Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 23 /november 2013 | www.gamesite.sk

GENERATION



SÚŤAŽ

o tablet
Lenovo IdeaTab A1000

PREDSTAVUJEME
Herný monitor BenQ XL2420T

OTESTOVALI SME
Nvidia Shield

TOP HRA:
Beyond: Two Souls



Súťaže
o hodnotné ceny

➔ HRY MESIACA:
Grand Theft Auto V
NHL 14
FIFA 14
HearthStone

➔ HARDVÉR MESIACA:
SONY Xperia Z Ultra
Nvidia Shield
ASUS Fonepad
Gigabyte GSmart Aku A1

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Kino: Hra na hrane
Kino: Gravitácia
Blu-ray: Stážisti
Blu-ray: Príšerka v Paríži

➔ TOP TÉMY:
Redakčný komix: GS Tales
Commodore - História legendy
HomeOffice
Stratocaching

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová / Petra Hladíková / Lenka Macsaliová / Kristína Gabrišová / Anna Javorská / Klára Šindelářová / Katka Kováčová

Odborná redakcia / Branislav Brna / Dominik Farkaš / Adam Schwarz / Roman Kadlec / Tomáš Ďuriga / Matej Minárik / Mário Lorenc /Martin Húbek / Martin Sabol / Tomáš Kleinmann / Ján Kaplán / Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík / Eduard Čuba / Adam Kollár / Linda Engelová /Lenka Vrzalová / Matúš Slamka / Veronika Cholastová / Maroš Hodor / Pavol Ondruška / Adam Zelenay / Róbert Babej Kmec

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Líška

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

Titulka
Obrázok z hry Beyond: Two Souls

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

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

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

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

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, alebo aj na www.gamesite.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa. Dostupný je aj ako voľne prezeratel'ná flash verzia na adrese http://issuu.com/gamesite.sk, čo však nie je služba prevádzkovaná vydavatel'om.

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

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

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

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

Copyright © 2013 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

Máme za sebou uvedenie PlayStation 4 na slovenský a český trh. Máme za sebou nášup hier, akými sú GTA V, Battlefield IV, Assassin`s Creed IV a mnoho d'alšieho. Pred sebou máme však posledné dva mesiace tohto roka a s tým sú spojené asi najkrajšie sviatky. Na tie si však ešte počkajme, aj ked' tuším, ako vel'mi sa na ne tešíte.

Magazín Generation sa môže popýšit' krásnym, už 23. číslom, a budúcim vydaním uzavrieme 2 roky fungovania.

Dlhšiu dobu sme uvažovali nad vydaním komixového seriálu, a práve v tomto čísle sa nám podarilo vypustit' jeho prvú časť, ktorá bude naznačovat' dianie v redakcii. Na vašej predstavivosti už bude, do akej miery je seriál reálny. Od budúceho čísla postupne predstavíme jednotlivé komixové postavy, ktoré sa budu v seriáli pravidelne alebo aj sporadicky predstavovat'. Verte či nie, ale už teraz sa teším na vaše reakcie, poznámky a komentáre. Je vel'mi pravdepodobné, že časom sa sami budete podiel'at' na tvorbe a formovaní seriálu. Hlavnými predstavitel'mi, ktorí určite nebudú v seriáli chýbat', sú Lenka, Hiro, Klajo, Mortva, Juraj, Xenik, JC, MarkusFenix a, samozrejme, Encrypt. Budú vás sprevádzat' jednotlivými epizódami a dúfam, že si komix s názvom Gamesite TALES obl'úbite a stane sa neoddelitel'nou súčast'ou magazínu.

Zdeno Hiro Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac október...



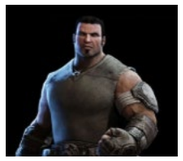
Babli

Na recenziu som si tento krát zobral Killer is Dead, ktorý sa u mňa radí medzi najlepšie herné zážitky tohto roka. Okrem toho som sa nečakane vrátil ku klasike menom Stronghold, a tak ako pred rokmi aj teraz sa král'ovsky bavím.



JC

Herný október som kvôli iným povinnostiam obmedzil iba na Beyond: Two Souls. Hra je vel'mi kontroverzná a rovnako ako film, niekomu sadne, niekomu nie.
Za seba hlásim spokojnost', aj ked' chápem všetky pripomienky.



MarkusFenix

Október sa niesol v znamení bety Battlefield 4. No okrem neho nastal čas na športy a pretekárske hry vo forme F1 2013 a FIFY 14. Zahanbený neostal ani hokej prostredníctvom NHL 13 a konečne som sa dostal aj k poslednému prírastku do DMC série.

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



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Jozef Andraščík*

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



Zo sveta Assassins Creed

>> Po odložení titulu Watch Dogs sa najmasívnejšou hrou Ubisoftu tejto jesene stáva Assassins Creed IV: Black Flag.

Samotný Black Flag je vonku už 2 dni. Fanúšikovia si ho užívajú a zožal aj kritický úspech. Na hru však stále čakajú majitelia PC a predplatitelia konzol novej generácie – Xbox One a Play Station 4. Nakol'ko je Black Flag jednou z prvých hier, ktoré sa dostanú na nové systémy, očakávania sú vel'ké a oprávnené. Ubisoft preto na Nvidia konferencii v Montreale priblížil, aké rozdiely pri hraní sú medzi terajšou a novou generáciou konzol a PC. Technológia, ktorá poháňa AC IV, bola vytvorená primárne na PC a až potom prenesená na konzoly. S tým, že ako PC, tak aj nová generácia konzol, obsahuje viac grafických vylepšení. A to dynamickú zeleň (je hustejšia, väčšia), dážd' a jeho fyziku (pribudnú dynamické mláky, kvapky sa riadia vetrom). PC a next-gen konzoly majú aj hladšie objekty, volumetrickú hmlu, textúry vo vysokom rozlíšení, lepšie tiene a iné vylepšenia. PC dostane ešte vylepšenie na viac aj oproti novým generáciám konzol, napr. podporu 4K rozlíšenia a reálnejšie slnečné lúče.

V októbri sa začal skloňovat' aj film Assassins Creed. O najväčšie prekvapenie sa pritom postaral herec, ktorý stvárni Desmonda Milesa – Michael Fassbender – s prehlásením, že žiadnu hru zo série ešte nehral. K záujmu ho priviedol len náčrt príbehu poskytnutý Ubisoftom. Takisto bolo oznámené, že AC film sa pozrie do úplne odlišnej histórie, akú sme videli v hrách. Takže nás nečakajú žiadne križiacke výpravy, renesancia, piráti ani americká revolúcia. A ako to s filmom vyzerá? Na scenári sa práve usilovne pracuje.

Film je pre Ubisoft dôležitý. Séria sa stala za 6 rokov pojmom, čo pripomína aj číslo predajov. Len v samotnom Anglicku predala kolekcia Assassins Creed titulov cez 6,6 milióna kusov. Predaje Black Flag budú s príchodom na next gen konzoly, pravdepodobne, najvyššie v histórii série. Séria Assassins Creed preto isto z trhu len tak nezmizne.



Battlefield 4

Petícia za BattleRecorder

Očakávaná FPS Battlefield 4 od švédskeho DICE je hlavne o multiplayeri. A zážitky z neho si hráči radi nahrávajú. Potrebujú na to však extrémne výkonný počítač, ktorý jednoducho nemá každý. Preto spísala Battlefield komunita stránky change.com petíciu za pridanie funkcie BattleRecorder, ktorá by zmazala potrebu výkonného počítača a nahrávat' si zážitky by mohol prakticky každý. Ťažili by pritom z toho nielen hráči, ale aj vývojári, odzvonilo by cheaterom. Petícia má už vyše 14 000 podpisov a, pravdepodobne, bude úžasná. Jej zakladatelia ,dokonca, zostrihali aj 18 minútové prezentačné video ukazujúce čaro možnosti nahrávat' si gameplay z multiplayera.



Odložené tituly

Na Watch Dogs a DriveClub si ešte počkáme

Už v novembri sme mali v uliciach Chicaga hackovat' všetko, čo sa dá v titule Watch Dogs od Ubisoftu. Nestane sa tak, hru postihol odklad na budúci rok. Konkrétne vyjde niekedy na jar. Ubisoft svoje rozhodnutie odôvodnil tým, že Watch Dogs je jednou z hier, ktorá má definovat' novú generáciu konzol a chcú si dat' na nej záležat'. Údajne by skoré vydanie len uškodilo hráčom. Odklad však postihol aj jeden z launch titulov PS4 – pretekársky, silne sociálne založený DriveClub. Ten sa tak na PS4 dostane až v prvom polroku budúceho roka. Odklad je podl'a tvorcov nutný pre naplnenie vízie hry. Predplatitelia na PS Plus dostanú zdarma indie hru Contrast

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...a to 19. novembra, si zahráme pretekársku hru Need for Speed: Rivals a vyskúšame jej unikátny AllDrive systém. Slúži pre skok zo singleplayeru a multiplayeru bez čakania, rovno počas hrania. Už žiadne vyhl'adávanie a napojenie na servery. Pokial' chcete hrat' len singleplayer, systém sa dá uzamknút'.

...príde čas kedy si aj nové hry zahráme hned' na našich smartphonoch. Túto tému rozvinul producent Square Enix Takashi Tomita. Tvrdí, že možno bude trvat' roky, kým si zahráme na mobilných telefónoch Final Fantasy 7. Dodáva, že hlavným problémom mobilných hier je ich vel'kost', no niektoré moderné telefóny by FF7 už utiahli.

...si opät' zahráme za pavúčieho muža v hre The Amazing Spider-Man 2, podl'a rovnomenného chystaného filmu, už na jar budúceho roka. Prvá hra zaznamenala viac-menej úspech, v pokračovaní nás majú preto čakat' najmä lepšie súboje, zaujímavejšie misie a nové funkcie v otvorenom svete na ostrove Manhattan.

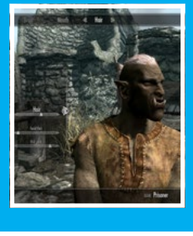
NBA Live sa vrátila

Už od roku 2009 bola basketbalová séria NBA Live z dielní EA neustále odkladaná, najmä kvôli konkurenčnej sérii NBA 2K. Tento rok však bude EA so značkou opät' konkurovat'. NBA Live 14 vyjde na Xbox One a PS 4 už 19. novembra.



Umožní upravit'svalnatost'

MMO RPG The Elder Scrolls Online od Bethesdy je stále očakávanejšie. Aj vd'aka predstaveniu možností úpravy postavy. Okrem bežných vecí, ako rasy a tváre, bude možné upravit' aj svalnatost', tetovanie či vek postavy.



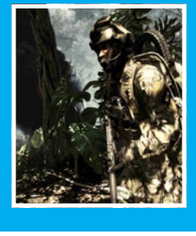
inFamous: Second Son

Táto PS4 exkluzivita vyjde v zberatel'skej i špeciálnej edícii. Špeciálna obsahuje červenú čiapku hrdinu a bonusové DLC. V zberatel'skej dostanete aj kožený vestu, odznaky, otvárač na fl'aše, zberatel'skú mincu a 2 DLC.



Call of Duty: Ghosts

Potvrdzuje to launch trailer, plný adrenalínových akčných sekvencií, ktoré séria Call of Duty vždy obsahovala. Zrážka vrtul'níka s vlakom, výbuchy a agresívne zvieratá budú v Ghosts na dennom poriadku už 5. novembra.



NEWS

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

NEWS FEED

Samsung Galaxy Round
Hudba budúcnosti, dnes realitou



Začiatkom októbra Samsung ukázal svetu svoj prvý horizontálne zahnutý smartphon. S podobnými modelmi už síce kórejská firma prišla, avšak šlo o vertikálne zahnutie displeja, s akým sme sa mohli stretnúť pri modeloch Nexus. Samsung Galaxy Round je úplne niečo iné. Celé zariadenie je zahnuté do vnútra po celej svojej dĺžke, čím Samsungu prislúcha prvenstvo v kategórii.

Dizajn zariadenia vychádza z momentálneho smeru, akým sa Samsung uberá. Na prvý pohľad určite zaujme svojím zahnutím, keďže je to niečo, na čo sme neboli doteraz vôbec zvyknutí. Prednú stranu zdobí veľký 5.7-palcový AMOLED displej s rozlíšením 1080p. Srdcom zariadenia je výkonný štvorjadrový procesor s taktom 2.3GHz, ktorému sekundujú (podobne ako u Note 3) 3GB RAM pamäte. Užívateľ bude mať k dispozícii 32GB internej pamäte, ktorá bude rozšíriteľná micro-sd kartou až do veľkosti 64GB.

Celé zariadenia poháňa 2800mAH batéria. Takáto mašina by si zaslúžila o niečo väčšiu batériu, ale možno nás celková výdrž smartphonu prekvapí. Všetky parametre sa podpísali na hmotnosti, ktorá nie je najnižšia, avšak u zariadenia takého typu prijateľná. Telefón s hmotnosťou 154 gramov a hrúbkou 7.9mm bude pravdepodobne potrebovať „chlapskú ruku". V telefóne nájdeme Android vo verzii 4.3 s nadstavbou Touch Wiz, ako to u Samsungu býva zvykom.

Už tradične výrobca pridáva do svojich vlajkových lodí nové funkcie. Inak to nebude ani v prípade Galaxy Round. Prvou je takzvaný roll efekt, ide o zobrazenie údajov na domácej obrazovke. Ak bude užívateľ otáčať zariadenie okolo svojej osi, vyvolá sa prehľadná domáca obrazovka s časom, dátumom a zmeškanými udalosťami. Funkcia bude dostupná aj vtedy, ak telefón bude v režime spánku.

Druhou novou funkciou je tzv. gravity efekt, ktorý sľubuje rozšíriť podporu gest zahnutím displeja. Zatrasením a podržaním si budeme môcť vytvoriť svoj vlastný obľúbený playlist alebo kliknutím na časť obrazovky zastaviť prehrávanú hudbu. To bude možné aj v prípade, keď bude displej vypnutý. Fotovýbava telefónu je na vysokej úrovni, akú poznáme z Galaxy S4 či Note 3.

Vzadu je osadený 13-megapixlový snímač, ktorý natáča vo Full HD spolu s LED bleskom či autofokusom. Vpredu je 2-megapixlová HD kamera, ktorá poslúži na videohovory.

Novinka je dostupná iba v Južnej Kórei za cenu okolo 700€.

Dodáva sa v luxusnej hnedej farbe, ktorá bude neskôr doplnená inými. Výrobca sa zatiaľ nevyjadril, kedy a či vôbec bude telefón dostupný aj na iných trhoch. Galaxy Round prichádza do bezkonkurenčnej pozície, ale až čas ukáže, či si ľudia ohybné zariadenia obľúbia alebo to skončí fiaskom.

Nikon D5300: Kvalitné fotky na Facebooku



Významný hráč na trhu profi fotoaparátov sa rozhodol rozšíriť svoju rodinu DSLR zrkadloviek. Model D5300 prináša vstavané Wi-Fi, GPS alebo snímanie na dial'ku. Wi-Fi technológia uľahčuje život fotografom vo veľkej miere. Dovoľuje užívateľovi okamžite, prostredníctvom svojho smartphonu alebo tabletu, nahrať fotku na internet.

Pomocou mobilných zariadení môžeme aj snímať fotografie na dial'ku a následne poslať mailom.

Svoje fotky si budete môcť označiť pomocou vstavaného GPS. D5300 teraz dokáže nahrávať 1920× 1080 pri 60fps a pridáva aj nové efekty ako nočné alebo siluety, ktoré sú dostupné aj pre fotky.

S nástupcom D5200 urobíte lepšie fotky najmä v šere, a to vďaka väčšiemu ISO z pôvodných 100 až 6400 na takmer dvojnásobok, 100 až 12800.

Zväčšenia sa dočkal aj displej, ktorý je veľký 3.2-palca. Hmotnosť klesla o takmer 20 gramov z pôvodných 504 na 479 gramov.

Novinka bude dostupná za cenu 700€ za telo, resp. 1250€ za komplet.

Kvalitný herný headset



Medzi ďalšie októbrové novinky nepochybne patrí aj nový herný headset od známej spoločnosti Steelseries.

Ide o nástupcu radu Siberia s názvom Elite. O tom, že je to naozaj kvalitný headset, nás presvedča cena 200$. Nové Siberie sú vybavené technológiou Dolby pre autentický 7.1-priestorový zvuk. Dizajnovo ide o veľmi pekne spracovaný kus, ktorý dotvára podsvietenie, majúc 16 miliónov farieb. O pohodlie sa starajú veľké odpružené mušle, ktoré sa presne dokážu prispôsobiť hráčovi.

Výrobca k slúchadlám pridáva aj softvér Siberia 3.0 s novým ekvalizérom a prehľadným dizajnom. Siberie Elite podporujú PC, Mac, ale aj mobilné platformy iOS a Android.

Hodinky pre náročných



Po Samsungu a Sony pridáva svoje smart hodinky aj Adidas. Zariadenie je schopné vytvoriť používateľovi vlastný tréning, a to vďaka vstavanému GPS či senzoru srdcovej frekvencie. Ideálne zariadenie pre športovcov prichádza medzi konkurenciu s cenou 399$.

Lenovo B600F a B800F

Čínske Lenovo uvádza na trh nové tablety so zaujímavým dizajnom. O chod zariadenia sa stará štvorjadrový procesor spolu s 1GB RAM. Tablet má podpriemerný displej s rozlíšením 1200×800 pixlov. Zariadenie stojí na platforme Android vo verzii 4.2.2. Novinka je už dostupná za cenu okolo 280€.

Prvý tabletofón do HTC



HTC vydalo zväčšeninu úspešného modelu ONE. Zariadenia s názvom One Max má 5.9-palcový displej, štvorjadrový procesor, 2GB. Užívateľ má k dispozícii 32GB, ktorá je rozšíriteľná micro-sd kartou. Hlavná zmena oproti predchodcovi je snímač odtlačkov prstov, ktorý slúži primárne na odblokovanie zariadenia. HTC One Max bude dostupné za cenu okolo 600€.

Omladená športová kamera

Populárna športová kamera sa dočkala omladeného modelu Hero 3+. Tentoraz je dostupná iba vo verziách Black a Silver. V najvyššej edícii je schopná natáčať v rozlíšení až 4K. V ponuke nadalej ostáva aj najnižšia verzia predošlého modelu Hero 3 White. Ceny sa pohybujú od 249€ do 449€.

NEWS

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

Sony HMZ-T3

Sledujte filmy ako v budúcnosti!



Sony pokračuje vo vývoji tretej generácie svojej náhlavnej 3D súpravy, ktorá už na pohl'ad pôsobí ako by prichádzala z budúcnosti. Okrem iných vylepšení prináša aj funkciu bezdrôtového prenosu WirelessHD pre sledovanie obrazu bez akýchkol'vek káblov. Môžete tak vstat' z gauča a neunikne vám jediný okamih filmu. Dva oddelené OLED displeje poskytujú rovnaký zážitok ako sledovanie 750-palcového plátna zo vzdialenosti 20 metrov! Atmosféru kinosály umocňuje 7.1-kanálový zvuk.

Osobitnú kapitolu preto tvorí hranie hier. HMZ-T3 je ako stvorená pre hráčov, ktorí si chcú užit' dokonalý 3D zážitok. Pripojte hraciu konzolu, osobný počítač, alebo mobilné zariadenie a vychutnajte si dych vyrážajúcu hranie hier a aplikácií na obrovskej virtuálnej obrazovke. Hry ako v kinosále sú skutočnou lahôdkou pre všetkých herných nadšencov. Nechýba však ani možnost' pripojenia tabetu, či telefónu s káblom MHL. Zážitok kinosály si tak môžete vziat' všade so sebou.

AXIS Q1765-LE

Nová kamera pre bezpečnejšie mesto



IP kamera AXIS Q1765-LE je štíhla a robustná „bulletka" s výkonným motorom ovládaným 18-násobným optickým priblížením. Má integrované aj vysoko výkonné infračervené LED s automatickým prispôsobením, ktoré umožňujú pokryt' najmenej 15 metrov pri najširšom zornom poli a až 40 metrov pri plnom teleskopickom priblížení. Integrované IR prisvietenie je obzvlášt' prínosné pri inštaláciách, kde sa vyžaduje nonstop dohl'ad bez umelého osvetlenia. Kamera je l'ahká, ale súčasne vysoko odolná. Má triedu ochranného krytia IP66/NEMA4X, takže môže odolávat' prachu a vode aj v miestach s náročnými klimatickými podmienkami. Vzhl'adom k jej nízkej hmotnosti a potrebe jediného kábelu, pretože podporuje napájanie cez siet'ový rozvod (Power over Ethernet), prípadne napájaniu striedavým alebo jednosmerným napätím, je možné ju vel'mi l'ahko a rýchlo inštalovat'. Vd'aka odolnej konštrukcii a spol'ahlivosti je zvlášt' vhodná pre kritické inštalácie.

Logitech Wireless Mouse M560

Pre produktivitu aj počas dlhých hodín

Nová bezdrôtová myš v plnej vel'kosti Logitech Wireless Mouse M560 so špeciálne vytvarovaným dizajnom, ktorý umožňuje pohodlné používanie a produktivitu aj počas dlhých hodín, zjednodušuje a urýchl'uje prístup k aplikáciám a nástrojom, ktoré používate najčastejšie. Ponúka totiž tlačidlo pre Windows 8 menu, pomocou ktorého umožní prístup k najčastejšie používaným funkciám na jeden klik – vrátane prepínania aplikácií a panelu Charms. Prináša tiež dve tlačidlá pre palec, ktoré vám umožnia okamžite prepínat' medzi tradičnou plochou systému Windows a novým celoplošným rozhraním Windows 8. Pomocou vol'ne stiahnutel'ného softvéru Logitech SetPoint im môžete l'ahko naprogramovat' aj d'alšie funkcie.



ADATA DashDrive Elite SE720

Elita medzi externými SSD diskami

Medzi prednosti SSD diskov patrí vysoká odolnost' pri náraze, bezhlučná prevádzka a nízka spotreba energie. Ak sa tieto vlastnosti skombinujú do prenosného zariadenia s rozhraním USB 3.0, vznikne pozoruhodne odolné riešenie s rýchlost'ami prenosu, ktoré zd'aleka predbiehajú rýchlosti mechanických pevných diskov. Model ADATA DashDrive Elite SE720 dosahuje rýchlost' čítania až 400 MB/s a dáta zapisuje rýchlost'ou až 300 MB/s. Telo z brúsenej nerezovej ocele a štíhly profil s hrúbkou len 8,9 mm umocňujú jeho high-tech vzhl'ad. Puzdro disku je potiahnuté ochrannou vrstvou, ktorá bráni poškriabaniu a zničeniu aj pri dlhodobom používaní. Disk má navyše podporu v softvéri ADATA One touch backup.



ASUS MB168B a MB168B+

Prenosné monitory napájané cez USB



ASUS predstavil prenosné monitory MB168B a MB168B+ s uhlopriečkou 15,6 palcov určené k notebookom alebo počítačom. Monitory využívajú na komunikáciu a napájanie jediný kábel s rozhraním USB 3.0, takže už so sebou nemusíte nosit' objemný napájací adaptér, ani neforemný video kábel. Vd'aka hrúbke 8 mm a hmotnosti 800 g ide o jeden z najtenších a najl'ahších monitorov na svete.

Navyše dokáže rozpoznat' svoju orientáciu a automaticky otočí obraz na šírku alebo na výšku. Rovnako automaticky upraví podl'a okolitého svetla aj jas a úroveň LED podsvietenia. Pri prevádzke má spotrebu len 5 W, čo znamená minimálny vplyv na výdrž batérie notebooku. Monitory sa vyrábajú vo verzii s rozlíšením 1920×1080 alebo 1366×768.



Nikon D610

Špička vo svojej kategórii

Fotky aj videá formátu kinofilmu, detailné do hĺbky prekreslené zábery v špičkovej kvalite, 24,3 megapixelový obrazový snímač FX, ktorý zachytáva každý detail s frekvenciou až šest' snímok za sekundu – to všetko sú vlastnosti nového fotoaparátu Nikon D610. V kombinácii s vynikajúcimi objektívmi NIKKOR predstavuje tento prírastok v rade digitálnych jednookých zrkadloviek jedinečnú možnost' pre nadšených fotografov plánujúcich vycibrit' si svoje zručnosti, alebo posunút' svoju predstavivost' na vyšší level. Robustná, no stále l'ahká konštrukcia poskytuje fotografom vol'nost' pri spoznávaní výhod celoplošnej fotografie. S množstvom kreatívnych a praktických funkcií a Wi-Fi pripojením z neho vyt'ažíte maximum.



Ked' sa povie... HOME OFFICE

Ako to vidí šéf? Ak bude niekto zo zamestnancov pracovat' z domu, tak bude celý deň pozerat' na televízor, surfovat' po sociálnej sieti alebo na internete, hrat' hry a možno na konci dňa spraví aj nejakú malú časť svojej práce? Tak to sa dost' mýlite a je na čase uviest' veci na pravú mieru.

Home office, home working, práca doma, práca z domu - to sú rôzne označenia pre rozmáhajúci sa trend poslednej doby. Práca z domu prináša nesporné výhody - môžete vyvenčit' svojho psa kedykol'vek to je potrebné, vaše deti vás uvidia nielen pred spaním a nestratíte dve a viac hodín denne dochádzaním do kancelárie. Niektorí významní odborníci v oblasti informačných technológií preto predpokladajú, že vd'aka rastúcej rýchlosti internetového pripojenia v budúcnosti klasickým kanceláriám úplne odzvoní. Významný analytik v oblasti trhu mobilných zariadení Horace Dediu zašiel ešte d'alej.

Horace tvrdí, že v budúcnosti sa l'udia budú chodit' bavit' do tzv. "office klubov" a spomínat' na to, aké to bolo kedysi "chodit' do práce" - podobne, ako napríklad dnes navštevujeme reštaurácie, či hotely prerobené zo starých tovární.

Práca z domu má nepochybne vel'ké výhody pre zamestnancov, ktorí môžu pracovat' aj v pyžame. Zarážajúce je, kol'ko dokážeme ušetrit' času na cestovaní.

Rok 2013 má 250 pracovných dní (mínus cca 20 dní, ktoré máte nárok na dovolenku) , takže ak dochádzate denne do kancelárie a cesta vám trvá napr. „iba" pol hodinu (hodinu denne - tam a späť'), ušetríte pri práci z domu ročne 230 hodín času len na dochádzaní ! To znamená, že takmer 10 dní a nocí „precestujete" ročne kvôli práci, nehovoriac o strese, ktorý nám spôsobujú denno-denné zápchy na cestách.

Jazykové okienko:

V slovenčine bežne používame anglický výraz **home office**. Britský lektor Owen Lloyd Jones z Caledonian School nám k tomu povedal:

„Ak budete hovorit' anglicky s rodeným Angličanom, dávajte si na výraz home office pozor, pretože má v angličtine význam bud' konkrétnej kancelárskej miestnosti vo vašom dome, alebo v britskej angličtine s vel'kými písmenami (the Home Office) označuje ministerstvo vnútra. Vetu „Zajtra mám home office" by sme teda anglicky správne preložili ***„I'm working from home tomorrow."***

Rovnako tak práca z domova predstavuje úsporu aj pre zamestnávatel'ov, ktorí ušetria nemalé náklady za zriadenie a chod kancelárií (nájomné, nutné zariadenie, nábytok, technika, upratovanie, energie, recepcia, správa počítačovej siete,....). Mnohí zamestnávatelia sa napriek tomu téme Home Office vyhýbajú, pretože sa obávajú, že ich zamestnanci nebudú strávit' doma prácou adekvátny čas.

Z rozsiahleho prieskumu, ktorí sa nedávno realizoval v USA však vyplynulo, že produktivita zamestnancov pri Home Workingu sa oproti tradičným zamestnancom zvýšila v priemere o 10 až 20% a keby z domova v USA pracovali iba štátni úradníci, znížili by sa emisie skleníkových plynov zhruba o tol'ko, čo dokáže vyprodukovat' celý štát New York. Až 8 z 10 zamestnancov využívajúcich domácu kanceláriu navyše pocit'uje pozitívny prínos aj na svoj súkromný život a traja zo štyroch dokonca hovoria, že sa vd'aka práci z domova začali zdravšie stravovat'.

Odvrátená strana domácej kancelárie

Nie všetci však majú rovnaký názor. Copywriter Jakub Mokroš, ktorý home office využíval necelý polrok tvrdí, že človek vždy bude potrebovat' spoločné pracovisko s kolegami. „Niekol'ko mesacov som pracoval z domova a cítil som sa úplne odrezaný od reality," povedal Jakub. „Potrebujem okolo seba l'udí, taký ten zdravý pracovný stres a cvrkot. Samozrejme, že čas od času rád pracujem aj z domu, ale pre moju osobnost' je najlepšie prevažnú časť pracovnej doby strávit' v kancelárii s kolegami a len menšiu časť byt' sám a v pokoji domova," dodáva.

Ak teda máte možnost' pracovat' z domova a režim domácej kancelárie vám plne vyhovuje , nezabudnite na to, že kvalitná komunikácia s kolegami, či okolím je vždy kl'účová. Využite naplno technológie a internetu ! Okrem telefónu môže byt' výborným doplnkom vašej komunikácie aj bezdrôtový headset, ktorý vám umožní pohodlné hovory cez Skype, či iný komunikačný program. Kvalitu komunikácie môžete posilnit' aj využitím webovej HD kamery, ktorá vám pri on-line poradách pomôže stretnút' sa zoči-voči s kolegami a udržat' si tak aspoň virtuálny kontakt.

Úspech, či neúspech domácej kancelárie závisí aj od povahy a človek pracujúci z domova musí mat' istú mieru sebaovládania a disciplíny, pretože inak môže naozaj vel'mi l'ahko skĺznut' od práci k zábave, alebo naopak pracovat' viac, ako je zdravé. Treba si skrátka hned' zo začiatku vytvorit' istý pracovný rozvrh a zvyknút' si na nový spôsob práce. Ideálne je vyčlenit' si na prácu samostatnú miestnost', alebo aspoň pracovný kútik, ktorý vám jasne stanoví hranice, kde začína a končí práca.

Vytvorte si doma príjemné pracovné prostredie

Domáce prostredie vám dáva celý rad výhod. Špecialistka na dizajn Rachel Newcombe, zakladatel'ka a editorka Fresh Design Blog vie, aké dôležité je mat' vlastný štýl: „Trend personalizácie sa významovo zmenil do „navrhnete si pracovný priestor podl'a seba". Kancelársku stoličku môžete pokryt' neokukaným pot'ahom, pracovný stôl si nalakovat' na obl'úbenú farbu a zakladače („šanóny") alebo d'alšie doplnky vyberat' so vzorovaným dizajnom. Na stenu si zaveste obl'úbený obraz alebo si nad stôl dejte nástenku na vylepovanie citátov a postrehov, ktoré vám budú pomáhat' posilňovat' motiváciu."

Dbajte na zdravú ergonómiu

Výška stoličky by mala byt' taká, aby sme v bedrových kĺboch mali najmenej 90°, lepšie však až 100° alebo 110° a chodidlá pevne na zemi zhruba v šírke panvy. Stôl by mal byt' v takej výške, aby sme na neho mohli položit' pokrčené ruky väčšinou ich váhy. Vel'mi dôležitá je aj poloha monitoru na pracovnom stole. Ten by mal stát' priamo pred nami tak, aby sme sa pri práci vôbec nemuseli otáčat'. Vzdialenost' od okraja stola by mala byt' zhruba 60 cm.

Myš aj klávesnicu je najlepšie umiestnit' tak, aby sa predlaktie pevne opieralo o stôl. Ak často pracujete s myšou nezabúdajte uvol'ňovat' a nat'ahovat' zápästie ruky. Stačí ho čas od času položit' na stôl vedl'a myši a roztiahnut' prsty. Tým sa vyhnete syndrómu karpálneho tunela, ktorý je zapríčinený poškodením stredného nervu v karpálnom tuneli hornej končatiny.

Vhodné je tiež chvíl'kové posedenie na tzv. fit lopte – vel'ká lopta na cvičenie. Ked' sa posadíme na loptu, ktorá je nestabilná, automaticky nastavíme telo do správnej polohy. Lopta je pružná a len málokto z nás sa ubráni pohupovaniu, pri ktorom zvyšujeme aktivitu svalov, ktoré nás udržujú vzpriamene. Po 10 až 15 minútach sa však unavíme a pomaly skĺzneme do "skrčenej" polohy a preto je toto cvičenie vhodné len na chvíl'kové sedenie. Pokial' teda musíte za počítačom presediet' celý deň, nezabúdajte na správu polohu a na občasné pretiahnutie celého tela.

TIP: ...a nesed'te stále doma !

Žijeme v ére mobilných zariadení, ktorých výhodou je, že pracovat' sa dá prakticky už odkial'kol'vek...





7 mýtov o práci z domova

1. Mýtus: *Zamestnanci, ktorí pracujú z domova trávia všetok svoj čas na internete alebo sociálnych sieťach.*

Fakt: To isté robia aj ľudia v kanceláriách, ktorí na sieti zabíjajú nemalú časť svojej pracovnej doby. Z prieskumov však vieme, že produktivita zamestnancov pri práci z domova sa oproti tradičným zamestnancom zvýšila v priemere o 10 až 20%

2. Mýtus: *Zamestnanci sa stanú lajdákmi keď budú pracovať z domu.*

Fakt: To isté sa predsa môže stať aj pri práci v tradičnej kancelárii, kde sa dá „zašívať" na kávičke s kolegami, alebo maskovať pracovné nasadenie za počítačom hraním Solitaire. Je to naozaj individuálne a nemožno to globalizovať. Každý človek musí mať istú mieru sebadisciplíny a vedieť kedy má pracovať a kedy sa môže venovať niečomu inému.

3. Mýtus: *Zamestnanci, ktorí pracujú z domova sú horšie dostupní.*

Fakt: V dnešnej dobe smartfónov, tabletov, notebookov a mobilného pripojenia je toto naozaj smiešne tvrdenie. Zamestnanci môžu byť k dispozícii počas celej pracovnú doby a nielen počas nej. Môžete s nimi komunikovať aj keď práve nebudú sedieť v kancelárii alebo doma za počítačom. Internet a mobilné pripojenie nám práve dávajú slobodu, takže môžeme pracovať napr. v kaviarni, na lavičke v parku, alebo v pohodlí svojej postele.

4. Mýtus: *Pri práci z domu nemôžeme jednoducho komunikovať s pracovným tímom, resp. s ostatnými kolegami v spoločnosti.*

Fakt: Žijeme v digitálnom veku, takže je načase začať to využívať. Vieme navzájom zdieľať pracovnú plochu, prezentácie, dokumenty, komunikovať zadarmo cez Skype, FaceTime, Google Hangout... Kooperácia kolegov v elektronickom cloudovom prostredí je dnes ovela jednoduchšia a dostupnejšia. Cez internet môžeme byť v osobnom kontakte prakticky nonstop a vytvárať spoločné projekty v reálnom čase.

5. Mýtus: *Virtuálny zamestnanci sa nemôžu zúčastniť brainstormingov počas obednej prestávky, kedy prichádza najviac nápadov.*

Fakt: Brainstorming môžete realizovať kdekoľvek a s kýmkoľvek. Mnohé nadnárodné korporácie prestali pozývať zamestnancov na zahraničné porady, pretože je neporovnateľne efektívnejšie spraviť si spoločný meeting, či školenie cez telefón alebo webové kamery. Dnes máme ovela viac možností komunikácie ako pred pár rokmi.

6. Mýtus: *Pri práci z domu budú zamestnanci pracovať menej hodín.*

Fakt: Zamestnanci, ktorí pracujú z domova zvyčajne nemajú pevne stanovený pracovnú dobu, resp. jej koniec, ale keďže nestrácajú čas dochádzaním, zvyčajne skončia pracovný deň neskôr a pracujú dlhšie, než tradiční zamestnanci. To sa, ako sme už spomínali, pozitívne odráža na ich vyššej produktivite, čiže opak je pravdou.

7. Mýtus: *Práca z domova je dovolenka.*

Fakt: Práca z domova rozhodne nie je dovolenka. Ak musíte odviesť nejakú prácu, tak si určite niekto v tíme všimne, keď niečo nespravíte včas, alebo keď je vaša práca neúplná a nedostatočná. Rovnako ako doma, sa môžete pofľakovať aj v kancelárii, čiže je to len o správnom prístupe k práci a zadelení termínov.

Pri práci z domu máte menší stres, nemusíte sa obliekať do nepohodlných šiat, zabíjať čas cestovaním a môžete tráviť viac času so svojou rodinou, alebo v nejakom príjemnom prostredí, no napriek tomu môžete ostať vo veľmi úzkom kontakte s každým členom svojho pracovného tímu a podávať vyššie výkony, než za pracovným stolom v klasickej kancelárii. Home Office rozhodne stojí za zváženie.

HARDVÉROVÝ TIP NA ZÁVER:



Klávesnica Logitech TK820 šetrí miesto na pracovnom stole vďaka svojmu ultraštíhlemu dizajnu, bezdrôtovému pripojeniu (Unifying) a vďaka vstavanému touchpadu, ktorý plne nahrádza myš. Umožňuje vám pohodlne písať a súčasne navigovať v systéme Windows iba pomocou prstov. Dotyková plocha touchpadu je výrazne väčšia než pri touchpadoch v notebookoch, takže môžete hladko a pohodlne ukazovať, zoomovať a ovládať počítač švihom. Touchpad podporuje až 13 dotykových gest v operačnom systéme Windows 8.

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

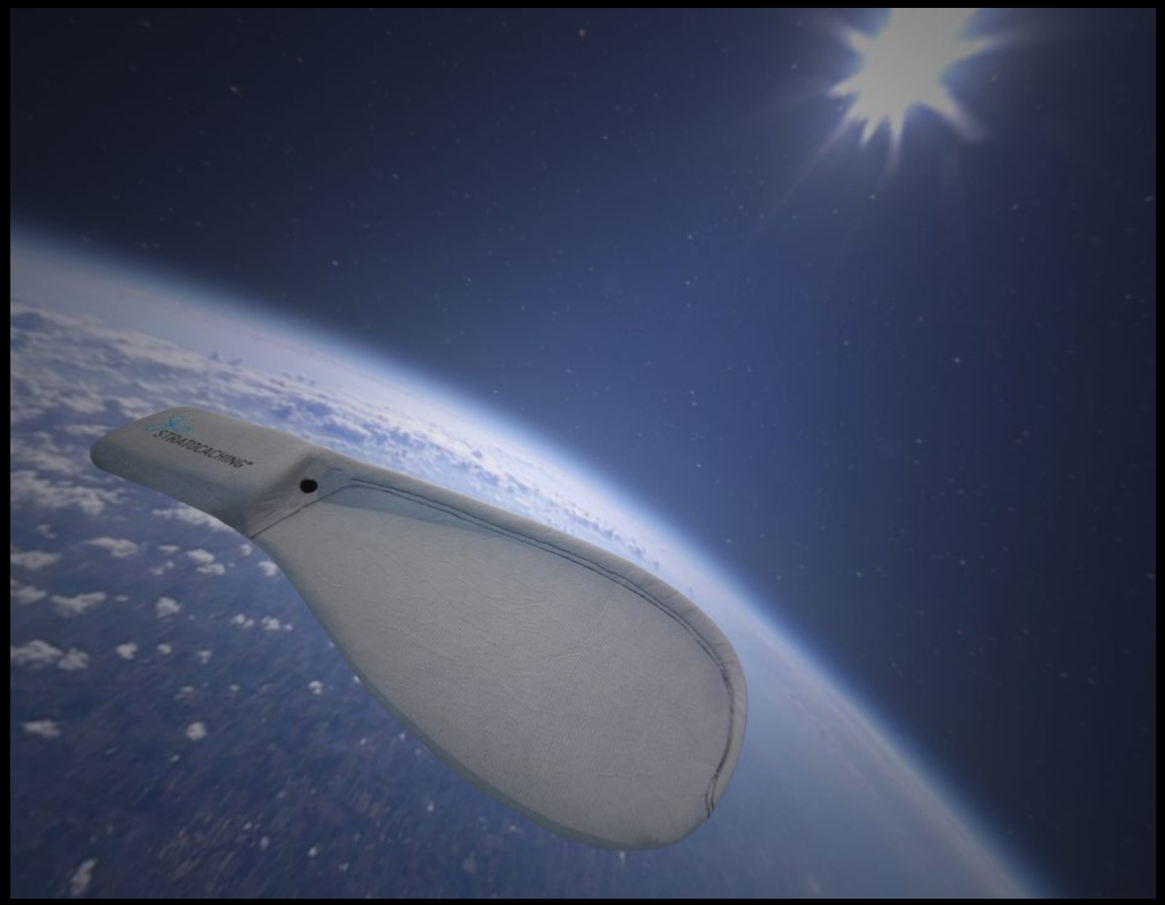
o klávesnicu Logitech® G510s

Pre zjednodušenie komplikovaných akcií ponúka herná klávesnica Logitech® G510s Gaming Keyboard 18 programovateľných „G-kláves", ktoré vám umožňujú nakonfigurovať si až 54 rôznych funkcií v troch odlišných herných režimoch, takže jednej klávese môžete priradiť tri makrá, pokiaľ si stiahnete softvér LGS. Okrem možnosti vybrať si farbu podsvietenia tlačidiel je táto klávesnica vybavená podsvieteným LCD herným panelom GamePanel™, takže budete mať vždy nielen prehľad o štatistikách hry v reálnom čase, systémových informáciách a údajoch o VoIP komunikácii, ale môžete si dokonca vytvárať alebo pridávať aplety vytvorené v rámci hernej komunity, ktoré budú s displejom GamePanel spolupracovať. Aj táto klávesnica má hydrofóbny poťah na opierke dlaní, ktorý pomáha zaistiť, aby sa vám ruky ku klávesnici nelepili, zatiaľ čo odolný dvojitý UV poťah zaručuje extrémnu trvanlivosť potlače kláves.



Súťažte na www.gamesite.sk

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



Viete čo je to Stratocaching?

Stratocaching je "kúzelný experiment" a zároveň geocachingová hra pre širokú verejnosť. Jej princíp je vel'mi podobný klasickému geocachingu - hl'adanie „pokladov" pomocou ich GPS súradníc - avšak s malou úpravou. Hl'adať totiž budete „kešky" vyslané do vesmíru.

Nebojte sa, nebudete k tomu potrebovať kozmickú loď, ba ani skafander, pretože ich budete hľadať až po ich návrate na zem.

Celý projekt spočíva vo vypustení balónu do stratosféry, na ktorom budú pripevnené aj kamery. S ich pomocou sa budete môcť pozrieť, ako to vyzerá tam hore a uvidíte aj samotné vypustenie kešiek.

Z gondoly balóna sa vo výške 30 kilometrov vypustí 10 lietajúcich GPS modulov v podobe javorového semienka, ktoré plynulo pristanú niekde na územie Českej republiky. Následne vyšlú súradnice svojej polohy a spustí sa samotná hra o nájdenie týchto semienok - stratosférických kešiek.

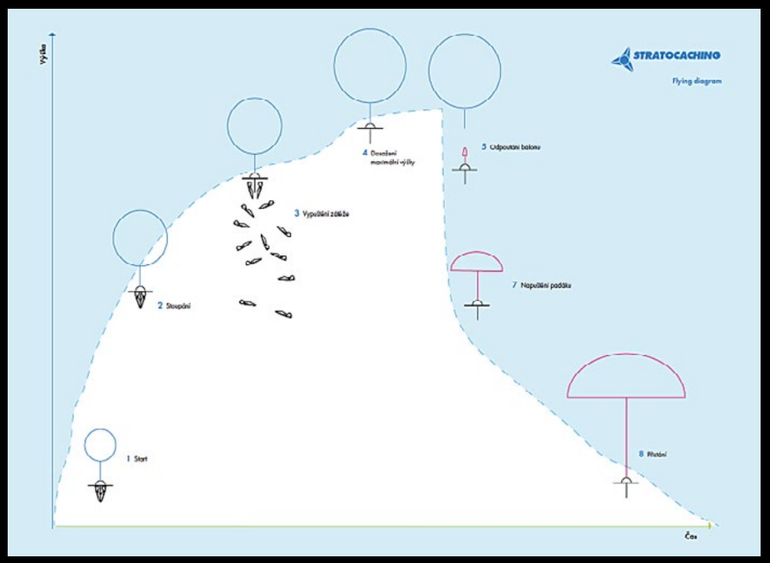


Hovorí sa, že základom všetkého poznania je čistá ľudská zvedavosť. Tá nechýba ani organizátorom Stratocachingu a doviedla ich už pri vývoji experimentu k poučeniu hneď v niekoľkých odboroch. Poznatky získané od vedcov aj zapálených amatérov potom využili pri stavbe tejto balónovej zostavy.



Veľkí vedci často hovoria o kráse a o estetickom cítení, ktoré sprevádza ich výskum. Už samotný pohľad z výšky, ktorá trikrát presahuje hladinu letu bežného dopravného lietadla, je fascinujúca. Ich projekt bol preto navrhnutý tak, aby prispieval k prirodzenému úžasu nad krásou nášho životného prostredia.

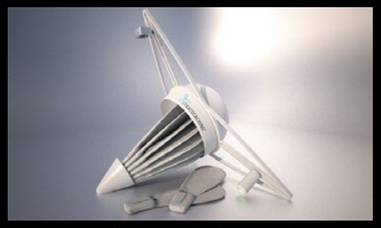
Dizajn všetkých komponentov balónovej zostavy je úplne originálny a inšpirovaný prírodou. Vytvoril ho dizajnér Peter Bakoš, ktorý je zakladajúcim členom združenia Žádná věda.



Čo vynesie balón do stratosféry?



Dropion - špeciálna gondola stratosférického balóna. Jej elektronické systémy majú umožniť sledovanie letu s pomocou rádiového spojenia, záznam videa vo vysokom rozlíšení (a dokonca aj priamy prenos videa na zem), ukončenie letu, ale hlavne vypustenie dvanástich "javorových semienok". Dropion bude po dopade na zem pomocou na padáku dohľadaný organizačným tímom, takže nie je predmetom verejnej hry.

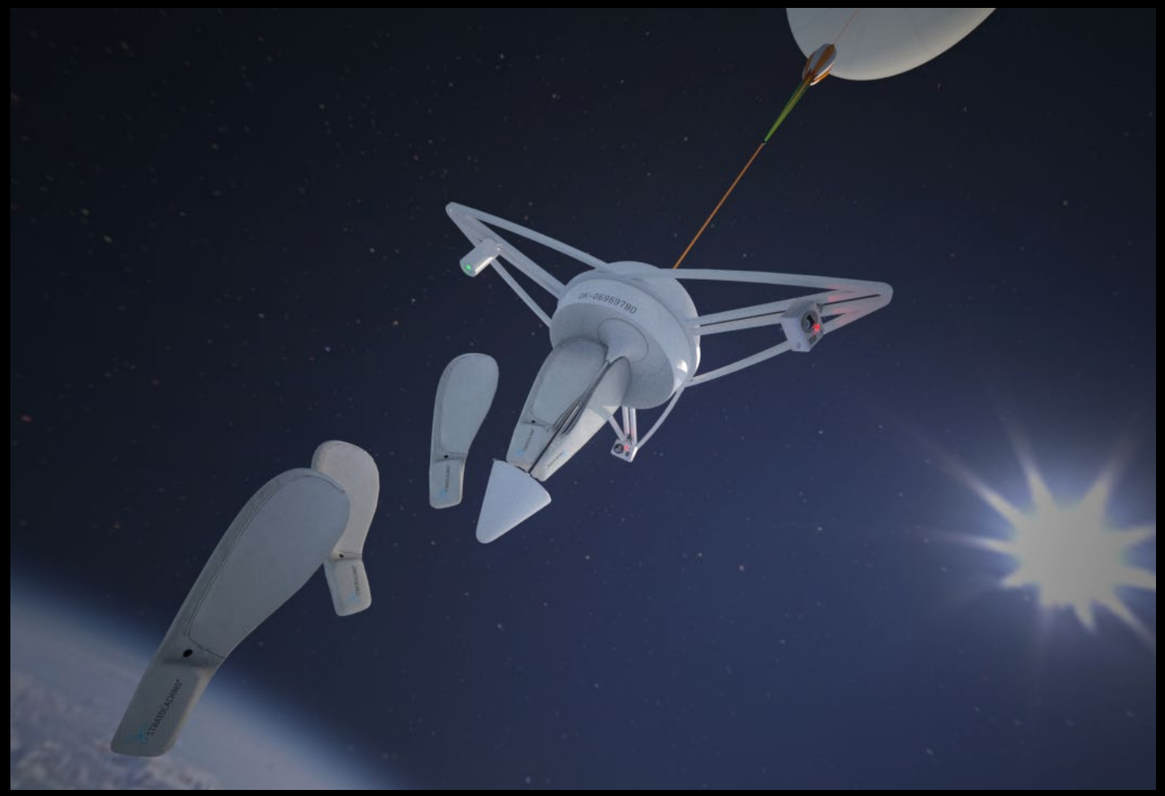


Stratocache (stratokeška) - lietajúci modul s vloženým GPS trackerom, ktorý svojim dizajnom napodobňuje javorové semienko. Stratocache budú vypustené z balóna v stratosfére a na zem budú padať samé. Nikto dopredu nevie kam presne dopadnú, ale ich súradnice budú po dopade známe a preto bude pátranie po nich predmetom verejnej geocachingové hry. V gondole balóna (Dropionu) je celkom 10 stratokešiek.

Radioseed - "rádiové semienko" - má rovnaký dizajn ako Stratocache, ale namiesto GPS trackera obsahuje miniatúrny rádiovysielač. V gondole balóna sú iba dve semienka Radioseed a ich nájdenie bude zrejme ovel'a zložitejšie. Do hľadania dvoch semienok Radioseed sa zapoja rádioamatérskej kluby.



Stratocoin – malý suvenír "z okraja vesmíru". Je to oficiálny geocoin registrovaný na serveri Geocaching.com. Kúzlo Stratocoinov spočíva v tom, že skutočne poletí s balónom až do stratosféry. V Dropionu ich bude spolu 100 a po ich nájdení poslúžia ako odmena pre tých, ktorí ako prví dorazia na miesto dopadu Stratocache. Stratocoin je sám o sebe malým šperkom, ktorý vytvorilo české dizajnové štúdio 2D3D a finálnu podobu mu určia čitatelia serveru Technet.cz. Hru totiž organizuje združenie Žádná věda o.s. spolu s českým technologickým serverom Technet.cz.



Kedy sa hra koná?

Štart balóna je naplánovaný na 16.11. 2013 o 9:00 (dátum a čas sa môžu zmenit' pri nevhodnom počasí). Celý experiment budete môct' sledovat' naživo na stránkach stratocaching.idnes.cz alebo na technet.cz. Očakávame, že stratokešky po lete zo stratosféry dopadnú na zem v ten istý deň do 13:00 a nahlásia svoju polohu registrovaným hráčom.

Kto sa môže zúčastnit'?

Hry Stratocaching sa môže zúčastnit' každý, kto má smartphone s internetom a dobrodružnú povahu. Potrebujete si len prečítat' pár pravidiel, registrovat' sa a vyraziť za semienkami padajúcimi z okraja vesmíru!

Kto vyhráva?

Ten, kto nájde jednu z desiatich spadnutých Stratocache a ako prvý nahlási svoj nález (s číslom identifikačnej značky) organizátorom.

Ak bude tento výherca solidárny (v čo veríme), počká na mieste na deväť d'alších, ktorí sa tiež prihlásia. V prípade, že všetko dopadne podl'a plánu, bude mat' teda hra 100 výhercov.

Ako sa do hry zapojit'?

Pre účast' sa stačí registrovat' na stratocaching.idnes.cz. Registrácia vám umožní prístup k GPS súradniciam spadnutých stratokešiek, ktoré ostatní pozorovatelia mat' nebudú. V čase experimentu potom môžete rovno vyraziť do terénu. Registrácia neoprávňuje k účasti na štarte balóna - kapacita štartového miesta je obmedzená.

Čo vyhráte?

Pre prvých nálezcov Stratocache sú pripravené skutočne hodnotné odmeny. Všetkých 10×10 výhercov, ktorí nahlásia svoj nález usporiadatel'om, navyše získava Stratocoin, dizajnový suvenír z gondoly balóna, ktorý sa "dotkol" vesmíru a ktorý je tiež registrovaný ako oficiálny geocoin na geocaching.com.

Viac informácií nájdete na stránkach www.stratocaching.cz

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

BEYOND
TWO SOULS™

Každá hra zo štúdia QUANTIC DREAM dokonale vystihuje jeho zámer vytvárať originálne tituly a objavovať prevratné spôsoby tvorby videohier. Namiesto toho, aby titul vytvorili podľa odskúšaného a úspešného receptu, ktorý sa osvedčil v prípade hry HEAVY RAIN, rozhodli sa prísť s novými nápadmi a nájsť nové spôsoby, ako z príbehu vytvoriť hru.

Hra BEYOND: Two Souls prináša veľa vynikajúcich nápadov a techník a prináša dokonalý herný zážitok, ktorý sa v mnohom odlišuje od HEAVY RAIN. Zároveň však stavia na rovnakých základoch, čo sa týka vytvárania prepracovaného zážitku nabitého emóciami.

V titule BEYOND: Two Souls si zahrali dvaja slávni americkí herci: ELLEN PAGE (JUNO, INCEPTION, ďalšie pokračovanie série XMEN) originálnym spôsobom stvárňuje postavu JODIE HOLMES. WILLEM DAFOE (PLATOON, eXistenZ, SPIDERMAN) hrá NATHANA DAWKINSA, vedca, ktorý sa pre Jodie stane druhým otcom a pomôže jej prijať to, kým je.

1. Cena Beyond: Two Souls + Tričko
2. Cena Beyond: Two Souls
3. Cena Beyond: Two Souls



Súťažte na www.gamesite.sk

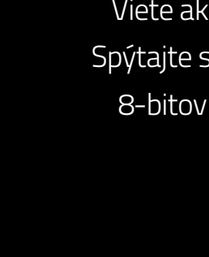
PS3 PlayStation 3
funsite.sk enjoy the fun...
MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál
GENERATION

História C=
Legenda s menom Commodore

Viete ako spoznáte, či niekto vyrastal už v minulom tisícročí, alebo až v tomto? Spýtajte sa ho, či pozná Commodore. Ak začne nadšene spomínat', zažil zlatú éru 8-bitov a ak nie, je to „mladé ucho", no o Commodore iste počuli jeho rodičia...

V roku 2012 Commodore oslávil okrúhle výročie uvedenia najúspešnejšieho 8-bitového počítača v histórii a zároveň svet potichu prišiel o zakladatel'a tejto legendárnej firmy. Ako to celé bolo? Skúsme si trochu zaspomínat'...

1953



Jack Tramiel (vlastným menom Jacek Trzmiel, narodený 13. decembra 1928 v meste Łódź – Pol'sko) počas druhej svetovej vojny prežil 6 rokov otrockej práce v niekol'kých koncentračných táboroch, vrátane Osvietčimu alebo Ahlem pri Hannoveri, kde mu nacisti zavraždili otca (jeho matka ostala v Osvietčime a otec údajne umrel na týfus, no Jack veril, že mu nacisti pichli injekciu benzínu). Jack unikol smrti len o vlások, ked' si ho vybral sám Dr. Mengele na smrtiace experimenty a tábor o pár dní oslobodili Američania. Po oslobodení sa v roku 1953 rozhodol emigrovat' do USA. Ked'že mal pocit, že osloboditel'om niečo dlží, absolvoval dobrovol'ne vojenskú službu v armáde USA. V New Yorku ho počas výcviku preškolili na opravára mechanických písacích strojov. Po návrate do civilu si otvoril malý opravárenský servis v newyorskom Bronxe. Spočiatku sa mu príliš nedarilo a jeden čas sa dokonca živil aj ako taxikár.

1954

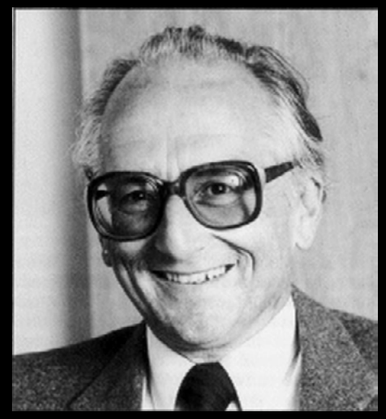
Jack Tramiel založil spoločnost' Commodore v USA, no po roku fungovania sa presťahoval do Toronta v Kanade, kde mohol prevádzkovat' väčšiu dielňu s ovel'a nižšími nákladmi.

1976

V sedemdesiatych rokoch začala firma Commodore vyrábat' kalkulačky a digitálne hodinky, ale nezvládla silný konkurenčný tlak Texas Instruments, ktorá im dodávala čipy, čo vyústilo až takmer k bankrotu. Tramiel však presvedčil biznismena Irvinga Goulda a ten mu poskytol pôžičku



5 miliónov dolárov. Následne kúpil spoločnost' MOS Technologies (americký výrobca čipov) pretože veril, že konkurenciu porazí iba ked' bude mat' pod kontrolou celý proces výroby - od súčiastok až po distribúciu. Toto rozhodnutie sa ukázalo ako správne. Vd'aka nízkym cenám sa mu podarilo spoločnost' udržat' nažive a začat' prosperovat'.



Medzi zamestnancami MOS bol aj Chuck Peddle, ktorý vymyslel mikroprocesor 6502, používaný neskôr aj v počítačoch ako boli napr. Apple II, Atari 800, Commodore PET a samozrejme legendárny C=64.

1977

Kvôli nižším daniam presunul Tramiel výrobu do Costa Mesa v Kalifornii a na Bahamách založil spoločnost' Commodore Business Machines Inc.. V januári 1977 predstavili prototyp osobného počítača Personal Electronic Transactor (PET) na výstave CES (Consumer Electronics Show) a okamžite získali najvyššie ocenenie CES. Po tomto úspechu v apríli spustili výrobu počítačov PET 2001, ktorých cena bola stanovená na 600 USD. V tom čase mnohí odborníci videli počítače len ako





terminály, pripojené k obrovským sálovým počítačom. Malé "domáce" počítače boli považované za sci-fi, ale Tramiel, podobne ako Steve Jobs, veril tomu, že počítače majú byt' dostupné pre masy a nie pre vyššiu triedu (Tramielovo známe vyhlásenie "We made machines for the masses, they made machines for the classes"). Commodore PET sa dostal na trh súbežne s počítačmi Apple II a Tandy TRS-80, ale za nižšiu cenu (795 USD). Mal zabudovaný monitor a aj kazetový magnetofón, ktorý slúžil ako lacná pamät'ová jednotka. Ústredným heslom však bolo "User Friendly", vd'aka čomu sa stal PET naozaj zaujímavým pre masy.

1980

V máji Commodore Business Machines predstavuje počítač CBM 8032 s 32KB RAM a monochromatickým monitorom schopným zobrazit' 80 znakov v jednom riadku. Predstavená je aj verzia CBM 8050 s dvoma 5,25" floppy jednotkami.



Commodore Japan predstavuje VIC-1001, ktorý sa v januári 1981 začal v USA predávat' za 299 USD pod označením VIC-20. V časoch svojej najväčšej slávy vyrábali denne 9 000 počítačov VIC-20!

Len prezaujímavost' - Cočítače Commodore používali ako základný operačný systém jazyk BASIC, ktorý vyvíjala spoločnost' Microsoft (bolo to ešte pred DOS alebo Windows).

1982

V januári na CES predstavili prototyp počítača Commodore 64, ktorý sa mal predávat' za 600 USD (cena bola neskôr znížená na 595 USD). C=64 (s pamät'ou 64 kB – odtial' názov – pozn.: používatel' mal k dispozícii pre programy len 48 kB)



mal zvukový čip navrhnutý Bobom Yannesom, ktorý je považovaný za prvý hudobný čip pre domáce počítače

vôbec. Ten zvuk dodnes milujú l'udia na celom svete a nezriedka ho využívajú aj hudobníci v dnešnej muzike.

Predstavený bol aj model SuperVIC so 16KB pamät'ou. V júni prichádza model profesionálny 16-bitový počítač BX256 (cena 3 000 USD) a rozšírená verzia Commodore 64 s názvom P128 so 128KB RAM, ktorá sa dala rozšírit' až na 896KB. Cena bola stanovená na 995 USD. V septembri sa začína predávat' Commodore 64 za 595 USD a Single-Drive Floppy disková mechanika VIC-20 – model 1540.

1983



Vd'aka obrovskému záujmu a masovej produkcii sa podarilo znížit' cenu C=64 na 400 USD, čo ešte viac zvýšilo záujem trhu. Na vel'trhu CES bol predstavený prototyp prenosnej verzie C=64 pod názvom Commodore SX-100. Počítač mal čierno-bielu obrazovku a stál 995 USD. Verzia SX-64 s 5' farebnou obrazovkou dvoma 5.25' diskovými mechanikami a hmotnost'ou 10.5 kg (akýsi notebook v dizajne Osborne 1 za cenu 1 600 USD).



Commodore demonštroval aj vreckový počítač HHC-4 (Hand-Held Computer) – niečo ako trochu väčšia kalkulačka s LCD obrazovkou pre 24 znakov, 4 KB RAM (rozšíritel'nými na 16 KB), 20 KB ROM s BASICom a miniatúrnou tlačiarňou. Predbežná cena bola stanovená iba na 199 USD !

Predaj Commodore VIC-20 prekročil v januári už 1 milión kusov ! V apríli znížili cenu pod hranicu 100 USD.

Mimochodom VIC-20 bol prvým farebným počítačom, ktorý zasiahol masovo trh ! V júni bola znížená cena Commodore 64 na 200 USD a na trh prišiel SX-100 pod novým názvom Executive 64.

1984



Spoločnost' Commodore počas roku 1983 predala malé osobné počítače za jednu miliardu dolárov a stala sa tak prvou firmou, ktorá dokázala niečo také. Zisky medzirocne stúpali o 85% a firma vtedy rástla 2× rýchlejšie, než napríklad Apple. Vedeniu sa to ale nepáčilo a začali vymýšl'at' nereálne stratégie. Jack Tramiel sa rozhádal s hlavným akcionárom Irvinom Gouldom a v januári rezignuje na post prezidenta Commodore. Následne opúšt'a spoločnost', predáva svoje akcie a o niekol'ko mesiacov neskôr kupuje Atari, s ktorou štartuje nový biznis. Pod Gouldovým vedením šiel nový Commodore pomaly ku dnu. Obrovské výdavky na gigantickú reklamu nedokázal pokryt' zisk a firma sa dostávala do úzkych.



V júni 1984 bol predstavený úspešný počítač Commodore 16 (pôvodný názov TED-16). Tento počítač sa začal predávat' za 100 USD a označením "The Learning Machine". Mal prepracovaný BASIC (dodávaný spoločnost'ou Microsoft) vo verzii 3.5 (celý systém bol vypálený v 32 KB pamäti ROM), procesor MOS 8501 (taktovaný na 0.89, neskôr 1.76 MHz), pamät' 16 KB RAM, grafiku TED s rozlíšením 320×200 bodov pri 121 farbách a dvojkanálový zvuk (4 oktávy + white noise).



Rovnako vybavený bol aj vyšší model Commodore Plus/4 (pôvodne označený ako 264), ktorý však mal až 64 KB RAM a integrované štyri špeciálne aplikácie (akýsi predpotopný balík Office). Cena bola niekde na úrovni 300 USD a je považovaný aj dnes za jeden z najkrajších počítačov.

V auguste 1984 kúpil Commodore spoločnost' Amiga Corporation a zastavil výrobu modelu VIC-20 (nahrádzal ho C=16/Plus 4).

1985



Na CES bol predstavený model Commodore 128, ktorý pracoval v troch režimoch – ako plnohodnotný C=64 (100% emulátor), v móde CP/M (predchodca MS DOS) a ako nový 128KB Commodore s novým systémom Basic vo verzii 7.0. Uvedená tiež bola nová disketová jednotka 1571.

V júli 1985 sa pod značkou Commodore po prvý raz objavuje multimediálny počítač Amiga s označením Amiga 1000. Predaj zahájili v New Yorku za 1 300 USD. Amiga bol tiež prvý počítač s vstavanou syntézou reči – vedel prečítat' (povedat') zadaný text. Zd'aleka to bol najpokročilejší systém dostupný pre domácnosti.

Commodore zastavil výrobu C=64, ale pre vel'ký záujem verejnosti ju vo vel'mi krátkom čase opät' spustili. Zopakovalo sa to takto dokonca niekol'kokrát ! Vždy ked' chceli nahradit' C=64 niečím novším si trh vyžiadal tieto populárne a teraz už aj lacné počítače späť. Existujú len odhady kol'ko sa vlastne predalo počítačov Commodore 64, no rátajú sa na desiatky miliónov. C=64 je dokonca zapísaná v Guinessovej knihe rekordov ako najúspešnejší domáci počítač v histórii.

1987

Commodore predstavil počítače Amiga 500 a Amiga 2000. V severnej Amerike sa na trh dostáva inovovaný model Commodore 128D.

1988

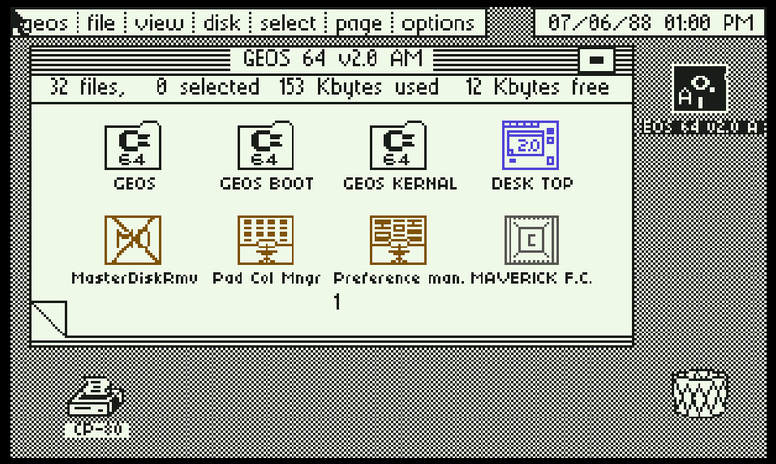
V decembri bol ohlásený A2286D Bridgeboard pre Amiga 2000. Obsahoval 8 MHz procesor Intel 80286 a 1.2MB a 5,25' diskovú mechaniku. Na trh prichádza Amiga 2000HD a Amiga 2500. V januári 1989 oznámili, že predali už 1 milión počítačov Amiga.

1990



V júni bol spustený predaj nových počítačov Amiga A3000. Táto značka reprezentovala akýsi kult, ktorý však ostal na mŕtvom bode. Skalní priaznivci nedali na ňu dopustit' a boli nadšení z každého nového modelu, no v rozpínaní na trhu akosi zlyhali.

NewTek predstavil Video Toaster – hardvérovo-softvérové video efekty pre A2000 a Amigy vtedy používali televízie (vyrábali sa na nich titulky a počítačové



„efekty'), videoštúdiá a aj mnohí hudobníci (zvuk bol ich vel'mi silnou stránkou). To však bolo málo. Už prišli prvé zvukovky SoundBlaster, video moduly a celkovo PC bolo na vzostupe. S ním sa postupne rozvíjal aj herný biznis, ktorý ho postupne vytiahol hore (hry potrebovali výkon a neustály upgrade, čo pri skladačkách typu PC nebolo nič komplikované).

1991



Commodore uvádza CDTV prístroj. Je to CD-ROM prehrávač s integrovanou 7.16-MHz Amiga 500, na ktorom sa dali hrat' aj hry. Cena 1 000USD.

1994

Commodore International a Commodore Electronics (dve divízie Commodore Business Machines) sú ukončené dobrovol'nou likvidáciou, kvôli krachu.

V roku 1993 vykázali stratu 357 milióna dolárov a ich trhový podiel sa z dominantného postavenia stiahol na 1,7%. Z jednej montážnej haly s 1500 zamestnancami sa za rok stal sklad s 20 l'ud'mi (zvyšok nútene prepustili).

1995

V apríli v newyorskej aukcii kupuje ESCOM (nemecký výrobca PC) všetky práva, technológie, patenty a majetok Commodore, okrem Amigy, s ktorou pokračuje jeden z bývalých zamestnancov.

1997

Nevyšlo to. Gateway napokon kupuje skrachovanú Amiga. Tým sa definitívne skončila jedna slávna éra a Commodore ako taký skončil.

V nasledujúcich rokoch sa sem tam objavovali pokusy „oživit'' značku. V Nemecku sa vyrábali jeden čas telefóny Commodore, neskôr hooodne nadupané herné počítače, MP3 a MP4 prehrávače,... Dokonca plánovali rozbehnút' online služby spojené s predajom hudby cez internet (niečo ako dnešné iTunes).

Posledný pokus prišiel asi pred rokom, kedy vyrobili All-In-One PC postavené na Intel Atom v retro dizajne C=64 s vlastný Commodore OS postavenom na jadre Linux. Zázrak sa nekonal. Oslovili len z nostalgie zanedbatel'ne malé percento starých priaznivcov Commodore, čo túto značku nevrátilo na výslnie.

2012

8. apríla 2012 vo veku 83 rokov zomrel v Kalifornii Jack Tramiel. Dožil sa tak ešte osláv 30. výročia najúspešnejších malých domácich počítačov Commodore 64, ktoré pomohli vychovat' nejedného gamera a „ajt'áka"...

Ďakujeme vám Jack !

RETRO

Platforma:
PC, Amiga

Žáner:
adventúra

Rok výroby:
1998

Výrobca:
Zima Software



MÁTE RADI LUDKA SOBOTU?

Česká firma Zima Software vydala kreslenú point-and-click adventúru Polda 1 od štúdia SleepTeam v roku 1998. SleepTeam tvorili v tom čase traja spolužiaci, ktorí sa rozhodli spravit' spoločne hru, pracovali na nej dva roky. Vydavatel' Zima Software d'alej pokračoval v sérii vydaním d'alších štyroch dielov.

Hra Polda, aneb s poctivostí nejdřív pojdeš vyšla pôvodne iba na platformu PC a operačný systém MS DOS. Hra mala jednoduchú kreslenú grafiku, vynikala však perfektným dabingom od známych hercov a sršiacim humorom. Hlavného hrdinu – policajta Pankráca – nadaboval známy český komik, Luděk Sobota, ktorý dáva Pankrácovi a jeho vtipom nový rozmer. Ved'ajšie postavy neostali pozadu a o ich dabing sa postarali Jiří Lábus, Petr Nárožný, Pavel Pípal, Petra Hanžlíková a Petr Gelnar. Hra sa po siedmych rokoch od svojho vydania stala freewarom a dočkala sa aj portu pre Windows XP.

Dej sa odohráva v obci Lupany, v ktorej boli unesení dvaja občania. Vyšetrovanie bolo zverené policajtovi Pankrácovi. Jediný svedok únosu, dôchodca, má však od manželky domáce väzenie. Tá k nemu nepustí ani políciu. Hra je založená na humore, a tak nemôžete vyriešit' všetky hádanky iba logickým uvažovaním, treba zapojit' aj riadnu dávku fantázie. V hre sa objavuje mnoho d'alších postáv ako vaša babička, nevrlý sused, samovrah či bezdomovec, žijúci v kontajneri.

Pankrác rozhodne nie je bežný policajt, čo zistíte pri jeho fígl'och, ale aj pri riešení problému spomenutého samovraha.

V roku 1999 nasledovalo pokračovanie Polda 2. Jeho dej sa odohráva v mestečku Marsias, ktoré sa preslávilo



vo svete ako miesto vzniku revolučnej klonovacej technológie. Pankrác sa najprv zaoberá vyšetrovaním požiaru hotela, neskôr klonovaním l'udí.

V pokračovaní Polda 3 z roku 2000 už nie je Pankrác policajtom. Z polície ho vyhodili, a tak sa stáva súkromným detektívom. Jeho prvý prípad je stratený kuchár, ktorého hl'adá jeho manželka. Prípad sa komplikuje, ked' Pankrác zistí, že stratený kuchár je osobným kuchárom slávneho hokejistu, ktorý taktiež zmizol.

Polda 4 vyšiel v roku 2002. Pankráca žiada o pomoc profesor Santusov, ktorý sa obáva zneužitia jeho najväčšieho vynálezu – stroja času. Pankrác cestuje strojom času do budúcnosti aj do praveku.

Polda 5 vyšiel až o 3 roky neskôr v roku 2005. Pankrác sa stane agentom tajnej organizácie P.R.Č.A. (Policejní Rekonstrukce Časových Abnormalit). Opät' cestuje časom, aby ovplyvňoval chod dejín.

Staršie diely série Polda boli upravené pre Windows XP a diely Polda 2 a Polda 3 sú už dostupné aj pre iOS a Android.

Tvorcovia prvého dielu, štúdio SleepTeam, sa radí medzi nezávislých vývojárov a držia sa hesla „Neprodukujeme série." Po úspešnej hre Polda vyšli z ich dielne



Bulánci, Drak, Fuk, Dispecer, Logicon a Bankshot. Na jeseň 2012 plánovali vydanie hry Horůrek, ale zatial' s vydaním meškajú.

Ak máte radi kreslené adventúry plné humoru (v prípade Polda 5 aj pikantného humoru) a ceníte si občas vtipné riešenia viac než chladnú logiku, tak Poldu možno len odporúčat'. A pokial' obl'ubujete Ludka Sobotu a Jiřího Lábusa, tak túto hernú sériu musíte mat'.

Andrej Ďurech





Beyond: Two Souls

JEDEN KROK VPRED, DVA KROKY VZAD...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: interaktívna dráma
Výrobca: Quantic Dream
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ vzt'ah Jodie a Aidena
+ vzt'ah Jodie a Nathana
+ akčné scény
+ hudba
+ dabing
+ technické spracovanie postáv

- príbeh a jeho spracovanie
- miestami neuveritel'ne nudný gameplay
- len kozmetická možnost' ovplyvnit' dej
- nízka detailnost' prostredí
- záver

HODNOTENIE:
76%

Filmy a hry. Dve najpopulárnejšie obrazové médiá dnešnej doby, snažiac sa sprostredkovať pokiaľ možno čo najsilnejší zážitok v snahe vyvolať v nás emócie. Možno práve z tohto dôvodu sa v posledných rokoch stávame svedkami obojstrannej snahy o ich spojenie s rôznymi stupňami úspešnosti. Štúdio Quantic Dream patrí k jedným z priekopníkov v tejto oblasti, a tak sa do jeho najnovšieho počinu vkladali pomerne veľké nádeje. Dokázal Beyond: Two Souls naplniť očakávania, alebo sa nevie rozhodnúť, do ktorého sveta vlastne patrí.

Keďže som obrovským herným aj filmovým maniakom, vždy som sníval o spojení oboch formátov, pretože každý z nich ponúka diametrálne odlišný zážitok. Devízou filmu je, že dokáže ponúknuť kvalitný príbeh s obrovským rozsahom emócií. To, čo sledujeme, prežívame s postavami. Hra na druhej strane neponúka len pasívny zážitok zo sledovania diania. Jej základ je postavený na aktívnej interakcii hráča s ňou, čo ponúka možnosť vytvoriť si svoj jedinečný zážitok na základe vlastného počínania.

Spojenie dvoch formátov je logickou evolúciou príbehov ako takých. Pramení z našej túžby prežiť si svoj silný príbeh, v ktorom budeme hrať hlavnú rolu. Chceme si vytvoriť spomienky. Nevznikajú len zhodou okolností ako v reálnom svete, ale sú vopred niekým pred pripravené, zaujímavé a veľmi silné. Dnešné technológie majú svoje obmedzenia, takže na plnohodnotný zážitok, ktorý by sme si prežili na vlastnej koži, si budeme musieť ešte nejakú tú dekádu počkať. Beyond: Two Souls rovnako ako jeho predchodca Heavy Rain stojí vďaka tomuto na veľmi ťažkej pozícii, pretože musí riešiť množstvo kompromisov, ktoré sa nemusia páčiť každému.



Film, ktorý trvá 12 hodín

Scenár Beyond: Two Souls vás stavia do role Jodie Holmes (Ellen Page), disponujúcej od malička zvláštnym darom, ktorým je jej prepojenie na neviditeľnú entitu zvanú Aiden, s ktorou dokáže komunikovať. Takáto schopnosť nezostane armádou nepovšimnutá, a tak je Jodie už od malička študovaná vedcom Nathanom Dawkinsom (Willem Dafoe). Príbeh hry, ktorý vás



časovými skokmi postupne prevedie 15 rokmi vývoja malej Jodie na dospelú ženu, sa točí prevažne okolo pôvodu Aidena, jeho vzťahu s Jodie a rozvíjajúceho sa puta otec/dcéra medzi osamelou Jodie a Nathanom.

Kým posledné dve vymenované podporné zložky príbehu fungujú na jednotku, samotná hlavá dejová linka pôsobí na prvý pohľad zaujímavým nápadom rozčleniť hru na jednotlivé scény a potom ich rôznorodo prehádzať, takže stále skáčete v čase v pred a vzad. Výsledkom nie je ani tak dejová dezorientácia (na to je príbeh príliš jednoduchý), ale fakt, že hra nikdy nedokáže nabrať potrebné tempo a čo je dôležitejšie, oproti titulu Heavy Rain vám dovoľuje robiť len čiastkové rozhodnutia, pretože jednotlivé scény musia na seba logicky nadväzovať.

Ďalším veľkým problémom Beyond: Two Souls je paradoxne jeho dĺžka, ktorá je opäť na prvý pohľad sympatická, ale po jej bližšom preskúmaní začnete mať pocit, že obsahuje množstvo príbehového balastu, ktorý nerozvíja primárnu dejovú zápletku, vyvoláva nudu. Nie je to nič prekvapivé. Je to vlastne aj dôvodom, prečo filmy držia svoju dĺžku maximálne na hrane 3 hodín.

Svojou stavbou tak Two Souls pripomína skôr seriál, čo si však pravdepodobne neuvedomili pri písaní scenára, a tak je príbeh neustále jednoliaty. Vzhľadom na svoje „schizofrenické presúvanie" v čase si nemôže dovoliť žiadne cliffhangery, ktoré by držali diváka v napätí medzi jednotlivými scénami. Toto nezachraňuje ani záver, ktorý (v snahe dať hráčovi pocit, že má možnosť voľby) ponúkne niekoľko umelých rozhodnutí. Tie zanechajú skôr zvláštnu pachuť v ústach než zakončenie, pri ktorom by ste mali pocit, že ste svojím hraním niečo ovplyvnili.

Film, v ktorom máte hlavnú rolu

Jednou z hlavných výčitiek hráčov voči Heavy Rain bol samotný gameplay, ktorý pozostával prakticky z hromady quicktime eventov. Pri Two Souls sa tvorcovia rozhodli o ich väčšiu integráciu s dianím na obrazovke, a tak namiesto stláčania rôznych kombinácií tlačidiel sa budete väčšinu času snažiť kopírovať pohyby Jodie analógovými páčkami.

Treba uznať, že je to príjemný krok vpred a dovoľuje tak stavať hráča do ovela akčnejších scén, pri ktorých je navodený pocit, že ovláda dianie na obrazovke. Či sa vám to páči alebo nie, hra vás nestavia do role hlavnej hrdinky, ale vás núti byť hercom, ktorý sa musí držať choreografie, pretože vám nikdy neponúkne slobodu voľby ako sa s daným problémom, ktorému čelíte, vyrovnať.

Tento fakt sa snaží aspoň kozmeticky maskovať prítomnosť Aidena, s ktorým



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



si môžete, vd'aka jeho schopnostiam (prechádzanie cez steny, telekinéza, možnost' posadnút' iného človeka alebo ho uškrtit'), s okolitým svetom užit' viac interakcie. Celý tento mechanizmus je oklieštený, či už vopred danými scénami, v ktorých ho môžete ovládat', ako aj samotným rozsahom len na vybrané predmety a osoby.

Gameplay sa tak zužuje na plnenie toho, čo si vymyslel scenárista, respektíve režisér, čím sa zmazáva v úvode uvedená primárna devíza hier. Pri hraní akčnejších scén to až tak nevadí, pretože vd'aka ich kinetike i kamere všetko funguje tak, ako má. Fatálny problém však nastáva rovnako ako pri Heavy Rain v scénach, v ktorých sa nič nedeje a režisér vás núti vykonávat' nudné činnosti, ktoré pôsobia ako neuveritel'ná vata.

Proste „to čo nikdy neuvidíte v žiadnom filme alebo seriály" (neustále sa niekam pomaly presúvajúci hrdina, jeho varenie večere, hranie sa s bábikami, sprchovanie sa a pod.). Ideou je podl'a všetkého pokus o stotožnenie sa hráča s postavou, čo však absolútne nefunguje a porušuje tak základné pravidlo príbehov, ktorým je, že svojho konzumenta má zabávat' , nie nudit'.

Film so skvelými hercami a obmedzeným rozpočtom

Jedným zo základných pravidiel filmov je, že pri ich tvorbe stojí režisér pred t'ažkou vol'bou. Bud' do filmu obsadí herecké hviezdy, čím sa pripraví automaticky o vel'kú časť rozpočtu, alebo skúsi peniaze investovat' do scén a efektov, ktoré si v nich bude môct' dovolit'.

Two Souls naráža na obdobný problém, ktorý však nesúvisí ani tak s peňažným limitom, ako s limitom toho, čo dokáže technicky hardvér sedemročnej Playstation 3 spracovat'. To, že sa režisér v tomto prípade rozhodol pre prvú možnost', je zjavné už pri prvom pohl'ade na postavy. Ich prepracované tváre so skvelou mimikou, ako aj celková animácia ich tiel predstavuje jednoznačne špičku toho, s čím sa dá v dnešnej dobe v realtime grafike stretnút', aj ked' k svojim reálnym hereckým predstavovatel'om majú ešte stále d'aleko.

Daňou za toto je nízka rozloha a detailnost' prostredí, ktorá práve v kombinácií so vzhl'adom postáv spôsobuje obrovský kontrast a pôsobí miestami rušivo, zvlášt' po pričítaní faktu, že vás hra núti presúvat' sa po oblastiach vel'mi pomalým tempom, kedy si kvalitu okolia ešte viac všimnete. K absolútnej špičke sa radí zvukové spracovanie hry, ktoré okrem skvelých hereckých výkonov podtrhuje nádherný filmový soundtrack, ktorý vznikol spoluprácou Lorna Balfa a Hansa Zimmera.

Za zaujímavý nápad sa dá označit' možnost' hrat' hru v móde dvoch hráčov. Jeden hráč ovláda Jodie a druhý Aidena. Ten však stroskotáva na fakte, že medzi Jodie a Aidenom sa dá prepínat' len vo vybraných scénach, takže sa hráči pri hraní skôr nepravidelne a nie práve dvakrát intuitívne striedajú, než hrajú spoločne. Pre majitel'ov smartphonov a tabletov je prichystaná aplikácia, vd'aka ktorej je možné hru ovládat' aj pohybom prstov po dotykovej obrazovke.

Nie je to film, nie je to hra

Beyond: Two Souls je podobne ako predošlé tituly štúdia Quantic Dream v prvom rade skôr pokusom o splnenie sna o vytvorení silného príbehu, ktorého hlavnou postavou bude hráč. V niektorých veciach sa mu oproti svojmu predchodcovi darí robit' kroky správnym smerom (akčné scény a technické spracovanie), ale v iných aspektoch vyslovene stagnuje, ba sa vracia späť (jednoduchost' scenára, spracovanie príbehu a s ním spojená možnost' robit' len kozmetické rozhodnutia, nat'ahovanie hernej doby, nútenie hráča vykonávat' činnosti, ktoré k ničomu nevedú).

Two Souls v konečnom dôsledku pôsobí ako krok späť než ako ukážka, ktorým smerom by sa mal, rodiaci sa žáner interaktívnej drámy, uberat'. Toto smutné konštatovanie zamrzí pri tom o to viac, ked' si uvedomíte, že na odstránenie väčšiny problémov by podobne ako pri filmoch stačilo strávit' viac času v strižni, doladit' scenár. My by sme tak mohli mat' podstatne kratšiu, ale o to ucelenejšiu autorskú víziu.

Branislav Brna



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: EA Sports.
Zapožičal: EA
Žáner: šport

PLUSY A MÍNUSY:

+ snové bitky
+ NHL 94 režim
+ Be A Pro aj mimo l'adu
- málo zmien
- kolízny systém niekedy prekvapí

HODNOTENIE:

80%





Začiatok novej sezóny v kanadsko-americkej hokejovej lige NHL sprevádza aj virtuálna „NHL-ka". S podtitulom 14 prichádza 23. diel počítačového hokeja.

Od vydania pôvodného NHL Hockey sa odohralo množstvo hokejových sezón a Slovensko stihlo získat' všetky tri cenné kovy na Majstrovstvách sveta. Najvýraznejšou zmenou za posledných pár rokov bol príchod konzol Xbox 360 a PS3. Novodobá séria, ktorú začala NHL 07, putuje do finále a NHL 14 je (pravdepodobne) labutia pieseň aktuálnej generácie.

Rovnako ako v prípade minulých ročníkov, zmeny sú viac-menej kozmetické. Hoci sú z hl'adiska celkového používatel'ského zážitku prínosom, novinky si často všimnete až po množstve odohraných zápasov. Sumár zmien môžeme začat' upraveným systémom práce s hokejkou. Konkrétne ide o zjednodušený spôsob, ako robit' s hokejkou rôzne triky.

V minulosti bola potrebná správna synchronizácia stlačenia tlačidla L1 a pohybu pravej a l'avej analógovej páčky. V NHL 14 sa situácia mení, špeciálne t'ahy s hokejkou budete robit' iba kombináciou l'avej páčky a tlačidla L1. Kozmetická zmena má prínos v praxi, virtuálni hokejisti budú šikovnejší aj v rukách menej šikovných hráčov, ktorí mali s pôvodným systémom problémy. NHL 14 spomína aj na doby dávno minulé. NHL 94 Anniversary Mode je odkazom na jednu z prvých NHL hier. Tento režim hráčovi ponúkne kombináciu modernej grafiky s nostalgickým prístupom. L'ad a označenie hráča, ktorý má puk, sa nesie v retro štýle, samotní hráči však majú polygóny na úrovní moderného virtuálneho hokeja. NHL 94 režim však prináša aj arkádovejšie nastavenie hratel'nosti a ovládanie pomocou dvoch tlačidiel – takýto typ ovládania bol dostupný v minulosti, rovnako aj možnost' prispôsobit' si nastavenie umelej inteligencie, fyziky atd. Výhodou NHL 94 Anniversary Mode je fakt, že všetky tieto nastavenia sú vopred prispôsobené a nemusíte si ich neustále manuálne menit'. Ak chcete arkádový hokej, vyberiete si režim NHL 94 a zabávate sa. Hoci si v rámci tohto módu zahráte iba priatel'ský zápas, ide o výbornú zábavu pre viacerých hráčov pri jednej televízii. Ideálny materiál na chlapskú párty.

Zmien sa dočkal aj vel'mi obl'úbený „kartičkový" mód NHL Hockey Ultimate Team. V tomto režime a v EASHL Online Seasons pribudli tzv. sezóny. Ich princíp je totožný s FIFOU 13, kde sa prvýkrát objavili – hráči v rámci sezóny odohrajú určitý počet zápasov (obvykle desat') a podl'a získaných bodov postúpia do vyššej divízie, ostanú v rovnakej alebo zostúpia do nižšej. Sezóny sú príjemným spestrením online hrania. Najmä v NHL HUT nás v minulosti iritovala obmedzená ponuka. Bud' ste hrali online turnaj, alebo samostatný zápas. Sezóny výborne vypĺňajú medzeru.



Aj Be A Promód pokračuje v niekol'koročnej evolúcii. Pôvodne ste hrali iba v NHL, neskôr sa objavila možnost' hrat' v juniorských ligách a prepracovat' sa do NHL draftu.

NHL 14 hokejovú stránku výrazne nemení, rozširuje ju však o interakciu mimo l'adu. Ak ste hrali nezávislú futbalovú hru New Star Soccer, potom máte približnú predstavu. Váš hráč bude často komunikovat' s médiami a rozhodovat' sa v rôznorodých situáciách. Každé rozhodnutie pritom ovplyvňuje vzt'ah s trénerom, spoluhráčmi či fanúšikmi. Dodajme, že zápasy v Be A Pro režime sa stále hrajú v reálnom čase, a to na dvadsat' minútové tretiny. Čas, kedy váš hokejista sedí na striedačke, však môžete preskočit'.

Dianie na l'ade sa od predchádzajúceho ročníka výraznejšie nemení. Za posledné roky sme si zvykli na hru pri mantineloch aj bitky, ktoré sa však opät' menia – kamera ostáva bez zmeny, hráči sa bijú v rovnakom zobrazení, v ktorom sledujete zvyšok zápasu. Toto rozhodnutie chválime, v minulosti pôsobil strih kamery vel'mi rušivo.



Hoci sa hratel'nost' novej NHL-ky výrazne nemení, novinky, ktoré vývojári z EA Sports zakomponovali, majú na celkovú prezentáciu hry pozitívny vplyv. Góly padajú z podobných situácií ako pred rokom, zaručený spôsob, ako dat' gól sme však zatial' nenašli. Brankári nie sú dokonalí, pomerne často sa nám podarilo cih „prestrelit'". Hokej je síce fyzická hra a najmä v Amerike majú diváci radi „Big hity", v tomto smere to však NHL 14 niekedy mierne preháňa.

Pred testovaním NHL 14 sme niekol'ko hodín hrali predchádzajúci ročník. Zist'ovali sme, aký vel'ký bude skok medzi oboma hrami a treba povedat', že na prvý pohl'ad sme nenašli žiadnu výraznejšiu zmenu. Hokej sa hrá v oboch prípadoch rovnako a to isté platí aj o celkovej atmosfére.

Z času na čas si však všimnete menší detail – úspešné obohranie spoluhráča vd'aka jednoduchšiemu robeniu trikov, nové bitky, vylepšenú fyziku puku, ktorú oceníte pri vel'kom tlaku na súperovu bránu. Správanie hráčov, ktorí sa nenechávajú otĺkat' po odpískaní prerušenia. Vrážanie do hráčov, ktoré vám v minulosti tolerovali rozhodcovia aj súperi, môže skončit' v 14-ke bitkou. Sú to drobné detaily, ktoré však potešia. A niektoré situácie sú vd'aka vylepšenej fyzike opät' hokejovejšie.

Ťažko povedat', či je sumár noviniek dostatočný. Fanúšikovia hokeja už pravdepodobne NHL-ku majú doma. Škatul'u s hrou obmieňajú každý rok a nevadí im to. Tí ostatní si môžu vyskúšat' demoverziu – ak chcete šetrit' a neplánujete vymenit' 13-ku za 14-ku, nová NHL nemá v rukáve žiadne eso, ktoré vás presvedčí o opaku. Virtuálny hokej je však tento rok opät' lepší.

Roman Kadlec







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

FIFA 14

POSLEDNÁ PRED VEĽKÝMI ZMENAMI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox360
Žáner: športová
Výrobca: EA Sports
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ väčšie či menšie vylepšenia
+ mnoho herných módov
+ veľké množstvo licencií

- problémy s niektorými aspektmi hry
- český dabing
- dlhé a otravné animované prestrihy

HODNOTENIE:
80%



Športové hry rozdel'ujú herný svet na dva tábory. Prvý si každoročne kúpi nový diel, lebo vie, že okrem hry prakticky nič iné hrat' nebude a nakol'ko sa dostane hlbšie do hry, tak nemá problém spoznat' každoročné vylepšenia, ktoré autori pridávajú aj napriek tomu, že športy vychádzajú každý rok. Druhý vidí v nových športových ročníkoch iba každoročný update súpisiek za 50€.

FIFA každoročne predáva milióny kópií, ktoré prinášajú radost' hráčom hádam po celom svete. A iné to pravdepodobne nebude ani s dielom, ktorý v sebe ukrýva číslovku 14. To aj napriek tomu, že o chvíl'u nám na dvere zaklope next-gen a spolu s nimi čisto nová FIFA na Ignite Engine. Pre old-gen autori pridali pár inovácií, ktoré by v rovine teórie mali posunút' hratel'nost' vpred.

Tento rok si pre nás autori pripravili okrem prvkov balansu aj zopár noviniek. Dobré je na nich to, že ich vplyv cítite už po uchopení ovládača a zapnutí zápasu. Hra dostala do vienka nové menu, nápadne pripomínajúce dlaždicový systém z dnešných Windows systémov. Zo začiatku dost' zmätočné a neprehl'adné, no postupom času budete presne vediet', ktorá položka sa kde nachádza a s navigáciou by ste nemali mat' problémy.

Po zapnutí zápasu hráči hned' pocítia zmeny. Hlavne vo fyzike lopty. Pri hraní sme mali pocit, že lopta je viac hmotnejšia, dokáže robit' hráčom vel'ké problémy (pri spracovaní jej pohybu viac zodpovedá realite na futbalových trávnikoch). Rovnaké zmeny dostali do vienka hráči. Pri kontakte a súboji o loptu cítite a vidíte, že zrážky sú realistické, a to dodáva hre ten prvotný pocit, že autori si dali záležat' a neurobili iba obligátnu zmenu súpisiek. Ked' však postupne hráte d'alšie a d'alšie zápasy, tak si začnete všímat' d'alších zmien. Od lepšie fungujúcej defenzívy, odlišne fungujúcej funkcie o tieňovaní protihráča s loptou až po nechcené prvky, ako úplne zle fungujúce pokrývanie útočiacich hráčov v šestnástke pri centroch. Nie je vel'mi dobré, ked' sa nám na vysokých náročnostiach bežne stáva, že z troch centrov počas jedného zápasu dáme s hlavičkujúcim hráčom tri góly. Takýchto problémov pri hraní je viac a je na škodu, že autori sa vybalansovaniu hry nepovenovali viac.



Tak isto otravne pôsobia nové animácie mimo hry, napr. ked' hráč ide po loptu za autovú čiaru, aby ju hodil späť. V minulých dieloch sa to riešilo jednoducho, strihom v hraní, no teraz musíte v niektorých prípadoch čakat', aby hráč po loptu šiel, zaujal svoje postavenie a až potom ju môžete vhodit', čo pôsobí zdĺhavo a vyslovene otravne. Naopak sa nám páči, že autori pokračujú v tzv. Skill games, ktoré sú súčast'ou nahrávacích obrazoviek a tie nepôsobia otravne. Tento mód existuje aj ako samostatná zložka, ktorá vás zavedie do tajov pokročilých funkcií ovládania.

Čo sa naopak vydarilo, je počet rôznych herných módov a fakt, že autori sa o hru neustále starajú.

Technológia Match Day poskytuje úpravu štatistík jednotlivých hráčov a klubov podl'a ich reálnej formy vo futbalových ligách. Tak isto sa prostredníctvom tejto technológie upravujú výzvy na jednotlivé týždne a scenáre na hranie. Odmenou sú Fifa coins, za ktoré si môžete v obchode kupovat' nové oslavy gólov, dresy, kopačky a d'alšie predmety.



Nešetrilo sa ani na prepracovaných herných módoch. Klasická kariéra manažéra klubu, kde okrem samotného hrania zápasov máte na starosti aj zmluvy, financie, určovanie zostáv či skauting. Skauting sa dočkal prekopania od základov pri zachovaní účelu. Okrem toho tu máme klasickú a ničím nevýnimočnú sezónu, ktorú môžete absolvovat' aj v co-op režime a kde kráčate od zápasu k zápasu za celkovým víťazstvom v lige. Ovel'a zaujímavejšou alternatívou je vydat' sa cestou profesionálneho futbalistu v móde Be a Pro, zlepšovat' si štatistky po vzore RPG systémov. Tu sa dá navolit' možnost' vydat' sa kariérou hráča v poli, alebo byt' ostrel'ovaný súperovými útočníkmi v bráne.

Rovnako aj ponuka online módov je dostatočne bohatá. Ak plánujete hrat' FIFU dlhodobo, tak to určite pomôže. Od klasického matchmakingu, pri ktorom vám hra vyberie online súpera a hráte proti sebe zápas, až po herný mód Pro Clubs, kde sa môže stretnút' 22 hráčov v jednom zápase. V móde si môžete vytvorit' vlastný klub a pozvat' tam d'alších hráčov, alebo sa pripojit' do už vytvorených. Najlepším riešením je pozvat' do klubu svojich priatel'ov a známych, aby sa vám potom nestalo, že narazíte na partiu sebcov, ktorí neprihrajú ani keby ich súper mal zavraždit'. Mód je obalený do formy úrovní s logickým názvom ligy. K dispozícii máte niekol'ko zápasov a pevne daný bodový zisk, ktorý musíte dosiahnut', aby ste postúpili do vyššej ligy. Ak nezvládnete získat' predpísaný počet bodov, klesáte do nižšej ligy, no ak ich nazbierate dostatok, môžete získat' aj titul danej divízie.

K jedným z najväčších t'ahákov patrí mód FIFA Ultimate Team. Princíp mixuje dokopy

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



režim kariéry a Pro Clubs. Z Pro Clubs si berie systém súťaží a pridáva aj turnaje. No v turnajoch hráte sami za celý tím a získavate tzv. Fifa Coins, za ktoré si spätne nakupujete balíčky odstupňované podľa kvalít hráčov. Najlacnejšie sú bronzové, nasledujú strieborné a zlaté. V balíčkoch sa nachádzajú hráči, no aj spotrebný materiál ako kontrakty, tréning... Vašou úlohou je pomocou balíčkov vyskladať čo najlepší tím a manažovať ho. Dôležitým faktorom v móde je súhra, ktorú prehľadne zobrazuje ukazovateľ. Tím tak musíte poskladať tak, aby bola čo najvyššia, alebo sa spoliehať na to, že sa časom zohrajú. Určite to tam nie je na parádu a podcenenie tohto elementu vás môže stáť zopár veľmi nervóznych chvíľ, kedy si hráči na ihrisku nerozumejú a nerobia to, čo by ste od nich očakávali. Ak plánujete balíčky ignorovať, tak v hre funguje prepracovaný trh s hráčmi a predmetmi, kde ich môžete nakupovať jednotlivo prostredníctvom aukcií alebo priameho nákupu.

Graficky je hra takmer na nerozoznanie od predchodcu, takže jediná viditeľná zmena je v tvárach niektorých hráčov, ktorí boli v minulosti nie veľmi verní svojej živej predlohe, no teraz sa im dostalo starostlivosti. Pribudli nové štadióny a ďalšie drobnosti, čo poteší. No úplne nás sklamal český dabing, ktorý nielen že veľa nových viet nepobral, ale komentátori, Bosák a Svěcený, sú často úplne mimo v tom, čo hovoria.

Ťažko povedať, či ide o bug, alebo sa to vôbec nebude opravovať. Často sa im stáva, že si mýlia domácich s hosťujúcimi, ich komentár aktuálneho priebehu zápasu je dosť často úplne od veci.

Ak si vravíte, že je to prakticky jedno, lebo sa dá prepnúť na anglických komentátorov, tak vás musíme sklamať. Xboxová verzia kupovaná v našom regióne obsahuje iba český, poľský a ruský dabing. Pochvíliť treba výber skladieb v trackliste a celkový prejav atmosféry na štadióne, rovnako ako prezentáciu futbalového zápasu.

Sila série nepochybne spočíva v počte licencií, ktoré obsahuje. Ani v tomto diely tomu nie je inak. Od anglickej, cez španielsku až po menej významné ako portugalská či škótska. Nechýbajú ani národné mužstvá, no tradične chýba slovenská reprezentácia a slovenská liga. A nie je jediná, v reprezentačnom sektore je chýbajúcich výberov viac (napr. Chorvátsko), čo určite zamrzí.

Za pekný balík peňazí dostanete kvantum obsahu. Mnoho herných módov či už v offline alebo online sekcii, obecné vylepšenia, ktoré však často nie sú vybalansované, a to všetko zaobalené do aktuálnych súpisiek. Hra v rámci vylepšení dopadla lepšie ako hokejová sestra a sérii v žiadnom prípade hanbu nerobí.

Dominik Farkaš







Grand Theft Auto V

LEGENDA SA VRACIA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: Rockstar
Zapožičal: Cenega
Žáner: akčná

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ príbeh
+ hratel'nost'
+ vel'kost' mapy
+ množstvo contentu
- niektoré misie sú nudnejšie

HODNOTENIE:

95%



Hra GTA sa za posledných desat' rokov stala fenoménom. Sociológovia na hru "kydajú", lebo vraj zapríčiňuje agresivitu u detí, showbiznis hru zatracuje, lebo samotná hra si z neho robí žarty, a hardcore hráči hru ospevujú, pretože vždy ide o vel'mi kvalitný počin. Áno, nové GTA, s poradovým číslom päť, je v obchodoch a je vlastne jedno, čo vám v tejto recenzii povieme, pretože svoju pravdu už pravdepodobne máte.

Pokial' ste ale jeden z mála, alebo zarytý PC hráč, môžeme vás uistit', že piata časť dopadla presne tak, ako sme všetci čakali. Zásadných zmien sme sa, chvalabohu, nedočkali, pretože samotný koncept štvorky bol už aj tak perfektný. To, čo robí z GTA5 lepší titul, spočíva v detailoch, na ktorých si opät' štúdio Rockstar dalo záležat'.

Jedným z hlavných t'ahákov celej série je, pravdaže, príbeh, ktorý síce nikdy neohúril hlavnou príbehovou líniou, zato sa vedel vyšantit' na perfektných profiloch postáv, otázkach dnešnej doby, ako aj na celkovom parodovaní dnešného sveta. Nič z toho, pravdaže, nechýba, ba naopak, nové GTA je vtipnejšie, zaujímavejšie a k tomu všetkému sa na príbeh pozerá z troch perspektív. Vd'aka implementácii prepínania medzi troma hlavnými postavami, menovite Michael, Franklin a Trevor, si vychutnáte tri rôzne príbehy z troch sociálnych vrstiev, ktoré sa v určitých okamžikoch prelínajú.

Za Michaela okúsite život bankového lupiča na dôchodku, ktorý žije v snobskej štvrti, a zažíva krízu stredného veku. Jeho zdegenerovaná rodina mu pekne lezie na nervy, avšak stále ich má rád, a preto sa snaží zmenit' ich štýl žitia. Pri každodennom flákaní sa po dome spozná Franklina, ktorý je na tom úplne opačne. Je z chudobnej štvrte San Andreas a snaží sa zarobit' nejaké tie peniaze kradnutím áut. Do toho všetkého sa primontuje Trevor, prepnutý Redneck s "labákom" na "piko" v suteréne, ktorý sa rozhodol, že si v miestnom mestečku vytvorí "pikérsky" monopol. Tieto tri postavy však spája rovnaký záujem, ktorým sú krádeže a lúpežné prepadnutia. Pre niektorých dobrý spôsob, ako zarobit' peniaze, pre iných spôsob, ako zabit' nudu.

Hra nešetrí nikoho a nič pred perfektne zacielenou satirou, a to od spoločenských problémov, ako sú média, drogy či sociálne siete, cez problémy politické, akými sú napríklad rasizmus či vojna, až po rodinné a vzt'ahové problémy. Tu sa Rockstar riadne vyhral a je jedno, či počúvate rádio v aute, sledujete televízor alebo plníte hlavné či vedl'ajšie misie. Paródia na vás útočí každú sekundu strávenú hraním.

Avšak nič z toho by nebolo také zábavné, keby sa samotný titul nehral dobre. Pri základných mechanikách sa toho moc nezmenilo, avšak bolo vylepšených množstvo drobností. Pohyb postáv zaznamenal množstvo zmien, čo sa týka motion capture, a boli pridané mnohé nové pohyby, ktoré zlepšujú celkový gameplay. Každá postava má navyše špeciálnu schopnost' na základe ich backgroundu. Michael dokáže spomalit' čas á la Matrix pri prestrelkách, Franklin tak isto, avšak pri riadení vozidiel, no a Trevorovi prepne a necíti bolest',





čo spôsobuje, že je dočasne nesmrtel'ný. Vylepšovat' postavu už nemusíte chodením do posilky, stačí, ak robíte počas misií tie veci, ktoré chcete, aby vzrastali, čiže strel'bou sa vylepšuje strel'ba, behom beh...

Samotná mapa je enormne obrovská. A nielen to, dizajnovo je navrhnutá tak, aby ste na každom kúsku mohli vyskúšat' niečo iné. V meste nájdete podzemné tunely, obrovské dial'ničné privádzače, pláže, bloky na vode ako v Benátkach, obrovské doky, rozostavané developerské stavby, nákupné centrá a iné. Mimo mesta zase nájdete hory, púšte, vojenské základne, mestečká a prírodné úkazy. K tomu všetkému je na celej mape rozosiaty kopec aktivít, ktoré môžete vyskúšat', ako aj vytvorit' si aktivity vlastné.

V meste máte okrem iného aj rôzne obchody, v ktorých môžete nakupovat' oblečenie, "kérky", nové účesy, zbrane a ich vylepšovania, autá a ich tuning, a dokonca si množstvo budov môžete kúpit' a prenajímat' za týždenný profit. Pomocou vášho telefónu môžete investovat' na burzách, chodit' na sociálne siete, zist'ovat' informácie dôležité pre misiu a množstvo d'alších funkcií. Skrátka, žijete ako v reálnom svete. Jednoducho ide o najprepracovanejší sandbox, aký sme kedy videli.

Hra obsahuje aj MP, ktorý počas recenzovania ešte nebol spustený, no autori sl'ubujú množstvo featuriek, akými sú editor máp a eventov, vylepšovanie postavy či už štatisticky alebo vizuálne, free-roaming po mape s inými hráčmi a všetky aktivity zo singleplayeru. Znie to super, avšak treba upozornit', že v Red Dead Redemption šlo o to isté a tam pôsobil MP trošku prázdno.

Po audiovizuálnej stránke je hra na dožívajúcich konzolách prekvapivo dobrá. Treba vziat' do úvahy, že ide o sandbox, takže HD textúry v nej hl'adat' nemôžeme. Na strane druhej hra pôsobí ako celok a pri výhl'ade na mesto pochopíte, že Rockstar dokázal takmer nemožné. Hra neseká a udržiava si minimálne 30 FPS a využíva niektoré naozaj pekné efekty, čo perfektne zakrýva spomínané textúry. Hudby naozaj vel'a, za čo hovorí aj šestnást' rádiostaníc, pričom každá hrá iný žáner hudby a každá má svoje vlastné relácie a reklamy.

Čo dodat' na záver? GTA5 je naozaj perfektne prevedeným sandboxom, ktorému akoby ani nebolo čo vytknút'. Za cenu klasickej hry dostanete asi desat'násobok, a to či už z časového alebo z herného hl'adiska. Pridajte naozaj zábavný príbeh plný vedl'ajších misií, obrovskú mapu, na ktorej si môžete robit' čo chcete, perfektne zvládnutú audiovizuálnu stránku hry a máme tu titul, ktorý by bol hriech nemat'. Darmo budú "hejteri" "hejtovat'", GTA5 sa opät' podarila a zaslúži si najvyššie hodnotenia.

Tomáš Kleinmann



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

Killer is Dead

SUDA51 TO DOKÁZAL (ZNOVA)

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: Grasshopper Manufacture
Žáner: Hack&Slash
Zapožičal: GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh
+ štylizácia
+ (znovu) hratel'nost'

- technické nedostatky

HODNOTENIE:

80%



Fanúšikovia tvorby štúdia Grasshopper Manufacture mali dôvod na radost' hned' ako na Killer is Dead vyšiel prvý trajler.

Neprekvapujúc absolútne nikoho, Suda51 a jeho tím opät' pripravili niečo špeciálne, čo zaujme istú časť hráčov. A ostatných odradí už na prvý pohl'ad, prípadne im na tvári zanechá nechápavú grimasu.

Už podl'a názvu je jasné, že Killer is Dead so sebou prináša ducha predošlých hier štúdia ako Killer7 či No More Heroes.

Ak vás teda minulý rok oslovila Lollipop Chainsaw a chystáte sa skočit' do nového titulu od jej tvorcov, pripravte sa, že to tentokrát bude ovel'a divnejšia jazda ako kosenie zombie v hlavnej úlohe s roztlieskavačkou, nosiacou na svojom boku odseknutú (a živú) hlavu svojho priatel'a.

Hlavným hrdinom sa stáva Mondo Zappa, nájomný vrah, bojujúci pomocou katany a umelej ruky schopnej strel'by.

Pracuje pre nemenovanú štátnu agentúru a stará sa o svoje kontrakty po celom svete. Spoločne s ním sa v tom vezú jeho šéf Bryan, ktorý prijíma práce na základe inštinktu a zvedavosti, manažérka Vivienne, ktorá nad šéfovými výstrelkami neustále krúti hlavou a Mika, na prvý aj druhý pohl'ad Mondov otravný side-kick, a kuchárka.



Príbeh je rozdelený do epizód a každá má svoje vlastné pozadie. Zo začiatku ide o zdanlivo náhodné príbehy, ale po čase sa začne odhal'ovat' spoločný menovatel'. Štruktúrou to tak trochu pripomína známe anime Cowboy Bebop.

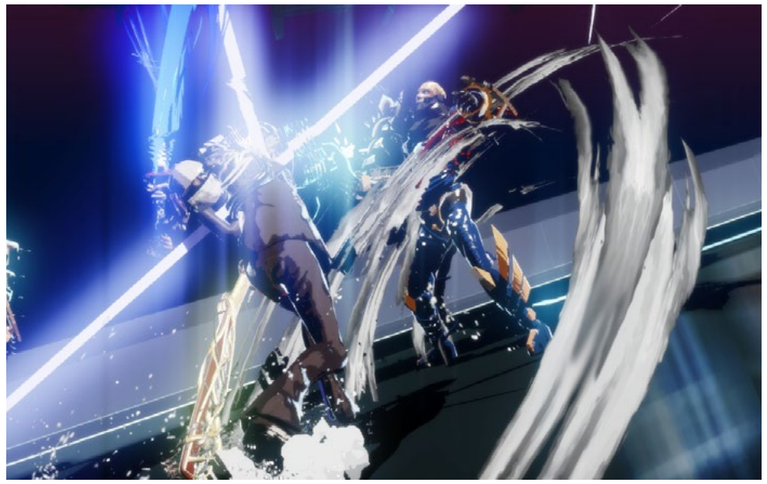
Na rozdiel od Bebopa je však samotný príbeh omnoho náročnejší na spracovanie počas jedného hrania. Niekto to vzdá a odsúdi ho ako hlúpu zlátaninu, iní zase budú schopní písat' siahodlhé analýzy a referáty o tom, čo sa udialo a aké témy hra prezentovala. Príbehové kvality sú nesporné, ale pokial' vám avantgarda nechutí, bude lepšie sa porozhliadnut' niekde inde.

Čo na hre zaujme ako prvé je nepochybne jej vizuálna prezentácia. Všetko je prezentované v tmavých, ale zároveň aj živých farbách, vytvárajúcich tak unikátnu, futuristickú atmosféru.

Hra sa odohráva v blízkej budúcnosti, no o samotnom svete toho vel'a nevieme. Nie sú tu žiadne kódexy, ktoré by vysvetl'ovali, ako sa l'udstvo dostalo tam, kde je, kto vyrába všetky tie umelé l'udské časti, či ako je možné, že Vivienne má šestnást' rúk.

Všetko na vás hra vytasí bez akéhokol'vek vysvetlenia a čo je najlepšie, pôsobí to úplne prirodzene. Skrátka sa nachádzate v povedomom a cudzom svete zároveň. Pravidlá sa menia. Navyše Akira Yamaokaso svojim unikátnym soundtrackom atmosféru ešte navýšil.

Dost' už ale o príbehu, Killer is Dead je hra. A ako taká funguje na výbornú. Ako je už zvykom, ide o hack&slash z pohl'adu tretej osoby. Spočiatku sa súbojový systém môže zdat' ako príliš jednoduchý. Jedno tlačidlo na útok katanou, d'alšie



na útok mechanickou rukou a jedno tlačidlo na blok aj uhnutie (čo môže zniet' chaoticky, ale v skutočnosti funguje bez problémov). Postupne si ale odomykáte nové pohyby, kombá či silnejšie schopnosti.

Táto jednoduchost' naopak poskytuje priestor pre skvelú dynamiku. Napríklad, ak sa vám podarí uhnút' nepriatel'ovmu útoku v ten správny moment, čas sa na chvíl'u zastaví, aby ste mohli svojho protivníka rozsekat'.

Vývojári si dali záležat' na tom, aby dodali každému špeciálnemu pohybu akýsi efekt, na ktorý sa dobre pozerá. A ktorý nebráni plynulej hratel'nosti. Okrem štandardných nepriatel'ov prídu na rad aj bossovia, každý s unikátnym spôsobom boja a cestou k jeho porazeniu.

Úrovne, kde sa pohybujete, sú tradične koridorové, vzhl'adom na žáner nič zvláštne. Skrývajú ale niekol'ko tajomstiev a skrytých miestností, kde môžete nájst' sestričku Scarlett. Tá vám okrem doplnenia krvi (herná obdoba adrenalínu) poskytne aj špeciálny Challenge level, kde budete mat' možnost' prekonat' rôzne výzvy, ako napríklad klasické zabitie určitého počtu nepriatel'ov za daný čas, ale aj kreatívnejšie záležitosti.

Nebola by to však Grasshopper hra, keby nemala akési technické nedostatky, ktoré by vyriešil trochu dlhší čas vo vývoji.

Screentearing býva častým problémom. A občas to vyzerá, že o lip-sync sa štúdio ani nepokúšalo, čo bolo problémom ešte v Lollipop Chainsaw.

Killer is Dead je teda po viac mainstreamovej roztlieskavačke s motorovou pílou návratom k noirovému "mišmašu", ktorý Sudovi fanúšikovia tak zbožňujú. A nepochybne prinesú aj tomuto titulu kultový status.

Patrik Barto





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

Pro Cycling Manager 2013

POMÔŽTE SAGANOVI VYHRAŤ TOUR DE FRANCE

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Cyanide Studio
Žáner: : Športová
Zapožičal: Comgad

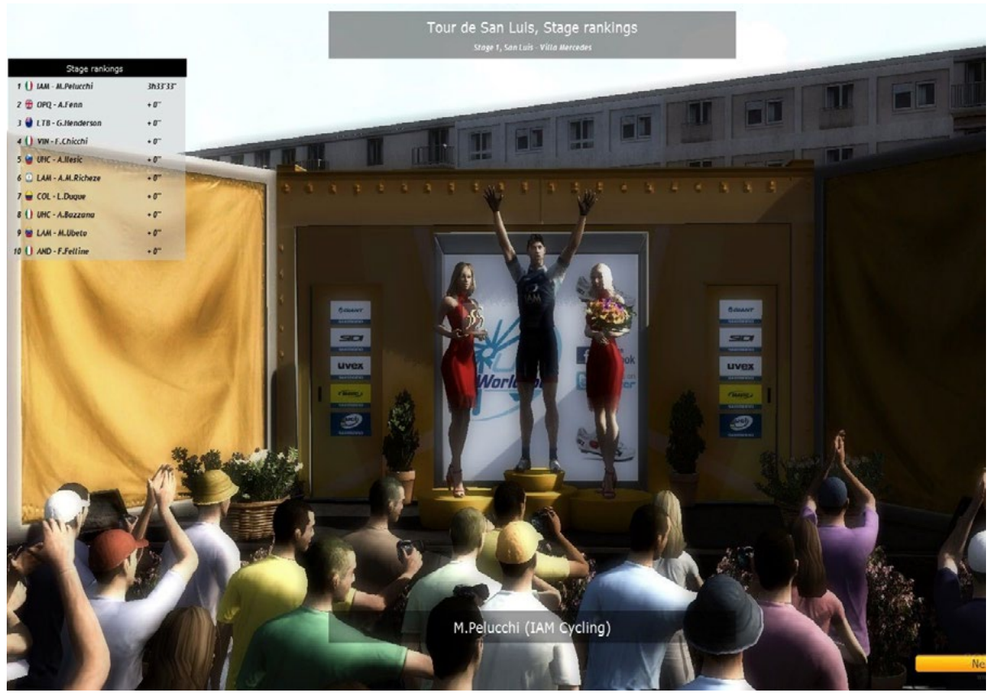
PLUSY A MÍNUSY:

+ možnosti manažéra
+ editor tratí

- dlhé loadingy
- chýbajúce licencie
- takmer žiadne inovácie oproti predchodcovi

HODNOTENIE:

67%



Stý ročník prestížneho Tour de France je už za nami, ale my si môžeme atmosféru tohto cyklistického preteku d'alej vychutnávať' na našich herných obrazovkách, a to prostredníctvom titulu Pro Cycling Manager 2013 od štúdia Cyanide. Samotné preteky si však nebudete vychutnávať' ako jazdci, sadnete si totiž na manažérsku stoličku.

Práca manažéra sa môže zdať' nepodstatná a občas to vyzerá tak, že všetko musia robiť' samotní pretekári, avšak nie je tomu tak. Táto hra vám ukáže, že manažovať' taký cyklistický tím nie je med lízať'. Musíte zjednávať' zmluvy, hľadať' sponzorov, starať' sa o pohodlie pretekárov a nakoniec im dávať' pokyny počas jednotlivých etáp.

Zahrať' si môžete vo viacerých módoch, no, ako názov hry napovedá, ten najdôležitejší je manažérsky mód. V ňom si vyberiete z viac ako sedemdesiatich licencovaných tímov. Niektorých pretekárov sa zrejme licencia netýka, a tak v tímoch nachádzame skomolené mená. Po výbere tímu si oblečiete manažérsky oblek a začnete sa venovať' všetkým aktivitám, ktoré sú s touto prácou späté. V kalendári nájdete viac ako stopäťdesiat pretekov, ktoré sú rozmiestnené takmer po celom svete, no všetkých sa zúčastniť' nemôžete. Pred každým športovým podujatím, či už väčším alebo menším, musíte jazdcov najprv registrovať'.



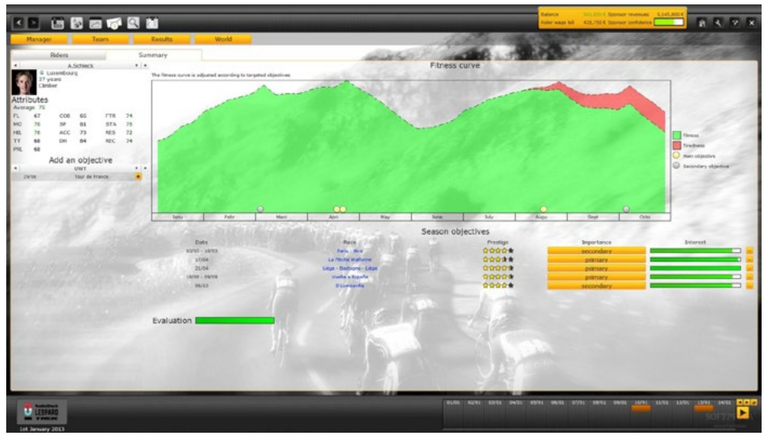
Ich počet sa mení na základe pravidiel jednotlivých pretekov, no väčšinou sa to pohybuje okolo šesť' až osem. Po registrácii udelíte každému jazdcovi tímovú úlohu – či sa bude tlačiť' dopredu alebo bude slúžiť' ako podpora jeho spolupracovníkov. Na záver vyberiete vybavenie vašich zverencov. Musíte zvoliť' helmu, rám bicykla, predné či zadné koleso, avšak musíte si dať' pozor, aby ste zvolili správny typ a značku.

Po tom všetkom prichádza na rad tá najdôležitejšia vec a tou sú samotné preteky. Tie môžete prejsť' rýchlou simuláciou, no vtedy do pretekov nezasahujete vôbec. Druhou alternatívou sú 3D preteky, kedy máte možnosť' sledovať' priamy prenos z miesta činu, a tým pádom môžete kričať' pokyny svojim zverencom.

Musíte však dávať' pozor na energiu, tepovú frekvenciu či stav vody. Ak začnete pretek zhurta a budete vášho pretekára tlačiť' dopredu, skôr či neskôr nebude stíhať' s dychom, unaví sa a tým pádom sa môže ocitnúť' na posledných miestach peletónu. Po každom preteku môžete vidieť' stupne víťazov pre každú kategóriu – víťaz etapy, najlepší jazdec do dvadsať'jeden rokov či hráč s najlepším bodovaním.

Manažérsky mód však vyžaduje veľa času, a tak v hre nájdeme aj pár jednoduchších módov. Môžete vyskúšať' časovku, jednu etapu Tour de France či obyčajný pretek bez všetkého zaťaženia. Snáď' najzaujímavejším vedľajším módom sú preteky v hale, kde sa zmení štýl hry úplne.

Teraz ovládate priamo jedného z jazdcov, avšak sú to cyklisti, ktorých v iných módoch nenájdete. Nastavujete rýchlosť', sledujete výdrž a snažíte sa nevyčerpať' jazdca a šípkami predbiehate protihráčov.



Posledným hrateľným módom je hra pre viacerých hráčov. Tu je vidieť', že sa vývojári inšpirovali z viacerých hier. Po prihlásení získate balíček dvanástich kartičiek, kde sa môžu nachádzať' hráči, výbava, zmluvy a podobne.

Za herné, ale aj za reálne peniaze si môžete kupovať' jednotlivé balíčky, ktoré sú rozdelené do viacerých kategórií – bronzový balíček, strieborný balíček, zlatý balíček a legendárny balíček. Po nakúpení si zaregistrujete hráčov, vyberiete im výbavu a hor sa do hry!

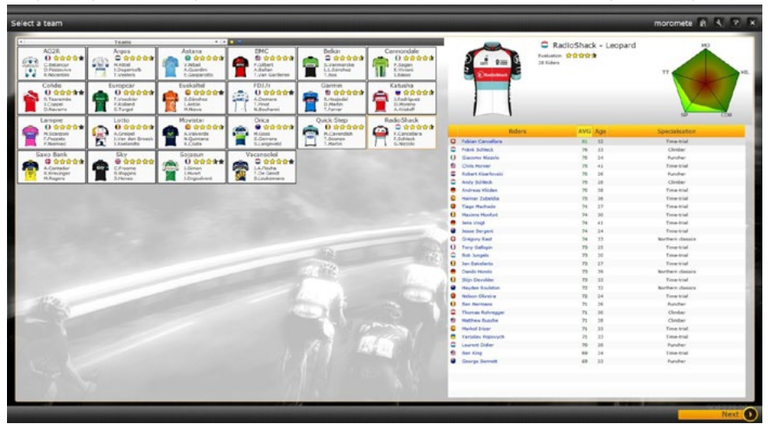
V hre ešte nájdeme editor tratí, no práca s ním je trošku zložitá, avšak keď' sa to naučíte, môžete vytvárať' „umelecké diela". Oproti iným manažérom, ako napríklad Football Manager, je hra o niečo jednoduchšia a menej zdĺhavá. Na každom rohu tratí nájdeme reklamy, ktoré sú stále rovnaké, teda na štúdio Cyanide, a občas uvidíme reklamu vydavateľa, Focus Home Interactive. Čo určite nepoteší sú strašne dlhé načítania pred každým pretekom a niekedy sa medzi nimi stihnete aj osprchovať' (pozn. autora).

Graficky je hra zvládnutá vcelku dobre. Menu manažéra je celkom prehľadné, avšak samotná 3D simulácia pretekov nie je optimalizovaná na výbornú. Pretek často seká aj na výkonnejšom počítači. Hudba sa často opakuje a po dlhšom hraní sa opočúva, a tak vám bude časom liezť' na nervy. Pretekom vás sprevádza komentátor, ale nenahovorí toho veľa a jeho hlášky budete vedieť' časom naspamäť'.

Verdikt

Manažérske hry sa v tejto dobe dostávajú väčšinou len hráčom, ktorí majú o daný šport záujem alebo len tento žáner obľubujú. Táto hra určite nie je pre všetkých hráčov, no v rámci svojho žánru si viedla obstojne. Hru znepríjemňujú akurát tak dlhé loadingy, chýbajúce licencie niektorých hráčov a občas aj zvuková stránka.

Dávid Tirpák





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





Ratchet and Clank: Nexus

Ratchet and Clank je sériou, ktorá zahreje srdce nejedného konzolového hráča. Ak existuje porovnanie hratel'nosti a dizajnu celkového prostredia, vždy si spomeniem na časom zabudnutého Crash Bandicoota (Nie pre nás, však?). Hoci posledný RaC: All 4 One trochu zmenil základy celého game-play-u pridaním kooperačného módu na celú kampaň s odstránením základných charakteristík, tak tvorcovia sl'ubovali návrat k starému a dobrému.

Z možností, ktoré som v deme mohol vyskúšat', sa im to aj podarilo. Nexus vracia staré dobré mechaniky, ako ovládanie, zbieranie šraubov, skillpointov či prehl'adávanie rôznych planét, čím navracajú ten dobrý pocit z hrania, ako tomu bolo v „A Crack in Time". Chýbat' nemôžu ani vtipné zbrane, ktoré aj tento raz sršia originalitou. Hoci sa v hre nachádza viac zbraní na takzvaný „crowd Control", tak jej to vôbec neuberá na hratel'nosti a skvele do nej zapadá. Za zmienku stojí zbraň, ktorá mení monštrá na snehuliaky či strašiaca zbraň, ktorá za každým vytvorí inú strašidelnú obludu. A divili by ste sa, čoho všetkého sa nepriatelia boja!

Netreba zabudnút' ani na zaujímavý a vtipný príbeh, ktorý sprevádza celú sériu a je, v podstate, jedným z jej t'ahákov. Nexus má podl'a všetkého vyvrcholit' do celkového finále, avšak viac spoilovat' nebudem. Stretnete pritom množstvo postáv, na ktoré ste narazili už v minulosti, či už tých dobrých, alebo zlých a vo všeobecnosti vtipných.

Graficky hra vyzerá naozaj super, čomu vd'ačí aj špecifický rozprávkový art-style umocnený zlepšeným vizuálom, v porovnaní so staršími dielmi. Dabing ostal, chvalabohu, rovnaký, čo poteší hlavne najväčších milovníkov tejto série. Po zvukovej stránke hra využíva vel'mi trefné zvukové efekty, ktoré sa do rozprávkových sci-fi hier, ako táto, perfektne hodia. Tvorcovia pri Nexuse naozaj vedeli, ktoré veci nechat' na pokoji, a ktoré treba zlepšit'.

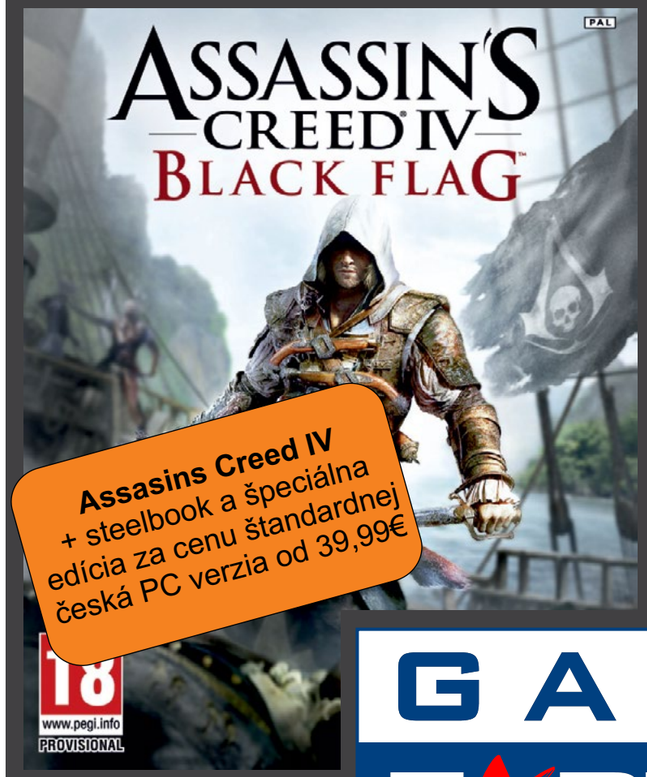
Aj ked' som nemal možnost' prejst' celý titul, viem s určitost'ou povedat', že nový Ratchet and Clank bude milovníkom tejto série stát' za to. Ak ste milovali túto podarenú dvojku už v minulosti, je jasné, že si Nexus nenecháte ujst'. Pre ostatných stačí povedat', že plná verzia je tu už čoskoro a recenzia na našom portáli určite nebude chýbat'.

Tomáš Kleinmann



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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI





GAME EXPRES
http://www.gameexpres.sk





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

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

REMAKE KLASICKEJ ZELDY

Hovorí sa, že dobré hry nestarnú. Ide práve o tie hry, ktoré sa zapíšu v pamäti hráčov či už kvôli svojim nezabudnutel'ným postavám, unikátnou hratel'nost'ou či spracovaním. A aj napriek inovatívnym vylepšeniam, ktoré sa u nových hier vyskytujú, sa k tejto hre hráči vracajú. O to viac to platí o remakeu The Legend of Zelda: The Wind Waker, klasiky z roku 2003 na GameCube, ktorú mnohí považujú nielen za najlepšiu v Legend of Zelda sérii, ale za jednu z najlepších hier vôbec.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčná adventúra
Výrobca: Nintendo
Na recenziu poskytol: www.conquest.cz

PLUSY A MÍNUSY:

+ nová, nádherná grafika
+ výborný systém boja
+ Hero Mode
+ výborný dej
+ nové, pohodlnejšie ovládanie
- nič, čo by stálo za spomenutie

HODNOTENIE:

95%



Touto "prerábkou" si už nemusíme pripomínat' Wind Wakera na GameCube alebo rôznych emulátoroch, ale máme konečne možnost' hrat' aj prvú Legend of Zelda na Wii U v plnej, na dnešnú dobu až nadštandardnej kráse. Pokial' ste fanúšikom Zelda, čítajte d'alej, pretože pokial' ste ešte túto kultovú sériu nehrali, tak je najlepší čas začat'.

Dej zostal oproti originálu nepozmenený. Prezradíme vám, že hra sa otvára krátkou legendou o starom král'ovstve a o príchode Ganona, ktorý sa toto král'ovstvo pokúsil zničit'. Len na poslednú chvíl'u ho zastavil tajomný chlapec s magickým mečom. Po tom, ako Ganon zmizol, zmizol aj tento chlapec a Ganon sa časom vrátil. A to, čo sa s král'ovstvom stalo, už nikto nevie. Hned' na to sa vám hra otvorí v úplne inom čase a budete hrat' za Linka, chlapca so zlatými vlasmi, odetého v zelenom oblečku s ikonickou zelenou kapucňou. Aj ked' ste Legend of Zelda nikdy nehrali, referenciu na túto postavu ste už určite niekde zastihli, pretože ide o jednu z typických postáv Nintenda. Link práve oslavuje svoje narodeniny na svojom mierumilovnom rybárskom ostrovčeku, ked' z ničoho nič priletí obrovský vták, ktorý prinesie na ostrov nechválne známu pirátku Tetru a unesie Linkovu mladšiu sestru. Tetra, hoci nerada, zoberie Linka na svoju lod', aby spoločne zachránili Linkovu sestru. A tak sa otvára vaše vel'kolepé dobrodružstvo. Hoci je to plné princezien, pirátov a magických vecí, nemusíte sa obávat' infantilného deja. Zelda série sú známe excelentnými dejmi a ani tu tomu nebude inak a dej zaujme všetky vekové kategórie a spôsob, akým je príbeh prezentovaný, vás nenechá l'ahostajnými voči osudu hlavných hrdinov. Wind Waker sa pýšil ako jedna z najlepších akčných adventúr a v tomto remakeu sa to len potvrdzuje. Systém boja, v ktorom sa jedným gombíkom zameriate na nepriatel'a a potom okolo neho môžete l'ahko manévrovat' a robit' rôzne kombinácie útokov, robí z každej potýčky príjemnú "sekanicu". V čom však Legend of Zelda série vždy vynikali, boli rôzne dungeony, na ktorých prejdenie ste museli efektívne riešit' hádanky a na konci zlikvidovat' bossa, čo si vyžadovalo kombináciu útokov a šikovnosti. Aj toto všetko nájdete v tejto starej klasike, hoci vo Wind Wakerovi sa zdajú hádanky byt' niekedy až elementárne l'ahké, čo sa nedá povedat' o ostatných Zelda hrách. V skratke, Wind Waker bol jednou z najlepších akčných adventúr už v roku 2003 a toto s čistým svedomím môžeme o ňom povedat' aj o desat' rokov neskôr.



Podstatné zmeny oprosti originálu nastali vo vizuálnom spracovaní. Spracovanie ani nie je tým správnym pojmom, skôr ide o prerobenie. Už v roku 2003 rozdelil Wind Waker fanúšikov Zeldy svojou grafikou na dva tábory, pretože nie všetci ocenili nový rozprávkovo-komiksový vzhl'ad. Nuž, ten je stále prítomný, ale v plnej kráse High Definition. A toto naozaj stojí za pohl'ad. Pri hraní sme mali pocit, že takto má vyzerat' Legend of Zelda, a nemohli sme si pomôct', ale je to jednoducho nádherné. Textúry sú čisté, animácie sú plynulé a, jednoducho, je to nádhera.

Menšie zmeny sa dajú zaregistrovat' aj čo sa týka zvuku. Pokial' ste originálneho Wind Wakera hrali na GameCube, tak si určite pamätáte výborný soundtrack, ktorý ho sprevádzal. V tomto remakeu sa nedá hovorit' o vyslovene novom soundtracku, ale zvuk je čistejší a niektoré pasáže a zvuky sa zdajú, že boli prerobené alebo nahraté nanovo. Stále to nie je ten orchestrálny soundtrack, ktorý bol v Skyward Sword, ale aj tak je to významná časť celej hry a skladby z dielne Kenta Nagata, Hajime Wakai, Toru Minegishi a Koji Kondo vám ostanú zaryté v pamäti ešte dlhý čas potom, ako túto hru dohráte. Nemusíte sa však obávat', že dostanete presne do bodky tú istú verziu Wind Wakera, akú ste hrali pred desiatimi rokmi. Naopak, Nintendo doňho implementovalo množstvo zmien, ktoré odstraňujú predošlé nedostatky. Najviac sme ocenili touchscreen na gamepade, ktorým sa dajú menit' veci za behu a tým sa zamedzuje nepríjemnej povinnosti prerušit' hru, ked' si potrebujete vymenit' veci. Ďalej si Nintendo vypočulo st'ažnosti hráčov ohl'adom neprimerane dlhých časov plavby medzi ostrovmi. Nikoho nebaví sediet' a pozerat' dve minúty na obrazovku, kým sa naša lod' plaví bez hocijakej akcie. A hoci sa vzdialenosti medzi ostrovmi neskrátili, hráči dostanú možnost' zakúpit' si špeciálnu plachtu pre svoju lod', ktorá jej rýchlost' podstatne zvýši.

Najväčšou zmenou je však sprístupnenie Hero Mode. Veteránom, ktorí hrali už Skyward Sword, to bude povedomé, nakol'ko ide o ten istý mód, v ktorom nepriatelia budú robit' dvojitý damage a vaše zdravie si nebudete môct' obnovit' ináč než potionkami. Ak ste teda veteránom v Legend of Zelda, tak teraz máte unikátnu možnost' zahrat' si Wind Wakera na skutočnom stupni náročnosti a mat' z toho úplne nový zážitok.

Verdikt

Klasická Legend of Zelda sa vrátila a je plná vylepšení. To, čo sme na nej milovali už v roku 2003, ostalo. Čo pribudlo, je nová grafika v HD, ktorá je prekrásna, textúry a zvuky a, samozrejme, malé zmeny, ako napríklad možnost' zakúpenia si špeciálnej plachty pre rýchlejšiu plavbu alebo možnost' hrat' Wind Wakera v hero móde hned' od samého začiatku. Hoci hra je pôvodne z roku 2003, vôbec sa jej vek nebude nejakým spôsobom prejavovat'. To je dôsledkom výborného systému boja, excelentného príbehu a celkového dobrého spracovania, čo je, samozrejme, všetko prítomné. Tu nie je o čom a či ste už starým Zelda hráčom alebo ešte len zvažujete, či okúsit' túto sériu, určite si tento remake klasickej hry zadovážte.

Adam Z.





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

Hearthstone

WORLD OF WARCRAFT VYKLADÁ KARTY



Zavrite oči. Predstavte si svoje klasické, papierové karty zo série World of Warcraft Trading Card Game. Teraz si predstavte, ako s nimi bojujete proti hráčom on-line po celom svete. Navštívite miesta ako Orgrimmar, Pandaria či Stranglethorn. Prežijete boje najväčších hrdinov Warcraftu. Za svoje úspechy budete zbierat' zlato a magický prach, vd'aka ktorým získate silnejších spojencov pre svoje ciele. Budete trénovat', získavat' skúsenosti, bojovat' proti kamarátom a bit' sa o slávu v aréne proti tým najlepším z najlepších. Teraz otvorte oči.

Vitajte v Hearthstone!

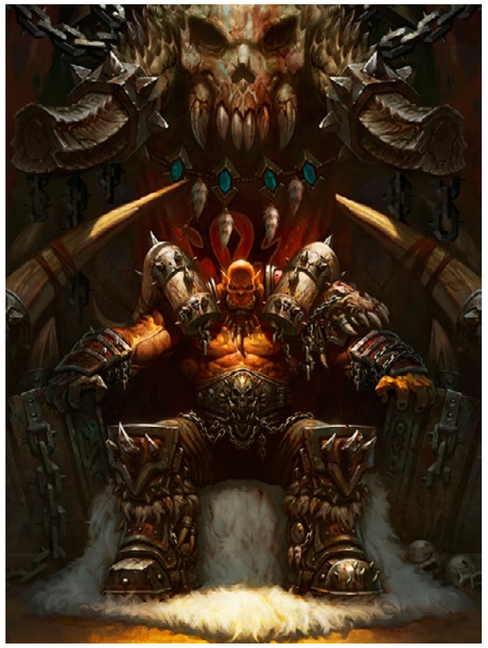
Ešte pred tým, než sa pustíte do bojov so spoluhráčmi či vašimi kamarátmi, si musíte založit' battle.net konto (ak ho ešte nemáte) a stiahnut' si nový battle.net klient.

Spočiatku sme boli voči tomuto faktu trochu skeptickí, ale chlapci z Blizzardu príjemne prekvapili. Hra je prehl'adná, intuitívna, bez zbytočných nastavení navyše, automaticky vám opatchuje hry, ktoré mate odomknuté a stiahnuté, a od hrania vás delí len jedno kliknutie.

Len si to predstavte. Prechádzate sa po uliciach Stormwindu, ked' tu odrazu vás stiahnu do najbližšej krčmy a už vás aj vyzývajú na zápas. Hned' v úvode sa dostávate do topánok Jainy Proudmore, mága, ktorý vás prevedie prvými šiestimi súbojmi.

Týchto prvých pár zápasov vás oboznámi s hernými mechanikami a nedá sa preskočit'. Počas nich zažijete duely s menej či viac známymi hrdinami zo sveta Warcraftu, navyše s malým prekvapením na záver.

Všetko je nahodené do už takého známeho grafického kabátu World of Warcraft, avšak vo vyššom rozlíšení a vo väčších detailoch. Vizuálne je Hearthstone hotový zákusok a animácie tento fakt príjemne dopĺňajú – sú plynulé, k veci a na vysokej úrovni.



Na prvý pohl'ad vyzerá Hearthstone ako fungujúci celok, kde každá funkcia má svoj význam.

Menu a celkovo samotné užívatel'ské rozhranie je jednoduché a minimalistické. Hned' zo začiatku sa mnohí z vás pustia do Practice módu, kde môžete postupne odomykat' nových hrdinov. Ich celkový počet je deväť. Narazíte na známe tváre, ako napríklad Uther Lightbringer, Malfurion Stormrage, Garrosh Hellscream a plno iných. Po porazení toho či onoho hrdinu ho môžete začat' používat' a stavat' k nemu balíky kariet.

Po porazení všetkých deviatich sa vám odomkne nový stupeň náročnosti, a to v prípade, že by ste chceli trénovat' d'alej.

Za každý zápas, či už vít'azný alebo prehratý, dostávate experience body, ktoré vám odomykajú nové karty pre vašich hrdinov až do úrovne desat'. Nečakajte tu však žiadne zázraky, karty získané týmto spôsobom sú dost' zaujímavé na to, aby vás udržali v hre na pár d'alších desiatok zápasov. Ak však budete chciet' získat' najsilnejšie karty, budete to musiet' rozbalit' proti reálnym protivníkom on-line, a to v aréne, kde sa vám zapisuje aj vaše skóre. Tu získavate materiál na stavbu kariet a peniaze na zakúpenie nových balíkov s kartami v obchode. Do arény sa však dostanete až po odomknutí (porazení) všetkých deviatich hrdinov.

Tu sa začína celá hra mierne nakláňat' k pay-to-win schéme, ked'že si môžete ušetrit' čakanie a k dodatočným balíkom kariet sa môžete dostat' cez peňažné transakcie.



Samozrejme, je tu možnost' našetrit' zlato cez hranie zápasov, čo vychádza momentálne asi na šest' úspešných zápasov. Vyhrané zápasy vám zabezpečia zlato na zakúpenie jedného herného balíku kariet. Každý balík obsahuje šest' kariet, prvých pät' je rôzne selektovaných pre jednu z vašich tried hrdinov, zatial' čo jedna je vždy univerzálna.

Balíky kariet si môžete vytvorit' pre každého hrdinu hned' niekol'ko. Zo začiatku môžete hrávat' s predpripravenými, ale to využije zrejme málokto. Maximálny počet kariet je tridsat' a môžete do neho nahádzat' karty rôznych hodnôt a je len a len na vás, aký pomer zvolíte. Uprednostňujete balíky s malými hodnotami, aby ste rushovali oponenta na začiatku hry, alebo sa spoliehate na neskorú hru s vašimi najdrahšími a najsilnejšími kartami so zdrvujúcou silou? Možností je naozaj vel'a.

Karty vyberáte z knižnice, ktorá je rozdelená na karty neutrálne, aplikovatel'né pre všetkých hrdinov, a na karty špecifické, použitel'né len konkrétnym hrdinom. Pre každého hrdinu môžete mat' vytvorených niekol'ko balíkov naraz a vyberat' podl'a potreby. Jednotlivé karty môžete taktiež premenit' na magický prach (arcane dust), čo je stavebný materiál v hre, používaný pre stavbu d'alších, silnejších kariet. K niektorým z kariet sa iným spôsobom ani inak nedostanete, preto Crafting mód ostáva dôležitou súčast'ou hry.

Okrem Arcade a Practice módov tu je ešte Play mód, kde hráte proti súperom, ktorí vám sú priradení podl'a matchmaking systému battle.net. Nevieme s istotou, aké kritéria tento systém berie do úvahy, ale výsledný dojem zo súperov bol prinajlepšom zlý. Vel'akrát sa nám totiž stalo, že náš tzv. ‘súper rovnakej úrovne” vlastnil a používal prisilné karty, ktoré sme v prvých hodinách hry mali t'ažkosti kontrovat' a nedostalo sa nám ani peňazí, ani dost' magického



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

prachu na zohnanie kariet, ktorými by sme vedeli v zápase konkurovat'. Z tohto vyplýva, že počas viacerých zápasov sme sa len prizerali, ako nás protihráč ničí neskutočne silnými kartami s extrémne malými mana hodnotami.

Tu sa dostávame k samotnému súboju, ktorý Hearthstone zvláda bravúrne. Ťahová mechanika funguje na výbornú a po pár hodinách je možné mat' t'ažkosti vrátit' sa k reálnej verzii tejto kartovej hry, aj ked' ide o rovnaký princíp. Celé je to totiž vel'mi intuitívne. Na začiatku dostane každý z vás tri či štyri karty, vy môžete podl'a potreby vymenit' hocijaký počet kariet či celú ruku, ak nie ste spokojní s tým, čo vám bolo rozdané. Po tomto sa už rozhoduje o tom, kto ide prvý a zápas sa začína. Každé kolo vám pribúda jedna mana až do maximálnej výšky desat'. Každé kolo môžete použit' rôzne množstvo kariet, ak máte dostatok many, a potom sa presúvate k útočnej fáze, kde útočíte bud'to samotným hrdinom, vašimi spoločníkmi či kúzlami.

Váš hrdina má vždy tridsat' životov, ktorých vyplytvanie znamená prehru. Cez rôzne kúzla či špeciálne vlastnosti vašich spoločníkov ich môžete dopĺňat' a taktiež si dopĺňat' brnenie (armor), aby ste vydržali viac. Vaši spoločníci, ktorí vám pomáhajú v boji, majú dve štatistiky, a to hodnotu útoku a počet životov. Okrem toho môžu mat' špeciálne vlastnosti, ako napríkald provokovanie (taunt), čo znamená, že protihráč musí útočit' len na túto kartu, či bojový pokrik (battlecry), čo vám umožní zahrat' nejakú vlastnost' alebo zaútočit' po vyložení tejto karty. Možností je vel'a a celkovo tvorí Hearthstone vel'mi príjemný mix.

Jediné negatívum, ktoré stojí za zmienku, je Practice mód, ktorý bol primárne vytvorený na to, aby vás naučil pokročilejším taktikám a pravidlám hry. Opak je však pravdou. Miesto, kde sa máte naučit' čelit' súperovi a skúšat'



novovytvorené balíky, je skôr mučiarňou toho najväčšieho zrna. V žiadnom prípade nechceme tvrdit', že tréning v hre má byt' l'ahký a má vás vodit' za ručičku, ale už prvý stupeň náročnosti vám nohou tlačí hlavu k múru a nedáva vám dýchat'. Oponenti, ovládaní počítačom, sú nechutne silní a dá sa povedat', že je to trenažér proti podvádzaniu. Často sa stáva, že AI spamuje tú istú kartu aj šest'krát po sebe, zatial' čo vy môžete mat' zo začiatku v balíku maximálne dvakrát tú istú kartu. Umelá inteligencia má taktiež vždy v balíku tie najvýhodnejšie karty a skoro nikdy nevyjde protivníkova mana na zmar. V jednom t'ahu sa môže stat', že vám zníži životy aj na polovicu už v tret'om či štvrtom t'ahu, a to práve používaním kariet, o akých sa vám ani nesnívalo. Practice mód sa teda stáva frustrujúcim a od zábavy má vel'mi d'aleko. Ovel'a väčšie šance máte už proti reálnym hráčom on-line.

Celú hru dopĺňajú ešte rôznorodé questy pre vašich hrdinov, ktorými môžete získat' dodatočné peniaze na zakúpenie balíkov či kariet a časom sa menia. Taktiež je tu možnost' chatovania s kamarátmi vo vašom friend liste (musia byt', samozrejme, aktívni na battle.net) a ak máte chut' na priatel'ský zápas, stačí zopár klikov a prostredníctvom chat roomu už hráte proti kamarátovi.

Hearthstone je príkladom úspešného prevedenia hry do digitálnej podoby. Je vel'a vecí, ktoré robí dobre a má dostatok zaujímavého materiálu, aby upútala hráča na dlhú, dlhú dobu. Okrem extrémneho Practice módu, ktorý potrebuje poriadne prekopat' AI, ostáva už len zamysliet' sa, či by sa tento titul neuchytil aj na dotykových displejoch, ked'že má vel'a predpokladov na hit roka, a to či už náplňou, ovládaním alebo celkovým prevedením. K tomuto ciel'u však Blizzardu chýba ešte zopár podstatných krokov, ktoré dúfame, že uvidíme v nasledujúcich verziách hry.

Martin Húbek







CREATIVE®
AUDIO MADE CLEVER™
Sound BLASTER EVO ZxR
NAJINTELIGENTNEJŠIE SLÚCHADLÁ NA SVETE
"Pohodlné,... Jednoduché nastavenie a prekvapujúco silný zvuk pri prehrávaní audia a videa."
Esquire
(nfc)
Bluetooth®
Zabudovaný procesor
SBAxx1
CHYTRÉ PREHRÁVANIE
Pokročilé spracovanie zvuku vám dáva úžasne silný zvuk!
CHYTRÉ NAHRÁVANIE
Sú vybavené vysoko výkonným duálnym mikrofónom pre krištáľovo čistý zvukový záznam.
CHYTRÉ PRIPOJENIE
Sú vybavené jednoduchým jednodotykovým *Bluetooth* párovaním pomocou technológie NFC a s ďalšími možnosťami káblového pripojenia.
CHYTRÁ KOMUNIKÁCIA
SB-Axx1 procesor zameriava váš hlas a odstraňuje šum pozadia z oboch strán hovoru.
HD Audio · aptX csr · AAC · SBX PROSTUDIO · CRYSTAL VOICE · Active Noise Cancellation · TALK THROUGH · Made for iPod iPhone iPad · Works with PC MAC
Taktiež dostupné:
SoundBlaster EVO Zx — Zabudovaný procesor — 40MM
SoundBlaster EVO Wireless — Pokročilé spracovanie s PC/Mac! — 40MM
SoundBlaster EVO — Pokročilé spracovanie s PC/Mac! — 40MM
© 2013 Creative Technology Ltd. Všetky práva vyhradené. Creative a logo Creative sú ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti Creative Technology Ltd. v Spojených štátoch a / alebo ďalších krajinách. Značka *Bluetooth* a logo sú vlastníctvom spoločnosti Bluetooth SIG, Inc. aptX je ochranná známka spoločnosti CSR plc. Všetky ostatné ochranné známky sú majetkom svojich príslušných vlastníkov a ako také sú uznávané.
soundblaster.com

Alien Rage – Unlimited

ZAVÁŇA „NEORIGINALITOU"



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: CI Games
Zapožičal: CI Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ výzvy a achievementy
+ humor postáv
+ Unreal Engine
+ čistokrvná FPS
+ dabing

- optimalizácia
- multiplayer
- systém checkpointov
- prehnaná lineárnost'
- náročnost'

HODNOTENIE:
40%

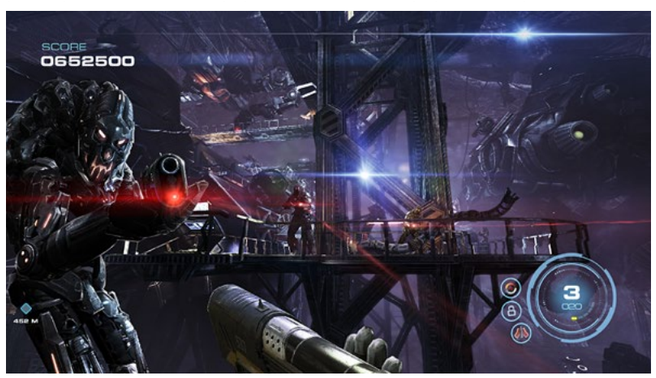
"Emzáci" a zombie nikdy neomrzia. Mimozemská invázia či apokalypsa živých mŕtvych, to sú mîl'niky, ktorými sa herní vývojári 21. storočia často nechajú zlákat'. Dôvody sú prosté; absencia kvalitného príbehu je už, viac-menej, očakávaná a s hlavnými protagonistami sa tvorcovia tiež nemusia namáhat'. Hráči od takýchto titulov požadujú len jedno – zábavný a brutálny masaker, počas ktorého existujete len vy a vaša myš. Ak zostaneme pri rovine čisto teoretickej, Alien Rage je žiarivým príkladom takejto akcie.

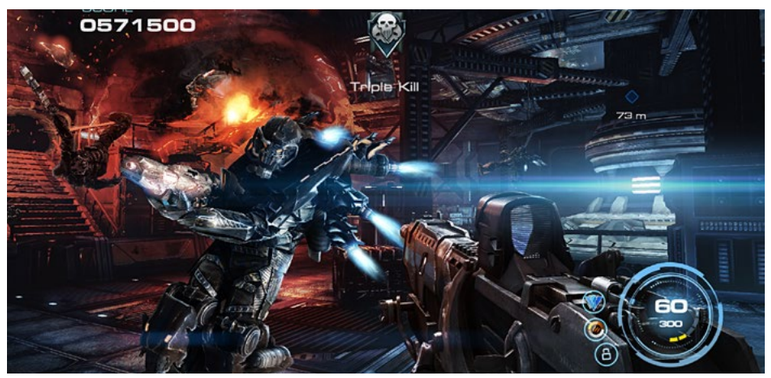
Tol'ko k tomu, aká by aspoň mohla byt' hra. Teraz by sa hodila vtipná, ufónsky ladená poznámka, ktorá by odl'ahčila situáciu. Popravde, Alien Rage si to nezaslúži. Už po prvých minútach hrania sme vedeli, že titul si obl'úbi len málokto. Nielenže mu chýba duchaplnost', čo by sa vonkoncom dalo ospravedlnit' stopercentne akčnou náturou, ale tento Alien sa zjavne vyliahol z pokazeného vajca.

Nepochybne najslabšou stránkou hry je jej optimalizácia. Aj napriek tomu, že s deklarovanými systémovými požiadavkami by väčšina súčasných hráčov nemala mat' problém, vd'aka slabej technickej stránke je opak pravdou. Častejšie než "emzáci" padala k zemi naša FPS. V istých chvíl'ach skutočne hrozilo, že prebúra stenu až k susedom o poschodie nižšie. Nepomohol hnev, nepomohli modlitby, no ked' sa aj zníženie celkových detailov a rozlíšenia ukázalo ako takmer úplne zbytočné, náš pohár trpezlivosti pretiekol. Stabilnú fps si hra držala len v úzkych priestoroch a aj to väčšinou len ak v blízkosti neboli žiadni nepriatelia.

Okrem nezvládnutej optimalizácie nám vel'mi prekážala aj lineárnost', teda skript, ktorý bol skutočne všadeprítomný. Hra nás viedla za ručičku uličkou tenkou ako prst, málokedy povolila zovretie. Okolité prostredie je, až na niekol'ko menších výnimiek, nezničitel'né a s taktikami útoku sa nedá vel'mi improvizovat'. Jednoducho sme išli vpred, žiadne vpravo ani l'avo, žiadne skryté prekvapenie či alternatívny spôsob postupu. Skript je, jednoducho povedané, taký úzky, že sme si po chvíl'ke hrania necítili lakte.

Alien Rage však nie je úplným „prepadákom", aj ked' teda... v každom prípade vaša postava disponuje rozumným arzenálom zbraní a hra má celkovo slušnú grafickú stránku (... ale tá optimalizácia!). Náročnost' hry nás zvádza k pozitívnemu hodnoteniu, no berúc do úvahy fakt, že existujú aj hráči, ktorí sa nenarodili pre svetový šampionát v Counter-Striku, pokladáme obt'ažnost' titulu za premrštenú. Samozrejme, Alien Rage ponúka tri úrovne náročnosti, no ani tá najnižšia z nich nezmení nič na skutočnosti, že vaše virtuálne alter-ego je len jednou osobou, zatial' čo proti vám stoja vlny negatívne naladených mimozemšt'anov. Pravdupovediac, ani sme vel'mi nepocítili rozdiel medzi "údajne l'ahkou" a "údajne strednou" úrovňou – často nás však, skôr než nepriatelia, do kolien dostal vhodne načasovaný pokles fps. Globálnu náročnost' hry dotvára aj zabudovaný systém checkpointov. Inak povedané, absencia volitel'ného ukladania postupu. V prípadoch núdze vám však pomôže "auto-regen", obnova zdravia vo chvíl'ach, kedy vaša postava neprijíma žiadne poškodenie. V hre Alien Rage však také chvíle pokojne môžete nazvat' druhými Vianocami. Skutočnou Sodomou a Gomorou hry však ani zd'aleka nie je singleplayer. Alien Rage je typ hry, pri ktorom by bola absencia multiplayeru t'ažkým hriechom, no súčasne patrí k tej zvláštnej skupine titulov, pri ktorých mali vývojári radšej zhrešit'. Okrem toho, že SP je od hry viacerých hráčov doslovne oddelený a MP sa tvári ako samostatná hra, ktorá má dokonca rozšírenejšie grafické nastavenia než jej sólo príbuzný, ide o katastrofu, ktorú nemáte prečo hrat'. V prvom rade preto, lebo ju nehrá nikto iný, a potom preto, že sa to prakticky ani nedá. Akokol'vek nepochopitel'né to je, pri rovnakých grafických nastaveniach SP a MP sme pri hre viacerých hráčov registrovali fps, ktorá nepresiahla číslo 15. A čo potom, ked' sme sa začali aj posúvat' po mape.





Ak sa čudujete, prečo sme nerozoberali samotný príbeh singleplayer kampane, je to preto, lebo si ho, vzhl'adom na nedostačujúce technické zázemie, pravdepodobne aj tak ani nevychutnáte. Niežeby ste si mali čo vychutnat' – ale dajme tomu, že dejová linka je v hre to pozitívne...

Alien Rage je hrou, ktorej už len samotný koncept zaváňa „neoriginalitou', tuctovost'ou a všednost'ou. Ak si k tomu prirátate príšernú optimalizáciu, narýchlo vymyslený príbeh, počas ktorého vás na každom kroku bude dusit' lineárny skript, nehratel'ný multiplayer, ktorý vlastne nevie ani ponúknut' dôvod na to, aby ste ho hrali, vyjde vám na pomyselnej kalkulačke nevysoké percentuálne hodnotenie. Titul disponuje achievementami a ničitel'ský progres je hráčovi prezentovaný v real-time rozmere, čo poteší najmä fanúšikov starej školy, nemení to však nič na skutočnosti, že tých 20 eur, ktoré za hru pýtajú na Steame vývojári, si radšej odložte do prasiatka – napríklad na Prey 2, ak sa ho niekedy dočkáme.

„Radšej šetrite na Prey 2."

Mário Lorenc

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

HP Officejet Pro X Series

Multifunkcia zapísaná v Guinessovej knihe



Atramentové tlačiarne HP Officejet Pro X Series sú skutočnými rekordérmi v rýchlosti. Dotiahli to dokonca až do Guinessovej knihy rekordov, kde sú zapísané ako najrýchlejšie tlačiarne na svete. Za jednu minútu dokážu vytlačit' až neuveritel'ných 70 strán! A pritom ich pokojne môžete mat' na bežnom pracovnom stole.

Tlačiareň je primárne určená pre malé a stredné podniky (SMB), kde ju môžete zdiel'at' v menších pracovných skupinách. Pri tlači používa atrament, ktorý v tomto prípade pri porovnaní s tradičnými laserovými tlačiarňami poskytuje až 50% úsporu na nákladoch na tlač. Ako je ale možné, že jednu stranu vytlačí za menej ako sekundu?

Farebné tlačiarne a multifunkčne zariadenia radu HP Officejet Pro X Series využívajú technológiu HP PageWide, čo je platforma pre novú generáciu atramentových tlačiarní. Technológia HP PageWide tlačí zároveň štyrmi farbami pigmentovaného atramentu na pohybujúci sa list papiera. Pri tlači teda ostáva tlačová hlava v pokoji a jediné čo sa pohybuje je papier. Tlačiareň tak môže tlačiareň tlačit' ovel'a tichšie a zároveň extrémne rýchlo, pretože nemusí čakat' na behajúcu hlavu. Mechanizmus tlače HP Officejet Pro X preto dokáže potlačit' jeden list A4 za menej než 0,86 sekundy, čo je pre tradičnú tlačiareň s behajúcou hlavou nemyslitel'né.

Papier sa pohybuje po priamej dráhe a použitý pigmentový atrament prakticky okamžite zasychá a nerozpíja sa. Tlač je preto krásne ostrá, jemná v detailoch a má vlastnosti podobné s laserovou potlačou. Za jednu minútu dokáže tlačiareň vytlačit' ako sme spomínali 70 strán, no pokial' tlačíte pomocou duplexu (obojstranne) vytlačíte 33 stránok A4, čo je pochopitel'né. Pri nastavení vyššej kvality ISO Professional je počet výtlačkov 42 ppm alebo 22 pri použití duplexu. To je stále viac, ako dokáže aj dobrá laserovka. Automatická obojstranná tlač, ktorú ponúka každý model, vytvára d'alšie možnosti pre úsporu papiera.

Štandardný čierny atramentový zásobník (HP970) má kapacitu na 3 000 výtlačkov (farebné HP971 majú kapacitu 2 500 strán), ale v predaji sú aj vel'kokapacitné XL zásobníky s výt'ažnost'ou 9 200 v čiernej, resp. 6 600 pri farebnej tlači (HP970 XL a HP971 XL). Atramentové náplne obsahujú rýchlo schnúci a vysoko odolný atrament, ktorý ponúka profesionálnu tlačovú kvalitu, optimalizované miešanie farieb a interakciu s papierom, čo zaručuje rýchlu tlač. Základný zásobník pre papier má kapacitu 500 listov papiera, čo umožňuje ušetrit' vd'aka kontinuálnej tlači ešte viac času. Tlačiarne HP Officejet Pro X tiež disponujú úspornou funkciou ENERGY STAR, vd'aka ktorej šetria energiu a produkujú menej odpadu.

Disponuje tiež riešeniami pre správu firemných procesov, ako sú HP Universal Print Drivers, HP Web Jet admin software, HP Managed Print Services (MPS) a možnost' prispôsobenia k jestvujúcemu IT prostrediu. "Zákazníci z oblasti malých a stredných podnikov stále hl'adajú spôsoby, ako ušetrit' peniaze a získat' viac za menej," povedal pri ich uvedení na trh Stephen Nigro, senior viceprezident, Inkjet and Printing Solutions and Graphics Solutions Business, Printing and Personal Systems Group, HP. "Nový rad HP Officejet Pro X je ideálnym riešením, ktoré poskytuje rýchlejšiu tlač a nižšie náklady ako laserové tlačiarne – a produkuje výrazne menej odpadu."

"Podniky stále hl'adajú nové cesty, ako zvýšit' produktivitu a znížit' operatívne náklady. Preto bude využitie atramentových tlačiarní stále narastat',“ povedal Zac Butcher, riaditel' Digital Peripherals Solutions Consulting Service – Europe, InfoTrends. "Predpokladáme, že kancelárske atramentové tlačiarne si odhryznú ešte väčší podiel na trhu firemnej tlače. Podl'a našej prognózy vzrastie počet kancelárskych atramentových tlačiarní z 14,7 milióna v roku 2011 na 18,9 milióna v roku 2016, s medziročným nárastom (CAGR) 5,2 %.“

Ceny a dostupnost'

Rad HP Officejet Pro X bude k dispozícii celosvetovo v cene od 399 eur za základné modely. Cena za multifunkčný (MFP) model je stanovená na 599 eur. Tlačiarne HP Officejet Pro 251dw a HP Officejet Pro 276dw MFP budú na slovenský trh uvedené už v najbližších týždňoch.

Juraj Rozložil

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

Súťaž s portálom
gamesite.sk VÁŠ HERNÝ SVET
lenovo FOR THOSE WHO DO.
o tablet Lenovo IdeaTab A1000

Vylepšené stereo reproduktory
Vychutnajte si vylepšený zážitok zo zvuku všetkých multimédií, vrátane videa, hier a hudby. Duálne reproduktory tabletu A1000 sú od seba vzdialené pre lepší stereo efekt a sú orientované smerom k prednej strane tabletu pre lepší používateľský dojem.
Dolby® Digital Plus
Vylepšený zvuk pomocou technológie Dolby® umožňuje hlasitejší, prirodzenejší zvuk bez skreslenia – či už zvuk počúvate cez slúchadlá alebo zabudované reproduktory.
Úplná konektivita
Konektor Micro-USB na nabíjanie a pripojenie periférnych zariadení a zásuvka na karty microSD pre pohodlnú a jednoduchú rozšíriteľnosť.
Podpora USB OTG
USB OTG (On The Go) umožňuje tabletu nabíjať a čítať iné zariadenia, ako napríklad USB pamäťové kľúče (OTG vyžaduje špeciálny voliteľný kábel).
7" HD displej
HD displej tabletu IdeaTab A1000 ponúka bezchybné sledovanie filmov v živých farbách – vnútri aj vonku. Obrazovka so 72-percentným farebným gamutom poskytuje živé video a obrázky – lepšie ako na mnohých obrazovkách oveľa drahších tabletov.
Komfort vo formáte do vrecka
S hrúbkou len 10,7 mm a hmotnosťou 340 g má tablet IdeaTab A1000 perfektnú veľkosť na čítanie, počúvanie hudby a surfovanie po webe – a keď ho nepoužívate, ľahko sa zmestí do vrecka.
Pohodlný dizajn
Kruhový dizajn tabletu A1000 zvýrazňuje jeho malú hrúbku a zakrivený povrch umožňuje pohodlnejšie držanie.
Dlhá výdrž batérie
Tablet A1000 ponúka až 8 hodín pri práci s WiFi na jedno nabitie batérie.
WiFi konektivita
Zostaňte pripojený s technológiou WiFi 802.11b/g/n a Bluetooth® 3.0.
Webová kamera na prednej strane
Videohovory s priateľmi s prednou webovou kamerou s rozlíšením 0,3 MPx.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

BenQ XL2420T

Rýchlik prichádza na prvú kol'aj

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BenQ
Dostupná cena : 318 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ odozva
+ obnovivacia frekvencia
+ S-switch
+ dizajn
+ Flicker-free
+ Black eQualizer
+ ovládanie

- cena
- pozorovacie uhly
- podsvietenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Uhlopriečka: 24" W
Pomer strán: 16:9
Rozlíšenie: 1920×1080
Jas: 350 cd/m²
Kontrast (dynamický): 1000:1 (12M:1)
Typ panelu: TN
Pozorovacie uhly (horizontálne/ vertikálne): 170/160
Doba odozvy: 5ms, 1ms GtG
Počet farieb: 16,7 milióna
Konektory: VGA, DVI-DL, 2 x HDMI, DisplayPort 1.2, 3,5mm jack
Spotreba: 24W/h
Rozmery: 516,9×571,4×149,9 m
Váha: 6,1kg

HODNOTENIE:

85%



Monitory určené špeciálne pre hráčov sú vzácne, čo nie je prekvapujúce. Ich hlavné vlastnosti ako rýchla odozva, obnovovacia frekvencia a decentný kontrast boli po dlhú dobu tak či onak primárnou snahou väčšiny výrobcov. BenQ XL2420T ich spĺňa všetky a snaží sa íst' ešte o krok d'alej.

BALENIE

V základe dostanete od výrobcu k monitoru všetko potrebné. Možno až na chýbajúci HDMI kábel, ale ten sa určite nájde u každého hráča. Po rozbalení vás čaká VGA, DVI, USB a napájací kábel, prepínač S-switch, manuál a CD, podstavec s pivotom, samotný panel a ako bonus ochranný obal, ktorý určite oceníte pri prenášaní na LAN party.

DIZAJN A KONEKTIVITA

I ked' je BenQ XL2420T herným monitorom (takto zamerané výrobky sú zväčša výrazné a v horšom prípade vyčačkané ako "rumunský kolotoč"), dizajn je vel'mi elegantný. Štíhly podstavec má tvar radlice a pivot predel'uje červene sfarbený otvor v tvare "O". Na zadnej strane oceňujeme držiak na slúchadlá, takže celú hernú výbavu máte úhl'adne uloženú. Nemalou výhodou je aj ocel'ový úchyt, vd'aka ktorému pri prenášaní netrpí ohýbací kĺb. Na pravej strane panelu sú nenápadne ukryté ovládacie prvky. Päť malých dierok sa pri kontakte rozsvieti a odhalia dotykové tlačidlá na pohyb v menu. Dióda zapnutia je podsvietená vel'mi jemne a nenarúša ani sledovanie filmov a prácu v tme. Doplnkovou, no užitočnou súčast'ou výbavy, je S-Switch, ktorý sa dost' podobá klasickej myške. Tvarovo je rovnaký ako podstavec, ku ktorému sa dá zboku uchytit' magnetom. Tvorí ho trojica tlačidiel na zmenu režimu, tlačidlo na návrat a scrollovacie koliesko. Celý prvok slúži, rovnako ako postranné tlačidlá, na pohyb v menu (ako aj na rýchle prepnutie nastavených režimov obrazu). Tie si vyberáte z viacerých výrobcom definovaných profilov a rovnako vami doladenými. Ak sa s nimi neviete popasovat', na stránke gaming.benq.com je dostupná široká plejáda, vytvorená komunitou.

Monitor poskytuje všetky hlavné možnosti pripojenia. Nechýba VGA, DVI-DL, 2 × HDMI, DisplayPort, 3,5mm jack a 4 × USB porty.

OBRAZ A FUNKCIE

BenQ v tomto výrobku použila TN panel od Au Optronics, čo, žial', prináša nevýhody ako horšie pozorovacie uhly či skresl'ovanie farieb. Do istej miery to môže ospravedlnit' práve herné zameranie, kde je podstatný samotný hráč, sediaci priamo pred monitorom. Prečo použit' TN a nie IPS? Odpoved' je jednoduchá. Odozva! Tá je papierovo udávaná na 5ms, no v testoch sú výsledky dokonca o čosi lepšie. Túto hodnotu prekoná len máloktorý monitor a BenQ ju dosahuje vd'aka obnovovacej frekvencii, ktorá nie je ani 60, ani 75, ale 144Hz! O pojme input lag si ani netrúfame hovorit' (0-10ms). Rovnomernost' podsvietenia nie je ideálna, no stále sú na hranici únosnosti. To platí aj pre podanie farieb, najmä čiernej. S ňou je spojená aj funkcia Black eQualizer, ktorá upravuje nastavenie gamy v tmavých scénach, čo je d'alším neklamným znakom pre určenie ciel'ovej skupiny. Toto "rozjasnovanie" je výhodou aj pri použití 3D okuliarov a znižuje sa neduh technológie nVidia 3D Vision 2.



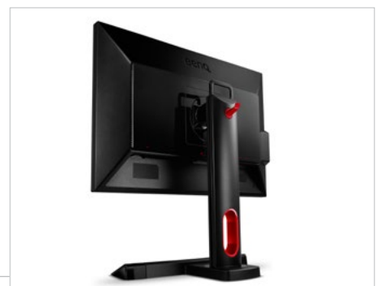
Pri dlhšom hraní sa oči unavujú, pretože bežné LED monitory bliknú aj 200× za sekundu, no XL2420T prichádza s esom v rukáve, ktorým je funkcia Flicker-free, v preklade "bez blikania".

Princíp si môžete pozriet' v krátkom videu (http://www.youtube.com/watch?v=sj0tf7uuHAo)

Ak si chcete užit' aj staršie hry a bojíte sa ich maximálneho rozlíšenia, ktoré je v súčasnosti omnoho nižšie ako natívne rozlíšenie predávaných monitorov, BenQ XL2420T vás odmení jednoduchým prepínaním siedmich režimov zobrazovanej plochy. Z pôvodných 24" sa rázom môže stat' 17", a to všetko bez použitia kladiva alebo pílky.







VERDIKT

Biela alebo čierna? V živote to platí málokedy, ale v prípade tohto monitora je to skoro presné. Z pohl'adu hráča, ktorý vyžaduje rýchlu odozvu a žiaden input lag, je BenQ skvelý. Hodnoty hovoria samé za seba. V spojení s viacerými režimami obrazu a doplnkom S-Switch je čistokrvným herným nástrojom. To so sebou nesie práve negatíva pre bežného užívatel'a ako TN panel, pozorovacie uhly, podanie farieb a podsvietenie. Ak hl'adáte herný monitor, tento namydlený blesk určite splní vaše požiadavky.

Robert Babej-Kmec

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

OZONE Strike Gaming keyboard

Multifunkčná mechanika za super cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Caseking.de
Dostupná cena : 90 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné spínače
+ odozva
+ HUB
+ cena

- chýba l'avý Win

ŠPECIFIKÁCIE:

Odozva: 0,1ms

Životnosť: 50 mil. úderov

Rozhranie: USB/PS2

(priložený adaptér)

Funkcia HUB: 2x USB 2.0,

2x 3,5mm konektor

pre mikrofón a slúchadlá

Farebné prevedenie:

Čierne

Dĺžka kábla: 1,6 metra

Rozmery (Š ×V ×H):

430 × 160 × 40mm

Hmotnosť:

S opierkou: 2,05 kg

Bez opierky: 1,55kg

HODNOTENIE:

90%



Herné klávesnice u nás nie sú vel'mi obl'úbené a svoje miesto si nachádzajú len u pôžitkárov. Môže za to hlavne cena, ktorá niekol'konásobne prevyšuje bežné klávesnice. Takzvané "mechaniky" sa dajú zaobstarať od nejakých 100€, čo je na príslušenstvo, ktoré sa dá zohnať za 5€ dosť vysoká cena. Skúsení hráči však vedia ocenit' rozdiel a pre tých, ktorým nerobí problém utratit' nejaký peniaz za príslušenstvo k svojej hernej mašine, predstavuje firma OZONE dostupnú mechanickú klávesnicu so štýlovým dizajnom, multimediálnymi funkciami a USB i AUX rozbočovačom.

PRVÉ DOJMY

Na to, že sme očakávali klávesnicu, bola škatul'a, ktorá sa nám dostala do rúk, dosť t'ažká, čo je síce pri mechanikách zvykom, no tu v tom bolo niečo extra. Po otvorení sme zistili, že v tom má prsty nielen samotná klávesnica, ale aj hrubý kábel, ktorý z nej viedol. Ten v sebe skrýval kábel, idúci ku klávesnici ako takej, i káble k USB hubu a audio konektorom. Všetko sa nám to zlialo do jedného hrubého kábla, ktorý nie je praktický, ak máte vysúvaciu podstavu pre klávesnicu, alebo ju pripájate k notebooku. Okrem klávesnice je zabalená aj odoberatel'ná podložka pod zápästia a náhradné klávesy WASD v červenej s kl'účom na ich výmenu, čo aktívni hráči určite ocenia.

MULTIMEDIÁLNE KLÁVESY A CHÝBAJÚCI WIN

Aby výrobca predišiel "galimatiášu" z klávesu Fn, ktorý mnohým l'udom na herných klávesniciach prekáža, rozhodol sa zamenit' ju z l'avý win. Síce nám nezavadzia a ani sa nestáva, že ho počas hry nechtiac t'ukneme, čím sa hra minimalizuje, nie je to podl'a nás najšt'astnejšie riešenie. Mnohí, obzvlášť fanúšikovia žánru FPS, túto klávesu obl'ubujú ako tlačidlo pre vol'bu zbrane či nástroja, keď že kláves osamote nemá funkciu, nedá sa k nemu priradit' žiadny nástroj. Urobí to problémy i užívatel'om Windows 8, kde je toto tlačidlo ovel'a využívanejšie ako v predošlých verziách. Skúsenejší budú musiet' pri obl'úbenej skratke win + R alebo win + E siahať na druhú stranu klávesnice.

Okrem Fn zmeny postihli už len klávesu enter, ktorá nie je "dvojposchodová" ako obvykle, ale jej horné poschodie nahradilo predĺžené "ň" alebo "#" v pôvodnej lokalizácii. To je druhá mierna nepríjemnosť, klávesnica sa ku nám dostala v anglickom prevedení a tým, ktorí z pamäte nevedia, kde sa po slovensky čo skrýva, bude chvíl'u trvať, kým si všetky klávesy osvoja. Čo sa týka multimediálnych funkcií, nejaké vel'mi široké zastúpenie tu nemajú, len ovládanie



zvuku, filmov a tlačidlo na uspanie.

CHERRY MX BLACK

Výrobca tvrdí, že jeho spínače Cherry Black vydržia viac ako 50 miliónov „úderov". Klávesnica by mala i pri skutočne zanietenom hráčovi, hrávajúcom 8 hodín denne, vydržať viac ako 10 rokov. V reály je však otázne, či by to OZONE Strike skutočne dokázala znášať až po takú dlhú dobu. Spínače idú dosť l'ahko, no nestláčajú sa pod položenými prstami. Pri stlačení mierne cítiť bod, v ktorom kláves zaregistroval stlačenie. S mechanickou klávesnicou sa nestáva, že ste nejaký kláves omylom stlačili slabšie a klávesnica to nezaregistrovala. Kláves je registrovaný skôr, než kláves stlačíte do polovice jeho zdvihu. I slabšie t'uknutie stačí na to, aby si to klávesnica všimla. Samozrejmosť ou je aj anti-ghosting, ktorý zvyšuje možný počet súčasne stlačených kláves.

Prsty nie sú unavené vďaka nízkemu odporu kláves ani pri dlhšom hraní. Chvíl'u však trvá, kým sa na novej klávesnici klávesy zabehnú. Na začiatku idú o niečo ťažšie, no po dlhšom používaní je už odpor porovnateľný s ostatnými klávesnicami.

PLAST

Aj táto klávesnica je len z plastu, s plastovými klávesmi so štýlovým fontom. Zmena však nastane, ak klávesnicu zdvihneme, ak na nej máme aj podložku pod zápästia, tak v rukách držíme viac ako dva kilogramy. Môžu za to hlavne mechanické spínače.

DIZAJN

Na klávesnici sa toho vel'a vymysliet' nedá, okrem mierne neštandardného fontu a červeného fl'aku ledkách tu toho ani vel'a nenájdeme. No i tol'ko stačí na to, aby nepôsobila ako nejaká radová lacná klávesnica. Škoda, že si tu nenašlo miesto podsvietenie.

HUB

Na opačnej strane sa hrubočizný kábel rozlieva na štyri menšie káblíky. Jeden sa stará o klávesnicu, druhý o HUB a zvyšné dva o mikrofón a slúchadlá. Síce je to dosť káblovania, ale je to lepšie, ako by mala byť klávesnica a HUB na jednom porte. Vyhneme sa prípadom, že nám pri pretažení začne "štrajkovať" klávesnica.

ODOZVA

K základným faktorom herných klávesníc patrí odozva. Je vel'mi podstatné, ako rýchlo dokáže klávesnica sprostredkovať počítaču správu o tom, že sa daný kláves stlačil. OZONE Strike je v tejto rovine tak trochu majster. Pýši sa odozvou 8-krát rýchlejšou než u bežných klávesníc s hodnotou 0,1 milisekundy.

VERDIKT

Mechanické klávesnice na trhu vel'mi nebodujú, no pre tých, ktorí zháňajú mechaniku a nechcú pri tom založiť byt, je OZONE Strike dobrá vol'ba. Za slušnú cenu ponúka kvalitné mechanické spínače, pekný dizajn a ako bonus USB a AUX hub. Nie je to žiaden kompromis, ale plnohodnotná kvalitná herná klávesnica, ktorá sa pýši odozvou, za ktorou nestíhajú ani jej drahší konkurenti.

Eduard Čuba



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

ASUS tablet ME173x

Jeden z mnohých, no zaujme

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS

Dostupná cena : 149 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ výdrž batérie
+ vyladený OS
+ displej
+ výkon (CPU,GPU)

- absencia 3G
- absencia USB host
- umiestnenie reproduktorov

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 4.2

Prepojitel'nost': Wi-Fi b/g/n, Bluetooth 4.0, GPS

Podpora MicroSD: áno

Rozmery: (VxŠxH) 196,8 × 120 ,6 × 10,8 mm

Hmotnost': 302gramov

CPU: QUADcore Mediatek MTK 8125 1,2GHz

GPU: PowerVR SGX 544MP

Uhlopriečka displeja: 7 palcov

Zobrazovacia technológia: IPS

Rozlíšenie displeja: 1280 × 800 pix

Operačná pamäť: 1GB

Interná pamäť: 16GB

Batéria: 15Wh Li-poly

Predná kamera: 1,2MP

Zadná kamera: 5MP

HODNOTENIE:

85%

Asus má širokú škálu zariadení a pevnú základňu zákazníkov, čo sa týka primárne elektroniky. Dostal sa nám do rúk tablet ASUS ME 173x, ktorý bol prednedávnom prezentovaný ako novinka na medzinárodnej výstave Computex 2013.

BALENIE

Balenie tabletu obsahuje to najzákladnejšie príslušenstvo na fungovanie zariadenia, a to mikro USB kábel a USB nabíjačku.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Vel'ká časť MeMo Pad HD7 je vyrobená z plastu, ktorý je na druhej strane spracovaný dobre. Asus tak zaistil aj určité zníženie hmotnosti tabletu, ktorá sa dostala nad tesnú hranicu 300 gramov.

Zadný plastový kryt pri bežnom držaní a stláčaní vôbec nevŕzgal, ako sme pri väčšine tabletov zvyknutí a popri rôznofarebných ladeniach pôsobil aj esteticky zaujímavo. Na zadnej strane nájdeme aj objektív 5MP fotoaparátu a dvojicu reproduktorov, umiestených v jednej podlhovastej lište v dolnej časti tabletu.

Vrchná časť rámu obsahuje MicroUSB konektor na pripojenie tabletu s inými zariadeniami a nabíjanie i 3,5 audio jack na pripojenie slúchadiel.

Na l'avej strane nájdeme slot na MicroSD kartu, ktorý je vhodne zapustený do tela tabletu, a tak sa nemusíte obávať, že po vložení pamäť'ovej karty vám bude prekážať'. Na pravej strane sú umiestené dve tlačidlá: hlasitosti a zapnutia tabletu, ktoré má nezvyčajne vyššiu odozvu, no nie je to prekážka pri bežnej práci s tabletom.

Pri pohl'ade na sedempalcový LED IPS displej sme si všimli, že rám okolo neho je zbytočne hrubý a displej mohol byť s užším rámom pokojne aj osempalcový, no časom sme svoj názor prehodnotili. Je to vcelku výhoda, nemusíte sa obávať, že pri držaní v rukách sa vaše prsty budú dotýkať displeja. Píše sa na ňom dobre. Pri písaní v horizontálnej polohe budete musiet' prsty trocha ponat'ahovat', no pri písaní vo vertikálnej polohe je vzdialenosť písmen na virtuálnej klávesnici akurát.



V prednej časti tabletu ešte nájdeme 1,2MP fotoaparát na video komunikáciu a ASUS logo v spodnej časti.

HARDVÉR

Ako výpočtová jednotka je v tablete použitý štvorjadrový procesor Mediatek MTK 8125 s frekvenciou 1,2GHz, ktorému sekunduje 1GB operačnej pamäte a grafická karta PowerVR SGX 544MP. Tieto súčiastky zaistia rýchly a bezproblémový chod Androidu. Integrovaná pamäť zariadenia je stanovená na 16GB, no užívatel'ovi je dostupná len niečo cez 11GB. Rozšíriť si ju môžete pomocou MicroSD karty do kapacity 32GB. Jednou z nevýhod je, že tablet neobsahuje funkciu USB Host, takže si k nemu nepripojíte flash disk alebo iné dátové zariadenia.

Okrem Wi-Fi b/g/n a Bluetooth vo verzii 4.0 v tablete nájdete aj GPS prijímač, ktorý využijete pri lokalizovaní odfotených snímok alebo pri určovaní svojej polohy, a tak môžete tento tablet využiť aj ako plnohodnotnú GPS navigáciu. Ak by ste chceli íst' na internet mimo svojho domova či kaviarne, pripojenia sa nedočkáte. Memo Pad HD7 nedisponuje 3G modulom.

Predná kamera dokáže zvládnut' nahrávanie aj v HD rozlíšení, a tak sa dobre hodí na video hovory, napríklad prostredníctvom Skype. Zadná kamera v rozlíšení 5MP neoplýva extra kvalitou, no na odfotografovanie dokumentov či momentiek za dobrého svetla určite postačuje.

Najväčšiu časť tabletu zaberá sedempalcový LED IPS displej v rozlíšení 1280 × 800 pixlov, ktorý má verné podanie farieb a 15Wh batéria ho udrží v prevádzke dlho. Zamrzí však absencia senzora osvetlenia. Budete si musiet' regulovat' jas displeja sami v ovládacom paneli.

MULTIMÉDIÁ

Na prehrávanie hudby má Android vstavaného správcu súborov, ktorý oplýva skôr jednoduchost'ou ako možnost'ami a kvalitou, čo znamená v skratke to, že ak chcete tablet používať ako hudobný prehrávač, jednoducho si stiahnete z vel'kého množstva prehrávačov. Prehrávanie filmov je už na lepšej úrovni – plynulé a farebné. Hlasitosť reproduktorov je primerane dobrá, no bez akéhokol'vek náznaku basov.

FOTOAPARÁTY

Kvalita oboch fotoaparátov je dobrá. Zadný 5MP dokáže nahrávať video vo FullHD rozlíšení a dokonca aj počas natáčania zaostrovať, reakcia fotoaparátu je vel'mi dobrá a dokáže spravit' viacero snímok v priebehu niekol'kých sekúnd.

Fotoaparátu nerobí problém zaostrit' na dokument za dobrého svetla, za šera sa kvalita už neporovnatel'ne zhorší.

Predný 1,2MP objektív zvláda hravo HD rozlíšenie, pri video komunikácii je obraz rozmazaný, čiže je vhodnejší skôr na statické zábery ako na pohyb, fotografovanie zvláda na výbornú, čo sa týka odozvy systému.

VÝDRŽ

Telo tabletu v sebe ukrýva 15Wh batériu, sl'ubuje vysokú výdrž zariadenia, ktorá sa má pohybovať na úrovni desiatich hodín. Prehrávanie filmov vo vysokom rozlíšení či surfovanie po internete si užijete naozaj dostatočne dlho. Pri zníženom jase a vypnutom Wi-Fi si výdrž batérie môžete ešte o niečo predĺžit'.

Nám tablet počas testu vydržal viac než tri dni, používaný bol na surfovanie po internete a video hovory, kde Wi-Fi bolo zapnuté viac než 28h. Displej svietil viac než 9h, samozrejme, nie na najvyššom jase.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Asus použil Adnroid Jelly Bean vo verzii 4.2, ktorý bol príjemne odladený a počas práce sa nevyskytol ani jeden pád či zamrznutie softvéru.

Verzia 4.2 má mierne upravenú používatel'skú lištu, v ktorej si môžete priamo nastavovať jas displeja či rôzne parametre. Množstvo módov, domácich obrazoviek a aplikácií signalizuje to, že zariadenie je pripravené na činnosti rôznych druhov od surfovania po internete cez pozeranie filmov až po hranie.



Aj ked' tablet nie je na hry vyslovene určený, nasvedčuje tomu aj jeho hardvér, avšak Šmolkov či Angry Birds si určite zahráte bez problémov. Android obsahuje mnoho Asus aplikácií, napríklad Asus Sonic Master na vylepšenie zvuku, aplikácie na zamknutie prístupu, mal'ovanie, poznámky.

Počas práce s tabletom sme nezaznamenali žiadnu chybu OS ani odozvu v ovládaní. Ked' si odmyslíme čas, ktorý trval tabletu, aby sa zapol po stlačení tlačidla, tak Android pracoval vyladene.

VERDIKT

Asus MeMo Pad HD7 je jeden z mnohých tabletov na našom trhu, zaujme avšak výbornou cenou, perfektne vyladeným operačným systémom, ktorý pracuje so vstavaným hardvérom bez zaváhania. Vd'aka dobrým rozmerom, hardvérom a nízkou cenou si nájde miesto v mnohých domácnostiach. Tablet je vhodný najmä na surfovanie po internete, ako domáci pomocník či už na sledovanie filmu alebo videí.

Nesmieme zabúdať ani na slušný ISP displej, ktorý má dobré pozorovacie uhly a primerané rozlíšenie. Nedá nám nespomenúť taktiež skvelú batériu, ktorá tablet udrží v prevádzke do desiatich hodín.

Potešia rôzne farebné prevedenia zadného krytu, ktoré zariadenie spestria.

Aj tu sa však našli negatíva. Prvým z nich je ochrana displeja, sklo nie je tvrdené, a tak je povrch náchylný na škrabance a odtlačky prstov. Ako druhé negatívum je spracovanie stereo reproduktorov, ich hlasitosť je pomerne dobrá, no umiestnenie je katastrofálne. Aj ked' sú v mriežke umiestnené dva, sú vsadené vedl'a seba, a tak sa pocit stereo zvuku stráca. Ďalšie negatívum je chýbajúca podpora USB Host, čo v skratke znamená, že USB kl'uč, klávesnicu či myšku si k tabletu nepripojíte. Napokon niekomu môže chýbať 3G modul a absencia senzora osvetlenia displeja.

Lukáš Libica

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

Asus FonePad

Konkurent pre Nexus 7?



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS

Dostupná cena : 219 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ spojenie tabletu a telefónu
+ spracovanie
+ výkon
+ vyladený OS
+ cena

- balenie
- náchylný displej
- chýba zadná kamera

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnost': 117 g

Rozmery:

124x62x9mm

CPU:

QS S4 Plus

2x1 GHz

GPU:

Adreno 305

Displej: 4.0 TFT

Rozlíšenie:

480x854 pixelov

RAM: 1 GB

Pamät': 4 GB

Batéria: 1750 mAh

Zadná kamera:

5 Mpx

Predná kamera:

0,3 Mpx

HODNOTENIE:

95%

Nie je to tak dávno, kedy prišli Asus a Google na trh so spoločným projektom, nástupcom Nexusu 7 pre rok 2013, ktorý sa okamžite stal král'om svojej triedy. Asus však prišiel na trh aj s vlastným zariadením, ktorým by Nexus 7 určite rád prekonal. Nesie názov ASUS FonePad a v 7-palcovom tele spája telefón a tablet do jedného.

OBSAH BALENIA

Úplná bieda. Asi tak by sa dalo čo najjednoduchšie charakterizovat' to, čo v balení nájdete, resp. nenájdete. Je zrejmé, že v boji o zákazníka sa každý ušetrený cent počíta, ale aby sa do balenia dostal len samotný fonepad ,USB nabíjačka a manuál, je naozaj smutné. Žiadne puzdro, headset, fólia alebo handrička na displej, nič.

DIZAJN A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Vzhl'adom na vel'kú konkurenciu,výrobcovia dizajnovo a konštrukčne toho už vel'a nenavymýšl'ajú, preto FonePad meria 120,1×196,4×10,4mm a váži približne 340 gramov, čo je pre 7-palcové tablety akýsi štandard. Dielenské spracovanie je výborné, kryt drží pevne po celom obvode, vd'aka čomu sa nemusíte obávat' nejakej vôle alebo vŕzgania.

FonePad sa dizajnovo podobá na nový Nexus, aspoň z prednej strany. Tej dominuje bezrámový 7-palcový displej, ktorý je od okraja ohraničený kovovým pásikom, pričom lemuje celé zariadenie.

To, čo odlišuje FonePad od ostatných tabletov, je možnost' využívat' ho ako telefón, čo reprezentuje slúchadlo nakomunikáciu umiestnené tradične – v hornej časti. Napravo od neho sa nachádza kamera. Medzi nimi sa nachádza dvojica senzorov, prvý z nich upravuje automatický jas obrazovky a druhý z nich detekuje prítomnost' vášho ucha pri telefonovaní, počas ktorého sa displej vypína. Hardvérové tlačidlá sú umiestnené na l'avom boku tabletofónu, konkrétne tlačidlo pre uzamykanie a odomykanie obrazovky, a dvojtlačidlopre reguláciu hlasitosti, sú situované v hornej časti. Spodná časť' FonePadu obsahuje micro USB port pre nabíjanie alebo pripojenie k počítaču a 3,5mm jack konektor pre pripojenie slúchadiel.Zadná časť' je poňatá odlišne, ako u Nexusu. Ten má zadný kryt pogumovaný, Asus však stavil na prevedenie, ktoré je možné vidiet' aj u iných jeho produktoch. Kryt je vyrobený z pevného plastového kompozitného skeletu, ktorý svojím vzhl'adom a farbou pripomína hliník. Na zadnej strane sa nenachádza nič, celistvý povrch narúša len reproduktor umiestnený v dolnej časti a plastový pásik v hornej časti, pod ktorým sa nachádzajú bezdrôtové prvky ako WiFi a Bluetooth. Zadný kryt je odnímatel'ný a po jeho zložení získate prístup k vloženiu SIM karty a pamät'ovej karty. Ak by ste si chceli FonePad zadovážit', dostupné sú dve farebné vyhotovenia, ktoré sa líšia farbou práve zadného krytu. Na výber máte zo šedej alebo zlatej farby.

KONEKTIVITA A ROZHRANIE

Svoj FonePadpripojíte k ostatným zariadeniam bud' pomocou microUSB kábla alebo bezdrôtovo prostredníctvom WiFištandardov b/g/n a Bluetooth vo verzii 3.0. Pre siet'ovú komunikáciu sú k dispozícii štandardy HSPDA, 3G, 2G. Okrem toho po vložení micro SIM karty môžete zariadenie využit' aj ako telefón, vd'aka čomu FonePad získava oproti konkurencii značnú výhodu. Pod krytom nájdete okrem slotu pre micro SIM kartu aj slot prepamät'ové karty typu micro SD.Pripojenie slúchadiel je možné klasicky, prostredníctvom 3,5mm jack konektora, ktorý sa nachádza v dolnej časti. Z bežne dostupných vecí FonePadu chýba HDMI port, avšak väčšina výrobcov rieši pripojenie k televízorom alebo iným zobrazovacím zariadeniam pomocou MHL konektora, ktorý sa zapája do micro USB portu. Z hl'adiska konektivity a rozhrania tak FonePadu niet čo vyčítat'.

DISPLEJ

Pod Na dobrý úvod sčasti nadviazal aj displej. Pri danom segmente a cenovej kategórii poteší prítomnost' IPS displeja, ktorý poskytuje široké pozorovacie uhly a vernejšie zobrazovanie farieb. 7-palcový displej však poskytne rozlíšenie len 1280×800px, čo je v boji s novým Nexusom málo. Aj napriek tomu je však obraz dostatočne ostrý a čistý, avšak Full HD by bola čerešnička na torte. Pozitívne vnímam oddelenie samotného displeja a jeho okraja maličkou medzerou, vd'aka čomu obraz "nevylieza" z rámu, ale má jasné ohraničenie. Sklamaním je absencia kvalitnejšieho ochranného skla, ktoré by vo väčšej miere chránilo displej pred škrabancami a poškodením. Z toho dôvodu je vhodné zakúpit' si kvalitnú fóliu na displej alebo puzdro.

VYLADENIE -SLUŠNÝ VÝKON

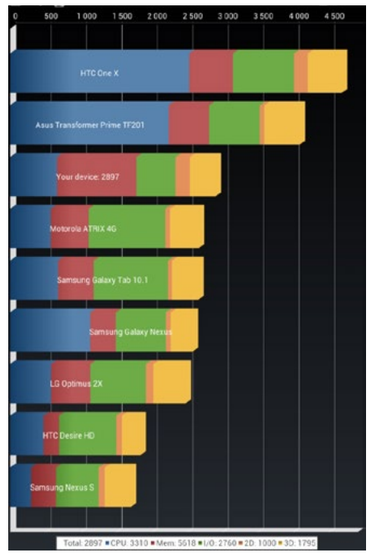
Ako operačný systém je použitý Android v staršej verzii 4.1.2, ktorá je ale výborne optimalizovaná a za celý týždeň sme sa nestretli s jediným zavháním alebo padnutím systému. Vel'mi pozitívne hodnotíme aj užívatel'skú nadstavbu Timescape, ktorá ponúka množstvo zaujímavých widgetov. Menšiu kritiku si zaslúži menu, v ktorom sa nemôžete pohybovat' cyklicky. V spodnej časti displeja sa nachádzajú už spomínané softvérové tlačidlá Domov, Späť a tlačidlo pre správu spustených a nedávno použitých aplikácií.



Notifikačná lišta ponúka rýchlu správu konektivity (WiFi, Bluetooth, mobilné dáta), zvuku a skratku pre prechod do nastavení. Škoda, že sa neušlo miesto aj pre ovládanie regulácie jasu displeja, ktoré je skryté až v nastaveniach. Okrem toho Sony pridalo aj pár vlastných aplikácií. Za najužitočnejšiu považujeme čítačku QR kódov NeoReader.

FONEPAD

Ako sme sa vyššie zmieňovali, FonePad je možné využit' aj ako telefón, a naplno tak využit' výhody dvoch zariadení v jednom. Počas recenzovania sa pri telefonovaní nevyskytol žiaden problém, kvalita hovoru je výborná, rovnako treba ocenit' aj naozaj hlasný a kvalitný reproduktor. Jediná vec, na ktorú sa pri telefonovaní t'ažko zvyká, je vel'kost' zariadenia. O tom, ako komicky musí človek s takouto "tehlou" vyzerat' ani nehovorím. Z toho dôvodu je asi najrozumnejším riešením kúpa handsfree, ked'že sa v balení nenachádza. Rovnako treba popremýšl'at' aj nad takou banalitou, kde budete FonePad nosit'. Zmestí sa len naozaj do vel'kého vrecka a prenášanie v nejakej taške alebo batohu je od ruky.



Z toho dôvodu si pred kúpou treba zvážit' všetky pre a proti takéhoto zariadenia.

SYSTÉM, MULTIMÉDIÁ

Výborne odladený. Asi tak by sa dal jednoducho FonePad charakterizovat' po systémovej stránke. Recenzovaný kus bežal pod operačným systémom Android 4.1.2 JellyBean, avšak podl'a popisu slovenskej asusáckej webovej stránky by mal byt' k dispozícii JellyBean vo verzii 4.2. Ťažko povedat', ako to bude so softvérovou podporou do budúcna a ako sa výrobcovi podarí odladit' systém do stavu, v akom bol recenzovaný FonePad. Ten ponúkol klasický systém bez nejakej zaujímavej nadstavby. Pre ovládanie tabletofónu je pod displejom umiestnená štvorica softvérových tlačidiel s funkciami menu, domov, späť' a štvrté tlačidlo od Asusu s funkciou informačného panela s najpoužívanejšími aplikáciami. Okrem neho si výrobca do FonePadudoplnil aj viacero vlastných aplikácií a nastavení, či už zaujímavejších, ale aj menej zaujímavejších. Z kategórie zaujímavejších patrí určite kombinácia technológie SonicMaster a Maxx Audio, ktoré oceníte predovšetkým pri prehrávaní videí. Aplikácia AsusSplendid s pokročilými nastaveniami obrazu vám zase umožní nastavenie obrazu podl'a vašich predstáv. Ani nemusím spomínat', že sledovanie filmov na takom vel'kom displeji je väčším pôžitkom, ako na smartphonoch, vel'mi dobrý dojem dotvára hlasný reproduktor s prekvapivo dobrým zvukovým prejavom. FonePadu však chýba podpora Flash a vd'aka jeho už ne-podpore zo strany Adobe, si ho budete musiet' stiahnut' a nainštalovat' mimo AndroidMarketu.

VERDIKT

Všestrannost'. Týmto jedným slovom by sa dal pomenovat' FonePad od Asusu, ktorý v sebe spája výhody telefónu a tabletu. Dostatočne vel'ký displej pre menej náročnú prácu a možnost' využitia ako telefónu je výbornou kombináciou, ktorú ocení nejeden užívatel'. K tomu treba prirátat' dostatočný výkon a slušnú výdrž batérie, a to všetko za viac než priaznivú cenu. Z negatív prevláda hlavne chudobné balenie a displej náchylný na poškodenie. Aj napriek tomu ide o zariadenie, ktoré predbehne mnoho svojich konkurentov a pokial' sa vyrovnáte s myšlienkou 7-palcového telefónu, určite kúpu l'utovat' nebudete.

Miroslav Konkol'

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

Logitech G440

Vysoká rýchlost' spolu s vysokou precíznost'ou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 29 €

PLUSY A MÍNUSY:

+hladký povrch
+ spracovanie
+ pomer cena/výkon

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

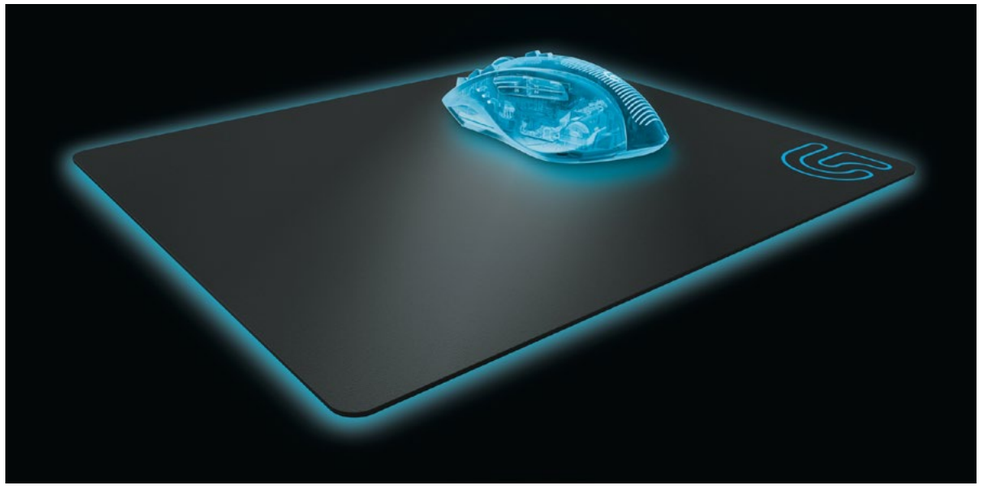
Šírka: 340 mm

Dĺžka: 280 mm

Šírka: 3 mm

Hmotnosť:

229 g (približne)



Podložka pod myš je našou každodennou spoločníčkou – či už klasická z obchodu, obyčajný papier alebo rovno pracovný stôl. Zaručuje nám kvalitné herné zážitky a pre profesionála môže znamenat' práve takáto všedná vec rozdiel medzi vít'azstvom a prehrou. Vzhl'adom k tomu, že trh s kvalitou týchto podložiek v poslednej dobe stagnuje, prišiel Logitech s takými podložkami, ktoré naše srdcia utíšia. G220 (látková) a G440 (tvrdá) sú špičkami, čo sa týka kvality a prevedenia.

Podložka môže pôsobit' ako hociktorá iná. Rozdiel je však zretel'ný už pri prvom dotyku. Vd'aka baleniu si ju môžete 'ohmatat'" pred jej kúpou bez potreby rozbalenia. V obale je zakomponovaná vzorka materiálu podložky. Po rozbalení vás čaká samotná podložka, ktorá už na prvý pohl'ad pôsobí neobyčajne.

Granulovaný povrch, tvorený z akoby miliárd mikroskopických zrniečok oproti miernemu svetlu, pôsobí vel'mi zaujímavo. Práve táto povrchová úprava je taká dôležitá. Neuveritel'ne malé zrnká sú (práve pre myšku s nastavenou vel'mi vysokou citlivost'ou) esenciálnym detailom, pretože na inom povrchu myška jednoducho nedokáže poriadne reagovat'.

Myška rovnako na väčšine povrchoch nekĺže tak, ako by mala, čo často spôsobuje zbytočné problémy. Granulovaný povrch podložky je stavaný tak, aby mal čo najmenšie trenie, takže myška po ňom kĺže s l'ahkost'ou, akou by mala. Povrchová úprava z dolnej strany podložky je tiež zaujímavá. Je z materiálu podobného gume a má skvelú vlastnost': drží na všetkom. Na skle sa s ňou nedalo pohnút' do žiadneho smeru, držala ako prikovaná. Druhá strana podložky je jednoducho presný opak prednej – trenie je tu prítomné, a to na maximálnej možnej úrovni.

VERDIKT

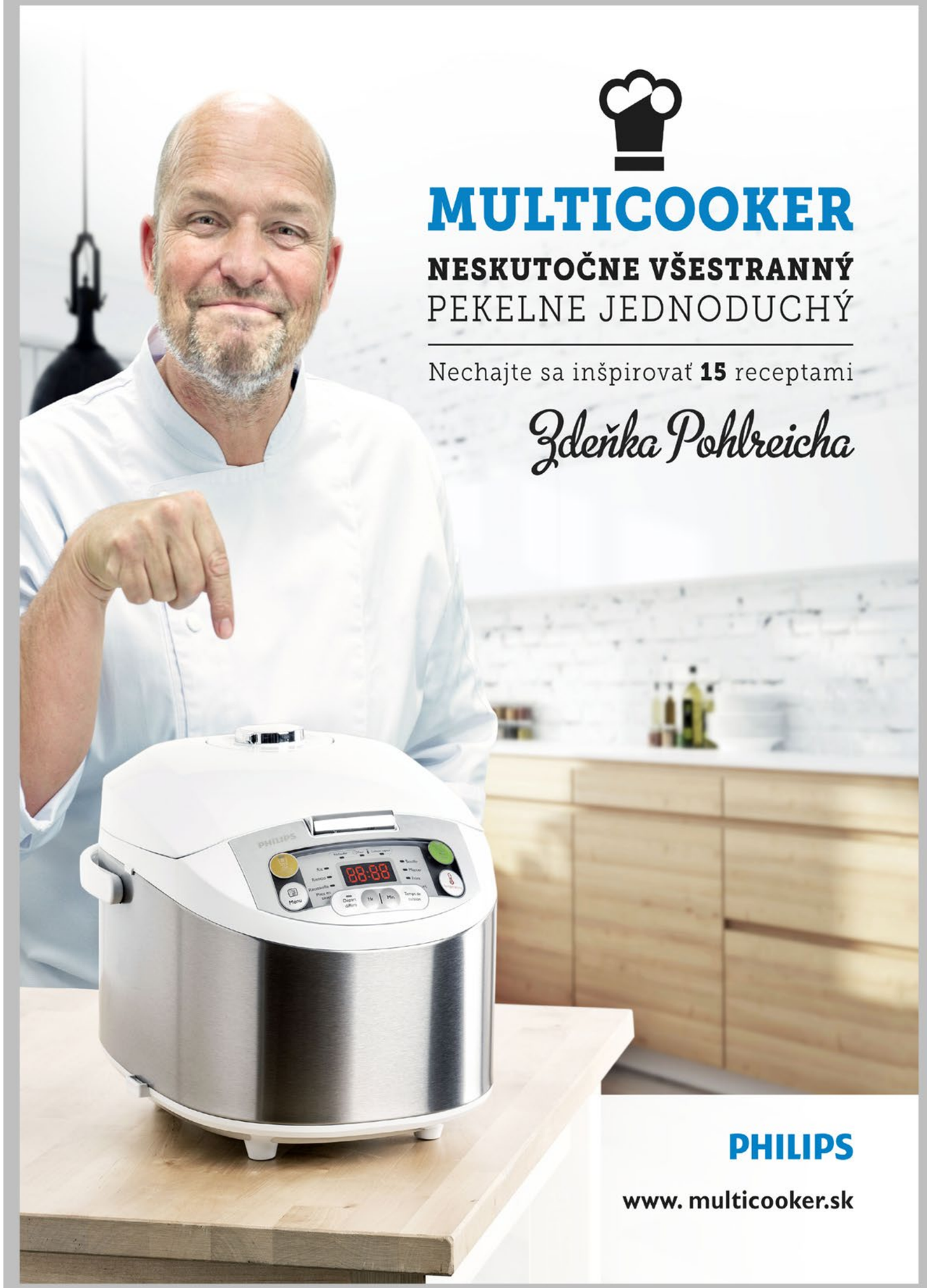
Podložky boli síce priamo vyvíjané pre produkty Logitech G-Series, ako názov napovedá, no to nemení nič na ich funkčnosti s hociktorou inou myškou či z iného radu alebo od iného výrobcu. Nie je špecifikovaná len pre vlastníkov Logitech myšiek, čo je vel'ké plus. Ďalšie plus je vel'mi kvalitné prevedenie a myslíme si, že i na bežnú prácu a casual hranie je to v rámci cenovej hladiny 29€ akurát.

Andrej Redeky



HODNOTENIE:
100%

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



Sony Xperia Z Ultra

Vladková l'od číslo dva



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony Mobile

Dostupná cena : 550 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ odolnosť
+ výkon
+ displej

- absencia diódy
- fixná batéria

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

179,4×92,2×6,5mm

Hmotnosť: 212g

Displej: TFT, 1920×1080

bodov, 16mil. farieb

Pamäť: 2GB RAM, 16GB

vnútorná, podpora

MicroSD

Fotoaparát:

Zadný – 8Mpix,

Predný – 2Mpix

CPU:

QualcommSnapdragon

800 (MSM8974), 2,2GHz

GPU: Adreno 330

Batéria: nevymeniteľná,

3050mAh

HODNOTENIE:

90%

S takzvanými "tabletofónmi" sa v poslednej dobe roztrhlo vrece. K smartphonom s uhlopriečkou veľkosti medzi 5 – 7 palcov patrí už známy Galaxy Note či nedávno predstavený HTC One Max. Nezahál'a ani spoločnosť Sony, keď'že aj napriek veľkosti sa táto kategória zariadení teší relatívne veľkému počtu záujemcov. Na trh tak uviedla zväčšenú verziu svojej aktuálnej vlakovej lode, Xperia Z, s príznačným názvom Xperia Z Ultra.

DIZAJN A BALENIE

Z Ultra sa dodáva v klasickom balení, v ktorom nechýba nabíjačka, dátový kábel a slúchadlá. My sme však namiesto slúchadiel našli v balení dokovaciu stanicu s názvom "Magnetic Charging Dock DK30", tá sa ale štandardne nedodáva a musí sa dokúpiť samostatne. Už po otvorení škatule si človek uvedomí, že Ultra je skutočne veľkým telefónom, ak sa tak dá ešte nazvať. S uhlopriečkou displeja o veľkosti 6,4-palcov sa pomaly dotýkahuje na malé tablety, akým je napríklad Nexus 7. O jednoduchom ovládaní Xperie iba jednou rukou už nemôže byť ani zmienka, pri jej podopieraní prstami zozadu palec ruky ešte dosiahne na väčšinu plochy displeja, no veľmi pohodlné to však už nie je. Konkrétne rozmery Z-tka sú 179,4×92,2×6,5mm a hmotnosť dosahuje 212 gramov. Vzhľadom na veľkosť je tak potešujúca hrúbka, v súčasnosti ide o najtenší smartphone s FullHD displejom. Dizajnovo spadá Z Ultra do najvyššej modelovej rady od Sony a svoju podobu zdieľa napríklad so smartphonom Xperia Z alebo s tabletom Xperia Tablet Z.

Recenzovaný telefón je v bielom farebnom prevedení, v predaji je ešte čierna a fialová verzia. Celú prednú a zadnú stranu pokrýva tvrdené sklo a po obvode sa tiahne, u bielej farebnej verzie, sivý pás z kovu (na ľavom a pravom boku) a z plastu (vrchný a spodný okraj). Prednej strane dominuje, ako inak, 6,4" displej s FullHD rozlíšením (1920×1080 bodov). Nad displejom sa nachádza senzor priblíženia spolu so snímačom osvetlenia pre automatickú reguláciu jasu, dvoj megapixlová kamera pre videohovory a notifikačná dióda, ktorá pri vypnutom displeji signalizuje rôzne udalosti, ako napríklad zmeškaný hovor.

Keď'že ide stále o telefón, nechýba slúchadlo nad a mikrofón pod displejom, oba sú schované pod mriežkou, ktorá ich chráni pred prachom a vodou. Celá Xperia Z Ultra je tak chránená pred vstupom prachu a vody do jej vnútra, spĺňa stupne ochrany IP55 resp. IP58. Prežiť bez ujmy by tak mala aj ponorenie v hĺbke 1,5m, a to po dobu tridsať minút. Daňou za zvýšenú odolnosť je to, že všetky konektory a sloty, okrem 3,5mm výstupu pre slúchadlá, sú ukryté pod krytkami. Tá väčšia, na pravej strane, ukrýva slot pre microSIM kartu a microSD pamäťovú kartu. Na pravej strane sa nachádza aj spomínaný 3,5mm jack pre slúchadlá, tlačidlo vypínača a ovládač hlasitosti. Pod krytkou na ľavej strane sa nachádza micro USB port a nechránený dokovací port. Zadná strana je úplne hladká a narúša ju len sklíčko fotoaparátu, prisvetľovacia dióda tu, žiaľ, chýba.

Samotné spracovanie je na veľmi dobrej úrovni, všetky časti presne lícujú, aj keď nie je problém pri troche snahy tenké telo mierne ohnúť.

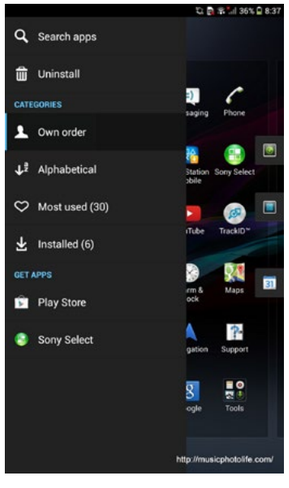


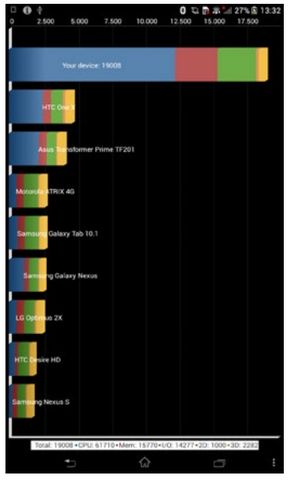
HARDVÉR

Keď'že ide o jeden z vrcholových modelov od Sony, hlavným ťahákom smartphonu je 6,4-palcový TFT displej s rozlíšením 1920×1080 pixlov. Displej využíva technológiu Trilluminous, ktorú Sony doteraz používalo len pri televízoroch. Vďaka nej displej dokáže zobraziť realistickejšie farby ako tradičné LCD displeje. Má vysoký jas, nerobí mu problém ani priame slnečné svetlo a farby sa nemenia ani pri pohľade z ostrého uhla. Aj keď sa s Xperiou nedodáva žiaden stylus, na písanie je možné použiť ľubovoľné klasické pero, prípadne ceruzku. Sklo displeja sa vďaka ochrannej vrstve tak ľahko nepoškriabe a dotyková vrstva reaguje aj na vstup z obyčajného pera celkom presne.

Dostatok výkonu zabezpečuje osvedčený procesor Snapdragon 800 od Qualcommu s maximálnym taktom 2,2GHz na každé so štyroch jadier, prítomný je aj grafický čip Adreno 330. Pre spúšťanie programov je k dispozícii 2GB RAM, kapacita vnútornej pamäte 16GB (dostupná kapacita približne 12GB) je rozšíriteľná microSD kartami do veľkosti 64GB. Na internet sa vďaka podpore HSPA+ dá v mobilnej sieti pripojiť rýchlosťou do 42Mbps, k dispozícii je aj podpora LTE s maximálnou rýchlosťou do 150Mbps. Vo výbave nechýbajú ani Bluetooth 4.0, dual-bandWiFi 802.11a/ac/b/g/n, FM rádio s RDS, GPS/Glonass a NFC. Priaznivcov športu poteší podpora technológie ANT+, ktorá umožňuje komunikáciu s rôznymi typmi senzorov, ako sú napríklad snímače srdcovej frekvencie alebo cyklopočítače.









KONEKTIVITA

Xperia nemala problémy so žiadnym typom pripojenia, polohu na základe satelitov dokáže určiť celkom presne aj vo vnútri budovy. Telefonovanie s takýmto veľkým smartphonom môže vyzerať trochu komicky, no jediným problémom, ktorý sa objaví len v začiatkoch, je správne priloženie slúchadla k uchu. Vzhľadom na rozmery sa človek zvyknutý na menšie zariadenia nemusí trafiť reproduktorom k uchu na prvýkrát úplne presne. Inak sa telefonovaniu s Xperiou Z Ultra nedá nič vytknúť, hlasitosť reproduktora je dostatočná aj na použitie v hlučnom prostredí a to isté platí o citlivosti mikrofónu, ktorému nechýba anifunkcia aktívneho potlačovania ruchov okolitého prostredia.

SOFTVÉR

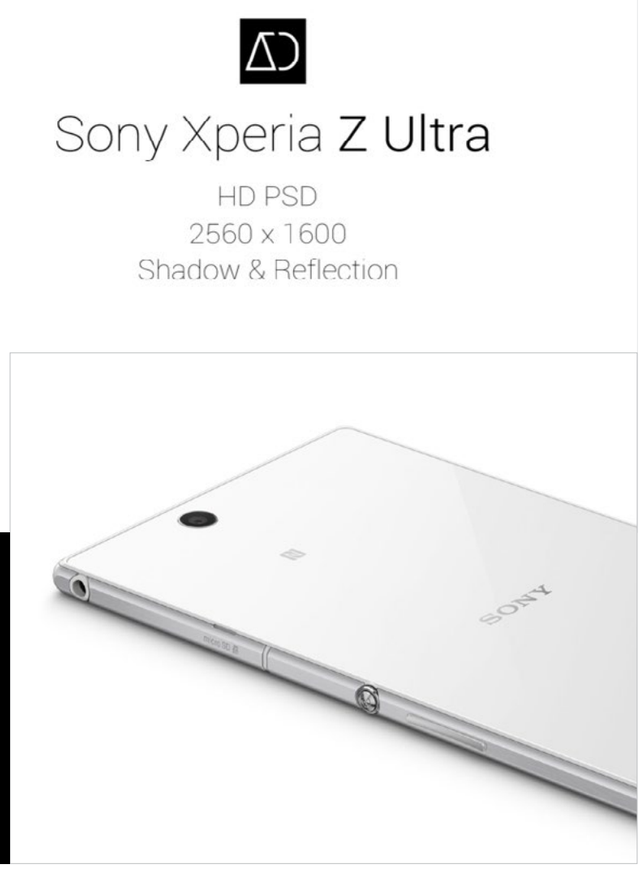
V Xperii Z Ultra beží operačný systém Android vo verzii 4.2.2, podľa informácií od Sony je v pláne aj aktualizácia na v súčasnosti najvyššiu verziu 4.3. Systém je mierne modifikovaný, no úpravy od Sony nie sú drastické – kto už mal v ruke zariadenie s Androidom, vedel by bez problémov ovládať aj Z Ultra. Známa funkčnosť systému tak ostáva zachovaná, pre absenciu ovládacích tlačidiel si ale z plochy displeja vždy ukroja malú časť tie softvérové – pre návrat o krok späť, návrat na domovskú obrazovku a zobrazenie naposledy spustených aplikácií.

Spoločnosť Sony systém vylepšilo o

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







XPERIA

miniaplikácie podobné tým, ako je možné vidiet' v Galaxy Note od Samsungu. Na displeji môže byt' pri prezeraní web zobrazené aj malé okno s kalkulačkou alebo poznámkovým blokom, následne ich je možné po displeji l'ubovol'ne presúvat' alebo prispôsobit' ich vel'kost' či ich maximalizovat' na celu plochu displeja. Medzi zaujímavé funkcie patrí aj možnost' jednoduchého pripojenia bezdrôtového ovládača DualShock 3 bez potreby inštalovania d'alších aplikácií. Po spustení sa dá v menu nájst' vyše desiatky predinštalovaných aplikácií, nie všetky z nich sa dajú odinštalovat'. Za zmienku stojí napríklad aplikácia PlayStation Mobile pre pripojenie k PlayStation Network či aplikácia Walkman, ktorá okrem prehrávania umožňuje aj nákup hudby prostredníctvom služby Music Unlimited.

FOTOAPARÁT

Fotoaparát na zadnej strane dokáže zhotovovat' fotografie s rozlíšením 8Mpix (3264×2448 pixlov) a video vo FullHD rozlíšení s rýchlost'ou tridsat' snímok za sekundu. Vytvorené fotografie však miestami vyzerajú akoby vyblednuté a pri horších svetelných podmienkach sa už výraznejšie stráca ostrost' snímok.

Sony sa zjavne nesnaží Xperiu Z Ultra propagovat' ako fotomobil, ked'že tu chýba aj prisvetl'ovacia dióda. Samotná aplikácia fotoaparátu dovol'uje plne automatické fotenie, kedy sa podl'a svetelných podmienok automaticky prispôsobujú nastavenia, v tomto režime majú však fotografie vel'kost' najviac 7Mpix. Režimy fotoaparátu je možné, samozrejme, nastavit' aj ručne, nechýbajú ani funkcie ako HDR či panoráma a fotit' je možné aj pri nahrávaní videa.

MULTIMÉDIÁ

Displej Xperie je ako stvorený na prehrávanie filmov, najmä v kombinácii s dokovacou stanicou, kedy odpadá nutnost' držania smartphonu v rukách. Procesoru nerobí žiadny problém prehrávanie videa vo FullHD rozlíšení, navyše zvládne plynulé prehrávanie QFHD videa – ktoré je rozlíšením 4× väčšie ako FullHD. Predinštalovaný prehrávač videa si poradí s formátmi ako DivX, Xvid, MP4, H.263/H.264 a Wmv. K práve prehrávanému filmu dokonca umožňuje stiahnut' doplňujúce informácie. Hudobný prehrávač Walkman si poradí aj s formátom FLAC a samotný zvukový výstup Xperie je dostatočne kvalitný, vylepšit' ho je možné pomocou ekvalizéra.

VÝDRŽ

Vd'aka štvorjadrovému Snapdragonu 800 a operačnej pamäti s kapacitou 2GB zvládne telefón bezproblémový chod aj viacerých náročnejších aplikácií súčasne, a to bez náznaku spomalenia. Už samotný pohyb v systéme je bezproblémový a svižný. Aj ked' sa dnes už výsledkom benchmarkov nedá vel'mi verit', v prípade Antutu 3.2 sa dosiahnuté skóre pohybovalo aj pri viacnásobných pokusoch na úrovni vyše 33000 bodov, čo je vel'mi slušný výsledok. Pri benchmarku Epic Citadel, založenom na UnrealEngine, sa zase preveril najmä grafický výkon Xperie a aj tu je ho dostatok a renderované scény navyše vyzerajú na tomto displeji vel'mi dobre, priemerné FPS sa aj pri rozlíšení 1840×1080 (osemdesiat pixlov zaberajú softvérové tlačidlá) pohybovalo na úrovni pät'desiatštyri snímok za sekundu.

Do tela smartphonu sa zmestila batéria s kapacitou 3050mAh, čo by sa mohlo zdat' ako viac než dost'. Realita je však trochu iná, Xperia síce vydrží aj pri aktívnejšom používaní bez nabíjačky celý deň (12 – 15 hodín), pri hraní náročnejších hier však bude pýtat' nabíjačku aj za dve hodiny, čo nie je vel'a. Dobu medzi nabíjaním pomôže predĺžit' zapnutie šetriaceho režimu s názvom Stamina, ktorý pri zhasnutej obrazovke vypína dátové prenosy.

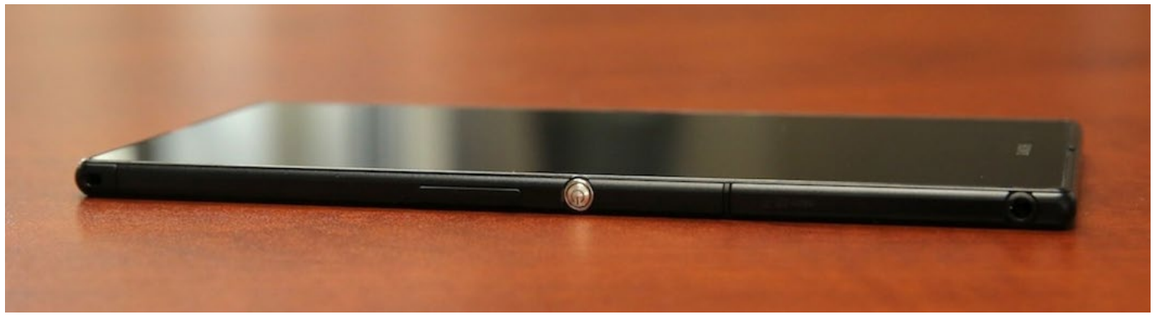




VERDIKT

Sony Xperia Z Ultra je rozhodne zaujímavým zariadením, no pre jeho vel'kost' sa na vrcholy rebríčkov predajnosti zrejme nedostane. Prípadných záujemcov určite poteší kvalitný displej, výkonný procesor a zvýšená odolnost' voči prachu a vode. Na druhej strane je tu horšia ergonómia pri ovládaní jednou rukou, priemerný fotoaparát a nevymenitel'ná batéria. Xperia Z Ultra sa dá kúpit' za cenu od 550€.

Tomáš Ďuriga



NZXT H630

Americký elegán

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Caseking.de
Dostupná cena : 140 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ prevedenie
+ variabilita
+ odhlučnenie
+ možnost' inštalácie vodného chladenia
+ cena

- chýba regulácia ventilátorov
- chadiaci výkon

ŠPECIFIKÁCIE:

Vel'kost' skrine:
Ultra Tower

Materiál:
Oceľ, Plast

Farba:
Biela

Pre základné dosky:
ITX, Micro-ATX,
ATX, XL-ATX

Šachty:
2x 5.25 "externé
8x 3.5 "alebo 2.5" interné

Chladenie:
1x 140 alebo 1x 120 mm (vzadu, 1x 140 mm súčast'ou balenia)
2x 200 alebo 2x 140 alebo 3x 120 mm (vpredu, 1x 200 mm súčast'ou balenia)
2x 200 alebo 2x 140 alebo 3x 100 mm (hore)
2x 140 alebo 2x 120 mm (dole)

I/O Panel:
2x USB 2.0
2x USB 3.0
1x Audio/Mic

Rozmery:
245 x 547 x 567 mm

Hmotnost':
14 kg

HODNOTENIE:

92%



Čistota, ticho a moderný dizajn. To sú tri nosné prvky, ktorými sa prezentuje americký výrobca počítačových doplnkov a skriniek pri modeli počítačovej skrine s označením H630.

KONŠTRUKCIA A DIZAJN

Ked'že H630 sa radí do rady Ultra Tower, určite vás neprekvapia rozmery 547×245×567mm a hmotnost' slušných 14kg. Kilogramy skriňa nabrala predovšetkým vd'aka poctivému ocel'ovému prevedeniu, ktoré tvorí kostru, a zároveň drvivú väčšinu celej skrine. Z konštrukčného hl'adiska skrini nie je čo vyčítat', výrobca si na prevedení dal naozaj záležat'.

H630 je k dispozícii v dvoch farebných vyhotoveniach, a to v matnej čiernej a v lesklej bielej farbe. Nám do redakcie dorazila čierna verzia skrinky, no nás nadchlo biele farebné prevedenie, ktoré podl'a obrázkov vyzerá nádherne.

Kto pozná portfólio počítačových skriniek NZXT, vie, že americký výrobca stavia na netradičnom dizajne svojich produktov. Do istej miery to platí aj pre model H630. Neprehliadnutel'ným prvkom je akýsi predel medzi maskou a vrchnou čast'ou skrine, pripomínajúci písmeno "S" hudobnej skupiny Kiss. Výrobca sa snažil na maske umiestnit' čo najmenej elementov, preto tu nájdeme len dve 5,25" pozície, LED kontrolku pevného disku a logo výrobcu.

Je potešitel'né, že predná maska je rovnako ako aj zvyšok skrine z ocele, čo len dokresl'uje výsledný dobrý dojem. Pri odnímaní masky a vrchnej časti je potrebné vynaložit' väčšiu silu, vd'aka čomu jednotlivé diely držia pevne, bez akejkol'vek vôle alebo vŕzgania. Horná časť je rovnako ako predná maska na nejaké prvky lakomejšia, preto sa tu nachádza len osvetlené zapínania tlačidlo a tlačidlo reštart.

Porty sa nachádzajú možno netradične na paneli l'avej bočnice. Konkrétne tu nájdeme štvoricu USB portov, z toho po dva USB 2.0 a USB 3.0, 3,5mm audio vstup a výstup, čítačku pamät'ových kariet a užitočné tlačidlo osvetlenia zadného I/O shieldu, ktoré oceníte najmä pri manipulácia s káblami za horších svetelných podmienok.

Vnútorná časť bočníc a horného panelu je vyplnená protihlukovou a antivibračnou izoláciou o hrúbke 7mm.

Pod panelom s portami sa nachádza zvislý prieduch, zabezpečujúci prívod vzduchu do skrine. Pravá bočnica je prázdna, no podobne ako l'avá bočnica je vybavená horizontálnym prieduchom v hornej časti pre prívod vzduchu do skrine.

Na zadnej strane je toho vidiet', samozrejme, viac, klasicky tu nájdeme otvory pre I/O shield matičnej dosky a zdroj, pozície pre 9PCI záležitosti a perforáciu pre osadený 140mm ventilátor v netypickom tvare kríža. Ventilátor navyše umožňuje jeho polohovanie po vertikálnej osi.

Zadná časť je, ako zvyčajne, venovaná prachovým filtrom, ktoré bránia vstupu nečistotám do vnútra skrine. Pri tomto modeli sa zospodu nachádzajú prachové filtre dva. Prvý sa vyt'ahuje spredu a filtruje vzduch nasávaný dvojicou ventilátorov, samozrejme, ak si ich namontujete. Druhý sa vyt'ahuje zozadu a je určený pre filtrovanie vzduchu do zdroja, ktorý si podl'a potreby a konfigurácie vášho počítača môžete otočit' ventilátorom nahor alebo nadol. Ako posledné spomenieme obrovské gumené nožičky, ktoré len tak hocičo nerozhádže.

INTERIÉR

Obrovský priestor. Asi tak by sa dal vyjadrit' interiér H630-ky. Vel'korysý priestor si hravo poradí s matičnými doskami typov ITX, Micro-ATX, ATX, XL-ATX a EATX, rovnako vel'korysá je aj vel'kost' otvoru pre prístup k backplate-u matičnej dosky. Okolo priestoru pre matičnú dosku sa nachádza štvorica vel'kých a širokých gumených priechodiek pre káble, ale aj zopár otvorených otvorov.

Dostatok miesta pre káble



poskytuje aj priestor medzi l'avou bočnicou a bočnou stenou skrine. Z pohl'adu využitel'nosti je zaujímavá aj l'avá bočná stena, na ktorej zozadu nájdete dve pozície pre SSD disky a plošný spoj s desiatkou 3-pinových koncoviek pre zapojenie ventilátorov. S ohl'adom na chladiaci výkon možno toto riešenie len privítat', avšak otáčky zapojených ventilátorov nemožno regulovat', vd'aka čomu s nárastom ich počtu značne porastie aj hluk.

Predný priestor je určený pre dvojicu 5,25" periférií, ktoré na svoje miesto prichytia pomocou klipsní, takže ich inštalácia sa zaobíde bez skrutkovača. Pod nimi sa nachádza trojica košov pre pevné disky rozmeru 3,5". Dva koše pojmu tri disky a jeden kôš dva disky, takže dokopy je možné do skrine nainštalovat' osem pevných diskov rozmeru 3,5". Diskové koše je možné, samozrejme, podl'a potreby odoberat' alebo ich vymieňat'.

Obidva trojdiskové koše však obsahujú uchytenie pre 120/140mm ventilátor, ktorý je navyše možné po vertikálnej osi mierne polohovat', vd'aka čomu môžete využit' chladiaci potenciál ventilátorov plnohodnotne.

Priestor medzi prednou maskou a diskovými košmi je vyhradený pre ventilátory. V závislosti od vel'kosti sa tu pod seba zmestia až tri. A to bud' tri 120mm, dva 140mm alebo dva 200mm kúsky. Jeden 200mm ventilátor NZXT sa za predným panelom už nachádza, takže je len na vás, akou cestou sa vyberiete

Spodok obsahuje dve vol'né pozície pre 120/140mm ventilátory a luxusný priestor pre zdroj do dĺžky až vyše 20cm. Ten je možné otočit' ventilátorom smerom nahor alebo nadol. O čistotu nasávaného vzduchu zospodu sa postará dvojica prachových filtrov, ktoré sa tiahnu pod celou skriňou a prístup ku nim je bezproblémový.

Zadná časť obsahuje predinštalovaný, 140mm ventilátor NZXT, ktorý je možné do určitej miery po vertikálnej osi naklápat', už spomínané osvetlenie I/O shieldu, otvory pre I/O shield, zdroj a 9 PCI periférii.

Priestor pre ventilátory sa nachádza aj pod horným panelom, a to s rovnakou možnost'ou usporiadania ako pri prednom paneli, teda je možné



tu namontovat' bud' tri 120mm, dva 140mm alebo dva 200mm ventilátory.

Vel'kou výhodou NZXT H630 je možnost' vol'by medzi chladením pomocou ventilátorov alebo bezhlučným vodným chladením. Všetky ventilátory je možné odobrat' a namiesto nich je možné do skrine nainštalovat' až štrnást' radiátorov.

VERDIKT

Žial', aj ked' je NZXT H630 naozaj luxusným kúskom amerického výrobcu, ani ten sa nezaobišiel bez zopár nedostatkov. V prvom rade snaha o dokonalý dizajn ubrala na chladiacich možnostiach skrine, nakol'ko prívod vzduchu je obmedzený len cez dvojicu nevel'kých prieduchov a ten je spolu s dvojicou ventilátorov v základe slabší. Ďalším nedostatkom je absencia možnosti regulácie ventilátorov, čo významne zvyšuje hlučnost' zostavy a úplne narúša základnú ideu výrobcu o absolútnom tichu. Ideálnym riešením na rapídne zníženie hluku je vd'aka obrovskému vnútornému priestoru možnost' nahradit' ventilátory vodným chladením. Medzi d'alšie výhody patrí predovšetkým luxusný dizajn a špičkové celokovové prevedenie, na ktorom som si dal výrobca naozaj záležat'. Poteší aj možnost' variability čo sa týka usporiadania diskových košov, možnost' naklápania ventilátorov, ale aj rozumne nastavená cena.

Miroslav Konkol'







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

Ozone Strato EVO

Krásne herné slúchadlá

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Caseking.de
Dostupná cena : 59 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kvalita spracovanie
+ ovládač
+ pozlátené USB

- priemerné zvukové podanie
- softvér

ŠPECIFIKÁCIE:

Mikrofón rozmery:
Ø 6,0mm ×5,0mm
Citlivosť: -36dB ±dB
Ne/Smerovaný Odpor: 2,2kΩ

Reproduktor Stredový:
Priemer meniča: 30mm
Odpor: 32Ω
Frek. odozva: 20-20kHz
Výstupný výkon: 200mW
Pomer signál/šum: >50dB
Citlivosť: 108dB

Reproduktor predný:
Priemer meniča: 40mm
Odpor: 32Ω
Frek. odozva: 18-22kHz
Výstupný výkon: 300mW
Pomer signál/šum: >50dB
Citlivosť: 100dB

Reproduktor zadný:
Priemer meniča: 30mm
Odpor: 32Ω
Frek. odozva: 20-20kHz
Výstupný výkon: 200mW
Pomer signál/šum: >50dB
Citlivosť: 108dB

HODNOTENIE:

82%



Ozone nie je len "Dragosta Din Tei" a "numa numa ej", ale aj európsky výrobca herného príslušenstva. Na test nám poslal viackanálové, 5.1 herné slúchadlá, ktoré zaujmú svojím dizajnom. Zaujmú však aj zvukom?

Ozone Gaming Gear je európska značka, vyrábajúca herné príslušenstvo od hráčov pre hráčov. V ponuke má okrem slúchadiel aj klávesnice, myši, podložky pod myši, ruksaky, ale aj gumené červené vymenitel'né tlačidlá na klávesy WSAD a šípky

PRVÉ DOJMY

Drôtové herné slúchadlá prichádzajú v efektnej čiernej škatuli s mapami červenej. Do škatule vidíte aj z dvoch strán cez priehl'adné okienko. Po vytiahnutí slúchadiel zo škatule sa vo vnútri nachádzajú aj vymenitel'né náušníky, ktoré sú z čierneho textilného materiálu. Samozrejmost'ou je aj tlačený manuál. Ten je však iba v anglickom jazyku a popisuje zväčša pribalený softvér pre systémy Windows XP, Vista a 7. Windows 8 chýba.
Na dodávanom CD sa nachádzajú ovládače na spomínaný Windows XP, Vista a 7. Windows 8 podporu zabezpečuje stiahnutím si ovládačov z internetu. V špecifikáciách je aj podpora pre Windows 2000.
Tie konkrétne priečinok s týmto systémom na CD neobsahujú, môžu však byt' totožné s inštaláciu Windows XP.

VZHĽAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Slúchadlá sú celočierne s červenou farbou na náušníkoch z vonkajšej a vnútornej strany. Náušníky sú potiahnuté koženkovou podstielkou ako aj vrchná a spodná strana hlavového mosta. Vrchné potiahnutie hlavového mosta koženkou sa nám páčilo, nebýva to obvyklé a dodáva to pocit výnimočnosti. Hlavový most sa dá od náušníkov vzdialit' o osem dielikov z každej strany na prispôsobenie výšky, aby užívatel'ovi dobre "padli" na hlavu.

Oceňujeme aj možnost' skladacieho efektu náušníkov, ktoré tak zabezpečia možnost' l'ahšieho prenosu. Kĺby vyzerajú byt' kvalitatívne na dostatočnej úrovni a umožňujú aj otočenie náušníkov po osi o 90° smerom dopredu. Náušník sa prostredníctvom kĺbu vracia späť do pôvodnej polohy pomocou pružiny vo vnútri kĺbu, čo hodnotíme pozitívne. Takisto vel'ké písmená L a R na správne smerovanie slúchadiel je takisto výhodou. Z l'avého náušníku vychádza mikrofón, ktorý je na gumenom ohybnom kĺbe. Pri vypnutom mikrofóne na ňom svieti červené LED svetlo z vonkajšej strany. Na stránke výrobcu je uvedené, že mikrofón je odnímatel'ný, čo však nie je pravda a nie je to uvedené ani v žiadnom inom materiáli.

Celkovo sú slúchadlá kvalitatívne dobre spracované, všetko sedí, nič sa nesprávа neštandardne. Pripojené sú k počítaču pomocou 3m kábla, ktorý má pozlátený USB konektor. Nie je to kvôli lepšiemu prenosu zvuku, lebo USB je digitálny konektor a nie analógový. Je to kvôli dlhšej trvácnosti konektora, ktorý by ani po dlhšom čase nemal podliehat' korózii. Na kábli sa nachádza aj ovládač, ktorý pozostáva zo šiestich tlačidiel, ktoré sa nachádzajú po troch po stranách. Sú nimi ovládané zapnutie a vypnutie mikrofónu, ako aj ovládanie hlavnej hlasitosti. Ďalšie štyri sa starajú o hlasitost' predných, zadných reproduktorov, stredového a basového reproduktora v slúchadlách.

V slúchadlách sa nachádzajú štyri reproduktory, každý o priemere 30mm, okrem predného s priemerom 40mm. Odpor reproduktora je na úrovni 32Ω, okrem basového s 16Ω. Výstup predného a center reproduktora je na úrovni 200mW, predné s 300mW a 500mW pre basový reproduktor. Výrobca udáva hodnoty pre odstup signál/šum >50dB.

Mikrofón má priemer 6mm s citlivost'ou -36dB ±dB. Mikrofón je nesmerový a odpor je na úrovni 2,2kΩ.

SOFTVÉR

Ozone dodáva spolu s ovládačmi aj softvér pre nastavenie základných vlastností slúchadiel a mikrofónu. Softvér je grafickým spracovaním jednoduchý a pôsobí dojmom, že bol vyrobený niekedy na začiatku milénia. Z pátrania po internete je softvér asi licencovaný aj pre iné značky a nie je vyrobený spoločnost'ou Ozone Gaming Gear. Poteší však kompletné prostredie preložené do slovenčiny okrem tlačidiel, ktoré ostali v angličtine. Nastavenia je možné určit' z piatich záložiek. V záložke Hlavné nastavenie, kde nastavujete z akého vstupu, signál prichádza, čiže kol'ko má daný vstup kanálov. Zvolit' si môžete z 2, 4, 6 a 8. V ponuke je aj možnost' zapnút' 7.1 kanálové virtuálne prostredie. Vol'ba výstupu je takisto obmedzená na slúchadlový výstup alebo 2, 4, 6 a 7.1 výstup.

Celkovo je však záložka dost' neprehl'adná a pre neskúseného používatel'a náročná na pochopenie, čo ktoré nastavenie znamená, lebo ovplyvňuje aj funkčnost' ovládača na USB kábli.
Ten po neštandardnom nastavení nemusí vediet' ovládat' ostatné reproduktory iné ako predné. Záložka Mixážny pult obsahuje len nastavenie hlasitosti hlavných zvukových vstupov a výstupov v slúchadlách. Záložka Efekt má na starosti nastavenie predvolených prostredí pomocou štyroch tlačidiel alebo d'alších 23 predvolených efektov, medzi ktoré nechýba ani efekt Závrat alebo Psychotické. Potom si môžete nastavit' zvukový výstup aj pomocou ekvalizéra, kde si nastavenia môžete uložit', alebo máte aj niektoré z 11 predvolených výrobcom. Nastavenie vel'kosti prostredia neevokovalo zmenu pri zmene nastavenia. Záložka Karaoke/Magický hlas umožňuje nastavit' echo mikrofónu alebo štyri predvolené modulácie hlasu (príšera, karikatúra, muž a žena). Pod zle preloženým textom prerad'ovanie si predstavme moduláciu prehrávaného zvuku o štyri polstupne nahor alebo nadol. Zrušenie spevu utlmuje prehrávaný spev. Vel'mi kvalitne to však





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

nerobí. Posledná záložka je informačná.

TEST

Informačnou záložkou si pomôžeme v teste. Použitý je 3D Audio Engine Xear s audio kodekom USB Multi-Channel Audio Device vo verzii 8.0.8.2158. Zvuk zabezpečuje zvuková karta SupremeFX II na základnej doske Asus P5E. Použitý je Windows 8 v 64 bitovej verzii so všetkými doposial' dostupnými aktualizáciami. Pre porovnanie sme použili profesionálne dj-ske slúchadlá Ultrasone DJ-1 s pozlátenou 3,5mm koncovkou. Testovali sme prehrávanie hudby a hranie hier.

HUDBA

Zvolili sme dva albumy. Prvý – Justin Timberlake – The 20/20 Experience, komprimovaný v stratovom formáte mp3 v kvalite 320kbit/s na počúvanie pomalších tónov a živých nástrojov v prehrávači iTunes 11.1 a druhý album v bezstratovom formáte flac v kvalite 768kbit/s – Fast & Furious 6 Soundtrack v prehrávači VLC Player 2.0.8 na počúvanie hlbších basových liniek a elektronickej hudby.

Zvuk slúchadiel je akýsi zašumený. Predpokladali sme ovel'a silnejšie nízke tóny. Problém nastáva vtedy, ked' prechádzate z porovnávacích slúchadiel k testovaným. Rozdiel je badatel'ný ihned'. Avšak po dlhšom počúvaní testovaných slúchadiel si ucho zvykne a kvalite výstupu sa prispôsobíte. Nie je to však nič hrozné, ohodnotili by sme to ako lepší priemerný zvukový výstup. Pozitívom je, že pri vysokej hlasitosti sme nespozorovali skreslenie.

HRY

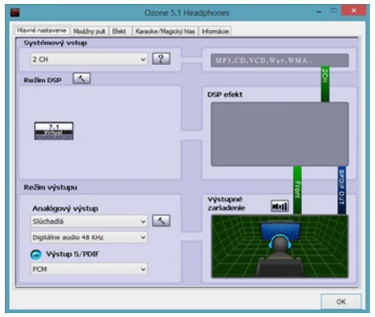
Na test sme si zvolili racing GRID 2 a FPS Serious Sam 3. Od pretekárskej hry môžete očakávat' plné "ponorenie sa", od ktorej sa nechcete odtrhnút'. Pri FPS počujete čisto každý výstrel, každý krok svojej postavy aj protivníkov. Testované slúchadlá dosahujú len niečo nad priemer tých najlepších.

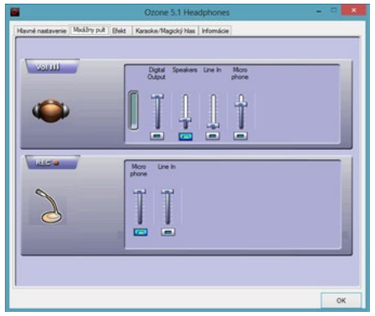
VERDIKT

Od herných slúchadiel očakávate nasledovné: aby pekne vyzerali, aby sa dobre nosili, aby dobre hrali. Ozone Strato Evo vyzerajú pekne, štýlovo, majú "neošúchaný" dizajn aj s hlavovým mostom, ktorý je celý v koženke. Dajú sa skladat' do kompaktnejšieho stavu a kĺby sú pevné. Majú navyše výmenné náušníky. Príjemne sa nosia, sú l'ahké, ale po viac ako hodine na hlave vás už rozbolia uši. Zvukovo sú v lepšom priemere, ktorý neodradí, ale zato ani neoslní. Môže ich však zachránit' cena. Tá je v celku zaujímavá, pohybuje sa v priemere okolo 55€, čo je menej ako polovica najdrahších herných slúchadiel.

Značka Ozone sa na trhu určite nestratí. Popri kvalitnom dizajne a spracovaní by chcelo ešte doladit' zvuk a začat' pracovat' na vlastnom softvéri na nastavenie zvuku. Inak pre hráča, ktorý má hlbšie do vrecka, môžeme tieto slúchadlá odporučit'.

Marek Štubniak











Herný král' by mal mat' toho najlepšieho koňa – Lenovo Y510



Hráči majú na grafiku a výkon počítača vysoké požiadavky, zároveň ocenia výnimočný dizajn. Niet divu, potrebujú notebook, ktorý sa stane ich verným služobníkom pri nekonečných súbojoch. Kvalitný multimediálny partner totiž nie je len počítač, ale kl'úč k úspechu a t'ažkým ví't'azstvám. Osedlajte si toho najlepšieho koňa Lenovo Y510, ktorý vás prevedie tými najnáročnejšími hrami.

Zážitok už na prvý pohl'ad

Zabudnite na štandard a klasiku. Položte si na stôl 3-kilové kovové delo Lenovo Y510 a pokochajte sa jeho brúseným povrchom s jemnou textúrou. Čistý dizajn kombinuje elegantnú čiernu so sexi červenou, ktorá štýlovo podfarbuje klávesnicu.

Tajomné podsvietenie však nie je všetko - upozorňuje na rozmernú AccuType klávesnicu s numerickou čast'ou, ktorou vd'aka prepínaču funkcie, dokážete ovládat' aj d'alšie funkcie Y510. Inteligentný touchpad je rozmerný a s podporou multi-touch optimalizovaný pre Windows 8. Charakter tohto tichého spoločníka dopĺňajú červeno čierne reproduktory nad klávesnicou.

Sila vo vnútri

Lenovo na komponentoch nešetrilo a Y510 vybavilo Hashwell štvorjadrovým procesorom Intel® Core™ i7-4700MQ s frekvenciou 2,40GHz. S využitím Turba sa dostanete až na 3,40GHz. Grafika je ešte zaujímavejšia – majú ju nastarosti dve grafické karty NVIDIA® GeForce® GT 750M 2GB GDDR5 v SLI zapojení. UltraBay stanica prináša možnost' dokovania d'alších periférií – odnímatel'nú optickú mechaniku môžete nahradit' pevným diskom, batériou alebo d'alšou grafickou kartou.

Výkonnostne rúbe Y510 poriadne vysoko – samozrejmost'ou sú 8GB RAM, 1TB pevný disk a 24 GB rýchly SSD disk pre systém Windows 8 je bleskový. Sebavedomie Y510 dopĺňa jemné pradenie chladenia, ktoré sa stará o to, aby sa notebook neprehrieval.

Obraz a zvuk

Lenovo Y510 je krásnym herným a multimediálnym notebookom, ktorý prináša jemný a čistý obraz so širokými pozorovacími uhlami vd'aka 15,6-palcovému Full HD displeju s LED podsvietením. Výborný zvuk hier a filmov zabezpečujú reproduktory JBL® s technológiou Dolby® Home Theater® v4. Pochválit' sa svojimi úspechmi môžete aj na dial'ku – s integrovanou webkamerou 720p HD a digitálnym mikrofónom dual-array máte pocit, akoby ste všetkých, ktorých potrebujete, mali vedl'a seba v jednej miestnosti. Nechýbajú samozrejmé doplnky ako 2x USB 3.0, USB 2.0, VGA, HDMI, eternet či čítačka pamät'ových kariet.

Y510 je vd'aka skvelému dizajnu a technickým vlastnostiam ako stvorený na dosiahnutie tých najt'ažších ví't'azstiev na hernom poli. Ak chcete herný notebook, ktorý vás hned' po jeho otvorení vtiahne do deja, Y510 je tým správnym rozhodnutím.



Nvidia Shield

Najlepšia herná konzola do ruky

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: nVIDIA
Dostupná cena : 299 USD

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ ergonómia
+ displej
+ cena

- vel'kost' displeja
- hmotnost'

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU:

Štvorjadrový procesor

NVIDIA Tegra 4, 1,9 GHz

RAM: 2GB pamäť

Pamäť: 16GB dáta

Konektivita:

2x2 Mimo Wi-Fi, BT 3.0

Displej: 5-palcový HD

Rozmery:

158 × 135 × 57mm

Hmotnosť: 579g

OS: Android 4.2.1

HODNOTENIE:

93%



Vyzerá ako ovládač k Playstation, no má vlastný displej a vo vnútri aj výkonný hardvér, s ktorým zvládne najnáročnejšie Android hry či streamovanie z vášho počítača.

TROŠKU HISTÓRIE

Nvidia Tegra svoju púť' začala vo februári 2008, kedy bol oznámený prvý čip. Avšak na pultoch obchodov sa objavil až o rok a pol neskôr v prehrávači Zune HD od Microsoftu. Na vtedajšiu dobu to bolo skvelé zariadenie s vysokým výkonom a dobrým potenciálom, ktorému však uškodil použitý systém a obmedzenie predaja len na Spojené štáty a Kanadu. Prvá Tegra poháňala aj smartphony Microsoft Kin, ktoré skončili obrovským fiaskom.

Druhá generácia Tegry sa objavila v mnohých zariadeniach od Motoroly, LG (napríklad Optimus 2X), Samsungu, ZTE, Sony, Dell a zariadenia s týmto čipom mal v ponuke aj Acer. Tegra 2 bola dvojjadrová s pracovnou frekvenciou jeden gigahertz a grafickým čipom GeForce ULP so štyrmi pixel a štyrmi vertex shadermi.

Tegra 3 už bola štvorjadrová a stále na ňu môžete narazit' v mnohých tabletoch. Grafické jadro sa výrazne nezmenilo po technickej stránke, no zdvojnásobil sa počet pixel shaderov a ich pracovná frekvencia poskočila z 333 na 520MHz. Frekvencia jadier je v závislosti na verzii čipu od 1,2 do 1,6GHz. Tegru 3 nájdete v tabletoch od Asusu (Transformer, MeMO Pad, Nexus 7) či v Surface RT od Microsoftu.

Tegra 4 je rovnako štvorjadrová a má moderný čip, založený na architektúre ARM Cortex-A15. Vyrobená je 28nm architektúrou s maximálnou pracovnou frekvenciou 1,9GHz. Grafický čip je prepracovaný a má až 72 výpočtových jednotiek. Zatial' sa predáva v nami testovanej konzole Nvidia Shield, tablete HP SlateBook X2 a bude základom aj pre Microsoft Surface 2.

GAMEPAD S DISPLEJOM

Novinka sa volá Nvidia Shield a má to byt' prvá herná konzola do ruky so systémom Android. Niekol'ko pokusov o vytvorenie herných smartphonov a tabletov sme tu síce mali, no až na Razer Edge Pro skončili všetky bez väčšieho úspechu, ked'že im výrobcovia nevenovali dostatok času na prepracovaný dizajn a väčšinou tu chýbal aj výkonný hardvér.

Shield je výrazne odlišný a na prvý pohl'ad pripomína skôr prerastený ovládač k hernej konzole ako bežné mobilné zariadenie (smartphone či tablet). To, že nevyhráva súť'až krásy, nevadí. Dizajn je podriadený ergonómii a potrebám hardvéru, čo oceníme výrazne viac ako hráči.

Tvarovanie spodnej časti presne kopíruje vaše prsty a pogumovaný povrch ich istí v bezpečnej a pohodlnej polohe. Bez námahy alebo únavy sa môžete hrat' aj niekol'ko hodín bez prerušenia. Aj napriek výkonnému hardvéru sa zariadenie neprehrieva a je tiché.

DOTYK JE DRUHORADÝ

S dvojicou prstov bez problémov dosiahnete na všetky dôležité ovládacie prvky – dvojicu analógových páčok, viacsmerový ovládač a štvoricu tlačidiel XAYB. Rozmiestnené sú dobre. Je vidiet', že ergonómia bola na prvom mieste a základné rozloženie je totožné s gamepadom pri Playstation 3.

Ďalšia štvorica tlačidiel je v dosahu ukazovákov a päticu tlačidiel pre ovládanie systému nájdete v strede nad analógovými páčkami. Nahrádzajú klasické dotykové tlačidlá, ktoré poznáte z bežných smartphonov. Je tu tlačidlo pre návrat na domovskú obrazovku, tlačidlo spät', Štart a tlačidlo na úpravu hlasitosti.

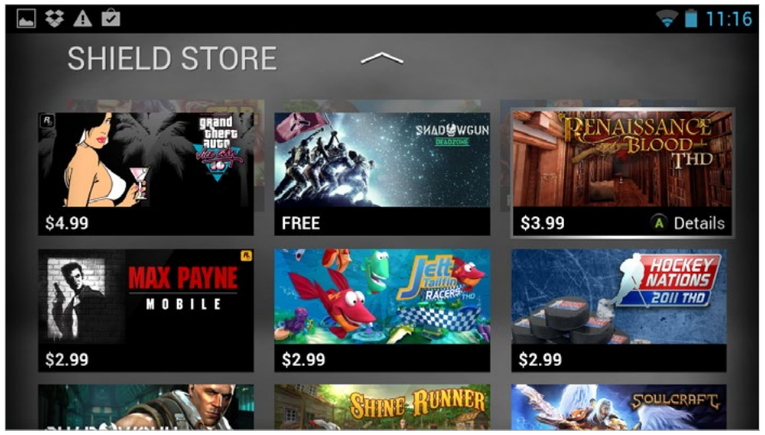
Päť'palcový displej je dotykový, no ovládnut' ho prstami nie je jednoduché kvôli jeho umiestneniu. Dotykové ovládanie slúži len ako núdzové riešenie pre prácu so systémom a aplikáciami. Nečakajte preto, že s ním ovládnete hry, ktoré nepodporujú tlačidlá gamepadu.

VÝBER HIER

Pre Android je stále dostupné menšie množstvo prémiových hier v porovnaní s iOS, no situácia sa postupne zlepšuje. Pomáha tomu aj snaha Nvidie, ktorá sa podiel'a na vývoji a optimalizácii graficky najkrajších hier už od príchodu prvého čipu Tegra.

Dnes je dostupných niekol'ko desiatok hier, optimalizovaných pre čipy Tegra. Plnú podporu pre Shield nemajú všetky hry, no bez problémov nám fungoval Asphalt 8, Grand Theft Auto III, Sonic 4, Puddle či Blood Sword. Dobre použitel'né sú aj emulátory starých herných konzol. Hry, ktoré si zahráte, boli vytvorené na ovládanie





gamepadom a ich používanie s dotykovou obrazovkou nie je ani zd'aleka také zábavné.

Podporované hry nemusíte svojpomocne hl'adat' v obchode Google. Nvidia má vlastnú aplikáciu, ktorá vám ponúkne kompletný zoznam hier. Nie je ich málo a nenájdete tu žiadne krátke alebo nudné tituly. Za väčšinu z nich si budete musiet' zaplatit', zadarmo je len pár z nich, prípade sú to F2P hry.

Z PC ROVNO NA DISPLEJ

Zapnete si počítač v pracovni a Shield sa sám postará o všetko ostatné. V pohodlí kresla si aj na záhrade zahráte svoju obl'úbenú hru zo Steam účtu. Aplikácia vyhl'adá na počítači všetky podporované hry a na dial'ku ich dokáže spustit' a ovládat'. Funkcia Streamovania bežných počítačových hier je skvelá.

Počítačová hra sa zobrazí a ovláda presne tak, ako keby bola spúšt'aná priamo na Shielde. Všetko funguje s minimálnym oneskorením, ktoré navyše pri väčšine hier nedokážete zaregistrovat' a nemá vplyv na hratel'nost'. Podporované nie sú všetky hry, zatial' ich nájdete niekol'ko desiatok a väčšinou ide o novšie tituly.

Podmienkou je počítač s modernou grafickou kartou Nvidie a výkonný bezdrôtový smerovač. S tým starým skončí každý pokus chybovým hlásením a výkon počítača je potrebný nielen na zobrazenie samotnej hry, ale aj na prenos obrazu a zvuku cez siet'. My sme prenos testovali na štvorjadrovom procesore a grafickej karte GeForce GTX 780, čo bolo úplne postačujúce.

Obraz zo zariadenia môžete bezdrôtovo zobrazit' aj na televízore, ktorý musí podporovat' technológiu Miracast. To je zároveň problém celého riešenia, ked'že integrovaný Wi-Fi adaptér ešte nezaručí plnú kompatibilitu. Streamovanú hru bez problémov dostanete do televízora s pomocou HDMI káblu.

VERDIKT

Nvidia Shield je zatial' jediné zariadenie svojho druhu. Kým pred dvoma rokmi by niečo podobné nedávalo zmysel, kvôli malému množstvu prémiových hier pre Android, tak dnes je situácia odlišná a spokojný bude aj náročnejší hráč. Výber zaujímavých titulov je bohatý a možnost' streamovania hier z počítača je presne tou funkciou, ktorá pri Android zariadeniach doteraz chýbala. Za 299 dolárov to vôbec nie je zlá kúpa. Pokial' si nájde dostatok záujemcov, tak môže dokázat' „nakopnút'" celý segment s hrami pre Android platformu.

Nvidia tu od čias prvého Tegra čipu pomáha vývojárom a konečne by mala v rukách silný argument, založený na trhovom podiele. Na začiatok je Shield dostupný len v Spojených štátoch, takže pre Slováka je jej získanie trochu t'ažšie. Nvidia to argumentuje potrebou získania skúseností z predaja produktu koncovému zákazníkovi.

Matúš Paculík

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

Samsung GEAR

Chytré hodinky od Samsungu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena : 299 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ sčasti nahradí smartphone
+ fotoaparát
+ hand-free

- podivný dizajn
- notifikácie
- baterka
- kompatibilita

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Jednojadrový procesor, 800MHz

RAM: 512MB

Pamäť: 4GB úložný priestor

Displej: 1,63‘ AMOLED

Rozlíšenie: 320×320 bodov

Batéria: 31mAh

Fotoaparát: 1,9MPx

Bluetooth 4.0

HODNOTENIE:

40%

Mala to byť revolúcia a ukážka schopnosti priniesť inovácie, no výsledok je horší, ako sme čakali. S kúpou počkajte na ich ďalšiu generáciu.



Pozriete sa na svoju ruku a vidíte všetky dôležité udalosti či zmeškané hovory. Jedným t'uknutím zavoláte manželke či spravíte zaujímavú fotografiu, ktorá sa automaticky uloží na váš cloud. Pravdepodobne takáto je aj vaša predstava o fungovaní chytrých hodiniek, s ktorými to na nás skúšajú viacerí výrobcovia.

Nežijeme však v ideálnom svete a ani nová generácia chytrých hodiniek nie je dokonalá. Do výroby sa pustili dve vel'ké firmy, Samsung a Sony, no výsledku ich práce stále niečo chýba.

AKÝ JE ICH ÚČEL

Chytré hodinky nie sú samostatne fungujúcim celkom a bez smartphonu sú nepoužitel'né. Sony sa tu líši len minimálne a ponúka aspoň základné funkcie, ako je zobrazenie času. Samsung Galaxy Gear je ale až do prepojenia so smartphonom absolútne nepoužitel'né zariadenie.

S telefónom komunikujú hodinky bezdrôtovo a na ich displeji si prečítate dôležité upozornenia či nadchádzajúce udalosti. So Samsungom môžete pohodlne telefonovat', čo je asi najštýlovejšia funkcia zo všetkých. Vidíte okamžite meno volajúceho, dokonca sa zobrazí aj jeho fotografia.

Telefonovanie sa ale dá využit' jedine v pohodlí domova či počas cesty autom. Na verejnosti by ste určite nechceli viest' súkromný rozhovor. Aj napriek obmedzenému využitiu je to práve funkcia Hands-free hovoru, ktorá vám dá pocítit', že máte na ruke jedinečné zariadenie.

DIZAJN NIE PRE KAŽDÉHO

Samsung vsadil na dizajn, ktorý je odlišný od bežných hodiniek. Všetko je vecou vkusu, no Galaxy Gear je podl'a nášho názoru privel'mi futuristickým zariadením, ktoré sa na ruku biznismena nehodí (pričom by práve on mohol využit' množstvo funkcií).

Navyše použitý plastový remienok obsahuje vel'a elektroniky a nepôsobí vel'mi odolne. To, či vydrží denné používanie vrátane nutného večerného odopínania, zistia používatelia najskôr po roku. Pri akomkol'vek probléme ale budú musiet' ísť do servisu, nakol'ko doma si remienok sami nevymenia.

Na ruke mladých l'udí a technologických nadšencov sa hodinky môžu vynímat' pekne. Na začiatku sú dostupné v šiestich farebných prevedeniach a nájst' tu môžete aj oranžový či žltý remienok. Možno keby ich výrobca spravil aj v komplet čiernom prevedení, dokázali by oslovit' širšiu skupinu potenciálnych zákazníkov.

JEDNODUCHÝ SETUP

Spojenie hodiniek so smartphonom nie je zložité a zvládne ho aj menej skúsený používatel'. Samsung vám to chce ul'ahčit' jednoduchým priložením smartphonu k plastovej kolíske, no v našom prípade to s modelom Galaxy Note 3 nefungovalo a použit' sme museli manuálne nastavenie. Navyše nám chvíl'u trvalo podl'a obrázku pochopit', že tie hodinky sa skutočne musia vložit' do kolísky, ale asi sme len nemali v redakcii svoj deň.

Následne je potrebné do smartphonu nainštalovat' aplikáciu, ktorou upravíte niektoré nastavenia a spravujete programy a hry. V prípade Sony vám na to postačí akýkol'vek smartphone so systémom Android 4.0 a vyšším, Samsung zatial' podporuje len niektoré svoje prémiové modely na čele s Galaxy Note 3. Príjemnou správou je podpora aj starších modelov, konkrétne Galaxy S4 a Note 2 (akonáhle do nich nainštalujete aktualizáciu na Android 4.3).

Pre nové aplikácie do hodiniek Galaxy Gear sa musíte zaregistrovat' v službe Samsungu, inak si ich nenainštalujete. V tomto prípade je lepší prístup konkurenčného Sony, ktoré má všetky programy a hry dostupné v Google Play obchode. Následný prenos aplikácií do hodiniek a ich správa nie je vel'mi zložitá, no chvíl'u budete tápat' a skúšat', ako to celé vlastne funguje.

NEDOMYSLENÉ VECI

Po prvotnom nadšení z revolučného zariadenia sa pripravte na rýchle vytriezvenie. Áno, hodinky sú pekné a dokonca z nich môžete pohodlne telefonovat' či nimi fotit' použitel'né fotografie. V Kórei ale nedomysleli systém notifikácií, ktoré sú práve pre hodinky také dôležité. Samsung vás upozorní, že vám prišiel nový e-mail či správa na Facebooku, no pre zistenie obsahu musíte aj tak z vrecka vybrat' svoj telefón.

Pritom konkurenčná spoločnost' Sony s tým nemá problém, a tak presne viete, kto a čo vám píše na Facebooku, čo je nové na Twitteri, prípadne či sa kvôli e-mailu oplatí vyt'ahovat' telefón. A to je hlavná výhoda chytrých hodiniek – odbremenia vás od neustálej kontroly telefónu a všetky podstatné novinky máte takpovediac "poruke".

Najväčšou otravou je ale každodenné nabíjanie hodiniek. A aby toho nebolo málo, potrebujete k tomu malý plastový obal, do ktorého hodinky vložíte. Ak sa vám ho podarí stratit' alebo poškodit', tak hodinky jednoducho nenabijete. Túto nezmyselnost', dúfame, Samsung do budúcna odstráni, nakol'ko iba obmedzuje používatel'a a núti ho sebou nosit' d'alšiu vec.

POUŽÍVANIE

Oznámenie udalosti vibráciou je dokonalé – neprepočujete ho a zároveň nie je rušivé ani počas pracovného jednania. Hodinky vás zobudia vibráciami, čo je ten najlepší budík, ak s vami v izbe spí aj malý potomok. Zobrazenie počasia je skvelá funkcia, hlavne ak celý deň nepresedíte v kancelárii, ale sa pohybujete aj po vonku.

Hodinky sa primárne ovládajú dotykom, Samsung k tomu pridáva aj hlas a po zdvihnutí ruky ukáže presný čas a aktuálne počasie. Aplikácií má dostatok, zaujme Path, Foursquare a aj Evernote. Dotykové ovládanie nereaguje úplne najlepšie, priemerná je aj navigácia medzi jednotlivými položkami. Tie preto odporúčame prelistovat' a odstránit' nepotrebný zvyšok.

Na hodinkách si môžete prezriet' fotografie zo smartphonu, no kvôli malému displeju to využívat' pravdepodobne nebudete. Naopak ovládnutie hudby je skvelým nápadom – pre výber pesničky už nemusíte vyberat' smartphone z vrecka.

DOSAH NA PÁR METROV

Dosah zariadení záleží od konkrétneho smartphonu, ráta sa na metre a problém môže nastat' už v bežnom trojizbovom byte. Pritom toto mohla byt' jedna z kl'účových vlastností pre podporu predaja. Predstavte si, že v dome a na záhrade nemusíte so sebou vôbec nosit' svoj smartphone. No v reálnej prevádzke musíte telefón umiestnit' do stredu bytu a dúfat', že napríklad na balkóne signál nestratíte.

Znovupripojenie je, našt'astie, automatické, nie je potrebný žiadny zásah z vašej strany. Rovnako sa hodinky chovajú pri reštarte telefónu a spoja sa okamžite po nabehnutí systému. Po pripojení k inému smartphonu sa obsah hodiniek vymaže, no ked' ich vrátite k tomu pôvodnému, všetky nastavenia a nainštalované aplikácie sa obnovia.

Komunikácia cez Bluetooth nie je strašiakom pre výdrž vášho smartphonu. Nemusíte sa preto obávat', že svoj smartphone budete musiet' nabíjat' niekol'kokrát za deň. Výdrž sa, samozrejme, skráti, no vo výsledku len zanedbatel'ne. Čo zamrzí, je krátka výdrž batérie v hodinkách. Na dennodenné nabíjanie telefónu sme si už zvykli, no od hodiniek predsa len očakávame trochu viac.

LEN PRE NADŠENCOV

Chytré hodinky Samsung Galaxy Gear nie sú zatial' produkty vhodné pre masový trh. Ich výhody ocení skôr technologický nadšenec, pre ktorého majú ich funkcie aj nejaký význam. S Galaxy Gear si síce budete pripadat' ako Michael Knight, no mikrofón nie je dostatočne citlivý pre hovory v aute, a preto túto funkciu využijete jedine doma. Navyše ak niekde stratíte špeciálnu plastovú kolísku, tak do 24 hodín máte po zábave.

Výrazne lepšie to nie je ani s konkurenčnými hodinkami od Sony. Tie sa síce zbytočne nesústred'uje na pocit, no nevedia telefonovat' a fotit'. Pri nich ale nájdeme to, čo nám chýba v Galaxy Gear – zobrazia každú novú informáciu, nabíjat' ich stačí raz za štyri dni, sú vodeodolné, stoja len niečo cez polovicu a fungujú so skoro každým novším Android smartphonom.

Matúš Paculík



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

Gigabyte GSmart Aku A1

Lacná vlajková lod'

ZÁKLADNÉ INFO:
Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena : 170 €

PLUSY A MÍNUSY:
+ čistý OS
+ výkon
+ cena
+ dual SIM

- výdrž
- konštrukcia
- fotoparát
- prehrievanie

ŠPECIFIKÁCIE:
Hmotnost': 148 gramov
Rozmery: 136×6267×12 mm
Procesor: MediaTek MT6589 (4×1,2GHz)
Grafický akcelerátor: PowerVR SGX544MP
Uhlopriečka displeja: 4,5-palca
Zobrazovacia technológia: TFT
Rozlíšenie displeja: 480×854 pixlov
Operačná pamät': 1GB
Interná pamät': 4GB
Batéria: 2000mAh
Zadná kamera: 5Mpx
Predná kamera: 0,3Mpx

HODNOTENIE:

80%

Spoločnost' Gigabyte je vo svete známa, predovšetkým, výrobou základných dosiek a grafických kariet. Málo l'udí však vie, že už nejaký ten piatok spoločnost' vyrába aj smartphony s operačným systémom Android pod značkou GSmart. Ako dopadla v našom teste „vlajková lod'" Aku A1?



OBSAH BALENIA

Nadpriemer. Takto jednoslovne by sa dal opísat' obsah škatul'ky, v ktorej k nám smartphon dorazil. Okrem klasického dátového kábla a nabíjačky, sme na dne našli aj slúchadlá, ktoré síce kvalitou nenadchnú, no sviatočných posluchášov hudby v smartphone potešia.

DIZAJN A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Gigabyte si na dizajne svojich smartphonov nikdy nedával extra záležat'. Model Aku A1 je však výnimkou. Zaoblenost'ou hrán akoby z oka vypadol Nexusu 4 a navyše sa pohodlne drží v ruke. K pohodlnému držaniu prispieva aj zadná stena, ktorá je vyhotovená zo soft-touch materiálu a aj hrúbka tela, ktorá sa k tým najtenším práve nezarad'uje, čo nám však neprekážalo. Vd'aka hmotnosti 148 gramov, sme aspoň o prítomnosti smartphonu vo vrecku vedeli a zároveň nás tento fakt nijako neobmedzoval. Čo nám však prekážalo, bolo prehrievanie v spodnej časti, pre ktoré by sme mali pri hraní náročnej hry ešte aké také pochopenie, no smartphon sa prehrieval aj pri nenáročných činnostiach, ako napríklad prezeranie internetu.

Bohužial', konštrukcia je na tom o poznanie horšie. Zadný kryt vŕzga ako dvere Škody 120 pri otváraní a odnímanie krytu je t'ažšie ako zdvíhanie 120 kilovej činky. Taktiež vám radíme kryt čo najmenej odnímat', ked'že životnost' krytu úmerne klesá s pokusmi o jeho odnímanie. Nasadzovanie je na tom už o niečo lepšie, no ani po týždni používania sa nám kryt nepodarilo úspešne nasadit' na prvý pokus.

Na prednej stene sa okrem displeja a prednej kamery nachádza aj trojica senzorových tlačidiel. Neskúsených používatel'ov na prvý pohl'ad vystraší absencia tlačidla na ovládanie multi-taskingu, no uist'ujeme vás, že o túto dôležitú funkciu vás GSmart neukráti. Do správy spustených aplikácií sa dostanete jednoduchým podržaním l'avého tlačidla, ktoré inak slúži na vyvolanie kontextového menu v jednotlivých aplikáciách. Okrem neho sa v spodnej časti nachádzajú aj tlačidlá domov a späť. L'avá strana obsahuje iba tlačidlá na reguláciu hlasitosti a pravástrana vypínacie tlačidlo. Všetky sú skvelo nahmatatel'né a stláčajú sa taktiež vel'mi dobre. V hornej hrane sú združené 3,5mm jack konektor a microUSB konektor pre nabíjanie a dátové prenosy. Objektív 5Mpx fotoaparátu s prisvetl'ovacou diódou nájdeme na zadnej stene, ktorá v spodnej časti obsahuje aj reproduktor.

HARDVÉR

Hnacím motorom Aku A1 je štvorjadrový procesor od čínskeho výrobcu MediaTek so základným taktom 1,2GHz, ktorému pomáha grafický akcelerátor PowerVR SGX544MP. K výkonu nemáme absolútne žiadne výhrady, dokonca aj náročnejšie hry ako ModernCombat aleboDeadTrigger bežali bez problémov, čo pri smartphonoch s cenou 170€ nie je samozrejmost'. Okrem toho sme smartphon podrobili výkonnostným testom v AnTuTubenchamarku, Quadrante a Citadella benchmarku. Mierne nás zarazilo, že v Quadrante dopadol Aku A1 o niečo horšie ako minulý týždeň recenzovaná Xperia M, ktorá má "len" dvojjadrový procesor, no AnTuTu a Citadella potvrdili, že sa v tele ukrývajú výkonné komponenty. Operačná pamät' má hodnotu 1GB, pričom po spustení máte k dispozícii 500MB, takže ani v tejto oblasti sa nemáme na čo st'ažovat'. Interná pamät' má síce vel'kost' 4GB, no k dispozícii máte len necelý 1GB z čoho vyplýva, že po nainštalovaní jednej hry zaplníte celý vol'ný priestor.

Okrem štvorjadrového procesoru je hlavným lákadlom Aku A1 aj displej, ktorého uhlopriečka je 4,5-palcov s rozlíšením 480×856 bodov. Bohužial', zobrazovacia technológia TFT vám neponúkne práve tie najlepšie pozorovacie uhly a farby, no niekde sa šetrit' jednoducho muselo. Anti-reflexná vrstva tiež nie je najkvalitnejšia, a tak si budete po celý čas používania zariadenia v exteriéri clonit' rukou, aby ste si mohli prečítat' mail alebo SMS-ku. Našt'astie, s rozpoznaním multi-dotykových gest nemal najmenší problém a vždy ich interpretoval správne.

Pri testovaní bezdrôtových funkcií sme našli d'alšiu položku na zozname súčiastok, ktorých kvalita ustúpila cene. Je ňou WiFiadpetér. Jeho citlivost' a aj intenzita vysielaného signálu je na mizernej úrovni. Bluetooth a GPS našt'astie týmto neduhom netrpia a ich používanie je bezproblémové. Hlavnou devízou smartphonu, z pohl'adu konektivity, je podpora dvoch SIM kariet, s ktorou sme za týždeň testovania nemali ani jeden problém.

FOTOAPARÁT

Ten by sme taktiež našli v šetriacom zozname. Fotky ním zachytené nie sú oslnivej kvality.Je zarážajúce, že aj po manuálnom zaostrení je fotografia značne rozmazaná, čo je škoda, pretože jeho bohaté možnosti nastavenia nemôžete plnohodnotne využit'. O kvalite fotografií zachytených v horších svetelných podmienkach radšej nebudeme písat'. Jednoducho všadeprítomný šum vám nedá tú odvahu nahrat' fotku čo i len na Facebook. Aby sme len nekritizovali, potešila nás prítomnost' HDR funkcie a možnost' vytvorenia panoramatického snímku.

MULTIMÉDIÁ

Gigabyte si s vývojom vlastných multimediálnych aplikácií vel'a práce nedal, ked'že v softvérovej výbave smartphonu sa nachádzajú iba tie natívne od Googlu. Ak teda túžite po pokročilých funkciách hudobného prehrávača a širšej podpore formátov video súborov, nezostáva vám nič iné, než si nainštalovat' aplikáciu tretej strany z obchodu Play. Odporúčame vám aplikácie PowerAmp a MX Player, za ktoré síce niečo málo zaplatíte, no ako sa hovorí – "za kvalitu sa platí".

OPERAČNÝ SYSTÉM

V smartphone je predinštalovaná čistá verzia Androidu 4.2.2 JellyBean. Gigabyte sa nám nesnažil vnútit' žiadne používatel'ské prostredie a dal možnost' upravit' si Android podl'a svojho gusta. Palec hore! Pochvalu si výrobca zaslúži aj za malý počet predinštalovaných aplikácií, ktoré väčšinou iba zbytočne zaberajú cenný interný ukladací priestor.

Optimalizácia je taktiež na dobrej úrovni. Systém sa ani pri ukončovaní náročnejších aplikácií nezrútil a prechod medzi nimi bol bezproblémový. Čo nás však zarazilo, bola neschopnost' operačného systému automaticky nastavit' mobilný internet. Manuálne nastavenie je síce otázka jednej minúty, no menej skúsení používatelia sa značne zapotia, než sa im to podarí.

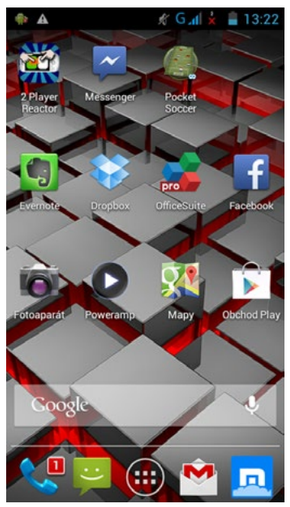
VÝDRŽ

Batéria s nadpriemernou kapacitou 2000mAh na prvý pohl'ad sl'ubuje aj nadpriemernú výdrž, no opak je pravdou. Pri náročnejšom využívaní vás smartphone k pripojení nabíjačky vyzve už po necelých desiatich hodinách. Ak sa uskromníte, tak batéria dokáže udržat' smartphone v prevádzke celý deň, no ani s božou pomocou nemáte šancu atakovat' hranicu dvoch dní. Nabíjanie je na tom o niečo lepšie. Batéria sa na 100% svojej kapacity nabije za necelé dve hodiny.

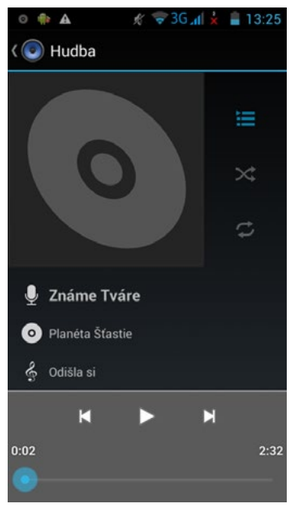
VERDIKT

Gigabyte GSmart Aku A1 je unikát. Málokedy sa totiž stáva, že vlajkovú lod' výrobca predáva za necelých 170€. Za túto cenu ponúka vel'ký, 4,5-palcový displej, výkonné komponenty, ktoré vás nenechajú v štichu a čistý operačný systém Android vo verzii 4.2.2 JellyBean. Medzi jeho najväčšie negatíva patrí zlá konštrukcia, prehrievanie a slabá výdrž. Jeho najväčším konkurentom je Xperia M, ktorá je síce o 40€ drahšia, no netrpí žiadnym z horeuvedených neduhov. Ponúka navyše kompaktnejšie rozmery, ktoré potešia hlavne nežnú časť osadenstva.

Adam Lukačovič









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

Philips 274E5QHAW/00

Ultratenká štýlovka Philips s AH-IPS a MHL





Akú uhlopriečku pri monitoroch preferujete? Na prácu, ale aj na zábavu je rozumné pozerat' skôr po väčších monitoroch, pri ktorých však s obrazovkou rastie aj cena. Väčšina l'udí vám preto odporučí 22 až 24 palcov, ale my sme mali možnost' vyskúšat' si cenovo dostupný a vel'mi atraktívny 27" model.

Dizajn

Ako už napovedá aj modelové označenie, panel displeja má uhlopriečku 27" a disponuje plným HD rozlíšením 1920×1080 bodov, čo predstavuje rozumné rozlíšenie aj s ohl'adom na cenu. Obrazovka je osadená v uzučkom štýlovom ráme s hrúbkou len 2,5 mm. Zodpovedá to aktuálnemu trendu minimalistického dizajnu, ktorý je zvlášt' vhodný pri používaní viacerých displejov alebo spojených displejov pri hraní hier, grafickom dizajne a profesionálnych aplikáciách.

Aby boli zachované hladké línie, ovládacie tlačidlá sú ukryté zospodu čelného panela. Tlačidlo pre zapnutie a vypnutie sa nachádza na samom kraji a vedl'a je tlačidlo pre vstup do ponuky nastavení, d'alej ovládanie hlasitosti, posunu v menu, zmena vstupu a tlačidlo pre SmartImage Lite. Celé menu je riešené prostredníctvom obrazovky On-Screen Display a je vel'mi prehl'adné. Vo výbere jazykov menu je dokonca aj český jazyk, nie však už slovenský. Stav napájania indikuje biela LED dióda.

Monitor je osadený na konzole, ktorá má možnost' náklonu od -5 do 20 stupňov. To postačuje pre základné ergonomické nastavenie. Rám má bielu lesklú povrchovú úpravu, ktorá pridáva na elegancii, ale samotná konzola, dolná a zadná časť panela sú jemne textúrované, čo je dobré kvôli prachu a nečistotám. Aj napájací kábel s externým AC/DC adaptérom sú bielej farby. Na zadnej strane je ešte otvor zámku proti odcudzeniu Kensington.



Vstupy a výstupy

Na zadnej stene monitora nájdeme vstupy HDMI, MHL-HDMI, analógový 15-pin d-sub VGA, jack pre PC Audio a výstup na slúchadla, alebo na externé reproduktory. O stereo ozvučenie sa pri tomto modeli starajú dva zabudované reproduktory, každý s výkonom 6W, ktoré ponúkajú kvalitatívne len základné ozvučenie PC alebo hernej konzoly. Áno, vd'aka HDMI konektorom nie je problém pripojit' na tento monitor ani hernú konzolu alebo Blu-ray prehrávač.

My sme počas testov na HDMI pripojili malý externý DVB-T tuner Evolve, pomocou ktorého sme monitor premenili na malý televízor (tento tuner kúpite za cca 20 Euro a umožňuje aj nahrávanie na pripojený USB disk). Tri vstupy podstane rozšíria možnosti klasického monitoru, ktorý vd'aka tomu môžete zdiel'at' s viacerými zariadeniami.

Technológia MHL

Pre aktívnych používatel'ov rôznych mobilných zariadení ponúka táto novinka technológiu Mobile High Definition. Rozhranie MHL slúži na priame pripojenie mobilných zariadení k obrazovke s HD rozlíšením. Všetko čo vidíte na malých obrazovkách mobilu, či tabletu - videá, fotografie, mobilné hry, filmy, internet a rôzne aplikácie, môžete teraz pomocou pripojenia MHL-HDMI sledovat' aj na vel'kom monitore a zároveň ich prostredníctvom tohto portu aj nabíjat'. Potrebný je však MHL kábel, ktorý nie je súčast'ou štandardnej dodávky.

Šikovne je vymyslené prepínanie. Ak už monitor využívajú iné zariadenia pripojené k dostupným vstupom, musíte pochopitel'ne manuálne prepnút' vstup na MHL-HDMI. Po odpojení MHL kábla alebo po vypnutí mobilného zariadenia sa však funkcia MHL automaticky deaktivuje a môžete pokračovat' v práci na PC, alebo konzole. Zoznam zariadení certifikovaných pre funkciu MHL sa každým dňom rozrastá a nájdete ho na oficiálnej webovej lokalite MHL (http://www.mhlconsortium.org).

Obraz

Monitor využíva panel typu AH-IPS s podsvietením typu W-LED. Konzistentné podanie farieb vykazuje do zobrazovacieho uhla až 178° / 178° V/H. Je preto zvlášt' vhodný na využitie, pri ktorom je dôležitá vysoká farebná vernost' a konštantný jas – napríklad na úpravu fotografií, používanie grafických aplikácií a prehliadanie webu. Full HD rozlíšenie 1920×1080 s progresívnym riadkovaním poskytuje plnú paletu 16.7 milióna farieb, s jasom 250 cd/m2 a fyzickým kontrastom 1 000:1. Pochopitel'ne nechýbajú ani technológia pre dynamické vylepšovanie obrazu.

Odozva 5 ms sa môže niekomu javit' ako vysoká, no my sme ani pri dynamických scénach nepozorovali žiadne oneskorenia alebo skreslenia a preto môžeme smelo odporúčat' tento model aj pre hry alebo akčné video. Skrátka po všetkých stránkach výborný monitor pre každodenné použitie doma, či v práci.

Optimalizácia obrazu

Monitor je vybavený funkciou SmartImage Lite, ktorá ponúka predvolené nastavenia pre optimalizáciu zobrazenia rôznych typov obsahu. Na základe užívatel'om vybraného režimu stlačením ovládacieho tlačidla vie v reálnom čase prispôsobit' pre daný obraz dynamický kontrast, sýtost' farieb a ostrost'. V ponuke sú tri obrazové režimy. Režim Standard zvýrazňuje text a potláča jas pre lepšiu čitatel'nost' a eliminuje tak únavu očí. Je preto vhodný pre prácu s textom, písanie alebo čítanie dokumentov. Režim Internet ponúka živé farby pre zobrazovanie fotografií a iného obrazového záznamu. Posledný v poradí je režim Game (hra) preferujúci rýchly čas odozvy a vylepšený kontrastný pomer pre rýchlo sa meniace svetlé a tmavé schémy.

Pre samostatné nastavenie dynamického kontrastu slúži funkcia Smart Contrast, ktorá prispôsobuje podsvietenie, aby sa zobrazil ostrejší a jasnejší obraz pri videohrách a obrazových záznamoch a zároveň aj čitatel'nejší text pri kancelárskej práci. Možno tak vel'mi efektívne znížit' spotrebu monitora a okrem iného predĺžit' aj jeho životnost'.

Pre náročnejších je k dispozícii softvér SmartControl Lite, ktorý po inštalácii spustí sprievodcu a používatel'a prevedie jemným vyladením rozlíšenia, kalibráciou farieb, nastaveniami synchronizácie a nastavením bieleho bodu v rámci farebného priestoru RGB.

Ekologický aj ekonomický

Napriek 27" má monitor podl'a údajov výrobcu príkon 25,6W pri bežnej prevádzke (v pohotovostnom režime je to iba 0,5W a v režime vypnutia 0,3W). Samotný panel s technológiou AH-IPS má vel'mi široký pozorovací uhol, lepšiu reprodukciu farieb a aj rýchly čas odozvy (5ms pri meraní GtG), pri nižšej spotrebe energie ako jemu podobné displeje. Vd'aka tomu získal certifikát EnergyStar.

Verdikt

Aj vám sa zdá 24" monitor malý? A čo takto 27" monitor so skvelým dizajnom, výborným obrazom a dobrou cenou? Presne to sú totiž vlastnosti, ktoré ponúka naozaj skvelý monitor Philips 274E5QHAW/00. Za niečo kúsok nad dvesto eur je to rozhodne dobrá kúpa. A samozrejme okrem bielej je k dispozícii aj čierna verzia. V predaji je tiež model 274E5QSB, ktorý však podl'a dostupných info nemá reproduktory a preto je jeho využitie trochu obmedzenejšie. Zaujímavé je, že cena oboch modelov je vo väčšine e-shopov takmer identická.

Gabriela Nováková



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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Rush, 2013, USA/Nemecko/
Veľká Británia, 123 min

Žáner: Životopisný/
športový/dráma/akčný
Réžia: Ron Howard
Produkcia: Exclusive Media Group, Cross Creek Pictures, Imagine Entertainment, Revolution Films, Working Title Films, Egoli Tossell Film, Action Concept Film- und Stuntproduktion, Merced Media Partners
Scenár: Peter Morgan
Kamera: Anthony Dod Mantle
Hudba: Hans Zimmer
Obsadenie: Daniel Brühl, Chris Hemsworth, Alexandra Maria

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná myšlienka
+ scenár, objektívnost' príbehu
+ vynikajúci herci
+ réžia, výborné ozvučenie a kamera

- ženské postavy sú len vzorové postavy bez väčšej hĺbky



HODNOTENIE:

90%

Rivali

ISKRIACI BOJ O PRVENSTVO

Formula 1 je najznámejším motoristickým športom planéty. V prestížnom šampionáte sa stretá vášeň jazdcov, túžba vystúpiť na piedestál majstra sveta, ale aj riziko smrti. V súčasnosti je situácia podstatne miernejšia, no v minulosti ste mohli formuly bez strachu priradiť medzi pohybujúce sa samovraždné stroje. V takýchto drsných podmienkach sa odohral aj jeden z najväčších športových príbehov o rivalite. Rivali, nový film oscarového Rona Howarda rozpitváva súboj Rakúšana Nikiho Laudu a Angličana Jamesa Hunta do najmenších podrobností.

Niki Lauda (Daniel Brühl) a James Hunt (Chris Hemsworth) sa od seba už nemôžu líšiť viac. Hunt je rodený playboy a showman, ustavične v centre pozornosti a kolotoči zábavy. Jeho sok Lauda je naopak kalkulujúci, disciplinovaný a v neposlednom rade aj nesmierne zodpovedný človek, pre ktorého formuly nie sú iba obživou, ale životom. V pretekoch boli neopísateľnými rivalmi, no aký bol vlastne ich vzťah, ak opatrne odstránime vrstvu poloprávd a po rokoch nahromadených mýtov? Objavíme u nich ojedinelý druh priateľstva.

Veľa rivalských filmov vzniká väčšinou podľa zájdeného receptu stretu kladného a záporného hrdinu. Ron Howad je na príbehy podľa skutočnej udalosti majster, ako dokázal už s Apollom 13 (1995) či Čistou dušou (2001). Aj preto sú Rivali ozvláštňujúcim filmom, ktorý nechce emočne zbytočne zobrazovať teatrálny súboj. Chce ukázať vzťah dvoch protagonistov. Záporný postavu tu vlastne nenájdete. Rozprávanie príbehu sa raz orientuje na Hunta, potom na Laudu, inokedy na ich stretý. Pohľady a charaktery oboch tým pádom dostávajú toľko priestoru, koľko potrebujú.

Na plátne sa tak zachádza do najmenších aspektov postáv a každá z nich dostáva ľudskosť a adekvátnu hĺbku (za čo patrí vďaka scenáru). Týmto sa vytvára aj živná pôda pre prácu hercov Hemswortha aj Brühla. Predovšetkým druhý menovaný sa so svojou rolou Laudu doslova zžil. Prebral jeho vlastnosti od spôsobov, až po úsečný spôsob rozprávania. Hemsworthovi bola zasa rola showmana napísaná na telo. Ich dialógy pôsobia rovnakým dojmom a zasluhujú sa tak o emócie, ktoré skalní fanúšikovia F1 prežijú ešte silnejšie. Jediným, čo by sa príbehu dalo vytknúť, je jednoduchá konštrukcia a rozvoj ženských postáv.









Pre milovníkov tohto športu budú iste potešením aj občasné archívne zábery, ako aj plné precítenie diametrálne odlišnej atmosféry vtedajšieho priebehu F1. Kompromisy tu nemajú miesto - vo filme sa nadáva jedna radosť, odviazané párty sú v plnom prúde a realizmom sa nešetrí. Ron Howard v spolupráci so scenáristom Peterom Morganom z toho ťažia doslova maximum. Výprava je obrovským úspechom, najmä pri fakte, že film dostal v podstate len veľmi skromný rozpočet (38 miliónov). Pod Howardovou réžiou je využitý v najlepšej možnej miere a on sám tak dokazuje, akú pevnú má režijnú ruku. Z filmu je doslova cítiť, aký si je istý tým, čo robí. Osobitnou kategóriou je v tomto smere najmä excelentné technické zvládnutie samotných pretekov, na ktoré sa film inak veľmi nezameriava. Tie sú doslova vťahujúce, za čo je potrebné ďakovať najmä úžasnému strihu, vynikajúcemu ozvučeniu a vizuálne miestami až monumentálnej kamere (napr. daždivý pretek v Japonsku). Dopomáha aj Hans Zimmer, ktorého hudba síce občas nápadne pripomína Temného rytiera (2008), ale stále má v sebe silu a osudovosť, za ktorú sa Zimmer právom stal značkou kvality.

Rivali sú od Le Mans (1971) suverénne najúdernejším filmom z prostredia motoristických športov. V nesmierne ostro vyladenej réžii, výbornom scenári a najmä obsadení nám ukazuje jednu zo slávnych ér F1. Robí tak s citom, nefalšovaným zápalom pre látku, a tiež ukážkovo predstavuje, ako má vyzerať film podľa skutočnej udalosti. Nepotrebuje zbytočné prikrášlenia a prehnanú snahu o teatrálnosť. Vystačí si s objektívnosťou, ktorá vie chytiť za srdce. Rivali je výnimočný film, ktorý je oslavou života a ako taký poteší nielen fanúšikov F1, ale aj laikov . Pretože, koniec koncov, Rivali nie sú len o pretekoch. Už teraz očakávame aspoň pár nominácií na cenu Akadémie.

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Runner Runner, 2013, USA, 91 min

Žáner: Krimi/dráma/triler
Réžia: Brad Furman
Produkcia: Appian Way, Double Feature Movies, New Regency Pictures, Paragon Studios, Stone Village Pictures
Scenár: Brian Koppelman, David Levien
Kamera: Mauro Fiore
Hudba: Christophe Beck
Obsadenie: Justin Timberlake, Ben Affleck, Gemma Arterton,

PLUSY A MÍNUSY:

+ priamočiary rozvoj príbehu
+ Benovi Affleckovi rola Ivana sadla
+ oku lahodiace exotické prostredie

- scenár, fúrik polovičatých prvoplánových postáv
- žánrovo nedostačujúce
- obsahovo skúpe na poker ako lákadlo filmu

HODNOTENIE:

45%



Hra na Hrane

SPÁNKOVÝ HAZARD

Chcete si privyrobit' a nechce sa vám vstávat' zo stoličky? Žiaden problém. Stačí sa zapojit' do online pokru a ak ste aj bystrý je šanca, že sa nejaké peniaze budú sypat' za „nič" aj do vašej kapsy. O tomto fenoméne je nový film Brada Furmana, Hra na Hrane. Riskovat' sa pritom nebude len na plátne, ale aj v hl'adisku. Totiž, ist' na tento film do kina vás môže akurát tak uspat'.

Richie (Justin Timberlake), študent prestížnej Princetonskej univerzity, je expert v hraní pokru online. V jeden večer však príde o všetky peniaze. Neférovo. Podvedený a okradnutý sa rozhodne získat' svoje peniaze naspät' a vyráža do Kostariky. Schováva sa tam totiž sám Ivan Block (Ben Affleck), vlastník stránky, ktorá Richieho obrala o financie. Ked' sa ale k nemu dostane, Ivan ho od odplaty odradí. Radšej mu ponúkne nové pracovné miesto vo firme a prísl'ub vel'kého bohatstva. Richie ponuku prijme a začne žit' bohémskym životom. No všetko trvá len nejaký čas. O svojom šéfovi sa totiž dozvie nepríjemnú pravdu a aby toho nebolo málo, tlačí naňho aj agent FBI, ktorý chce, aby proti Ivanovi svedčil. Richie sa musí dostat' z problémov a zároveň si zachránit' vlastnú kožu.

Režisér Brad Furman nepatrí medzi osvedčených tvorcov, no jeho predošlé dva filmy dokázal udržat' v decentnom nadpriemere. Aj preto pôsobí Hra na Hrane, predovšetkým po kvalitnom Obhajcovi (2011), ako päst' na oko. Furman režijne zvláda dobre iba spád. V kombinácii so strávitel'nou dĺžkou 90 minút sa s ničím nehrá. Postavy rýchlo konajú, každá scéna si vyrozpráva svoje a doznie správnym spôsobom, chystajúc priestor pre d'alšiu. Niektoré momenty a dialógy aj decentne zaujmú, celkovo nastolené tempo nikdy neklesá. Prečo je film teda taká tragédia? Lebo je prázdny ako vyčerpaná cisterna. Finančne dobre zabezpečená produkcia umožnila exotické prostredie, ktoré zaujme oko, ale príbeh skrátka nemá čím oslovit'. Emócie nezažijete, konflikty postáv sú divákovi vzdialené a mnohé slúžia len ako krovie boja hlavných postáv.

Nedá sa tiež nespomenút' fakt, že hoci má byt' film o pokri, je ho tu žalostne málo. Aj v Casino Royale (2006), primárne akčnej bondovke, bolo toho pokru viac. Pokial' preto chcete ist' na film kvôli tejto kartovej hre, vykročíte dost' vedl'a. Hra na Hrane je totiž o rýchlom zbohatnutí a krachu, kolotoči vel'kých peňazí, ktorý sa krúti príliš rýchlo na to, aby to vydržalo dlhšie než pár mesiacov. V tom spočíva nekonzistencia filmu - láka na poker, ale v skutočnosti zobrazuje vysnívanú prácu vo firme giganta pokrového online impéria. Pri lepšom scenáristovi mohlo ist' aspoň o nadpriemerný triler. Takto je to všetko nudné a fádne, podávané v otrepanej podobe, z ktorej si nikto ponaučenie nevezme. Hladinu adrenalínu nezvýšia ani pseudo-akčné scény, ktorých remeselná stránka je definovaná najmä trasl'avou kamerou. Je to len technická hračka, ktorá má za účel zvýšit' intenzitu zážitku, no je neprehl'adná a z hl'adiska strihu zbytočná. Je škoda, že mnohí Hollywoodski tvorcovia takúto trasl'avú kameru velebia, ale nevedia túto techniku správne využit'.



Čo na prvý pohl'ad pri filme zaujme, je iste obsadenie. A hoci Hra na Hrane hýri známymi tvárami - Timberlakeom, Affleckom, Mackiem a aj čoraz viac obsadzovanou britkou Artertonovou, výborne hrá paradoxne len Ben Affleck, vo všeobecnosti známy ako slabší herec. Rola chladného vypočítavého šéfa online poker impéria mu bola napísaná na mieru. V každej scéne, v ktorej sa objaví, vie strhnút' pozornost' na seba, čo sa podpíše na chvíl'kovom zvýšení záujmu pri pozeraní. Zvyšok osadenstva má inak do tváre po celú dĺžku filmu vypálený jeden jediný výraz. Bohužial', chyba sa tentoraz zval'uje opät' na scenár, pretože inak slušní herci nemajú s čím pracovat'.

Záverečné hodnotenie

Máte radi poker? Potom sa radšej Hre na Hrane vyhnite vel'kým oblúkom. Máte radi hazard? Spravte to isté ako v prvom prípade. Chcete vidiet' film o rýchlom zbohatnutí vo firme krátkej životnosti? Len v tomto prípade možno stojí Hra na Hrane za videnie. Réžia odsýpa rýchlo a film nikam zbytočne neodbočuje. Emocionálne, herecky aj scenáristicky je ale pustinou, ktorá zaujme len výborne hrajúcim Affleckom a exotickým prostredím, ako-tak taviacim zo snímky strávitel'nejší "triler" s vcelku fajn vyriešeným zakončením. Ked' už som pri žánri je tiež dôležité spomenút' nedostatočnost'. Na triler je vo filme málo napätia, na krimi málo rafinovanosti a na drámu málo herectva. Hra na Hrane je skrátka stratou času. Oplatí sa pozerat' iba ak niekedy zažijete extrémne nudné popoludnie a zásobu dobrých filmov máte už vyčerpanú.

Jozef Andraščík







MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Gravity, USA / Velká Británie, 2013, 90 min

Režie: Alfonso Cuarón
Scénář: Alfonso Cuarón, Jonás Cuarón
Kamera: Emmanuel Lubezki
Hudba: Steven Price
Hrají: Sandra Bullock, George Clooney, Ed Harris

PLUSY A MÍNUSY:

+ fenomenální vizuální stránka
+ skvělá kamera
+ atmosféra
+ hudební doprovod Stevena Price

- slabší dějová stránka
- místy až příliš obyčejný scénář

HODNOTENIE:

90%



Gravitace

STAV BEZTÍŽE

Jsou filmy, na které se fanoušci dobré kinematografie jednoduše těší, už jen z principu, protože za nimi stojí osobitý tvůrce. Mexický režisér Alfonso Cuarón jedním z takových výrazných umělců určite je. Jeho aktuální projekt Gravitace, za kterým následuje možná poněkud zbytečně přehlížené sci-fi Potomci lidí, přitahuje zájem diváků už od doby, kdy se do hlavní mužské role počítalo s Robertem Downeym Jr. Od té doby ale snímek ušel dlouhou cestu a téměř všemi opěvovaný dorazil konečně i do české, potažmo slovenské distribuce. Jsou zvěsti o filmové události sezony skutečně pravdivé, nebo se jedná jen o nafouknutou bublinu?

Nejedná. Když už navíc James Cameron, tvůrce hned několika zásadních filmů sci-fi žánru, označí váš nový snímek za nejlepší science fiction, které bylo kdy natočené, už to většinou něco znamená. A ano, Cuarón se, i přes odklady a lehce vyšponované očekávání, jednoduše vytáhl. Nechat si ujít Gravitaci by byla rozhodně velká škoda. A to zvláště v případě, že je pro vás audiovizuální stránka tím nejdůležitějším aspektem filmu.

Překvapivě tísnivé vakuum

Co se totiž týče obrazu a zvuku, patří Gravitace k tomu nejlepšímu, co se urodilo nejen tento rok, ale i v posledních několika letech. A má to hned několik důvodů. Alfonso Cuarón totiž opět spojil síly s kameramanem Emmanuelem Lubezkim, se kterým dělal už na zmíněných Potomcích lidí nebo třeba na Mexické jízdě. Spolu však tentokrát zacházejí ještě dále, než u téměř dvacetiminutové sekvence z konce Potomků lidí, a nabízejí neopakovatelnou vizuální baladu, která místo aby se snažila si diváka podmanit rapidním střihem, dodává mu extrémně dlouhé sekvence řešené na jeden záběr. Ty však nepůsobí nikterak sebestředně či nuceně, spíše omezují zcizení postavy a vtahují diváka přímo ze sálu do vesmíru nad naší modrou planetou.

Druhý, neméně důležitý fakt, proč se filmu daří i přes poměrně jednoduchý příběh, který by vystačil na středometrážní snímek, udržet diváckou pozornost celou hodinu a půl, jsou digitální efekty. Těm se daří navodit až dechberoucí atmosféru prázdného vesmíru, kde jedna chyba může vyvolat řetězovou reakci, která má schopnost zdánlivě strnulý prostor radikálně proměnit.

Mrazivě chladný vesmír

To, čím vás ale zaručeně Gravitace odzbrojí, je kombinace neomylného režijního vedení, skvělé kamery a špičkových digitálních triků, čemuž dodává ten správný život neskutečně podmanivá hudba z pera Stevena Price. Ten, i když ve své podstatě nepřináší ničím zvlášť originální soundtrack, namíchal jednu z nejlépe padnoucích kompozic za poslední roky. Místy mrazivě distancovaný, jindy až příliš osobní, ale hlavně v důležitých momentech neskutečně emocionálně drásavý, že vás jednoduše nenechá v klidu ani na moment.













Navíc je to snímek, ve kterém Sandra Bullock, která velké části diváků leží v žaludku, předvádí pod Cuarónovým vedením obdivuhodný výkon, který by od ní málokdo čekal. Jednou z mála výtek, které bych na adresu snímku mohl vynést, je místy až příliš obyčejně se tvářící scénář. Děj sám o sobě není zase tak silně vtahující na to, aby udržel diváka dvě hodiny v tom nejvyšším tempu. Bohužel, scénář mu v některých pasážích zrovna nepomáhá, když se snaží tvářit jako další řadové sci-fi. Jako by se snažil zakrýt fakt, že tohle rozhodně není obyčejná záležitost.

To je ale jen decentní vada na kráse, které si většinu času ani nevšimnete. Gravitace je totiž snímkem, který se do kin opravdu nedostane často a k dokonalosti mu chybí jen málo. Je to filmařský zážitek, který pravého filmového fanouška utvrdí v tom, že až se bude za dlouhá léta vzpomínat na nejzásadnější filmaře našich let, Alfonso Cuarón u toho chybět nebude.

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Diana, 2013, Veľká Británia/Francúzsko/Belgicko/Švédsko/Mozambik, 108 min

Žáner: životopisný/dráma /romantický
Réžia: Oliver Hirschbiegel
Produkcia: Bontonfilm
Scenár: Stephen Jeffreys
Kamera: Rainer Klausmann
Hudba: David Holmes
Obsadenie: Naomi Watts, Naveen Andrews, Douglas Hodge

PLUSY A MÍNUSY:

+ Naomi Watts
+ niektoré scény sú natol'ko zlé, až sú smiešne

- scenár
- stopáž
- charaktery postáv

HODNOTENIE:

35%



Diana

JEDNA VEĽKÁ ZLÁTANINA

Filmy o slávnych osobnostiach sú ako kvalitný alkohol. Niekedy je lepšie ich nechať odstáť. Whisky zreje v sude, stráca svoju alkoholovú ostrosť. Postupne sa v nej rozvíjajú d'alšie chute. Tak isto aj téma princeznej Diany mala ešte ostať neotvorená. Časom by prestalo byť také pálčivé „špáranie sa" v Dianiných problémoch ohľadom kráľovskej rodiny a režisér by dostal väčšiu mieru slobody v zobrazovaní vecí tak, ako naozaj boli (alebo ako by to bolo zaujímavé pre diváka). Železo však treba kuť horúce. Whisky bola vybratá zo suda priskoro a chutí dosť príkro. Bude ju treba nariediť.

Hlavnou príčinou trpkosti je kráľovská rodina. A niet sa čomu diviť. Byť v koži princa Charlesa, film o bývalej manželke je to posledné, čo chceme vidieť. Preto sa tvorcovia filmu rozhodli netancovať po mínovom poli. Kráľovskú rodinu obišli kilometrovým oblúkom. Charlesa vo filme neuvidíme. Dianine deti, Williama a Harryho, taktiež nie. Z kráľovskej rodiny sa tak stáva neurčitý prízrak. Tušíte, že tam niekde sú, rozpráva sa o nich, ale zostávajú nehmatateľní. Príkrosť bola konečne odstránená. Alkohol sa dá bez vážnejších problémov vypiť. Len... už to akosi nie je Whiskey. Ak si odmyslíme Dianu, dostávame obyčajný milostný príbeh, ktorý sa mohol diať úplne inde, s úplne inými protagonistami.

Telá 16-ročných teenagerov

„Pri rozhovore s ňou som si uvedomil, že obraz hlúpej husy, ktorý o nej vytvorili médiá, je chybný," vyhlasuje scenárista filmu Stephen Jeffreys.

Žiaľ, predkladá nám taký istý obraz, ktorý kritizuje. Diana, v podaní Naomi Watts, je milá, ale to je asi jediné pozitívum. Na to, čo Diana zažila, pôsobia jej názory až privelmi naivne a detinsky. Niekedy sa správa banálne, inokedy je jej konanie nepochopiteľné. Lepšie na tom nie je ani druhý hlavný protagonista príbehu, Hasnat Khan (Naveen Andrews). Jeho postava je ako „rozmaznaná princeznička". Celý čas myslí len na svoje vlastné problémy, ale pozrieť sa na vec z pohľadu Diany, to mu nenapadne. Stereotypné role muža a ženy sú vo filme vymenené. Zatiaľ čo sa Diana snaží riešiť situáciu, Hasnat len vyplakáva v kúte. Ďalšie postavy filmu pôsobia ako pozadie. Sem-tam niečo povedia, avšak sú ploché a bez prepracovanejšieho charakteru.

Dianin príbeh ako všeobecne známy

Romantické príbehy majú poväčšine ten istý dejový príbeh. Stretnú sa chlapec s dievčaťom, chodia spolu (alebo aspoň k tomu smerujú), potom sa pohádajú, následne sa uzmieria. Žijú spolu šťastne až do smrti (alebo nie a príbeh končí tragicky).

Diana s Hasnatom sa spolu stretnú, pričom divák netuší, prečo si vybrala práve jeho. Nasledovne spolu chodia, vedúc patetické dialógy. Potom sa pohádajú a uzmieria. Divák sa teší, že jeho strasti čoskoro skončia. Chvíľu sa nič nedeje, aby sa mohli znova pohádať, ale tentoraz už neuzmieriť. Posledných dvadsať minút filmu britská princezná trávi na jachte s chlapom, ktorý sa len tak zjaví bez akého-koľvek súvisu s predchádzajúcim dejom. Diana zomiera. Len tak, mimo obraz, pričom logická väzba na udalosti filmu opäť neexistuje. Film končí malebnou scénou Hasnata, ktorý k miestu Dianinej smrti pokladá vence s básničkou. Scéna mala emocionálne „zaklincovať" diváka. Namiesto toho pôsobí neprirodzene, nakoľko spojitosť medzi básničkou a celým dejom filmu je slabá, skoro žiadna.

Čo sa týka kamery, nie je veľmi umelecky hodnotná, skôr divná. Mimoriadne obľúbené sú dlhé zábery kráčajúcej Diany – snímané odpredu a pre pestrosť niekedy aj odzadu. Proti dlhým záberom nič nemáme, pokiaľ majú opodstatnenie. Estetická a výpovedná hodnota Dianinho chrbta nám však neprišla vysoká.

Záverečné hodnotenie

Diana je zlý film, ktorého scenár drží pokope snáď len sila vôle. Je to jeden z tých filmov, pri ktorom úpenlivo čakáte, kedy už skončí a divíte sa, prečo ešte stále sedíte v kinosále. Film s nezvládnutým umeleckým zámerom, ktorý často končí neplánovane komicky. Ak sa chcete o Diane dozvedieť niečo viac, siahnite po inom zdroji. Výpovedná hodnota filmu je rovnako nízka ako umelecká.

Adam Schwarz



Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Ďalší diel série Assassins Creed vás zavedie do Karibiku roku 1715, ktorému vládne duch pirátstva. A práve medzi týchto lotrov a odpadlíkov spadá i váš nový hlavný hrdina, mladý a bezohľadný kapitán Edward Kenway. Otec jedného z templárskych vodcov Nathana Kenwaya a dedko mladého asasína Connora. Tento pirát si svojim bojom za slávu už vyslúžil úctu legiend kalibru Čiernofúza. Avšak boj ho vtiahol do oveľa komplikovanejších záležitostí; do prastarej vojny medzi asasínmi a templármi, práve tej vojny, ktorá môže zničiť úplne všetko.

Príbeh hry sa bude točiť okolo lode Kavka, ktorá sa stane nielen vaším domovom, ale tiež zmyslom vášho života. Loď bude potrebné vybaviť a budete musieť zohnať posádku.

Hlavné rysy:
- Prostredie karibiku roku 1715
- Preskúmajte 50 unikátnych miest, od Kingstonu po Nassau
- Staňte sa pirátskym kapitánom lode Kavka
- Lov vzácnych zvierat v neskrotných džungliach
- Bojujte navzájom alebo spolupracujte so svojimi priateľmi



1. cena PS3 Assassins Creed IV: Black Flag + soška Edwarda
2. cena PS3 Skull edícia Assassins Creed IV: Black Flag
3. cena PS3 Assassins Creed IV: Black Flag + plagát s podpismi
4. cena PC Assassins Creed IV: Black Flag + hodinky
5. cena Assassins Creed IV: Black Flag tričko + karty + kľúčenka

Súťažte na www.gamesite.sk

Playman CONQUEST entertainment funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Cloudy with a chance of meatballs 2, 2013, 96 min.

Distribuce: v ČR Falcon, v SR ITAFilm
Režie: Cody Cameron, Kris Pearn
Scénář: John Francis Daley, Jonathan M. Goldstein
Produkce: Kirk Bodyfelt
Střih: Robert Fisher Jr., Stan Webb
Hudba: Mark Mothersbaugh
Hrají: Anna Faris, Neil Patrick Harris, Terry Crews, Andy Samberg, James Caan, Bill Hader, Benjamin Bratt, Will Forte, Kristen Schaal

PLUSY A MÍNUSY:

+ jídlo ve všech směrech
+ vtip
+ opička Steve

- ne zrovna vyvedená režie
- až příliš předvídatelný děj



HODNOTENIE:

65%

Zataženo, občas trakaře 2

HAPPY MEAL V JURSKÉM PARKU

Po úspěšném prvním dílu Zataženo, občas trakaře (2009) nikdo nečekal, že bude mít film pokračování. Ovšem letos přichází do kin jeho sequel plný vědy a jídla, a to v mnohem zábavnější formě, než jste kdy mohli vidět v jakémkoliv stánku s rychlým občerstvením, a především s mnohem menší pravděpodobností zažívacích problémů. Pokud se tedy nenecháte unést a po filmu nesníte celý stánek s popcornem i s uvaděčem...

Když se v prvním díle rozhodl mladý bláznivý vědec Flint zavděčit svému okolí a ukázat jim, jak přínosná může věda být, vytvořil přístroj, který v atmosféře měnil molekuly vody na molekuly jídla, a z nebe tak pršely cheeseburgery. Všichni obyvatelé ostrova Swallow Falls, až na jeho opatrného skeptického otce, byli nadšení, dokud se přístroj nevymkl kontrole a nestvořil špagetové tornádo a potravinovou bouři, která měla zničit jeho domov. Flint však hrozbu odvrátil za pomoci svých přátel a stroj zničil. Zůstalo mu město zavalené hromadami jídla ve větších než super velikostech a v tomto okamžiku navazuje druhý díl.

Všichni obyvatelé jsou evakuováni a nastupuje uklízecí četa, aby ostrov vyklidila, a Flint dostává práci u svého idola, doktora Chestera V. Právě ten zjistí, že stroj stále funguje a mění potraviny na „potravinová zvířátka", která když se naučí plavat, zahltí celý svět. Flint se tak se svými přáteli vydá zpět na ostrov, aby přístroj definitivně zničil a tahle fauna/flóra nezničila celou zemi, protože takový tacodýl nebo burguntule... Koho zajímá, že to může někoho sežrat, když byste to nejraději sežrali sami?

Když se Flint s přáteli snaží dostat do středu ostrova k d'ábelskému přístroji, člověk se neubrání myšlence, jak zábavný může být Jurský park (1993) v animovaném provedení, protože přesně takhle to vypadá. Všechny zvířecí obdoby jídel jsou skvěle promyšlené a vystihují ty nejoblíbenější kombinace, jako cheeseburger s hranolky nebo lívance v jezeře z javorového sirupu. Pokud by si diváka výlet do země (ze které by McDonaldovské děti mohly dočista zešílet blahem) nezískal svou bohatou fantazií a propracovaností, tak má jen hlad. Hlad a chut' na cokoliv ze stánku od naproti je totiž finální pocit, který z filmu člověk má, a někteří jedinci se musí držet, aby tajně nepojídali popcorn ze země v kině. A pokud člověka nenadchne ani malá oživlá jahoda s ručičkama a nožičkama, která při leknutí vypustí trochu marmelády, asi odrostl animovaným filmům.



Ovšem pokud bychom byli upřímní, stejně jako měl první díl trochu otřelý děj a příběh, tak druhý díl už nemá cenu nazývat ani otřelým. Změna na pozici režie i scenáristů je velmi znát, přestože se pánové snaží vytěžit z filmu, co se dá, a nad animátory jistě stáli s bičem jako krutí plantážníci. Ovšem je docela znát, že pro Krise Pearna je tento film režijním debutem, a ani režisér animovaných Loveckých sezón, Cody Cameron, nepřinesl filmu nic výrazného.



O to víc se scenáristé John Francis Daley a Jonathan M. Goldstein snažili vměstnat do filmu co nejvíce gagů, dvojsmyslů a vtipných narážek na katastrofické filmy a co víc, i přes předvídatelnost právě díky tomuhle má film spád a díky jídlu si člověk tu potenciální hrozbu nudy nepřipouští. Kdyby o něco víc pracovali s funkcí těch potravinových tvorů a nevytvořili z toho jen vyhlídkovou jízdu fast foodovým menu, jistě by si člověk nepřišel jako na dalším turistickém pochodu á la Pán prstenů (2001), kde Flint/Frodo musí do středu hory uprostřed Swallow Falls/Mordoru vhodit pamět'ovou kartu/prsten, aby zlo neovládlo svět. Ovšem kdo z jeho okolí je nevyzpytatelný průvodce/Glum, tot' otázka. Milovník prvního dílu může být trochu zklamaný, ale i tak má film své kvality a milovníci jídla si ho zamilují.

Veronika Cholastová



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Česko/Slovensko, 2013, 93 min.

Žáner: Dráma / Psychologický
Réžia: Zdeněk Tyc
Scenár: Markéta Bidlasová, Zdeněk Tyc
Kamera: Patrik Hoznauer
Hudba: Leoš Janáček, Zdeněk Král
Hrajú: Petra Špalková, Tat'jana Medvecká, Jiří Schmitzer, Marek Němec

PLUSY A MÍNUSY:

\+ herecké výkony
\+ nejednoznačnost'
\+ hudba
\+ autenticita

\- narúšanie komornosti snímku
\- príliš dejových rovín

HODNOTENIE:

86%



Ako nikdy

SILA INTERPRETÁCIE

Vladimír (Jiří Schmitzer) zostarol, plný zlosti a pocitu krivdy leží na lôžku a očakáva blízku smrť. Zákerná rakovina napriek poctivému užívaniu liekov neustupuje. Koniec je nezvrátitel'ný, otázkou je len, v ktorom momente príde. Môže sa l'udská duša prostredníctvom zmeny k lepšiemu tesne pred odchodom z pozemského sveta očistiť?

Zdeněk Tyc nám so svojím najnovším filmom prináša omnoho viac, ako len prázdny pohl'ad na zomieranie. Počas filmu, ale aj po ňom, sa vnímavému divákovi v hlave rozostrie pestrá škála otázok, odpovede však musí nájst' v sebe. Vidiecky dom hostí obyvatel'ov, ktorí majú svojimi mentálnymi bariérami, odt'ažitost'ou, ale aj nehynúcou vytrvalost'ou a obetavost'ou bližšie k skutočnému človeku z mäsa a kostí ako mnoho iných filmových postáv. Súčasný život, ktorý prezentuje oddaná Karla (Petra Spalková), narušuje ozvena starých časov v podobe starostlivej Jaruny, bývalej milenky, ktorá sa naúkor vlastnej rodiny stará o Vladimírove pohodlie. Vzt'ah medzi ženami iskrí, každá z nich si chce ulúpit' väčšie miesto v mužovom srdci, ako jej skutočne patrí.

Vladimír je bývalý pedagóg a umelec pre vlastné potešenie. So zhoršujúcim sa zdravotným stavom však nie je schopný d'alej mal'ovat'. Vyjadrenie sa pomocou štetca celý život kládol na prvé miesto, pričom medzil'udské vzt'ahy a rodina šli bokom. Vladimír kedysi so svojou prvou manželkou splodil diet'a, syna (Marek Němec), ktorý však nechce mat' s otcom nič spoločné. Ked' je však nutný jeho podpis, ktorý by obe ženy oprávňoval odviest' si Vladimíra z nemocnice, ich cesty sa opät' raz pretnú a začne sa rozohrávat' vypätý štvoruholník emócii, z ktorých sála chlad a autenticita l'udskej povahy.



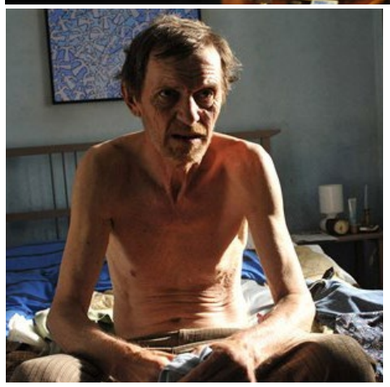












Počas sledovania filmu pred nás režisér predkladá zábery, ktoré sú čisto metaforické a na prvý pohl'ad nedôležité. Tie však nemajú za úlohu len umelo natiahnut' dej a unudit' diváka. Nesú v sebe posolstvá a reflexiu situácií, ktoré pozorujeme na plátne zvyšok času. Je pritom len na samotnom divákovi, ako zábery dešifruje, akú interpretáciu pre daný obraz zvolí. Ako príklad použijem scény s budíkom, ked' v prvej fáze vyhodenie tikajúceho narušitel'a spánku môže predstavovat' samotné odmietanie toku času, ktorý sa nevyspytatel'ne spája s Vladimírovou smrt'ou. O niečo neskôr prichádza Jarunina vnučka, aby do domu priniesla kus nevinnosti a čistoty, ktorá každému z prítomných tak urgentne chýba. Na malý moment, akoby namiesto zúrivého boja, čas jednoducho vymazala z mysle človeka. Pre Tycové zobrazenie tejto myšlienky mohlo slúžit' práve odhodenie budíka vnučkou do jamky mimo dosah ostatných. Opísané scény pritom nie sú vo filme ojedinelé. Je len na nás, či sa pokúsime dešifrovat' hádanku v nich ukrytú, alebo budeme dej pozorovat' bezmyšlienkovito. V druhom prípade však môžeme onedlho pocítit' otrávenost' z rozvláčnosti rozprávania.

Pri uvažovaní nad zobrazovanými vzt'ahmi medzi dvoma ženami, ženami a Vladimírom či otcom a synom spozorujeme množstvo podobností so vzt'ahmi, ktoré sú nám blízke zo skutočného života. Prostredie ateliéru v spojení s dokresl'ujúcou, excentrickou hudbou vytvára „artový" dojem, ktorý však pôsobí domácky a uveritel'ne. V prostredí domu je neustále prítomná smrt', povinnost' stát' pri umierajúcom až do poslednej chvíle, bezmocnost', no i vel'ká dávka hnevu, často na celý svet. Nedostatok pozitívnych emócií či okamihov pôsobí až skl'učujúcim dojmom, spoločne so smrt'ou Vladimíra prichádza úl'ava jednak pre postavy, jednak pre diváka. Komorná snímka plná metaforických obrazov pre aktívneho diváka ponúka množstvo podnetov k zamysleniu sa a rezonuje v hlave i po odchode z kina.

Matúš Slamka

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Crazy Joe, 2013, 100 min.

Distribuce: pro ČR Intersonic
Režie: Steven Knight
Scénář: Steven Knight
Produkce: Guy Heeley, Paul Webster
Kamera: Chris Menges
Střih: Valerio Bonelli
Hudba: Dario Marianelli
Hrají: Jason Statham, Agata Buzek, Vicky McClure, Benedict Wong, Christian Brassington, Lee Asquith-Coe, Andrew Ellis, David Bradley

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsazení
+ hudba
+ jiný, ale skvělý Statham

- pár dějově zbytečných scén
- sice funkční, ale úsměvná postava jeptišky

HODNOTENIE:

75%



Crazy Joe

DRSŇÁK VE SLUŽBÁCH ROSAMUNDE PILCHER

Každý zná Jasona Stathama jako toho svalnatého herce z hollywoodských akčních filmů s dobrou pravačkou, ale málokdo ho viděl v dramatu, které zkoumá lidské svědomí. Crazy Joe (2013) je trochu akčním, ale více psychologickým thrillerem od režiséra Stevena Knighta, který si podal klasický příběh po svém a právě Jasona Stathama ukazuje i v jiné rovině než jen se zatnutými svaly.

Steven Knight je převážně scenárista, až v letošním roce se svoji práci rozhodl i zrežírovat. Jeho specialitou jsou témata emigrace, násilí, zločinu, podsvětí a odvrácená tvář velkoměst. Tenhle rukopis je patrný z jeho scénářů k filmům jako Špína Londýna (2002) nebo Východní přísliby (2007), kde se věnoval právě této tematice. Přesně tohle je i náplní filmu Crazy Joe, ale nejedná se o akční film, i když se to z počátku tak může zdát, a už vůbec se nejedná o dalšího Kmotra (1972), spíše jde o psychologické drama a překvapivě o rozvoj zapomenutého hereckého potenciálu Jasona Stathama.

Statham zde hraje vojáka na útěku, který nejenže má pykat za své zločiny a špatné skutky, on už za ně sám pyká v zapadlé uličce Londýna jako bezdomovec. Zpytuje své svědomí a upíná se k jednomu světlému bodu, ve kterém vidí svoji naději na spásu, zásadní zlom přijde v okamžiku, kdy mu pouliční „výběrčí daní" tento středobod vezmou a Statham alias Joey Jones je donucen jednat. Snaží se vytlouct klín klínem tím, že špatné činy nahradí dalšími špatnými činy s nadějí, že výsledek bude pozitivním přínosem. Zde přichází na řadu romantika jako vyrvaná ze spárů červené knihovny, kdy ho podporuje a skoro za ruku vede na oko nevinná jeptiška Cristina (Agata Buzek).

Právě Agata Buzek zde nepůsobí jako klasická femme fatale, jak tomu bývá v akčních filmech, ale je zde tak velkým





ztělesněním dobra, že nebýt jejích až příliš lidských přání a prohřešků, byla by ztělesněným andělem naděje. Oba si dělají vzájemně berličky a přejí si šťastný konec, přestože v životě ani jeden z nich nebyl svatý. Právě jejich hříchy je spojují a v průběhu filmu jsou díky jejich vzájemné rostoucí důvěře pomalu odhalovány důvody, proč si oba zvolili svou vlastní cestu. Přestože je jak téma filmu, tak příběh jeptišky více než klišé a vidět jej můžeme v každém druhém románu pro ženy, právě tady jde o velmi funkční klišé, které opravdu není jen pro dámy, a jestli jen jeptiška donutí Stathama k úsměvu nebo slze, tak sem s nimi v houfech, protože právě tohle chceme vidět.

Statham už se začínal ztrácet mezi tituly akčních bijáků, kde naběhl se samopalem, utrousil pár hlášek během skolení podobně drsného protivníka a zase šel. Ještě pár takových filmů a jeho poker faců a nemusely by se další akční filmy točit. Crazy Joe je v tomhle tak osvěžující, přestože není nijak optimistickým filmem, spíš naopak. Jason Statham zde už jen ze zvyku profackuje pár záporáků a většinu času ho vidíme přemýšlet nad svým místem na světě a smyslem jeho života. Velmi neobvyklý obrázek, ale velmi sympatický.

Právě Steven Knight tady vyfackoval ze Stathama jeden z jeho nejlepších hereckých výkonů a Agata Buzek byla další velmi dobrou volbou, stejně jako volba skladatele. Italský skladatel Dario Marianelli je znám především pro skvělou hudbu k filmům Pýcha a předsudek (2006), Pokání (2008) a Anna Karenina (2013), byl dvakrát nominován na cenu Oscar a jeho hudba se k tomuto filmu opravdu velmi hodí a tvoří právě ten hlubší osobitý podkres a niternější emoční rovinu.







Najdou se lidé, kteří v tomhle filmu nic moc neuvidí, ale jde tam vidět víc než dost, něco s sebou přináší a dost si bere. Neukazuje Londýn jen jako turistickou atrakci a Statham jako svalnatého akčního hrdinu, spíše naopak. Tento film má bezesporu své kvality a snad takových netradičních stathamovských filmů bude víc.

Veronika Cholastová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

This is the End, USA, 2013, 107 min

Režie: Seth Rogen, Evan Goldberg
Scénář: Seth Rogen, Evan Goldberg
Kamera: Brandon Trost
Hudba: Henry Jackman
Hrají: James Franco, Jason Segel, Jonah Hill, Seth Rogen, Michael Cera, Paul Rudd, Emma Watson, Jay Baruchel,

PLUSY A MÍNUSY:

+ osobnosti
+ šílenost
+ humor
+ sebeparodie

- momenty, které jsou over-the-top i na takovýto snímek
- digitální triky
- klišé
- šablonovitost tematického humoru

HODNOTENIE:

75%







Apokalypsa v Hollywoodu

HOLLYWOOD V PLAMENECH

Komedie jsou poměrně obtížným materiálem. Vyhladit tu hranici mezi trapností a zábavou je někdy docela tvrdý oříšek a spousta komedií na tomto pohoří. Co se ale stane, když se na tuhle hranici přestane hledět, sejde se několik komediálních hvězd v jednom snímku, kde hrají sami sebe, a místo klasické komediální zápletky se postaví samotné apokalypse? Stane se to, že se do kin dostane jedna z nejšílenějších jízd poslední doby.

Seth Rogen, James Franco, Jonah Hill nebo Danny R. McBride patří k tvářím komedie posledních let, o tom není sporu. Můžete je milovat, nebo nenávidět, nicméně každý z nich má bezpochyby ve své filmografii alespoň jeden zábavný snímek nebo seriál. Spolu s dalšími osobnostmi nejen filmového průmyslu si ale pro svůj další projekt vybrali něco trochu speciálního. Hrají totiž sami sebe, a aby toho nebylo málo, proti sobě si postaví rovnou soudný den. Myslíte, že to zní jako naprostá šílenost? Nejste daleko od pravdy.

Party u Franca

Rogen s Evanem Goldbergem, kteří napsali a zrežírovali tuhle záležitost, totiž přináší do kin naprosto nečekaně nekorektní komedii, která sice v mnoha ohledech možná spoléhá až příliš na zažité konvence a opakování těch již nespočetněkrát použitých žánrových berliček, ovšem na druhé straně provádí gymnastický cvik, který by se dal popsat nejlépe jako skok ze skály bez jistého dopadu. Je totiž především na divácích, zda se dokážou na humor a tempo snímku naladit, nebo budou po několika minutách znechucení odcházet. Hlavní pointou Apokalypsy v Hollywoodu je totiž to, že si ze sebe všichni zúčastnění dělají doslova prdel, a to jednoduše proto, že jim na to někdo dal peníze. O nic moc víc tu nejde. Je tu sice ta záležitost s koncem světa, nicméně to není tak úplně důležité. Můžete tu tak potkat Rihannu, která fackuje fetujícího Michaela Ceru, nebo třeba Channinga Tatuma, jak to dostává do rektálních partií. Meze se tu prostě nekladou. Tohle je konec světa a jde jen o to přežít a dobře se pobavit.

Zastaví se i Hermiona

Každá mince má však dvě strany. Na jedné straně tvůrci přináší svým fanouškům přesně to, co se od nich čeká, tedy jízdu na plný plyn zahnanou tentokráte až do absurdních tvarů, při které tečou odkazy na jejich předešlá díla a tělní tekutiny proudem, na druhé straně vynikají o to více obvyklé problémy těchto komedií, jako kýčovitost, nucenost, trapnost a křečovitost. Zvláště když zpracování nepatří ani zdaleka k tomu nejlepšímu, a spíše než kdovíjaké dílo to až mnohdy připomíná amatérský snímek, do kterého se někomu čirou náhodou podařilo sehnat zástup známých tváří.

Ono je vlastně těžké na adresu tohoto snímku něco seriózně psát. Vše se odvíjí především od toho, zda jste ochotni se naladit na vlnu buranského, hrubého a absurdního humoru, a přitom jste ochotni pominout lpění na potřebě Američanům dopřát si i nějakou porci toho nevybíravého humoru využívajícího všemožné tělní tekutiny. Apokalypsa v Hollywoodu má totiž co nabídnout. Naprosto šílená věc, u které budete poměrně často jen kroutit hlavou a smát se tomu, že je to vlastně tak moc blbé, až je to dobré. A i když snímek má kolísavé kvality a nepatří mezi ty úplně ideálně natočené, jedno mu upřít nelze. Tohle zase jen tak neuvidíte.

Lukáš Plaček



RÁDIO EXPRES topky.sk GOLD MAN refresher.sk CinemArt BARRACUDA MOVIE

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

The Internship, USA, 2013, 119 min

Žáner: Komédia
Režie: Shawn Levy
Scénář: Vince Vaughn
Kamera: Jonathan Brown
Hudba: Christophe Beck
Hrají: Owen Wilson, Vince Vaughn, Rose Byrne, Will Ferrell, Dylan O'Brien, Joanna Garcia Swisher, Tobit Raphael, Aasif Mandvi, Max Minghella, Rob Riggle, Josh Gad, Jessica Szohr, Tiya Sircar, Anna Enger, Josh Brener, Troy Faruk, John Goodman, Gary Anthony Williams, B. J. Novak, Shawn Levy

Na recenziu poskytol:
Bonton Film

PLUSY A MÍNUSY:

+ konflikt generací
+ občas dobře mířený humor
+ pro fanoušky téhle dvojky trocha nostalgie

- příliš podle šablony
- stereotypy a klišé
- scénář

HODNOTENIE:
60%



Stážisti

GOOGLE KAM SE PODÍVÁŠ

Skvadra amerických komediálních herců Frat pack už má svá nejlepší léta téměř jistojistě za sebou. Nejen, že už parta kolem Bena Stillera a Willa Ferrella spolu netočí filmy v takové frekvenci jako před lety, jejich kvalita už také není to, co bývala. Jejich zatím poslední snímek, Sousedská hlídka z konce minulého roku, navíc dopadl více než tragicky. Než se ale v prosinci pokusí napravit reputaci pokračováním legendárného Zprávaře, na Bluray a DVD přichází jiný jejich snímek - Stážisti, který se podíval během léta i do českých kin. Stojí tahle komedie za to, nebo jsme dostali další důkaz o tom, že komediálním jistotám už nejspíše došel dech?

Od snímku Nesvatbovi už uplynulo osm let a tak se není čemu divit, že se Owen Wilson a Vince Vaughn pokusili po letech opět spojit síly. Přeci jen jejich svatební komedie patří k tomu nejlepšímu, co oba ve své filmografii za poslední roky mají, a tak by byla škoda jejich parádní chemii znovu nevyužít. A to i když se má jednat o komedii, která stojí téměř výhradně na jedné z největších počítačových firem, která existuje.

Stážisti jsou totiž, více než čímkoliv jiným, jednou velkou, možná až megalomanskou reklamou na Google. To má samozřejmě své pro a proti. Prostory internetového giganta jsou pro komediální taškařici o konfliktu generací možná vhodnějším kolbištěm, než by se mohlo zdát. Přeci jen, nástroje této firmy jsou pro drtivou většinu lidí využívajících internet součástí běžného života, at' už jste teenager, třicátník, nebo se vám blíží důchod. Všeho moc ale často škodí, a to je i případ chlapců a děvčat ze stáže.

Google šablony

Občas totiž ono lpění na Google tomhle a Google tamtom působí už jako příliš očividné strkání propagačních plakátů divákovi do obličeje. Nejspíše to patří k tomu, když děláte snímek o téhle firmě, v jejím sídle a s účastí některých jejích zaměstnanců, to ovšem neznamená, že to není otravné. Naneštěstí je tu jedna věc, která je ještě daleko otravnější, a tou je





mnohdy až neskutečné bazírování na stereotypních žánrových strukturách a archetypech. Oba titulní představitelé mají sice stále charisma a ve svých rolích jednoznačně fungují, jsou ale momenty, které nedokážou prodat ani takhle zažité ikony současné americké komedie. A že jich není ve Stážistech málo.

Film se snaží být onou zábavnou, nevázanou komedií pro všechny věkové kategorie a zároveň předat jisté poselství o tom, že nic není vždy úplně ztraceno. Což funguje, ovšem je to materiál, který tu byl už mnohokrát a mnohokrát bude. A to i bez těch strašně vynucených pasáží, které se snaží divákovi tak moc film prodat, až si připadáte jako na předváděcí akci pro důchodce. Takhle je to jednoduše cílený konstrukt s jediným cílem zaujmout diváka naprosto maximálně za použití co nejméně invence.

Online on line

Na druhou stranu, i když je snímek vykreslen bez jediného nápaditého zvratu a snaží se o emocionální vydírání hned několikrát za ty necelé dvě hodiny, co trvá, nevadilo mi to natolik, abych svoji pozornost odvrátil jinam. Tihle dva herci se obklopili omladinou, ale v čirém jádru jim pořád tepe ten správný „Frat packovský" základ. Jejich filmy nikdy nebudou nějakou vrcholnou kinematografií, ovšem pokud se naladíte na správnou vlnu, užijete si jejich humor někdy i za hranicemi vyložené trapnosti. Když se navíc dostaví na pár minut i Will Ferrell, člověk nemá problém si s menší nostalgií užít zbytek filmu, at' už jsou jeho chyby, jaké jsou.



V konečném pohledu nejsou Stážisti ničím jiným než takovou malou komedií uvnitř reklamy na jeden internetový vyhledávač, ze kterého se stal symbol internetu. Není objevná, není originální, a už vůbec není bezchybná. I přes vydatnou porci vykonstruovaných situací a momentů založených vyloženě na rasových a společenských stereotypech, funguje film na podobných principech, na kterých parta okolo Saturday Night Live fungovala v podstatě vždy. Zub času je sice neúprosný a chlapcům už to hbité kličkování mezi absurditou, trapností a humorem nejde tak obratně jako dříve, avšak na odpis rozhodně nejsou.



Pokud se rozhodnete strávit večer ve společnosti filmu Stážisti na Bluray, na disku na vás čeká film ve standardní zvukové kvalitě v deseti jazykových verzích, a to jak v normální, tak v necenzurované rozšířené verzi. Kromě komentáře Vince Vaughna a režiséra Shawna Levyho vás na disku čekají vynechané scény a dokument z natáčení. V distribuci společnosti Bonton vychází DVD a Bluray 20. listopadu.

Lukáš Placek

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

R.I.P.D, USA, 2013, 96 min

Režie: Robert Schwentke
Předloha: Peter M. Lenkov (kniha)
Scénář: Phil Hay, Matt Manfredi
Kamera: Alwin H. Kuchler
Hudba: Christophe Beck
Hrají: Ryan Reynolds, Jeff Bridges, Kevin Bacon, Robert Knepper, Mary-Louise Parker, Stephanie Szostak, James Hong, Devin Ratray, Mike O'Malley, Marisa Miller, Daniel Lowney, Robert Masiello, Morgane Slemp, Zoe Aggeliki

Na recenziu poskytol:
Bonton Film

PLUSY A MÍNUSY:

+ pokusy o neobyčejnou kameru
+ místy silně přehrávající Jeff Bridges

- pokusy o neobyčejnou kameru
- digitální efekty
- scénář
- režie

HODNOTENIE:

35%



URNA: Útvar Rozhodně Neživých Agentů

NE VŠEM JE ZEMĚ LEHKÁ...

Komiksové adaptace jsou tím nejvýnosnějším byznysem v současném Hollywoodu, o tom není pochyb. Není se proto čemu divit, že se jich v kině objevuje čím dál více. S kvalitami adaptací to bývá již trochu na povážení. Zatímco totiž Marvel se svým pomalu se rozšiřujícím univerzem boduje na všech frontách, s konkurencí to již tak slavné není. Pár více než slušných adaptací se sice jednou za čas objeví, avšak daleko více je tu těch průměrných a podprůměrných. Tuto ne zrovna lichotivou bilanci se tak měla letos v létě pokoušet napravit R.I.P.D. – URNA: Útvar Rozhodně Neživých Agentů. Zaujala ovšem tahle komiksová komedie něčím víc než jen poněkud neobvykle dlouhým českým a slovenským distribučním názvem?

Na svědomí ji dostal režisér snímku RED Robert Schwentke. Ten místo toho, aby se podílel na pokračování akčního spektáklu s akčními hvězdami v důchodu, rozhodl se věnovat poměrně ambiciózní adaptací komiksu R. I. P. Department. Ten se soustředí na speciální policejní složku bývalých policistů, kteří přišli o život během výkonu služby. Místo toho, aby po své smrti byli postaveni před poslední soud, byli rekrutováni do řad této policejní složky. Jejich úkolem je ochraňovat svět před hrozbou nemrtvých, kteří se ukrývají před svým osudem na zemi. Hlavní hrdina Nick (Ryan Reynolds) byl právě rekrutován poté, co ho jeho bývalý part'ák střelil do zad. Zatímco se sžívá se svou odlišnou formou existence, se svým novým part'ákem Roycephusem (Jeff Bridges) odhalují komplot, který má vyvolat doslova apokalypsu na Zemi. Skupina nemrtvých chce totiž pomocí pradávného artefaktu vytvořit portál, díky němuž se všichni mrtví vrátí zpět a ovládnou naši planetu.

Rest in pieces

Potenciál pro oddychovou podívanou ne nepodobnou konkurenčním Mužům v černém se však nedaří naplnit ani z části. Schwentkemu se totiž snímek





doslova rozpadl pod rukama. Je možná nasnadě ptát se, jakou vinu na tom mělo nařízené zásahy studia, ovšem výsledný kus, který se dostal do distribuce, je bohužel něčím poměrně tragickým. Má to samozřejmě mnoho důvodů. Tím asi nejvíce očividným je až příliš tuctový a ve své podstatě ničím nezajímavý scénář. Postavy proplouvají kýčovitým, stereotypy naplněným příběhem, který spoléhá převážně na otřepaná klišé a v konečném výsledku tak působí příběhová stránka R.I.P.D. – URNA: Útvar Rozhodně Neživých Agentů jako vyloženě odfláknutá a uspěchaná laciná náhražka za nový díl Mužů v černém. Podobností je mnoho, avšak na rozdíl od agentů v černých oblecích se nemrtvým policistům nedaří dostatečně vtáhnout diváka do děje, a ten místo zábavy nachází jen nudu, zdlouhavý a předvídatelný vývoj děje a v mnoha fázích vyloženou absenci humoru.

Díky tomu pak ještě o něco více vyniká hodně slabé zpracování. R.I.P.D. – URNA: Útvar Rozhodně Neživých Agentů byla pořízena za 130 milionů, což je rozpočet většiny obyčejných blockbusterů, tedy poměrně solidní finanční základ. Bohužel snímek vypadá, jako by byl pořízen za daleko méně. Digitální triky vypadají slušně řečeno odpudivě a, budu se opakovat, ale lacině. To někdy až do takové míry, že to i v do extrému zahnaných mezích, ve kterých film operuje, působí hodně nepříjemně a hloupě.

Kdo jinému jámu kopá

Bohužel všechno doslova pohřbívá rádoby osobitá kamera. Schwentke se svým kameramanem Alwinem H. Kuchlerem (Hanna, Sunshine) se totiž snaží předvést poměrně neobvyklé zpracování, kde na klasické snímání děje a postav občas roubují neobyčejné záběry, které místy připomínají poetiku videoher spíše než klasického akčního filmu. Bohužel, těch pár případů, kdy je tento pokus o invenci příjemnou změnou, je doslova zadupáno do země množstvím případů, kdy tohle prostě nefunguje. Nejen, že to působí rušivě, ve většině případů se to ani nehodí a působí to opět lacině.





Jednoduše řečeno, Robert Schwentke to prohrál na plné čáře. Na papíře rozhodně zajímavý projekt, který navíc dostal ne zrovna špatné obsazení, končí jako jedno z největších zklamání letošní sezony. Celý text má jednoho společného jmenovatele a tím je lacinost. Bohužel to je právě to jedno slovo, kterým by se dal popsat celý film. Relativně zbytečnou a nudnou podívanou nezachrání ani ve svých světlých momentech přehrávající Jeff Bridges, který si roli očividně užívá. To se bohužel nedá moc říci o divákovi.

Na Bluray, které je dostupné v Čechách i na Slovensku od 20. listopadu, najdete, kromě více jak hodinu a půl dlouhého filmu v 5.1 kvalitě jak v české, tak originální verzi, také slušnou řádku bonusů. Kromě klasických vynechaných a alternativních záběrů také nepovedené záběry a hned několik filmů o filmu, které se zaobírají hned několika aspekty snímku, především specifiky světa, který se tvůrci ve filmu snaží oživit, a také dokument o převodu komiksu do jeho filmové podoby.

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

La Migliore offerta, Itálie, 2013, 124 min

Režie: Giuseppe Tornatore
Scénář: Giuseppe Tornatore
Kamera: Fabio Zamarion
Hudba: Ennio Morricone
Hrají: Geoffrey Rush, Jim Sturgess, Sylvia Hoeks, Donald Sutherland, Liya Kebede, Philip Jackson, Dermot Crowley, Brigitte Christensen, Kiruna Stamell

PLUSY A MÍNUSY:

+ perfektní herecké obsazení
+ kamera
+ scénář
+ hudba Ennia Morriconeho

- slabší druhá polovina
- pár menších zádrhelů

HODNOTENIE:
80%



Nejvyšší nabídka

LÁSKA K UMĚNÍ

Giuseppe Tornatore je talent. Režisér ověnčený cenami sice nemá za svou kariéru příliš velkou řádku filmů ve své filmografii, ovšem když už s dalším snímkem přijde, stojí to většinou za to. A nejinak je tomu i u snímku Nejvyšší nabídka, se kterým je od 12. září také v českých kinech. Dáte příběhu stárnoucího znalce umění a starožitností šanci?

Mě osobně si Tornatore získal především skvělým, nicméně trochu pozapomenutým snímkem Legenda o „1900", ve které mísil osobní drama s romancí na pozadí dobové atmosféry a hudby. A ve svém novém počinu se k podobné kombinaci vrací.

Ve filmu Nejvyšší nabídka odkrývá příběh uznávaného znalce umění Virgila Oldmana (Geoffrey Rush), jehož životní zásady a stereotyp se pomalu rozpadají, když začne soucítit s jednou ze svých zákaznic, podivnou Claire Ibbetsovou (Sylvia Hoeks), která si k němu dovoluje víc, než by bylo k muži jeho postavení vhodné. Tam, kde by ale každé další romantické drama končilo, se Nejvyšší nabídka teprve rozjíždí.

Nejvyšší nabídka vyhrává

I když se totiž jedná z velké části o romanci na pozadí připravované aukce zděděného majetku, Tornatore z příběhu dokáže vykouzlit daleko více než jen další romantický film se špetkou vkusu. A má pro to hned několik pádných důvodů. Tím prvním je výborné zpracování, kterému vévodí skvělá kamera Fabia Zamariona. Minimálně během první poloviny je to poměrně neobyčejný zážitek, který umocňuje největší klasik filmové hudby, Ennio Morricone svou hudbou. Ten i ve svých 84 letech přináší neskutečně objemný a podmanivý hudební podkres, který se nemá ani v nejmenším problém prosadit po boku jeho největších děl.

Je to ale herecké obsazení, které dělá z Nejvyšší nabídky něco jedinečného. I přespoměrně skromné množství důležitých postav v příběhu má každá z nich nezaměnitelný charakter, což platí především pro hlavního hrdinu. Geoffrey Rush ožívá jako Virgil Oldman naprosto přesvědčivě, čímž diváky naplno vtahuje do svého osudu. Emocionální horskou dráhu diváci prožívají společně s ním, zatímco je Tornatore provází uměleckou analýzou vztahu dvou neobyčejných lidí na pozadí toho největšího malířského umění.

Láska je jako umění

I přes délku něco málo přes dvě hodiny tak díky tomu snímek neztrácí svůj zápal. A to i přesto, že se Tornatoremu nedaří udržet tu až téměř dokonalou vybroušenost uměleckého díla, jakou předvádí v první polovině. Je to totiž nápaditý scénář, který jej nakonec zachrání od kvalitativního propadu a nenechá po slabší druhé půli hořkou pachuť. A tak i když vás snímek donutí až k slzám, uvědomíte si stejně jako hlavní hrdina, že i v nedokonalosti je krása.

V době, kdy velké blockbustery vyklízejí kina a umělecky hodnotnější snímky začínají přicházet do kin, aby stihly oscarovou sezonu, je Nejvyšší nabídka přesně tím filmem, na který si zajít do kina.

Romantické drama bez přílišné autorské vyhraněnosti, perfektní herecké výkony, podmanivý hudební podkres a osobitá vizuální stránka. Je snad potřeba dodávat něco více? Italský režisér tak opět potvrdil svoji pověst jedinečného tvůrce. Pokud sháníte, na co večer zajít v páru do kina, těžko budete hledat v současné programové nabídce ideálnější volbu.

Lukáš Plaček



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Un monstre à Paris, 2011, 90 min

Režie: Bibo Bergeron
Scénář: Bibo Bergeron, Stéphane Kazandjian
Produkce: Luc Besson
Střih: Pascal Chevé
Hudba: Mathieu Chedid
Hrají: Vanessa Paradis, Catherine O'Hara, Danny Huston, Adam Goldberg, Jay Harrington, Bob Balaban, Bruno Salomone

Na recenziu poskytol:
Hollywood Classic Entertainment

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ specifická animace
+ příběh
+ „Příběh blechy"

- nevzrušující
- nepříliš zábavné
- monotónní vyprávění

HODNOTENIE:

65%



Příšerka v Paříži

CHYŤTE SI SVOU BLECHU!

Bibo Bergeron se snaží zbořit další mýty o zvířatech. Po Příběhu žraloka (2004), kde byl hlavní hrdina citlivý žralok vegetarián a milovník přírody, nám představuje nový příběh Příšerka v Paříži (2011) o roztomilé a neškodné bleše, která se stane nejlepším věrným přítelem člověka a nepotřebuje k tomu ani psa.

Příšerka v Paříži je jedním z mála francouzských animovaných filmů, které vzniknou ve velké konkurenci megalomanských amerických studií, a na rozdíl od nich si nechává svoji poetiku, kouzlo a vizáž. Nečekejte dalšího Iluzionistu (2010), přestože nesou společné prvky francouzské animace a vlastního pohledu na ni. Čekejte malou lekci historie francouzského filmu, kouzlo Paříže, spoustu romantických pohledů a květiny.

Právě v Paříži se totiž odehrává příběh z let 1910. Krásnou starou Paříž trápí déšť a zvedající se břeh řeky Seiny. Emile a Raoul zapříčiní katastrofu ve vědecké laboratoři, která dá vzniknout monstru, jež trápí občany Paříže. Příšerka v podobě obrovské zmatené blechy se tak dostane až ke dveřím kabaretu, kde se jí ujme tamější hvězda Lucille, o kterou usiluje komisař Maynott. Tento muž je pro svou kariéru ochoten i tu rozvodněnou řeku vypít nebo blechu překousnout, jen aby dosáhl povýšení. Koho zajímá, že je blecha vlastně jen chudák zmatené zvíře toužící po troše lidské lásky, která má jen tak mimochodem skvělý hlas a zpívá jako Sean Lennon? (Ano, trefa! Mluvíme o synu Johna Lennona.) Dohromady se zpívající Lucille s hlasem zpěvačky Vannesy Paradis tvoří oba skvělý duet a, co si budeme povídat, poskakující blecha drnkající na kytaru je prostě kouzelná.



Příběh nás nutí neodsuzovat žádného tvora pro jeho společenské označení a už ted' je mi líto rodičů, kteří po tomhle snímku budou vysvětlovat svým potomkům, že blechu k Vánocům opravdu nedostanou. Nejsou to milostné tahanice mezi všemi ústředními postavami nebo nešt'astný život ztrápené hvězdy, je to blecha, které je člověku tolik líto, že vlastně zapomene, jak blecha ve skutečnosti vypadá. Zásadním problémem filmu je jen jeho spád. Má dobrý příběh, zajímavou myšlenku a s příběhem těžkého blešího života ještě skutečně nikdo nepřišel.
Ale film se odvíjí stejně jako Francouzi sami – pomalu, klidně, elegantně a lehce znuděně. Ten pocit znuděného Francouze kouřícího cigaretu, pomalu srkajícího kávu a ležérně ohrnujícího nos nad dalším croissantem v kavárně Café de la Paix, ten z toho filmu dýchá vteřinu za vteřinou, že vám i ta Eiffelovka v pozadí připadá méně francouzská. Stejně jako francouzský styl je i tento film klidný, elegantní, nikam nespěchající, který rozvážně vypráví svůj příběh. Hudba od Mathieu Chedida je skvělá a svěží, každá píseň se prapodivně dostane pod kůži a postavičky jsou tak nějak více evropské. Přejdeme-li ujeté taneční scény blechy a křehké dívky s andělskými křídly na zádech zmítající sebou na parketu, děti i dospělí si tento film mohou jednoduše oblíbit a empaticky přilnout k blechám









Režisér Bergeron napsal scénář, který se hodí více na knižní než filmové zpracování. Dětská představivost by tomu dala přesně to kouzlo, které měl Příběh žraloka a které tady trochu chybělo. Ovšem příběh o krotkém žralokovi nesl americkou stopu, na kterou je většina diváků přivyklá, a překousnout onen francouzský pohled na věc se může ze začátku jevit jako nepřekonatelná překážka. Pokud ji divák i s dítětem přeskočí (nebo se přebrodí na druhou stranu) a nebude se oddávat rauši znudění, může si film opravdu užít, a kdo se na konci neusměje nad rozkošným řešením a záchranou před záplavami, má bleší svědomí.

Příšerka v Paříži člověka donutí zpomalit, ale pokud máte rádi francouzskou kulturu, filmy, animaci a vtip, ten čas za to bude stát. Pro skalní příznivce Disneyho princezen, princů a trpaslíků to ale pravděpodobně nebude žádná delikatesa.

Veronika Cholastová

GAMEBOT

VTIAHNE ŤA
DO SVETA HIER!

HEJ TY!

PRÍĎ SA NA
NÁS POZRIEŤ

WWW.GAMEBOT.SK



1. GS TALES

Libreto Jakub Pokorný
Grafika Juraj G. Mandel



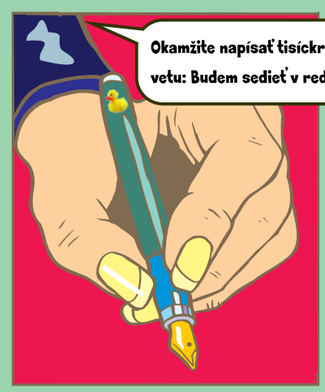
















V priebehu práce na komixe nebol zabitý žiadny člen redakcie (možno...)