť krásne, ale strašidelné prostredie lesa. Príkladom toho, že strach je možné vyvolať u diváka aj počas denného slnka, je film V zajatí démonov (2013).

Podľa môjho názoru by mal poriadny horor obsahovať viac ako len 2 scény, kde sa zľaknete. Musím priznať, že už dávno sa mi nestalo, aby som sa počas hororu vytrhol viac ako osemkrát. Ghoulvi sa l'akačky podarilo využiť efektívne a nečakane. U niektorých divákov dokonca padol názor – ešte raz a odchádzam. Nečudujem sa im, keďže scény, kde ste sa zľakli, boli fakt nepríjemné. Hlavnú zásluhu na tom nesú zvukové efekty. Boli spracované strašidelne, nepríjemne a poriadne nahlas. Dokonca boli originálne, podobné zvuky som vo foundfootage hororoch ešte asi ani nepočul. Narážam hlavne na sekvencie naháňáčiek – vyvolávali teror, chaos a úzkosť. Karel Havlíček odvodil fakt dobrú prácu.

Musím pochváliť aj to, že tvorcovia sa nenechali zlákať globálnou politikou v hororových snímkach. Využili námet surovo, nejednalo sa o všeobecne prijateľný horor pre všetkých aj napriek tomu, že film bol nevhodný pre divákov do 15 rokov. Niektoré scény boli naozaj ťažko stráviteľné a nechutné, ale na druhú stranu ich vo filme nebolo

veľa. Čo je možno aj na škodu, niekedy by Ghoul mohol pritvrdiť, hlavne čo sa týkalo mena Andrej Čikatilo – napríklad zobrazit' niektoré jeho ohavné zločiny. Čo ale filmu musím vytknúť, je 3D projekcia, úplne by stačilo 2D. Niekedy som si myslel, že sa vôbec na 3D nepozerám.

V konečnom dôsledku je Ghoul oveľa lepším foundfootage hororom ako väčšina jemu podobných. Vzhľadom na to, že tento film ma „príjemne“ prekvapil svojimi nepríjemnými a strašidelnými prvkami, môžem vám ho len odporučiť a slabým náturám, ktoré ho chcú aj tak vidieť, odporúčam pozerat' cez prsty, veď aj strach je v určitom slova zmysle zábava. V súčasnosti asi nenatrafíte na lepší foundfootage, možno aj na horor ako taký, a to hlavne v kinách. Odporúčam aj návštevu kina už len kvôli zvukovým efektom.

„Ghoul je presne tým foundfootage hororom, na ktorý ste možno čakali..“

Adrián Líška



ZÁKLADNÉ INFO:
 Theory of Everything, 2014, 123 min.

Réžia: James Marsh
Scénár: Anthony McCart
Hudba: Jóhann Jóhannsson
Obsadenie: Eddie Redmayne, Felicity Jones, Emily Watson, Harry Lloyd, David Thewlis, Charlie Cox, Charlotte Hope, Adam Godley, Lesley Manville, Maxine Peake, Hugh O'Brien, Karol Steele, Scott Plumridge, Simon McBurney

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsadenie
 + hudba
 + myšlienka

- strata tempa
 v polovici filmu

HODNOTENIE:
80%



Teória všetkého SILA LÁSKY V PRAXI

S filmami, načrtávajúce ťažké a inšpiratívne ľudské osudy, sa túto sezónu roztrhlo vrece. Veľ a z nich sa môže pochváliť soškou Akadémie. Still Alice, film o lingvistke, ktorej diagnostikujú alzheimeru, ocenili za ženský herecký výkon. Príbehu z druhej svetovej vojny, Imitation Game, sa ušiel Oscar za najlepšiu adaptovaný scenár. Asi najviac zvedavých očí sa upieralo na životopisný film o jednom z najznámejších vedcov histórie, o Stephenovi Hawkingovi. Jeho meno, chorobu, ktorá ho postihla, a spôsob reči poznáte isto všetci. Ak ste však fanúšikom jeho práce a čakáte „polodokumentárnu“ snímku, vaše očakávania nebudú naplnené. V prvom rade je to film o láske. Takej veľkej, že ho dokázala udržať nažive.

Film je založený na autobiografickej knihe Jane Hawking Cesta do nekonečna: Môj život so Stephenom. Písal sa rok 1963, keď Stephen, študent fyziky, stretol na Cambridgi Jane, študujúcu umenie. Zamilovali sa do seba. Avšak krátko po ich zoznámení Stephenovi (Eddie Redmayne) diagnostikovali chorobu, ktorá napáda nervový systém a postupne človeka paralyzuje. Doktori mu dali dva roky života. Stephen a Jane (Felicity Jones) sa však nevzdali a spolu zdolávali výzvu za výzvou. Manželstvo, deti, Stephenov doktorát a postupné rozširovanie choroby. Z dvoch rokov bolo dvadsať a rodina d'alej bojovala s prekážkami.

Ak si Akadémia niečo na hercoch cení, tak je to ich schopnosť prevetliť sa do známych osobností. O to viac, ak ide o osobnosť trpiacu chorobou či skúšanú ťažkým osudom. Tento rok ocenila Oscarom Eddieho Redmayna, ktorý stvárnil hlavnú rolu. A zaslúžene, pretože on je ten, kvôli

ktorému si zapamätáme tento film. Nechcem nijako zľahčovať jeho úsilie, vynaložené na štúdium choroby ALS a jej účinkov, ani čas, strávený cvičením vlastnej mimiky. No jeho podobnosť so skutočným Stephenom Hawkingom je priam údivujúca. Veľmi dobre uchopil nielen všetky štádiá ochorenia, ale ako bonus do roly priniesol aj šarm a iskru, ktoré sa výborne hodili k Hawkingovmu humoru. Tými, napriek ťažkému osudu, rozhodne nešetril.

Tvorcovia filmu mali šťastnú ruku aj pri výbere Redmaynovej hereckej partnerky Felicity Jones. Redmayne si film bezpochyby ukradol pre seba, no predstaviteľku jeho manželky netreba prehliadať. Z mladého optimistického dievčaťa sa rokmi a skúsenosťami stala odhodlaná žena, a tak je herečka Felicity Jones čarovná v každom jednom okamihu. Je veľmi prirodzená a svojou prirodzenosťou dojma. Poteší aj obsadenie David Thewlisa ako Hawkingovho



profesora, ktorý ho naviedol na budúcu dráhu. Rola inšpiratívneho pedagóga mu sedí, čo dokázal aj pred vyše desiatimi rokmi v Harrym Potterovi.

Hlasy kritikov filmu vyčítajú, že sa viac sústreďí na Hawkingov l'úbostný život ako na jeho prácu. Je to pravda. Spočiatku to filmu ale neškodí – zobrazuje Stephena ako nadaného, no prekvapivo lenivého študenta. Viac času však film venuje rozvíjajúcemu sa vzťahu s Jane. Iskru filmu podporuje krásna hudba a nádherné využívanie svetla, napríklad pri prvom stretnutí budúcich manželov. Po čase sa však sledovanie prekonávania prekážok zunuje a divák si zvykne na životné útrapy Hawkingovcov. Film vtedy stráca šťavu, ktorá sa neobnoví ani načrtnutím l'úbostného trojuholníka. Čaro do filmu znovu prichádza so začiatkom používania stroja, ktorý Stephenovi nahrádzal hlas. Vtedy sa do scenáru dostane výraznejšia dávka humoru a film tým výrazne získa.

Treba pochváliť aj záver filmu. Stephenov prejav, uzatvárajúci film, divákmi pohne. Završí sa tak cieľ filmu – neukázať Hawkinga ako stroj či odmeraného vedca, ale silnú osobnosť s neutíchajúcou túžbou žiť a užívať si život. Čerešničkou na torte je záverečný zrýchlený retrospektívny prehľad Hawkingovho života, ktorý krásne spája začiatok s koncom.

Film Teória všetkého ani zd'aleka nie je dokonalý, možno ani neuspokojí Hawkingových fanúšikov. No nielen vďaka Eddiemu Redmaynovi sa oplatí venovať mu dve hodiny času. Pravdepodobne vás naplní vďačnosťou a postava Stephena Hawkinga zase chuťou žiť.



„Ak ste fanúšikom silných ľudských osudov, inšpiratívny film s vynikajúcim Eddiem Redmaynom a očarujúcou Felicity Jones, vás nadchne.“

Michaela Medvedová



ZÁKLADNÉ INFO:

Johny Ive: Geniálny dizajnér z Applu,
2014

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2014
Žáner: Literatúra faktu – biografie,
životopisy, osudy
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Veľa zaujímavosti
o firme Apple
+ nenáročný štýl
výkladu aj pre
neITčkarov
+ Detaily o dizajne
produktov
+ Ponorenie sa do
myslenia dizajnérov
+ Pohl'ad do
histórie dizajnového
oddelenia Apple
- Vyzdvihovanie
Apple na piedestál
dokonalosti

HODNOTENIE:**75%**

Jony Ive – Geniálny dizajnér z Apple



rokoch dokázali osloviť len l'udí z odboru. Pre bežných smrteľníkov predstavovali veľ'kého strašiaka, preto sa jednou z hlavných črt dizajnu stalo „pol'udšť'ovanie zariadení“ (str. 56). Myšlienka, že l'udia sa majú produktu dotýkať a tak nadviazať spojenie bola v tej dobe veľ'mi revolučná a taká nevídaná, že práve to vyvolalo takú obl'ubu v produktoch Apple. Autor sa v knihe venuje histórii Apple z pohľ'adu dizajnu, ktorý sa stal jeho neoddeliteľnou súčasťou a Jony jeho nenahradiť'ným predstaviteľ'om. Vyzdvihuje veľ'mi silné schopnosti dizajnérstva a aj to, aký vplyv má dizajn na čísla z predaja. Autor o Jonym hovorí veľ'mi pozitívne, nakoniec on a tím jeho dizajnérov stojí za úspechom Apple. V posledných kapitolách však spomína aj isté nevýhody, resp. obmedzenia, ktoré budú v budúcnosti predstavovať prekážku na vzostupe. Časom sa ukáže, či mal autor pravdu alebo nie. Počas čítania som si niektoré z tých fantastických dizajnových kúskov aj vyhl'adala. Kniha takisto obsahuje fotografie niektorých dizajnov, no stojí za námahu si aj trochu

pogoogliť. Talent tohto geniálneho dizajnéra spočíva v tom, že na jeho dizajn doslova zabudnete. Nestojí v popredí a neruší svojim vzhľ'adom používateľ'a, čo je veľ'ké plus. Nemám síce v obl'ube značku Apple ani všetko, čo je s ňou spojené, ale táto knižka mi umožnila nahliadnuť do jej myslenia a zápasu o miesto na trhu informačných technológií. Bolo to veľ'mi zaujímavé čítanie o viacerých dizajnéroch a ich živote ako aj o živote Apple, o technikách a technológiách, ktoré používali a používajú teraz, o materiáloch, z ktorých výsledné produkty vznikali, o čarovaní s materiálmi v modernej dobe. Kniha o Jonym a Apple bola prekvapivo nenáročná oproti iným biografiam. Myslím, že aj človek, ktorý veľ'mi nevidí do informačných technológií či do dizajnu, si niečo z tej knihy odnesie. Minimálne to bude myšlienka, že dizajn už dávno nie je o obal'ovaní zariadení ale o tom, čo sa dá na základe takého dizajnu aj uskutočniť. Pretože pre vizionárov na správnom mieste nemožné jednoducho neexistuje.

Ivana Vrabľ'ová

sa niektoré nápady preniesli z papiera do podoby reálnych zariadení. Kniha vás dokáže vtiahnuť do sveta dizajnu, ktorý je hlavným stavebným kameňom moderných zariadení, ako sú tablety, smartfóny a stolné počítače či notebooky. Ak očakávate, že kniha bude len a len o živote jedného z najvplyvnejších dizajnérov doby, sklamete sa. Kniha svojím spôsobom vzdáva hold spoločnosti Apple, ktorá po mnohých neúspechoch vstala z popola ako fénix a vď'aka dizajnu svojich produktov oslovuje zástupy spotrebiteľ'ov na celom svete. Myšlienka toho, že dizajn nie je o oplášť'ovaní produktov, dala možnosť dizajnérskemu tímu dostať sa do vedúcej pozície vo firme. Ak by ste si kládli otázku, kto je zodpovedný za úspechy firmy, určite by ste to pripísali Steveovi Jobsovi, no mýlili by ste sa. Hlavným t'ahúňom spoločnosti bol a stále aj je Jony Ive. Nakol'ko je Apple a jeho oddelenie dizajnu späté s menom Jony Ive, nie je možné oddeliť tieto dva pojmy a rozprávať o nich samostatne. Myšlienka. Genialita. Vízia. Schopnosti. Detaily. Účelovosť. Synonymá úspechu talentovaného a skromného dizajnéra, pod rukami ktorého vznikali svetoznáme produkty ako iPod, iPhone či iPad. Všetky produkty, ktoré navrhoval Jony, alebo sa na nich podieľ'al, museli mať svoj účel, svoj štýl, osloviť l'udí. Hlavný princíp, ktorého sa Jony drží je, že daný produkt má najprv „rozprávať svoj príbeh dizajnu“ (str. 131). Technológie v osemdesiatych

ZÁKLADNÉ INFO:

Vieme prvý: Príbeh ktorý sa môže stať
aj vám, 2014

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2014
Žáner: Slovenská súčasná
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Reálne postavy
+ Pohl'ad do
sveta bulvárnych
novinárov
+ žiadne
idealizovanie
- chaos v líniách
postáv, ktoré nie
sú nijako odlišené

HODNOTENIE:**85%**

Vieme prví : príbeh ktorý sa môže stať aj vám

PRÍBEH, KTORÝ DÔVERNE POZNÁTE

I takto nejako by sa dal pozmeniť titul knihy Vieme prví: Ako funguje bulvár. Príbeh, ktorý sa môže stať aj vám. Úžasné, veľ'ké, niekedy dokonca neodolateľ'né novinové titulky, vykukajúce z novinových stánkov určite všetci poznáme. Ale čo sa za nimi skrýva?

Kto spreneveril peniaze, kto má l'úbostnú aféru, kto sa strápnil na galavečeri, kto sa opil pred zrakmi fotografov? Zaujímá vás to? Zaujímá, inak by ste bulvárne noviny nekupovali, a povedzme si na rovinu, s bulvárom



by sa nestretol len ten, ktoby chodil všade s klapkami na očiach. Nič však nie je také, ako sa na prvý pohľ'ad zdá a to chápe snáď i ten najzarytejší milovník „celebritnej“ scény. Ako bulvár pracuje a čo stojí novinárov, fotografov, ale i samotných hlavných aktérov a ich najbližších jeden provokatívny článok? Za kol'ko by ste boli vy ochotní predat' svoju dušu? Sondu do takéhoto zvráteného prostredia plného intríg, klamstiev, povrchnosti bulvárneho sveta sa práve v tejto knihe snažia nasadiť Adriana Macháčová a Róbert Dyda, a darí sa

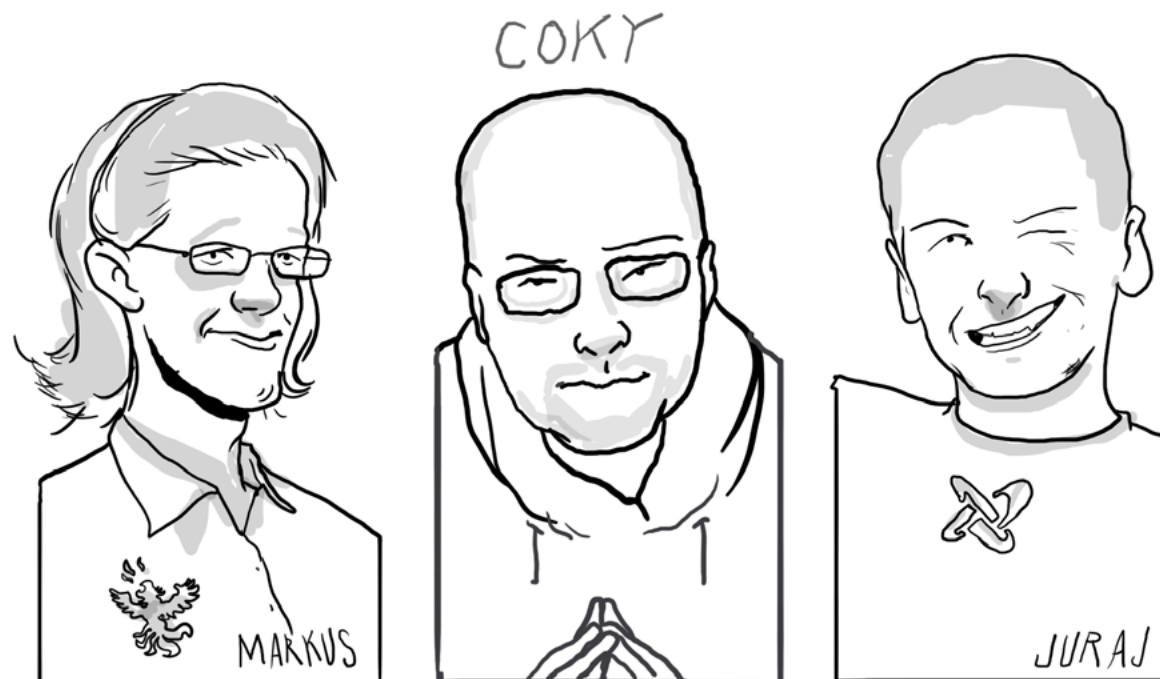
im to v celkom podarenej beletristickej verzii tohto, povedzme náučného žánru. V centre záujmu príbehu stoja dvaja bývalí kamaráti Richard Vyskoč a Peter Walter, ale pokojne by ich mohli alternovať aj oveľa známejšie osobnosti z nášhošoubiznisu. Po spoločnom neúspešnom kšefte zatiahnu do nekonečnej, špinavej rulety nielen seba samých navzájom, ale i svoje rodiny a, ako inak, stanú sa i obl'úbeným terčom novinárov, ktorí pozorne sledujú ich kroky. Začítajte sa teda do sveta, kde si nikto nikoho neváží, kde ide len o peniaze a postavenie, kde silní muži hýbu svetom a kde sú ženy len dokonalými nástrojmi pre získanie neušľ'achtilých cieľ'ov. Ale nebojte sa, až taká fikcia to nebude.

Dokonalým príkladom pre to, ako veľ'mi sa kniha opiera o realitu sú jednoznačne postavy. Tie sú totiž viac ako reálne – všetky konajú skratovo a neuvážene. Jediné, čo ich dokáže rozhybať, sú peniaze, po ktorých prahnú a ktoré ovládajú ich životy. A preto, aby sa udržali na vrchole spoločenského rebríčka, urobia čokoľ'vek. Nie sú to žiadni vyumelkované dokonali hrdinovia, ale obyčajní s mnohými slabosť'ami. Vyniká tu všemocný patriarchát. Muži sú tí, ktorí svoje rodiny síce zásobujú peniazmi, luxusným bývaním a autami, ale celkom pravidelne aj škandálmi. A niekde vzadu za ich plecami sa nenápadne krčia ich manželky, ktorých tichý protest sa zrazu začína stupňovať. Svet „tých populárnych“ je začarovaný. Tí, ktorí do neho patria, z neho chcú silou-mocou ujsť, a tí, ktorí stoja za dverami, na ne vytrvalo klopú a sú ochotní urobiť čokoľ'vek, len aby im otvorili.

A potom sú tu tí, ktorí striehnu na každý ich krok. Práve tento pohľ'ad je na tejto knihe veľ'mi osviežujúci a prínosný – vidieť, ako to funguje v „zákulisi“ a čo všetko je nutné novinárskej kariére obetovať.

Svet „tých populárnych“ je začarovaný. Tí, ktorí do neho patria, z neho chcú silou-mocou ujsť, a tí, ktorí stoja za dverami, na ne vytrvalo klopú a sú ochotní urobiť čokoľ'vek, len aby im otvorili.

Ivana Vrabľ'ová



P.M. ČERVENIAK

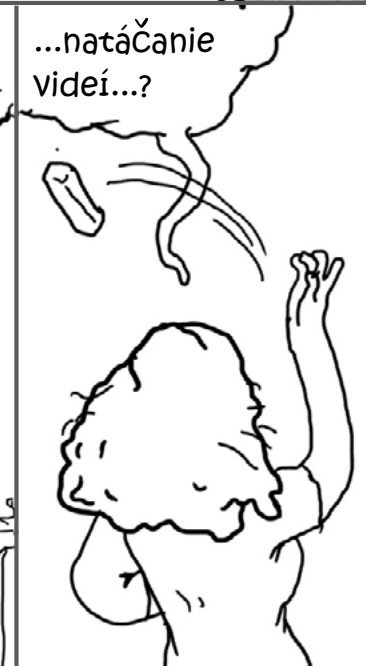


J. Bokorný



Som rada, že je taký veľký záujem o zlepšenie vašich textov!

Kurz gramatiky
alebo
písanie bez chýb



...nemyslíš vážne...

...the end



NECHŤ TĚ

iPAD PROVÁZÍ NA APPLE FESTIVALU

... 12 HODIN PROGRAMU

A ZÁBAVY PRO VŠECHNY

PŘIJĎTE ZDARMA

NA iCON FESTIVAL

25.-26. 4. 2015

DO NÁRODNÍ TECHNICKÉ KNIHOVNY

iCON. NEJVĚTŠÍ FESTIVAL PRO TECH-POZITIVNÍ LIDI V ČR