Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 46 /október 2015 | www.gamesite.sk

GENERATION

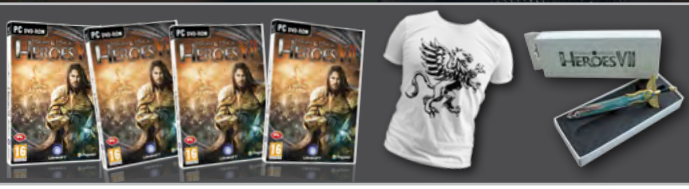
PREVIEW
Might and Magic: Heroes 7

VIDELI SME
Labyrinth: Zhorenisko

HARDVÉR MESIACA
Logitech G29

Súťaž o hodnotné ceny





➔ HRY MESIACA:
Forza Motorsport 6
Act of Aggression
Mad Max
Disney Infinity 3.0

➔ HARDVÉR MESIACA:
Acer Aspire E 15
Sound Blaster Roar 2
Mionix Castor
Fractal Design Integra M 750W

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Sinister 2
Uletená Parížanka
Hitman: Agent 47
Kuriér: Reštart

➔ TOP TÉMY:
Kniha - Prach
Kniha - Chýbaš mi
trendy - Rozhovor s Baty
trendy - Y-Games

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

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

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

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

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

Titulka
Might and Magic: Heroes 7

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, čo je aj hlavná stránka vydavateľa. Dostupný je aj ako voľne prezeratel'ná flash verzia na adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publero.com, čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE
Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia 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/vydavateľa. 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 © 2014 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Editoriál

Konzolové vojny sú blbost'. Je to o to pozoruhodnejšie, ked' sa tak vyjadrí aj jeden zo šéfov konzolových spoločností. Osobne si viem obhájit', prečo by som si zvolil Xbox One pred Playstation 4, ale to automaticky neznamená, že chytenie Dualshocku vo mne vyvoláva odpor.

Hádanie sa fanboyov na internete neprospieva nikomu a najvtipnejšie na tom je, že väčšina z nich sa bije za spoločnost', ktorá pravdepodobne nevie, že vôbec existuje, a absolútne nič z toho nemá. Predsa sú na každodennom poriadku na internete a spadajú do kategórií: Android vs iOS, AMD vs Intel, AMD vs Nvidia atd'.

Phil Spencer je asi to najlepšie, čo sa mohlo Microsoftu prihodit'. Nie len tým, že konečne našiel zameranie konzoly, ktoré predchádzajúce vedenie stratilo, ale aj svojím l'udským prístupom. Aj ked' niekto to môže považovat' iba za masku, tak l'udia na Xbox Live sa môžu presvedčit', že je skutočne zanieteným hráčom a že žije tým, čo prezentuje.

Každopádne je jasné, že počas jesennej sezóny budeme opät' počúvat', aký je Rise of the Tomb Raider zlý, lebo je na Xboxe, a aký je Uncharted 4 trápny. Nezostáva mi nič iné, ako priat' pevné nervy v konverzácii s l'ud'mi s týmto zmýšl'aním. Zároveň dúfam, že začiatok tejto jesennej hernej sezóny zahájite s magazínom Generation.

Príjemné čítanie.

Dominik Farkaš
šéfredaktor **www.gamesite.sk**

Recenzované komponenty sa testujú na tejto zostave:

Matičná doska: MSIZ170A Gaming M5

Procesor: Intel Core i7 - 6700K Skylake

Pamäť RAM: ADATA XPG Z1 DDR4 16GB

Chladenie procesora: Fractal Design Kelvin S36

Harddisk: SSD ADATA SP550 128GB

Grafická karta: Sapphire Nitro R9 380 OC

Zdroj: Fractal Design Integra M 750W

Skrinka: Fractal Design Define S - Window

Ďakujeme partnerom:

Intel
MSI
ADATA
Fractal Design
Sapphire

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

YOGA Tab 3
Tablet so zabudovaným stojanom, ktorý môžete držať, nakloniť, postaviť alebo zavesiť.
#Odvazneiny



Lenovo

Nájdete na lenovoonline.sk

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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



Na PS4 sa chystá množstvo sociálnych funkcií

Pripravovaný firmware update 3.0 pre PS4 si pre majitel'ov konzol chystá vel'a nových vylepšení. Zameraný bude hlavne na socializáciu hráčov, nové spôsoby ich spájania či interakcie, ako aj na mnohé d'alšie funkcie.

Najväčšou novou funkciou, ktorú update prinesie, bude Komunity. Budú fungovat' na rovnakom princípe ako iné komunity (napríklad na Facebooku) – budete sa môct' k nim pridat', prispievat' v nich a socializovat' sa s ostatnými hráčmi v danej komunite. Každá bude obsahovat' svoju vlastnú stenu, na ktorú budú môct' jej členovia prispievat'. Aj tlačidlo SHARE dostane nové možnosti. Po prvýkrát budete môct' uploadovat' krátke 10-sekundové videá priamo na Twitteri. Tie sa budú zároveň objavovat' aj v záložke Whats New. Druhou funkciou pre SHARE bude využívanie novej Youtube služby – Youtube Live, ktorá umožňuje streamovanie obsahu vo vysokej kvalite. Pre hráčov pribudne aj možnost' vytvárania takzvaných Udalostí, do ktorých po vytvorení môžete pozvat' d'alších hráčov a zdiel'at' ich aj na sociálnych sietiach, čo je skvelá vec pre dohadovania sa na spoločnom hraní, prípadne organizovaní vlastných zápasov či turnajov.

Po novom budete môct' dokonca konečne svojich priatel'ov priamo prostredníctvom konzoly požiadat' o sledovanie ich hrania – bud' cez streamovaciu službu, alebo Share Play. Zmenou prejdú aj funkcie Live From Playstation a Whats New, ktoré budú tentoraz fungovat' v reálnom čase a ovel'a svižnejšie.

Update 3.0 je momentálne vo fáze testovania a viac o ňom by sme sa mali dozvediet' už čoskoro.



Nový Hitman až budúci rok

Agent 47 ešte nie je pripravený na návrat

Hitman je dnes už neodmyslitel'nou súčast'ou zbierky každého fanúšika „stealth" hier.

Reštart série sa však odkladá. Hra mala vyjst' 8. decembra 2015, no po novom vyjde v priebehu marca 2016. Tvorcovia si od toho sl'ubujú väčšiu vyladenost', lepšiu optimalizáciu, jednoducho celkovú prepracovanejšiu hru ako takú, čo im určite nemôžeme dávat' za zlé. V novom dátume bude hra ponúkat' omnoho väčší obsah, ako keby vyšla v decembri, pretože plánované rozšírenia po pôvodnom dátume už budú zahrnuté v hre pri marcovom vydaní. Všetko zlé je teda naozaj aj na niečo dobré.



Na Deus Ex si ešte počkáme

Bonusy zaň ale budú stát' za to!

Square Enix len nedávno zverejnilo dôležitú informáciu, že Deus Ex: Mankind Divided vyjde 23. februára 2016 na PC, PlayStation 4 a Xbox One. K tomu osvetlilo predobjednávkové bonusy, ktoré si hráči budú môct' vybrat' úplne sami (teda takom v prípade, že si ich dokážu odomknút'). Ak sa nájde dostatočné množstvo hráčov, ktorí si titul kúpia ešte pred vydaním, hra vyjde dokonca ešte o 4 dni skôr. Nakoniec sa môže teoreticky stat', že najnovší Deus Ex vyjde už 19. februára 2016.

Na oficiálnych stránkach môžete v prehl'ade vidiet', kol'ko tearov sa už odomklo, a kol'ko je potrebných do naplnenia d'alšieho.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...ešte v tomto roku sa dočkáme Football Managera 2016.

Stane sa tak presne 13. novembra 2015 a hra vyjde dokonca aj v českej verzii.

Tí, čo si hru predobjednajú, získajú ako bonus dokumentárny film Alternatívna realita: Football Manager.

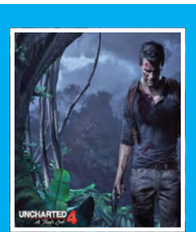
...už 6. októbra sa cenami ovenčený legendárny Dragon Age: Inquisition dočká svojej Game of the Year edície.

Tá bude (ako obvykle) obsahovat' všetky doposial' vydané DLC pre Xbox One, PS4 a PC.

...vel'kolepé ukončenie Starcraft 2 v podaní posledného Protossanského dielu: Legacy of the Void sa dočkáme už 10 novembra. V ňom sa poslednýkrát postavíme na stranu Protossanov, ktorí po rokoch azilu idú dobyt' svoj domov.

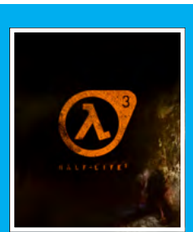
Uncharted 4 až budúci rok

Fanúšikovia Naughty Dog a Uncharted série si budú musiet' ešte chvíl'u počkat'. Posledný diel Drakovho príbehu pod názvom A Thiefs End si hráči zahrajú až 18. marca 2016.



Half Life 3 neoficiálne

Počas konferencie EGX dostal scenárista Valve Chet Faliszek otázku, či by Half Life 3 mohol byt' hrou, podporujúcou Virtuálnu Realitu. Ten razom toto tvrdenie vyvrátil, čo viac-menej potvrdzuje vývoj hry.



Musíte byt' krvilačný

Je známe, že v najnovšom Star Wars si budeme môct' zahrat' aj za hrdinov ako Darth Vader či Luke Skywalker. Bude v tom však háčik – hranie za tieto postavy bude obmedzené časom, ktorý budete dopĺňat' zabíjaním.



Lov na Jacka Rozparovača

DLC sa bude odohrávat' v roku 1888, teda 20 rokov po udalostiach hry. Podl'a informácií sa vžijeme do roly inšpektora, ktorý naozaj bol členom Scottland Yardu v časoch, ked' sa po neslávne známom vrahovi skutočne aj pátralo.



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Adam Lukačovič

NEWS FEED

Sony Xperia Z5 Premium

Japonská spoločnosť Sony na vel'trhu IFA, ktorý sa konal v Berlíne, predstavila nové vlajkové lode z radu Xperia. Okrem klasických verzií Z5, a zmenšenej verzie Z5 Compact, ktorá ale nie je ochudobnená o vel'ké množstvo funkcií, ako je tomu pri deriváciách vlajkových lodí (napríklad od LG), sa uvedenia dočkala aj Xperia Z5 Premium. Jej hlavnou devízou je displej so 4K rozlíšením.



Z historického hl'adiska je vskutku paradoxné, že práve spoločnost' Sony, ktorá v minulosti poprela plány pre implementáciu displejov s rozlíšením 2K, alebo vyšším do smartfónov, uviedla smartfón so 4K displejom. Displej používa IPS zobrazovaciu technológiu a vd'aka už spomínanému vysokému rozlíšeniu ponúka jemnost' 806 ppi. Displej s takto vysokým rozlíšením musí poháňat' naozaj to najlepšie, čo je na trhu dostupné. Sony siahla po čipsete Snapdragon 810 v kombinácií s 3 GB operačnou pamät'ou a 32 GB internou pamät'ou. Vel'kým otáznikom je ale výdrž, ked'že batéria má kapacitu len 3430 mAh. Pozitívnou správou však je, že podporuje rýchle nabíjanie – presne 10 minút nabíjania zaručí 5,5 hodín v pohotovostnom režime.

Dizajnovo sa Sony striktne drží svojej ideológie, no vyčítat' jej to nemôžeme. Dizajn Xperia smartfónov je stále atraktívny a reprezentatívny. Zaujímavým konštrukčným prvkom je integrácia čítačky odtlačkov prstov do vypínacieho tlačidla v bočnej stene. Poteší aj dedikovaná spúšť' fotoaparátu, ktorá je dnes skôr výnimkou ako pravidlom, a to aj pri smartfónoch najvyššej kategórie. Vylepšenie sa dočkal aj fotoaparát. Ten je teraz zastúpený v podobe senzoru Exmor RS, ktorý dokáže zachytit' 23 MPx, a samozrejme aj 4K video. Medzi jeho špecialitu patrí extrémne rýchle zaostrenie – za 0,03 sekundy. Do vienka dostal tiež 5-násobný digitálny zoom. Okrem toho, vd'aka technológiám Sony SteadyShot a Active Mode je možné zaznamenat' video, či už z bicykla, alebo skateboardu, bez otrasov.

Ako operačný systém je použitý Android 5.1 Lollipop, rozšírený o grafickú nadstavbu výrobcu. Sony Xperia Z5 Premium sa do predaja dostane v novembri tohto roka za cenu 799 Eur.

Tech Data je celoeurópskym distribútorom spoločnosti ADATA Technology

Spoločnosť Tech Data Europe oznámila, že uzavrela kontrakt na distribúciu produktov spoločnosti ADATA Technology. Zmluva je platná pre všetky európske zastúpenia distribútora a jeho portfólio sa teraz rozrastie o rad produktov zo segmentov úložísk a pamäťí.

Tech Data bude novo ponúkat' napríklad USB pamätí, externé úložisko, SSD disky, pamät'ové karety, DRAM moduly a príslušenstvo. Distribútor uvádza, že dohoda posilní jeho vedúcu pozíciu v oblasti pamät'ových zariadení a dáva jeho zákazníkom k dispozícii širší výber produktov.

ADATA Technology označuje uzavretie distribučného kontraktu za dôležitý míl'nik a sl'ubuje si od neho vel'ký úspech a rozšírenie svojich produktov medzi európskych zákazníkov. Tech Data rozšíri doterajšie zostavu distribútorov značky ADATA Technology, ktorými sú Asbis SK na Slovensku a AT Computers, eD' system Czech a Asbis CZ v Českej republike.



Acer je bez pochýb jedným z najväčších hráčov na trhu s konvertibilnými zariadeniami.

Do portfólia týchto výrobkov nedávno zaradil model Aspire Switch 11V. Ten disponuje novým otáčacím mechanizmom Acer Snap Hinge 2, vd'aka ktorému je možné model používat' v štyroch rôznych polohách. Samotný displej, v ktorom sa nachádza procesor Intel Core M, váži 770 gramov. Ak pripojíte klávesnicu s integrovaným pevným diskom, hmotnost' sa zvýši na hodnotu 1,4 kg. Poteší 4 GB-ová operačná pamät', čo je pre tablety nadštandardná vel'kost'. To isté sa dá povedat' aj o internom úložisku v podobe SSD disku, ktorý môže mat' kapacitu, bud' 64 GB, alebo 128 GB. Navyše je možné rozšírit' ju pomocou pamät'ových kariet. 11,6-palcový IPS displej je dostupný v konfigurácii s rozlíšením 1366 x 768 pixlov alebo 1920 x 1080 pixlov.

Acer Aspire Switch 11V je dodávaný spolu so systémom Windows 8.1 a je možné si ho zaobstarat' od 730 Eur.



MSI GTX 980Ti SEA HAWK

MSI predstavila výsledok spolupráce so spoločnost'ou Corsair, v ktorom spojila svoje skúsenosti vo výrobe grafických kariet a skúsenosti Corsair s vodnými okruhmi chladenia – MSI GTX 980Ti SEA HAWK.

MSI GTX 980Ti Sea Hawk využíva uzavretý okruh vodného chladenia Corsair H55. Masívne leštená medená základňa sa stará o efektívny prenos tepla do vodného okruhu. Nízkoprofilový hliníkový chladič sa l'ahko inštaluje a je vybavený tichým 120 mm-ovým ventilátorom s regulovatel'nými otáčkami na základe teploty jadra. GTX 980Ti Sea Hawk je osadená aj radiálnym ventilátorom vlastného návrhu, ktorý zabezpečuje výkon pre chladenie všetkých komponentov. Grafické jadro môže s technológiou GPU Boost 2.0 dosiahnut' pracovnú frekvenciu až 1291 MHz. Grafická karta je tiež osadená 6 GB pamäte GDDR5 s frekvenciou 7096 MHz. Tieto špecifikácie a podpora technológie NVIDIA G-Sync zaručujú plynulý chod hier, a to aj pri použití s viacerými monitormi s vysokým rozlíšením.

Sharp LV-85001



Spoločnost' Sharp predstavila prvý 8K monitor, ktorý si však bežní smrtel'níci nebudú môct' dovolit'. Jeho cena je 16 miliónov japonských jenov, čo je v prepočte 120-tisíc Eur. Každopádne je vidiet', že pokrok sa nezastavuje, ba naopak, ide míl'ovými krokmi vpred!

Samsung 950 Pro



SSD od spoločnosti Samsung tiež napredujú. Najnovší model 950 Pro, určený pre základné dosky, ktoré disponujú M.2 slotom, dosahuje pri sekvenčnom čítaní rýchlost' 2500 MB/s, kým pri zápise úctyhodných 1500 MB/s.

Kingston HyperX Savage



Spoločnost' Kingston predstavila nové vysokorýchlostné moduly DDR4 HyperX Savage. Moduly budú dostupné v maximálnej konfigurácii 128 GB, pričom pracovná frekvencia modulov môže byt' až 3000 Mhz.

Genius GX Scorpion K5

Herná klávesnica Scorpion K5 je vybavená hernými funkciami s celkovo 12-timi funkčnými klávesmi. Do výbavy patrí aj funkcia anti-ghosting, ktorá zabezpečí, aby klávesnica zaznamenala poradie súčasne stlačených kláves. Tri klávesy umožňujú vyvolat' opakovaný príkaz s dĺžkou 80, 60 a 40 znakov za sekundu.

Logitech G predstavuje mechanickú hernú klávesnicu bez numerického bloku



Spoločnosť Logitech oznámila uvedenie ultra!'ahkej mechanickej hernej klávesnice s úplným názvom Logitech G410 Atlas Spectrum TKL Mechanical Gaming Keyboard, ktorá využíva spínače s mechanikou Romer-G vyvinuté exkluzívne spoločnosťou Logitech.

Klávesnica Logitech G410 ponúka o 25 percent rýchlejšiu aktiváciu kláves než štandardné mechanické klávesnice a navyše má vylepšenú odolnosť, inteligentné RGB podsvietenie a dizajn označovaný ako "tenkeyless", čiže bez numerického bloku a prípadne niektorých d'alších kláves. Umožňuje d'alej integráciu s aplikáciou Arx Control vyvinutou v rámci Logitech G, ktorá na vašom mobilnom zariadení zobrazuje širokú škálu dôležitých informácií pri hraní rôznych hier.

„Úzko sme spolupracovali s hráčmi všetkých vekových kategórií a našimi eSports tímami, aby sme mohli vytvorit' túto ultra!'ahkú klávesnicu, ktorá je odolná a pohodlná," povedal Ujesh Desai, viceprezident a generálny riaditel' divízie herných zariadení spoločnosti Logitech. *„Klávesnica G410 Atlas Spectrum je mechanická klávesnica, akú naši fanúšikovia žiadali - je dostatočne malá, aby k myši bolo bližšie, a dostatočne l'ahká, aby ste ju mohli hodit' do batohu a vziat' so sebou z domu, kdekol'vek sa budete chciet' hrat'."*

Exkluzívne spínače Romer-G

Klávesnica Logitech G410 Atlas Spectrum sa vyznačuje exkluzívnymi mechanickými spínačmi Romer G, ktoré zachytia pohyb vášho prsta o 25 rýchlejšie než konkurenčné mechanické spínače.

Aktivačná dráha pri stlačení klávesy je len 1,5 mm, a preto spínače Romer-G prijímajú príkazy rýchlejšie, takže máte výhodu v súbojoch, v ktorých záleží na každej milisekunde. Vd'aka vylepšenej odolnosti každá klávesa vydrží 70 miliónov úderov, čiže až o 40 percent dlhšie ako iné klávesnice na trhu. Môžete hrat' s istotou, že vaša klávesnica prežije všetky bitky.

„TENKEYLESS" – bez numerickej časti

Klávesnica Logitech G410 Atlas Spectrum ponúka všetky podstatné klávesy pre hranie a možno ju pritom l'ahko prenášat' napríklad na turnaje, LAN párty alebo ku kamarátom - pri hraní tiež zaberá menej miesta. Vd'aka vypusteniu numerického bloku a makro tlačidiel získate viac priestoru pre divoké pohyby myšou. A navyše vd'aka kompaktnej konštrukcii budete mat' obe ruky bližšie pri sebe pre väčšie pohodlie, čo je obzvlášt' dôležité pre hráčov, ktorí pri pohybe používajú nízke rozlíšenie myši (DPI).

Inteligentné RGB podsvietenie

Podsvietenie kláves v ich strede ul'ahčuje vyhl'adanie správnych tlačidiel ked' je málo svetla pri hre. V spojení s obslužnou aplikáciou Logitech Gaming Software môžete podsvietenie nastavovat' individuálne pre každý kláves a farby vyberat' z palety 16,8 milióna odtieňov.

Pomocou tohto softvéru môžete synchronizovat' šablóny podsvietenie medzi rôznymi zariadeniami z rodiny Logitech G, farebne zvýraznit' určité tlačidlá, aby ste mali l'ahšiu orientáciu u dôležitých príkazových kláves, môžete zmenit' farby tak, aby ladili s vaším počítačom, alebo si môžete vytvárat' vlastné profily pre jednotlivé hry. Ďalej možno ovládat' jas podsvietenia, aby ste sa pri hre cítili pohodlne. Klávesnica Logitech G410 Atlas Spectrum má vyrovnanú intenzitu podsvietenia, takže jej vzhl'ad pôsobí čisto a klávesy sú l'ahko čitatel'né.

Integrácia s app Arx Control

Logitech Arx Control je bezplatná mobilná aplikácia pre operačné systémy iOS® alebo Android™, ktorá umožňuje, aby vaše mobilné zariadenie zobrazovalo informácie z danej hry, podstatné štatistiky a omnoho ešte ovel'a viac. Klávesnica Logitech G410 Atlas Spectrum obsahuje tzv. Arx Control dock - praktický stojan pre mobil alebo tablet, ktorý je možné z klávesnice vytiahnut' a umiestnit' kdekol'vek na stole, aby ste informácie z aplikácie Arx Control mali pohodlne na očiach.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že herná klávesnica Logitech G410 Atlas Spectrum bude v Európe k dispozícii začiatkom októbra 2015 za odporúčanú maloobchodnú cenu 149€. Bližšie informácie môžete získat' na webových stránkach **gaming.logitech.com**.



Nástroje na analýzu obrazu AXIS Guard Suite

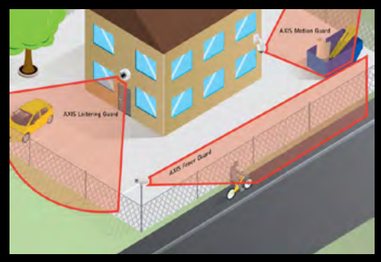
Spoločnosť Axis Communications, svetový líder v oblasti IP kamier, predstavuje balík AXIS Guard Suite s aplikáciami pre analýzu videa, ktorý rozširuje jej portfólio riešení videomonitoringu v podobe ponuky cenovo výhodných nástrojov na analýzu obrazu.

Aplikácie sú k dispozícii pre najrôznejšie potreby monitoringu, skvele dopĺňajú širokú ponuku sieťových kamier Axis a možno ich l'ahko integrovat' v rámci riešenia AXIS Camera Station – prevereného systému riadenia videa VMS optimalizovaného pre siet'ové video produkty Axis.

Balíček aplikácií AXIS Guard Suite ponúka spol'ahlivé riešenie využitel'né v priestoroch s malou mierou pohybu, napríklad monitoring obchodov a kancelárií po pracovnej dobe, parkovísk a iných nestrážených priestorov, kde je potrebná spol'ahlivá detekcia pohybu. Navyše je možné využit' d'alšie možnosti detekcie pohybu v obrazu vd'aka partnerom spoločnosti Axis pre vývoj aplikácií. AXIS Guard Suite ponúka robustné možnosti detekcie, pretože analýza obrazu prebieha priamo na nekomprimovanom video streame kamery a je podporovaná technológiou pre filtráciu falošných alarmov s názvom AXIS False Alarm Filtering, ktorá zabezpečí vysokú spol'ahlivosť.

Balíček AXIS Guard Suite ponúka aplikácie:

- AXIS Motion Guard: Slúži všeobecne na detekciu pohybu, typicky v miestach, ktoré majú byť po pracovnej dobe prázdne, napríklad parkoviská, staveniská, atď.
- AXIS Fence Guard: Na ochranu oplotených priestorov, detekuje pokusy o prelezenie alebo ničenie plotu.
- AXIS Loitering Guard: Slúži na detekciu podozrivého správania na poloverejných priestoroch, kde potulovanie osôb môže predstavovat' bezpečnostné riziko.



Balíček aplikácií AXIS Guard Suite je navrhnutý tak, aby inštalačné firmy mali s jeho implementáciou čo najmenej starostí. Aplikácie je možné stiahnut' z galérie AXIS Camera Application Platform (ACAP), l'ahko sa inštalujú a konfigurujú vd'aka intuitívnemu používatel'skému rozhraniu, kontextovej nápovede a inteligentným vol'bám pri konfigurácii. Inštalačného technika prevedie v piatich krokoch sprievodca nastavením kalibrácie, uhlu záberu, filtrov a zákazníckeho profilu (napríklad pre nočnú dobu, veterné dni, atď.).

Balíček aplikácií AXIS Guard Suite by podl'a očakávaní mal byť dostupný v 4. štvrťroku 2015 prostredníctvom distribučných kanálov spoločnosti Axis.

NEWS

>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Seriálové podoby filmů táhnou



Seriálové pole se v příštích letech rozroste o další pár nových verzí kultovních filmů. O připravované seriálové podobě snímku Training day jsme vás již v minulosti informovali, projekt dostal zelenou a práva na jeho distribuci získala díky nejvyšší nabídce stanice CBS. Nový domov našlo i seriálové pokračování série Pátek třináctého, které by se v epizodní podobě mělo usadit na stanici CW, především díky úspěchu seriálové adaptace Vřískotu, která letos odstartovala na MTV.



Chris Evans je kapitánem i nadále

I když to tak nevypadalo, Chris Evans bude i nadále kapitánem Amerikou. Herec, kterému s příchodem třetích Avengers vyprší smlouva u Marvelu, se nechal v minulosti slyšet, že se po jejím vypršení chce věnovat režii a omezit herectví. To ovšem, zdá se, již neplatí. V aktuálním rozhovoru, kde přišla řeč i na blížící se třetí díl s podtitulem Občanská válka, herec naznačil, že by jen blázen odcházel od podobných filmů. Nyní je prý ochoten prodloužit svoji smlouvu do doby, dokud jej Marvel bude pro ikonickou postavu chtít.

Pokračování dalšího kultu?

Dalším z předčasně ukončených seriálů, který se dočká filmového pokračování, by mohla být kultovní westernová záležitost Deadwood, která běžela po dobu tří sezon na HBO. Surový seriál byl poté ukončen především kvůli vysokým nákladům, které nebyly vyváženy dostatečnou sledovaností. Od konce seriálu, který nastal v roce 2006, se diskutuje o jeho možném pokračování ve filmové podobě (jako se tomu třeba stalo v případě jiných seriálů HBO, naposled se dočkal Vincentův svět). Nyní však zástupci stanice potvrdili, že se skutečně jedná o této možnosti, byť jsou jednání zatím teprve na začátku. Naděje pro fanoušky nicméně stále žije.





Filmový Marvel s větší volností

Došlo totiž k restrukturalizaci filmové odnože Marvelu, která má za následek větší kreativní volnost pro budoucí filmy. Ředitel Marvel Studios Kevin Feige se totiž nedávno přiznal, že díky sporům ohledně rozpočtu již zmíněného Captain America: Civil War málem odešel z čela jednoho z nejúspěšnějších studií současnosti. Mohly za to mnoholeté spory s poněkud svérázným ředitelem celého Marvelu Ikem Perlmutterem, který společně s kreativní komisí udržoval kontrolu nad výslednými filmy a převážně díky jeho rozhodnutím skončila komiksová Fantastická čtyřka (marketingový boj proti Foxu, který vlastní práva na filmové adaptace komiksu), Edgar Wright odešel od adaptace Ant-Mana, Terrence Howard byl nahrazen pro pokračování Iron Mana nebo také hrozilo, že bude Iron Man vystřihnut z třetího Kapitána. Podobné situace ovšem v budoucnu již nemusí nastat, nebot' Feige dostal nebývalou volnost v tvorbě budoucích filmů, která mu zaručuje minimální dohled třetích stran a přímou odpovědnost řediteli Disney.



Castingové novinky:

- Armie Hammer se objeví po boku Jakea Gyllenhaala a Amy Adams ve snímku Nocturnal Animals.
- Poté co Bruce Willis dostal padáka jen pár dní po začátku natáčení nového snímku Woodyho Allena, má již osobitý tvůrce za něj náhradu. Roli převezme Steve Carell.
- Mads Mikkelsen jedná o své účasti v marvelovce Doctor Strange.
- Ridley Scott potvrdil, že jako další film po dokončení Mart'ana bude natáčet druhý díl sci-fi Prometheus.
- M. Night Shyamalan chce pro svůj nový horor ulovit Joaquina Phoenixe.
- George Miller se údajně zajímá o režii jednoho z připravovaných snímků z komiksového univerza DC, které připravuje společnost Warner Bros. Nebude to však pokračování Muže z oceli, které je prý dočasně mimo hru.
- Cobie Smulders by se mohla objevit v pokračování Jack Reacher: Poslední výstřel.
- Jennifer Lawrence a Amy Schumer dokončují scénář ke společnému projektu, ve kterém se také objeví v hlavních rolích.
- Tom Hardy bude produkovat komiksovou adaptaci 100 Bullets. Nevyloučil možnost, že by si ve filmu i zahrál.
- Dolph Lundgren právě natáčí pokračování Policajta ze školky.
- Seriálové podoby se dočká i kniha Nikdykde Neila Gaimana, pilot bude režírovat Francis Lawrence.
- Elizabeth Banks jedná o produkci a režii remaku Charlieho andílků.
- Liam Neeson se objeví v akční komedii The Revenger, režíruje Ruben Fleischer zodpovědný za Zombieland.
- Barry Sonnenfeld bude režírovat pro Netflix seriálovou adaptaci knižní série Řada nešt'astných příhod.
- Scott Cooper jedná o režii snímku American Wolf pro Warner Bros.
- Kenneth Branagh natočí film na motivy knižní série Artemis Fowl.
- Karen Gillan se přidává k obsazení snímku The Circle, kde se vedle ní objeví Tom Hanks, Emma Watson a John Boyega.
- Vincent Cassel si zahraje hlavního záporáka v pátém dobrodružství agenta Jasona Bournea.
- Jenna Coleman opouští seriál Doctor Who.
- Michael Bay jedná o režii pátých Transformers.



King Kong proti Godzille

Legendary Pictures mají s nově nastartovanou Godzillou a King Kongem velké plány. Zatímco první jmenované monstrum se nedávno představilo v nové verzi, černý gigantický opičák v současné době začíná pomalu produkci pro snímek Kong: Skull Island. A to je jen začátek. Studio totiž v rámci pokračování obou filmů, které jsou již ted' v přípravě, hodlá nasměrovat monstra proti sobě. V jednom z nich bychom se tedy měli dočkat souboje těchto filmových gigantů.

- Bryan Singer se upsal adaptaci Dvacet tisíc mil pod mořem, kolem které se dlouhou dobu v minulosti motal také David Fincher.
- 96 hodin se taktéž dočká seriálové podoby, dějově předcházející prvnímu filmu. Nebude u toho ovšem Liam Neeson. Kathryn Bigelow je na přední pozici mezi zvažovanými režiséry a režisérkami pro novou verzi adaptace videoherní série Tomb Raider.

Aktualizované data premiér:

- Pacific Rim 2 byl odložen na neurčito.
- Dlouhou dobu odkládaný snímek Pistolnice Jane, který se podle posledních informací měl do kin dostat letos na jaře, získává nové datum premiéry, kterým je únor 2016. Zda-li se dostane v tu dobu skutečně konečně do kin, to zůstává otázkou.
- Pád Londýna se taktéž opět posouvá, a do kin se dostane podle současných informací 4. března 2016.
- Druhý díl Jacka Reachera se v kinech objeví 21. října 2016.
- Premiéra Star Trek Beyond se zpozdí o dva týdny.

Might & Magic Heroes 7 Closed beta 2

Po prvej, vel'mi stručnej ochutnávke nám tvorcovia Might & Magic Heroes 7 priniesli výdatnejšiu porciu zábavy v podobe druhej beta verzie hry. Vydanie plnej verzie sa blíži, a tak sme netrpezlivo hru okúsili. V hlave vznikali otázky, napríklad, či došlo k posunu v hratel'nosti, či vývojári opravili bugy, alebo či to bude konečne zábava ako v starších dieloch. Odpovede na tieto otázky nie sú zhodně, a preto si ich zodpovieme postupne.





Došlo k posunu v hratel'nosti?

Áno, došlo. Našťastie, pozitívnym smerom. Druhá beta je výrazne hratel'nejšia, najmä vd'aka väčšiemu množstvu obsahu, ktorý ponúka. Môžeme si zahrať za štyri frakcie, štyri mapy rôznych vel'kostí a vyskúšať kopu bojových jednotiek, známych či neznámych. Vypočuli sme si viac atmosférickej hudby ako v prvej bete, pričom tentoraz hudbu chválime. To všetko prispelo k lepšiemu hernému zážitku a začíname sa tešit' na finálnu verziu. Multiplayer tu bol opäť' prítomný a aj zo singleplayerovej časti je jasne cítit', že tvorcovia hru berú viac ako multiplayerovú.

Opravili vývojári bugy?

Niektoré áno, niektoré nie. Hra stále obsahuje bugy, no aspoň tie závažnejšie, ako bolo miznutie artefaktov nasadených na hrdinu, sú odstránené. Stále sa vyskytujú bugy, ako napríklad t'ažšie vstupovanie do mesta priamym kliknutím naň. Vidno však, že sa tvorcovia sústredili hlavne na odstránenie bugov počas boja, ktorý je teraz už takmer bez chýb (áno, takmer... asi 99,9 %). Jeden závažnejší bug nás tak blízko k vydaniu plnej verzie prekvapil. Občas sa stane, že framerate klesne na približne 30FPS, a to napriek tomu, že predtým bol na hodnotách 80 a viac. Na niektorých konfiguráciách vraj dochádza aj k sekaniu obrazu. Počas testovania nám raz hra dokonca spadla. Veríme, že tieto chyby budú vo finálnej verzii odstránené.

Bude to konečne zábava ako v starších dieloch?

Na toto zatial' nevieme jednoznačne odpovedať'. Počas druhej beta verzie sme sa bavili lepšie ako počas tej prvej. Staré známe herné postupy trochu narúša nový systém učenia schopností. Grafika budov v mestách pôsobí ako ručne kreslená, no nijak neoslní a nemá čaro starých dielov. Sú to však subjektívne hodnotenia a postoje a niekomu sa možno systém učenia bude páčiť', pretože ponúka viac slobody. Môžete si totiž určiť', ktorá oblasť' skillov vás viac láka. V starých dieloch série vám hra sama ponúkala výber z dvoch možností. Celkovo sa zdá, že sa toto pokračovanie dosť' približuje zábavnosti starých dielov. Trošku zbytočné nám prišlo premenovanie klasických surovín na názvy ako „kryštál dračej krvi", „mesačné striebro", „dračia oceľ" či „tieňová oceľ". Pôsobí to neprehľadne a akosi podivne...

Hrať' či nehrať'?

Určite hrať'. Zmenu v grafickej stránke sme v porovnaní s beta verziou nezaznamenali, je trochu mdlá a žiadne grafické orgie sa tu nekonajú. Aj sa zdá byť' rovnaká od čias HOMAM 3. Zmena oproti starším dielom nastala v úplne nových typoch jednotiek (čo je osviežujúce) a oproti predošlej bete je tu zmena v rýchlom boji. Jeho použitie je už rentabilné iba pri jasnej prevahe vášho vojska. Inak zaň zaplatíte aspoň menšími stratami. Vždy je tu však možnosť' bojovať' ručne a o tom tá hra vlastne je, takže prečo nie... Might & Magic Heroes 7 má celkom slušne našliapnuté, no treba ešte zapracovať' na technickej stránke hry. Veľa času tvorcom nezostáva, keďže hra vychádza na PC už 29. septembra 2015. Podľa ich vlastných slov na nej pracujú usilovne „ako keby nebolo zajtrajška". Skúsime im veriť'.

Peter Vnuk





Tajomstvo charizmatických mužov

Brada bola odjakživa jedným zo symbolov mužnosti. Ozdoba pánskej tváre môže mať' vel'a podôb, čo však majú všetky spoločné? Starostlivosť'. Aby pánska brada pôsobila dobre, musí jej byť' venovaná dostatočná pozornosť'. Užitočné rady o základnej starostlivosti o bradu ako aj pár ďalších zaujímavých informácií dáva profesionálny holič – „barbier" Martin Pešek, spolumajitel' Gentleman's World, prvého retro-tradičného holičstva v Bratislave.

Kult brady, ako ho poznáme dnes, k nám prišiel zhruba pred dvomi rokmi. Muži znovu objavili možnosti, ktoré im úprava brady a fúzov prináša. Dnes na ulici stretneme pánov oholených do hladka, ale rovnako aj s bradou siahajúcou až po hruď. Pravdou je, že ženám upravení muži imponujú. Ak aj vy túžite po dokonalo upravenej a profesionálne pôsobiacej brade, nechajte si poradiť' odborníkom.

Zakladáme na bradu

Všetko by malo mať' istú postupnosť'. „Keď' sa so zákazníkom rozhodujeme, akým spôsobom budeme bradu tvarovať', všímam si niekoľko základných vlastností," vysvetľuje profesionálny holič. Základnými atribútmi brady sú samotná hustota brady, u každého je to individuálne. Dôležitá je plnosť' rastu v rámci konkrétnych partií tváre, takisto typ a tvar ochlpenia (rovné alebo kučeravé chlpy). Ako aj pri výbere strihu vlasov, tak aj pri brade zohráva úlohu typológia tváre. „Pri práci s pánskou bradou nám ide o to, aby sme ukázali jej potenciál a zároveň ukryli nedostatky, napríklad nerovnomerné zarastanie, dvojitú bradu či okrúhly tvar hlavy."

Na začiatku si určíme kľúčové miesta a partie a necháme bradu dorásť'. Niektoré partie treba zase skrátiť', aby zákazník nepôsobil dojmom „lesného muža". Úlohou profesionála je správne „nasmerovať'" bradu. „Žiaduci smer je dole, nie do strán. Vo finále má mať' strih brady (a tiež vlasov) kvadratický tvar. Komplexné tvarovanie brady sa preto tiež podriaďuje tomuto pravidlu," vysvetľuje Martin, ktorý počas jeho 17-ročnej praxe doviedol do dokonalosti stovky brád.

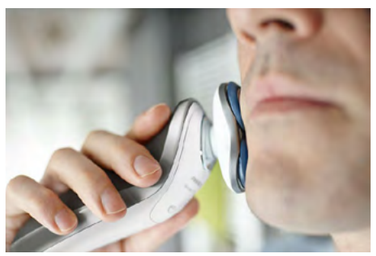
Starostlivosť' o bradu

Úpravu brady môžeme rozdeliť' do troch rovín. Prvou je úprava „na hladko". Tento strih je jednoduché udržiavať' doma. Použitím žiletky s viacerými čepeľ'ami však hrozí riziko rozštiepenia chĺpka a následné zapálenie či zarastanie chĺpkov. Je to bolestivé a v neposlednom rade nie príliš estetické. Preto je praktické využívať' správne nástroje a kvalitné holiace strojčeky, ktoré sú k pleti citlivé a zbytočne ju nedráždia. Holiaci strojček Philips series 7000 je dostatočne flexibilný na to, aby zabezpečil profesionálne pôsobiace oholenie vo všetkých, aj ťažšie dostupných partiách tváre a krku. Bez rizika poranenia, pre citlivú pánsku pokožku.

Druhý typ úpravy brady je „strnisko" – takzvaná týždňová brada. Jej úpravu tiež zvládnete sami doma, stačí, ak máte holiaci strojček s nástavcami. Dosiahnuť' profesionálny vzhľad strniska však nie je úplne jednoduché. Musíte vedieť', v ktorých partiách nechať' bradu dlhšiu a kde zase dĺžku chĺpkov minimalizovať'. Dôležité je dodržiavanie presných línií a vytvorenie symetrických kontúr. Technológie pokročili, vodeodolný zastrihávač brady Philips series 9000 je vybavený laserovým navádzačom, vďaka ktorému si môžete zastrihávanie naplánovať' dopredu, na milimeter presne.

Hustá dlhá brada – lineárna, je v súčasnosti čoraz obľúbenejšia, no tiež najnáročnejšia na úpravu. Pomocou kvalitného holiaceho strojčeka a zastrihávača si ju môžete upravovať' aj doma. Potrebujete na to však dostatok času a tiež zručností. Nie je na škodu zveriť' sa do rúk odborníka, ktorý presne vie, akým spôsobom bradu upravovať'. Ak ste zástancom tohto typu brady, mali by ste navštevovať' holiča približne raz za dva mesiace. Pri pokusoch upravovať' si dlhú bradu doma bez skúseností môžete narobiť' viac škôd ako úžitku, skrátiť' nesprávne partie a narušiť' tak celkový strih. Samozrejme, počas dvoch mesiacov je dobré, ak si niektoré partie doma predsa len „postrážite". „Počas prestávok medzi návštevami nášho barbershopu si zákazníci môžu upravovať' a skracovať' niektoré partie brady, napríklad líca alebo krk. Strih tak pôsobí stále upravene. Pozor treba dať' na to, aby ste pri tom dodržiavali presné línie a neoholili aj partie, ktoré sú pre dobre vyzerajúcu bradu kľúčové," zdôrazňuje Martin.

Pestovaná brada dokáže zakryť' mnohé drobné nedostatky a zmeniť' vzhľad muža k lepšiemu. Starostlivosť' o bradu a fúzy síce nie je jednoduchá, ale vďaka expertom ako Martin a špičkovým technológiám od Philips je čoraz dostupnejšia.





Rozhovor s BATY

Vitajte v jedenástom pokračovaní Rozhovorov s (naozajstnými) hráčkami. Po špeciáli s Bětkou tu máme d'alšie unikátne vydanie v podobe rozhovoru s nemenej známou Zuzkou alias Baty. Môžete ju poznať z hernej relácie Indian a úzko spolupracuje aj s herným vydavatel'stvom Playman. Keď že vytvorila cosplay k čoskoro vychádzajúcej hre Might & Magic Heroes 7, zaujímali sme sa o podrobnosti.

Ahoj Baty, mohla by si nám povedať niečo málo o sebe a aký je tvoj vzťah k hrám?

Jmenuju se Zuzana Cinková, ale většina lidí mě zná pod přezdívkou Baty Alquawen. Hry hraju od malička a nejraději si zahraju pořádné fantasy RPG nebo rychlé FPS. Nejvíc nahraných hodin mám ve hře Skyrim, Titanfall a DayZ. Letos mě nejvíc zaujal Zaklínač, který je naprosto skvělý.

Pripájam sa k tvojmu nadšeniu pre Zaklínača, je naozaj skvelý. K tvojej prezývke mám dve otázky – číta sa "Baty" či "Bety"? A používaš ju aj v hrách?

Je mi celkem jedno, jak to lidi čtou, ale vzhledem k Alžbětě, tak spíše používám Baty, abychom se nepletly. Ale já se osobně oslovuju "Bety". Ve hrách jsem především jako Baty Alquawen, málo kdy použiju něco jiného.

Takže ťa môžu naši čitatelia stretnúť a spoznať aj v nejakej online hre?

Aktuálně mě můžou potkat v Titanfallu a DayZ. Nic jiného nehraju, protože nemám moc času.

A čo tvoj vzťah k sérii Might and Magic? Nie je tajomstvom, že vlastníš cosplay na tému tejto hry.

Nikdy jsem nebyla moc na tahové strategie, takže jsem nebyla nikdy přílišnou fanynkou hry, ale moc se mi líbily frakce, které jsou ve hře.

A hudba... jedna z nejlepších, jaké jsem ve hře slyšela. Hudbu ze čtvrtého dílu si pouštím dodnes.

Áno, to je pravda, tá hudba vytvára veľkú časť atmosféry. Chystáš sa hrať Might & Magic Heroes 7? Svetlo sveta by hra mala uzrieť 29. 9. 2015, čo je už onedlho.

Hrála jsem betu a musím uznat, že se mi to líbilo. Hlavně proto, že jsem vyhrávala. Takže si hru určitě zahraju i po vydání.

Ja musím takisto povedať, že zatiaľ mám z bety pozitívny dojem a na plnú verziu si už brúsim zuby. Vráťme sa ku cosplay. Ktorú postavu z hry sa ti podarilo stvárniť?

Původně jsem měla v plánu Murazel, The Guardian Angel, ale elfové jsou mi přece jenom o mnoho bližší, a tak jsem nakonec zvolila Blade Dancera z frakce Sylvan.

Niekto ti aj pomáhal alebo je to čisto tvoja práca?

Jedenkrát týdně za mnou chodila kamarádka Shial, aby jsme spolu daly dohromady nějaké postupy, když jsem se zasekla, ale jinak jsem jej dělala sama.

Podľa fotografií musím povedať, že je to výborná práca s veľkým dôrazom na detail. Koľko to asi tak trvalo, kým bol kostým hotový?

Dělala jsem jej tři týdny několik hodin denně, většinou 5 -8.



Wow, to znie, ako keby si chodila do práce. Z akého materiálu je ten kostým vyrobený?

Je to z pěny, kterou můžete znát například z plovacích vest, říká se ji eva foam a nejtenčí variantě moosgummi. Také se mi podařila sehnat u nás nesehnatelná worbla, což je termoplast, ze které mám hrudní pláty.

Aha... a netlačí to na tele?
Pôsobí to dosť tvrdo.

Netlačí, ale není to moc pohodlné, konkrétně eva foam je izolační látka, která nepropouští teplo, takže je mi vždycky hrozné vedro.

Takže cosplay je vlastne fyzicky dosť náročné hobby. Keby sme ťa v ňom chceli vidieť naživo? Budeme mať šancu na nejakom evente?

Chystám se v kostýmu na For Games v Praze, což je veletrh počítačových her.

A na Slovensku nič?

Zatím nevím, nejsem člověk co plánuje nějak extra dopředu. Pokud bude příležitost, tak možná ano.

Tak budeme dúfať. Ja som počul, že aj Bětka chystá cosplay na tému Might & Magic Heroes 7, je to pravda?

Ano, to je pravda. Chystá Orc of Sahaar z frakce Stronghold, ale zatím na něm pracuje. Ukáže jej až koncem měsíce.

Aj sa budete porovnávať, ktorá z vás má lepší kostým, alebo nie ste súťaživé?

Nemyslím si, že jsme soutěživé. Ale konečně si uděláme společný cosplay a samozřejmě to všechno nafotíme.

Tak to je dobre a my sa na fotky už teraz tešíme! Nechystáš aj nejaký cosplay z prostredia Zaklínača? Ten Bětkyn mal dokonca medzinárodný úspech a vidno, že aj tebe to ide výborne. Dodám, že ja ťa vidím ako výbornú Yenn!

Přemýšlela jsem nad tím, ale nakonec jsem to zavrhla. Mám ráda Yennefer, ale její kostým mi úplně nesedí a je potřeba určitý skill na šicím stroji, což já nemám. Takže Zaklínač nakonec ne. Ale do konce roku chystám ještě jeden cosplay ze hry, která bude vycházet. Ale to si zatím nechám pro sebe, protože se znám a nechci to zakřiknout.

No vidím, že s Yenn som trafil a vidíš to aj ty sama. Škoda, že si to zavrhla, ale držíme palce s utajeným budúcim projektom. Pod'me sa ešte trošku povŕtať aj v tvojom súkromí. V akom veku si začala s hrami? Zatiaľ sme v našej rubrike mali väčšinou odpovede v rozmedzí 5-15 rokov...

Začala jsem tak brzo, že si to ani nepamatuju. Musela jsem být ještě ve školce, když táta dotáhl počítač a já hrála Prince of Persia. Opravdu si věk netroufnu odhadnout.

Aký je tvoj názor na ženy v hrách? Často sú znázorňované ako sexbomby a brnenia zakrývajú sotva intímne partie... aký máš na to názor?

Ženy jsou zobrazovány ve hrách stejně jako muži - dokonalí jedinci. Takže si ženy s muži nemají rozhodně co vyčítat. Jediné, co mi vadí, že se některé postavy odhalují za každou cenu. Můžu dát příklad v podobě Triss v Zaklínač III: Divoký hon, kdy vůbec neměla mít podle knížek výstřih, protože ho neodhaluje kvůli znetvoření z bitvy. Jinak to moc neřeším, hry jsou nerealistické a spousta oblečení drží, aniž by měla na čem držet. Naopak dokážu ocenit pořádnou zbroj na ženské, kde si tvůrci na nic nehráli.

Takže to vel'mi neriešiš... a čo si myslíš o ženách ako hráčkach všeobecne? Majú iné požiadavky? Iné obľúbené žánre? Vadí im násilie a krv v hrách?

Je asi nějaký trend doby rozlišovat hráče podle pohlaví. Mně je to jedno, jestli hraju s holkou nebo s klukem, hlavně ať' to nekazí. Já nemám žádné speciální požadavky, hraju to co mě baví, násilné hry mám naopak celkem dost ráda, člověk se tam pořádně vyřádí. Jediné, co mi u holek hráček vadí je, že spousta z nich si vezme tričko s obrovským výstřihem a jdou vybírat donaty na Twitch, kde nad nimi chlapi chodí slintat. To je opravdu hodně pod úroveň a poškozuje to pověst běžným hráčkám.

No vidíš a to je napríklad rozdiel v pohlaviach. Ja som si tiež minule zobral tričko s výstrihom na Twitch a nič z toho! Ale rozdiel je napríklad aj v tom, že keď v MMO povieš, že si dievča (a aj ti to uveria), tak buď s tebou zaobchádzajú príliš ohľaduplne, alebo naopak si pre nich n00b... s tým si sa nestretla?

Já jsem všeobecně hrozný noob, takže všichni, se kterýma hraju, to ví a jsou na to připraveni. A většinou se ke mně chovají všichni pěkně.

Nikdy si netajila v hrách svoje pohlavie? (Áno, aj také odpovede sme tu mali.)

Netajila jsem to nikdy. Není proč, nikdy jsem s tím neměla negativní zkušenost. Pár sexistických keců samozřejmě bylo, ale já jsem zvyklá, mí kamarádi jsou převážně muži a ti si mě občas ze srandy dobírají, takže nic, co by mě urazilo.

Je niečo, čo by si chcela naším čitateľom, alebo tvorcom hier na záver odkázať?

Chovejte víc kočky. Kočky jsou zvířata, která vás zbaví stresu a vy budete veselejší. A v dnešní době plné nenávisti jsou veselí lidé potřeba. Můj kocour to schvaluje.

A abych nezapomněla, #teamYenn FTW!

Ďakujem za skvelý rozhovor Baty!

Já děkuji

Za redakciu Gamesite.sk:
Peter Vnuk



Najväčší herný turnaj na Slovensku láme rekordy

V Bratislave, 24. septembra 2015- Y-Games spustil registráciu na najbližšiu edíciu turnaja s názvom Winter Challenge. Tá sa bude konať od 17. do 18. októbra 2015 v priestoroch bratislavskej Fakulty informatiky a informačných technológií STU v Mlynskej doline. Už počas prvých 24 hodín od spustenia registrácie bol počet prihlásených hráčov vyšší než ich celkový počet na minulom turnaji.



Organizátorov prejavený záujem nesmierne teší, avšak priestory, v ktorých sa turnaj bude odohrávať sú kapacitne obmedzené. Preto v prípade prekročenia limitu hráčov pri akejkol'vek hre sa najprv odohrajú online kvalifikácie. Tie potom rozhodnú o postupe hráčov na turnaj. Samozrejme, aj tí, ktorí vypadnú budú mať nárok na štartovný balíček a vstup na turnaj. Ak by však po vypadnutí z online kvalifikácie nemohli prísť sa na turnaj, tak môžu požiadať o vrátenie 50% zo sumy štartovného.

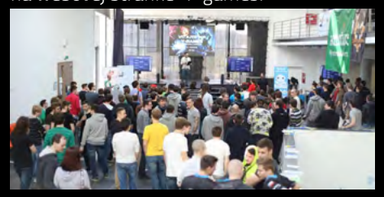
Hráči sa môžu zaregistrovať do 8.10.2015 na stránke turnaja. Štartovné je vo výške 8 €, členovia Ynetu zaplatia 6 €. Hráči v rámci štartovného dostanú občerstvenie, energetický nápoj a produkty od partnerov turnaja. Lístky pre divákov sú dostupné v sieti Ticketportal za 3 €, pri kúpe na mieste návštevníci zaplatia 5 €.

Tohtoročnou novinkou pre všetkých zúčastnených je možnosť prespať v blízkej telocvični Fakulty elektrotechniky a informatiky STU len za 2 € (je potrebné doniesť si spacák/ karimatku).

Pre vít'azov sú pripravené atraktívne výhry v celkovej hodnote 5000 eur. Diváci sa však majú rozhodne tiež na čo tešiť'. Priamo na mieste sú pre nich pripravené atrakcie zadarmo ako Laser game aréna, stolové hry od Funtasticu, závodné simulátory od Red Bullu, Warhammer, Karaoke, Xbox zóna, Just Dance 4, herný stánok od Gamesite, E-Blue stánok s hernými komponentami na predaj, ako aj technické zariadenia zapožičané od Fakulty informatiky a informačných technológií STU. Okrem toho si budú môcť zakúpiť herné doplnky v Secret Shope od partnera SVET FIGUROK. Čaká ich tiež súťaž cosplayerov a významní hostia z herného prostredia. Samozrejme nebudú chýbať ani komentované live streamy a rôzne vystúpenia.

V sobotu večer sa návštevníci môžu tešiť na super párty s profesionálnym DJom I-ONE a jeho projektom Party Heroes plného herných kostýmov. Na tejto párty budú mať cosplayeri jednu hodinu pivo a kofolu zadarmo.

Viac informácií o turnaji, vrátane prihlasovacieho formulára, nájdete na webovej stránke Y-games.



WEBGLOBE

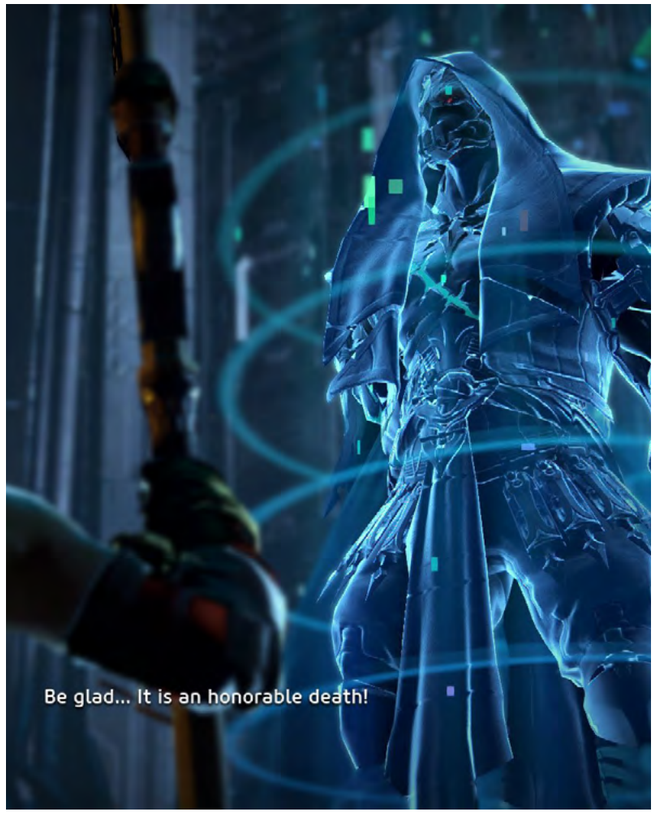
Webhosting & Cloud

Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií

WEBGLOBE.sk

Skyforge

VEĽA NOVÉHO PRICHÁDZA DO MMORPG ŽÁNRU S NOVÝM TITULOM SKYFORGE



MMORPG hry prichádzajú jedna za druhou. Niet sa čomu divit', ved' stále vel'a l'udí obl'ubuje pri hraní aj prítomnosť iných hráčov, ktorí nám môžu pomôcť s plnením úloh alebo poradit' s niečím, ked' si už nevieme dat' rady. Výnimkou nebude ani nová fantazijná sci-fi cyberpunková MMORPG Skyforge od vývojárov Allods Team a Obsidian Entertainment, ktorá ponúka pár noviniek, ktoré by mohli hru trochu odlíšit' od konkurencie.

Keby som mal hru prirovnat' k inej free-to-play MMORPG, bola by to asi, čo sa týka hratel'nosti, no rozhodne nie konceptu pay-to-win, Neverwinter. Okrem toho hra nemá znaky iných hier, nakol'ko obsahuje prvky, ktoré v iných hrách nájdeme asi t'ažko. V hre, oproti ostatným, pár vecí chýba, no nemôžeme povedat', že je to zlé. Prvou vecou, ktorá v hre chýba sú, ako všade, minimálne dve znepriatelené frakcie, ktoré medzi sebou bojujú a na nás záleží, ktorú si vyberieme. Ďalej v hre nemáme pri vytváraní postavy možnost' vybrat' si z viacerých rás, no máme na výber z trinástich classes (tried). Samozrejme, každá má svoju špecifikáciu (útok/obrana/podpora) a typ boja (na blízko/dial'ku). V hre taktiež chýba výzbroj. Okrem zbraní, amuletov, trofejí a prsteňov nebudeme mat' dostupné žiadne brnenie, topánky, prilbu, rukavice a pod. Jednou z najväčších odlišností hry je možnost' kdekol'vek a kedykol'vek si zmenit' triedu podl'a potreby. Samozrejme nebudú všetky triedy dostupné od začiatku, no postupným hraním sa dajú odomknút'. Každá trieda má vlastnú zbraň a vlastné amulety, no prstene majú všetky spoločné.

Ďalšou vecou, ktorú v hre nenájdeme sú levely postavy. Namiesto toho je tu Prestige, ktorá sa môže vyšplhat' na niekol'ko desiatok tisíc. Prestige pridávajú zbrane, prstene, amulety. Ďalšou dôležitou súčast'ou hry je Ascension Atlas, cez ktorý vašej postave odomykáte nové schopnosti, talenty, silu, inteligenciu a pomocou ktorého si môžete odomknút' nedostupné triedy. Ascension Atlas ponúka nekonečne vel'a kombinácii, ktoré si počas hry môžete odomknút'. Do Ascension Atlasu budete potrebovat' Sparks. Tie základné sú Sparks of Creation, Sparks of Destruction a Sparks of Balance. Každá classa má potom svoje sparky pre odomykanie vlastných talentov a schopností (napr. Archer- Sparks of Accuracy, Paladin- Sparks of Justice, Cryomancer- Sparks of Cold ...).

Začíname

Po vytvorení vašej postavy, čo je jednoduché, ked'že máme na výber 1 rasu, 2 pohlavia, účes, tvár, farbu vlasov a oblečenie (u ženského pohlavia je to doplnené o vel'kost' hrudníka a pozadia) vstupujeme do príbehu. V hre stvárňujete „bytost'", ktorú nazývajú Immortal (nesmrtel'ný) a pomáhate l'ud'om po celej planéte, ktorá je terorizovaná hned' niekol'kými hrozbami. Postupne sa z vás má stat' boh, ktorého moc bude niekol'konásobne prevažovat' silu nepriatel'ov. Po oboznámení so situáciou budete staršími bohmi poslaní na Zem, kde máte chránit' obyvatel'ov sveta pred útokmi či už divokej zveri, rôznych príšer, banditov, mystických síl, alebo robotov.



Kombinácia je to v skutku zaujímavá. Od samotného začiatku budú okrem otvorených lesov, dedín a podobne dostupné aj skupinové raidy, ktoré sa však pri zníženej obtiažnosti dajú hrat' aj sólo. Sú 2 typy raidov: squad raidy pre troch hráčov a group raid pre piatich (1 tank, 1 support a 3 dps). Vašou základňou bude hlavné mesto Capital, ktoré sa ako jediné od

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

MIGHT & MAGIC HEROES VII

Najnovší diel série Might & Magic: Heroes s poradovým číslom 7. Prináša Vám staré známe ale aj nové rasy na hranie:

- Haven
- Academy
- Necropolis
- Stronghold
- Sylvan
- Dungeon



1. cena - Might and Magic Heroes VII zberatel'ská edícia, plagát, USB, tričko, taška, blok
2. cena - Might and Magic Heroes VII, USB, tričko, blok
3. cena - Might and Magic Heroes VII, tričko, blok
4. cena - Might and Magic Heroes VII, taška, blok

Playman

Súťažte na www.gamesite.sk

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

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





zalesnených krajín líši tým, že vyzerá ako z d'alekej budúcnosti, kde sú všade high-tech výškové budovy a lietajúce vesmírne transportéry. Na začiatku máme dostupné 3 classy, z každej roly jednu. Paladin (meč a štít) je Tank, ktorý disponuje schopnost'ou odolat' viacerým útokom nepriatel'ov. Druhý je Lightbinder (kúzelná tyč), ktorý predstavuje rolu Supporta, kde dodáva svojimi schopnost'ami silu a odolnost' svojím spoluhrášom. Tret'ou vol'nou classou je DPS (damage per second) Cryomancer (l'adový orb), ktorý už podl'a mena bude bojovat' za pomoci l'adu. Masívne poškodenie s možnost'ou zmrazit' nepriatel'ov sa v boji celkom hodí. Okrem toho tu sú classy ako Necromancer (kosa) , Kinetic (kinetické rukavice) , Archer (luk) , Knight (štít a kópia) , Alchemist (hadice vystrel'ujúce kyselinu) , Slayer (dýky) , Witch (žezlo) , Monk (palica) , Gunner (zbraň striel'ajúca rakety, laser a obyčajné náboje) a Berserker (kombinácia meča a motorovej píly) .

Postupné plnenie misii začne pripomínat' stereotyp, v ktorom máte zabíjat' určité množstvo príšer, hl'adat' objekty a porážat' bossov. Všetko toto sa dá prehliadnut' ak budete hrávat' viacerí a misie vám tak prídu zábavnejšie pri spolupráci s inými rolami v jednom tíme. Na rýchlejší presun po mape vám pomôžu bud' mounti, ktorých je v hre zatial' len pár, no na väčšie vzdialenosti sú tu portály, ktoré musíte najskôr odomknút'. Bojový systém je riešený spôsobom myš na kombá + pár kláves na schopnosti. Taktiež je tu možnost' vyhnutia sa silným útokom nepriatel'ov, ktorým trvá istý čas, kým sú zoslané. Ďalšou príjemnou funkciou je okamžité zabitie nepriatel'a, ked' má určité percento zdravia. Každá classa to má iné (cryomancer nepriatel'a premení na l'ad, knight ho päst'ou ako herkules pošle do neba, berserker ho rozpoltí...).

Popri prechádzaní celého sveta a zachraňovaní l'udí na seba ako nesmrtel'ný, na ceste stat' sa bohom, určite upútate vel'a pozornosti, a tak si postupne získate priazeň l'udu. Každý správny boh musí mat' predsa svoju sochu, ku ktorej sa l'udia chodia modlit', tak tú svoju dostanete aj vy. Postupne budete získavat' prívržencov, ktorých naverbujete pri vašej božskej soche a budete ich môct' posielat' na misie, z ktorých budú získavat' muníciu a zásoby pre tých, čo to potrebujú. Čím viac l'udí vás miluje a vzhliada k vám, tým ste populárnejší. Postupne sa vaša „cirkev" bude rozrastat' do viacerých provincii, v ktorých si budete môct' postavit' kaplnky, ktoré budú mat' pod správou vaši naverbovaní prívrženci. Po čase si môžete od svojich „veriacich" vyzdvihnút' aj dary, ktoré sú tiež v podobe zásob. Práca moderného boha teda l'ahká nebude.

Funkciu guildy tu plní Pantheon, ktorý je v podstate to isté, ako v ostatných hrách (poskytuje bonusy, misie a rôzne vylepšenia pre členov). Bez dvoch frakcii by sa očakávalo, že možnost' PVP tu žiadna nebude, no toto je riešené arénami, kde bojujú bud' tímy, alebo jednotlivci od šiestich až po dvadsiatich hráčov.

Hra je free-to-play, no jej free-to-play systém je príjemnejší ako u ostatných MMORPG. Hra neponúka žiadne platené DLC, no ponúka platené Premium členstvo, ktoré ponúka bonusy ku sparkom získaným z misii a podobne, ktoré sa dá zaplatit' pomocou Argentov, no tie sa dajú zaobstarat' samozrejme aj za peniaze, no dajú sa kúpit' aj za hernú menu, teda za kredity. Samozrejme kreditov na dlhodobé členstvo budete potrebovat' milióny, čiže tí, ktorí sú netrpezliví si budú asi musiet' Premium zaplatit', no tí čo si radi počkajú, môžu mat' Premium úplne zadarmo.

Zhrnutie

Na scénu MMORPG prichádza cyberpunkový titul Skyforge, ktorý má potenciál rozšírit' hranice tohto žánru na základe inovácii, ktoré hru od ostatných odlišujú. Zmena classy podl'a potreby je teda jedným z najväčších posunov v rámci tohto žánru. Príbeh je vskutku zaujímavý a pocit, že hráte za poloboha, neskôr boha, je vel'mi uspokojujúci. Grafické spracovanie efektov prostredia a samotných postáv je vel'mi príjemné, a tak môžem s istotou povedat', že Skyforge obstál vo vel'kej konkurencii titulov vel'mi dobre.

Marek Zelienka





FORZA MOTORSPORT 6

VRÁTIL SA NÁM KRÁĽ?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: pretekárska
Výrobca: Turn 10 Studios
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuál
+ vylepšený systém Drivatarov
+ široká ponuka áut
+ kariéra
+ ligy v mutliplayeri
+ módy
+ kvantum možností

- trate s dažd'om či s nocou mohli byt' viac prepracované
- Drivatary niekedy pôsobia zmätočne

NA ROZDIEL OD PIATEHO DIELU IDE O MASÍVNY POKROK NA VŠETKÝCH FRONTOCH.

HODNOTENIE:

★★★★☆



Hra Forza Motorsport to mala na Xboxe vo väčšine prípadov ľahké. Aj pri výkyvoch v kvalitách, ktoré sa odohrali v piatom diele, fanúšikovia žánrov simulačných racingov nemali zväčša veľmi na výber, a tak museli siahnuť po tejto sérii. No dnes je tu oveľa väčšia konkurencia v podobe Project Cars, Assetto Corsa (ten vyjde na konzoly v roku 2016), ktoré poskytujú kvalitnú alternatívu. Preto sa autori z Turn 10 museli veľmi snažiť, aby si zachovali priazeň fanúšikov.

Problémy päťky boli jasné. Málo obsahu (hra musela stihnúť vydanie konzoly), čo zapríčinilo fakt, že tieto nedostatky museli byť plátané prostredníctvom dodatočného obsahu zadarmo (trate) alebo plateného obsahu (autá). Zároveň však mala hra určité nedostatky v dôsledku stagnácie a sústredenia sa na audiovizuál, čo opätovne spôsobilo, že väčšina vecí, ktoré boli hre vyčítané v štvrtom diele, sa nachádzali aj v piatom. No hneď na začiatok môžem prezradiť, že väčšina problémov bola v šestke vyriešená.

Najviac zvedavý som bol na prvky, ktoré mi autori počas prezentácie na výstave E3 tlačili do hlavy ako revolučné. Tam hádzali jedno číslo za druhým... 450 áut, 26 lokalít na pretekanie, integrácia jazdy za dažďa i v noci atď. A áno, všetky tieto veci prispievajú k variabilite nielen v kampani, ale aj pri bežnom hraní.

Kampaň sa vo Forze Motorsport 6 nazýva Stories of Motorsport a na prvý pohľad je zrejmé, že si veľkú inšpiráciu zobrala z arkádovejšej podsérie Horizon. Päť veľkých motoristických kategórií je tak rozdelených na šesť menších, pričom voľba podkategórie je čisto na hráčovi. Ak teda chce, môže si zajazdiť v GT kategórii alebo si vybrať šampionát V8. Možností je nesmierne veľa, z čoho jasne vyplýva, že autá nie sú delené iba do výkonnostných kategórií, ale delia sa aj podľa rôznych typov. Vzhľadom na ich počet (450 áut) je tých typov obrovské množstvo.

Najpodstatnejšie však je to, že rozdielne autá sa skutočne i správajú inak. Jednoduché cestné autá môžu byť rýchle, no ich brzdiace schopnosti nie sú ideálne, ako napríklad také monoposty IndyCar, tie sú veľmi rýchle a dá sa s nimi perfektne manévrovať. Rozsiahle nastavenia pred pretekmi taktiež zaisťujú prispôsobenie si auta podľa seba, či už z hľadiska množstva úprav alebo voľby asistentov. Tie priamo ovplyvňujú počet kreditov získaných za preteky. Teda čím menej asistentov a vyššiu stupeň náročnosti, tým vyššia odmena na konci pretekov. Pre fanúšikov série nič nové, nakoľko tento účinný systém sa so sériou vezie už nejaký ten piatok. Rovnakou stálicou sú prepracované výkonnostné úpravy, ale aj vizuálne úpravy, na ktorých sa dá prostredníctvom prívetivého komunitného prostredia i pekne zarobiť. Okrem Stories of Motorsport hra ponúka Showcases (podujatia), kde jazdíte vo vopred daných podmienkach s vopred daným autom, ktoré si nemusíte kupovať. Tu sa autori trochu vybláznili aj pri typoch pretekov, ktoré sú z 90% klasické, okruhové. V Showcasoch si vyskúšate jazdu cez checkpointy, súboje 1 vs. 1 so Stigom atď.

V pretekoch sa po novom zúčastňuje 24 pretekárov a tí dostávajú ľudský odtlačok pomocou systému Drivatar. Rôzne stopy pri prejazde, rôznorodá agresivita pri súbojoch kolesa na koleso či očividné chyby pri prechádzaní zákrutami sú vo Forze Motorsport 6 na dennom poriadku, a zlepšujú tak dojem zo sterility, ktorou často trpia hry s nálepkou simulačné racingy. Avšak niekedy reagujú na jemnú kolíziu až príliš zmätene a nelogicky, čo výsledný dojem trochu kazí.

Novinkou v sérii je možnosť jazdenia v noci a za dažďa (konečne!). Žiadna dynamická zmena počasia sa nekoná, čo je určite škoda, no keď nepršší, aspoň kvapká. Niektoré trate tak majú rozdielne verzie nielen čo sa týka variantov, ale i počasia či dennej doby. Tých tratí je však veľmi málo, a to je určite škoda. Faktom síce zostáva, že trate cez noc vyzerajú výborne, to isté sa týka aj dažďa, no obmedzenie týchto aspektov len pre niektoré trate mi nepríde veľmi rozumné. K tomu si treba prirátať i to, že jazda za dažďa nie je takým super zážitkom, ako som očakával. Je pravda, že autá sa správajú úplne odlišne, aj graficky je to veľmi efektné, aj mláky pôsobia na jazdu presne tak, ako by ste očakávali, no na druhej strane bez dynamiky ide do veľkej miery o nevyužitý potenciál. Napríklad spomínané vodné mláky na trati. Tie sú na trati pevne dané, nemenia svoj objem, a tak vytvárajú dojem prekážkovej dráhy, a po niekoľkých kolách presne viete, ktorým miestam sa máte vyhýbať a kadiaľ máte ísť.

Ďalším prídavkom sú tzv. módy. Mutátory, ktoré upravujú podmienky pretekov (menia štartovaciu pozíciu, menia jazdné vlastnosti, poskytujú peňažné a XP odmeny...) a pri splnení daných podmienok poskytujú dodatočné odmeny v podobe hernej meny a XP bodov. Balíky s týmito módmi si môže hráč kúpiť za hernú menu a sú rozdelené do troch kategórií. Na tie, ktoré zľahčujú jazdné vlastnosti a podmienky, tie, ktoré ich sťažujú, ale za splnenie podmienok poskytujú odmeny a na tie, ktoré poskytujú iba odmeny (boostery).

Ako som spomínal, hra obsahuje 26 lokalít, zahrňujúce klasické okruhy typu Spa, LeMans, Silverstone až po mestské prostredia v Riu, Prahe či Alpách. Dvadsaťšesť lokalít však neznamená rovnaký počet tratí, nakoľko mnoho lokalít má niekoľko variantov tratí, poskytuje jazdu v opačnom smere alebo spomínané zmeny dennej doby a počasia. Umožňujú tak oveľa viac variability ako v predchodcovi a hra sa vďaka tomu nestáva stereotypnou ako v päťke.

Najdôležitejším komponentom multiplayeru sú ligy. Tie majú za úlohu radiť hráčov podľa výkonnosti a podľa týchto parametrov následne vytvárať preteky, čo naznačuje veľkú vyrovnanosť počas pretekov. A musím skonštatovať, že sa to aj darí. Iba málokedy som počas pretekov v mutliplayeri narazil na jazdca, ktorý by bol od zvyšku štartového poľa výrazne lepší.

Forza Motorsport 6 poskytuje čistých 60FPS pri 1080p rozlíšení a je jedno, či prší, alebo je tma. Navyše počet áut v štartovom poli je vyšší a aj detaily prostredia v okolí tratí sú oveľa lepšie. Preto je dojem z jazdy výborný a aj keď graficky má hra veľmi zdatnú konkurenciu, tak z audio stránky vo svojom žánri ju skutočne nemá. Jednotlivé detaily áut vyniknú pri ForzaVista móde, ten totiž umožňuje prehliadnuť každý jeden kút v garáži.

VERDIKT

Forza Motorsport 6 sa môže pokojne porovnávať s konkurenciou. V niektorých veciach je oveľa, oveľa lepšia, v niektorých zase trochu zaostáva. Na rozdiel od piateho dielu však ide o masívny pokrok na všetkých frontoch, dokáže poskytnúť hodiny zábavy nielen hardcore hráčom, ale aj príležitostným hráčom, a to vďaka kvantu možností či variabilite, ktorú ponúka. Avšak hra nie je bez chýb a najväčšou škodou je, že väčšine chýb sa dalo pohodlne vyhnúť.

Dominik Farkaš



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

Act of Aggression

NÁVRAT KU KLASIKE

Ak ste boli sklamaní zo zrušenia vývoja C&C: Generals 2, mám pre vás vel'mi pozitívnu správu. Hoci nejde o priame pokračovanie, ale len spirituálneho nástupcu, Act of Aggression (AoA) je v tomto ohl'ade perfektnou náplast'ou. Aj ked' titul t'aží hlavne zo série Act of War, nedá mi nezaspomínat' si na staré dobré časy strávené pri klasických RTS stratégiách.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPS
Výrobca: Eugen Systems
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ multiplayer
+ hratel'nost'
+ frakcie

- kampaň
- pre niektorých kamera

HODNOTENIE:



Tie znamenali C-čkové, priam až infantilné, príbehy v kampani s live-action videami tret'otriednych hercov, ktoré ste na jednej strane pre istotu prepínali, ak niekto vošiel do izby, no na strane druhej zo záhadného dôvodu milovali. AoA, čo sa týka príbehu, nie je výnimkou. Príbeh je v skutku sr*čkový, hodný označenia „RTS scenár 90-tych rokov', len s tým rozdielom, že nebudete ničit' pentagón vzducholoď ami ani posielat' bojové delfíny na jadrové ponorky. Príbeh AoA je v podstate vel'mi jednoduchý a nudný, kde po sebe idú dve organizácie: Chimera financovaná OSN a Cartel financovaný... hmm... bohatými l'ud'mi? Iluminátmi ? (Náhoda? Myslím, že nie !) Niečo také.

Celkový dizajn misií je pri tom vel'mi nudný, chaotický a aj ked' vás mnohému naučí, nevyužíva herné mechaniky tak, aby ste sa bavili naplno. Nehovorím, že som si kampaň neužil, no príliš často som pocit'oval frustráciu pri obmedzeniach v misiách či zmenou frakcie.

Už od začiatku bolo zrejmé, že doménou titulu nebude kampaň, ale online kompetitívny multiplayer. Eugen Systems sú známi vývojom stratégií už od roku 2000 a poznajú svoju ciel'ovku. Hoci tituly ako R.U.S.E či Wargame séria mali výborné kampane, najväčšiu pozornost' venovali hlavne hre viacerých hráčov.

A tu sa ukazuje plná sila Act of Aggression. Na výber máte tri rôzne frakcie, ktoré sa hratel'nost'ou značne odlišujú. Spomínaná Chimera t'aží z viacúčelovosti svojich jednotiek, kde, povedzme, takú Pumu (l'ahké obrnené vozidlo) môžete vylepšit' na prevážanie pechoty, ako aj namontovat' protitankové rakety s pomerne dlhým doletom. Helikoptéra Tiger (moja obl'úbená) zase dokáže byt' vylepšená o protitankové ako aj protivzdušné strely, čím dopĺňa autokanón s nenávádzanými raketami. Len si predstavte tie salvy, ked' sa rozbehne !

Naproti tomu Americká armáda vsádza na silu a špecializáciu. Napríklad tanky Abrams sú pomalé, silné monštrá s vel'kým pancierom a slúžia hlavne na zneškodnenie pozemných ciel'ov. Vel'kú úlohu zohráva špecializovaná pechota, ktorú môžete podporit' helikoptérami alebo l'ahkými vozidlami.



Posledným v trojke je tajný Cartel, ktorý ponúka najnovšie technológie, ako je neviditel'nost', no slabinou je ich krehkost'. Vsádzajú preto na útoky zo zálohy a nemilé prekvapenia. Na druhej strane dokážu stavat' „barracks' kdekol'vek na mape, čím si vedia udržat' nad ňou kontrolu.

Výstavba základne a zber surovín sú základom každej klasickej RTS, preto už od začiatku budete riešit', kedy čo postavíte či rozšírite vaše t'ažiace operácie, alebo obsadíte pechotou stredné mestečko prví. Každá frakcia disponuje iným manažmentom či už výstavby, alebo zberu surovín. Jedna frakcia je odkázaná vo väčšine na jednu surovinu, iná potrebuje všetky 3 od začiatku. Rovnako to je aj pri elektrine. Suroviny pri kompetitívnom hraní sú generované náhodne, takže nikdy neviete, ako sa budete musiet' prispôsobit' situácií. Hoci som nezaregistroval problémy s balansom surovín počas hrania online, stále ale ostávam skeptický, čo sa týka profesionálnej úrovne.

Len čo máte vystavaný základ „bejsky', začína sa boj o teritórium a prvá šikana t'ažiacich operácií. Ked'že vaše suroviny musí priviest' t'ažič do základne, môže toho nepriatel' využit'. Mapy sú prepletené cestami, ktoré ponúkajú okrem rýchlejšej jazdy vašich vozidiel aj vel'a možností útokov na konvoje, hlavne ak sú popri nich rozmiestnené budovy. Tam môžete schovat' svoju pechotu s raketometmi a len sledovat', ako odpal'ujú okoloidúce tanky. Niektoré časti mapy sú posiate mestečkami, takže pripravit' sa budete musiet' aj na hektické súboje medzi domami, kropené artilériami či leteckými útokmi. Naopak, vol'né priestranstvá ako sú farmy či lúky sú ideálne na útok obrnenými vozidlami či tankami. Prekonávat' hory či iný strmý terén zase dokážete helikoptérami či už transportnými, plnými pešiakov, alebo útočnými na rýchly „hin and run' útok. Možností je skrátka mnoho a odhadnút' pohyb a zostavu jednotiek nepriatel'a bude vašou hlavnou úlohou.

Máp v multiplayeri nie je mnoho, no sú dobre navrhnuté, pričom vyzerajú realisticky a neponúkajú žiadnu výhodu jednému z tímov. Okrem toho ponúkajú množstvo rôznych typov terénu (mestá, lúky, hory, lesy), aby sa o každý kúsok zeme bojovalo iným spôsobom. Hrat' môžete klasicky jeden na jedného, no vyšplhat' sa môžete na tímové „sešny' 4x4. Budovy sú pri tom dostatočne hutné, aby zvládli prvotný „rush' 4-och l'udí na jednu pozíciu (nie ako v Starcraft 2).

Po grafickej stránke hra naozaj žiari. Hoci vám bude na najvyšších detailoch plakat' počítač, stojí to za to. Modely jednotiek sú naozaj kvalitné (podl'a skutočných vozidiel), efekty rakiet, autokanónov a superzbraní (atomky, orbitálne bombardovanie...) a mnohé prototypy z radov Cartelu vyzerajú úžasne. Jediný problém, s ktorým som sa stretol, je kamera, ktorá je zafixovaná príliš nízko. Existuje síce satelitný pohl'ad, ktorý ukazuje mapu z väčšej výšky, no ide o funkčný, niekol'kofarebný typ. V ňom som osobne strávil väčšinu času pri hraní multiplayeru a po spýtaní sa spoluhráčov tak robí väčšina (hoci niektorí zarytí fanúšikovia hrajú zásadne len pohl'adom zblízka). Zvolit' si funkčnost' satelitného videnia pred krásnou grafikou bola preto (aspoň pre mňa) t'ažká vol'ba.

Každopádne, Act of Aggression je určite úžasným návratom k starým RTS hrám, ktoré tvorili detstvo nejednému fanúšikovi tohto žánru. Hoci nedávne stratégi, ako Grey Goo sa snažili nájst' ich esenciu, podarilo sa to až Eugen Systems. Nebyt' príliš nudnej kampane a pár menších zlých dizajnérskych rozhodnutí (náhodne generované suroviny, uzamknutá výška kamery), nebolo by tomuto titulu čo vytknút'. Ak si chcete zaspomínat' na LAN-parties s C&C: Generals v naozaj krásnom grafickom kabátiku, Act of Aggression vás po stránke multiplayeru určite nesklame. Pokial' hl'adáte skôr zážitok pre jedného hráča, tadial'to cesta bohužial' nevedie.

Tomáš Kleinmann



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

Party Hard

PARTY, KTORÚ NAOZAJ NECHCETE ZAŽIŤ!

Poznáte tie typy l'udí, ktoré na hlučnej párty len stoja v úzadí a dávajú najavo, ako vel'mi vlastne nechceli prísť a ako ich v skutočnosti celá párty nudí a najradšej by spáchali samovraždu? Presne tak som sa cítil pri hraní Party Hard. A pri tom je námet hry Party Hard tak sl'ubný. Vel'ká škoda premrhanej príležitosti. Ale pod'me pekne po poradí.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: izometrická akčná
Výrobca: Pinokl Games
Zapožičal: Pinokl Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ diverzita levelov a ich obsah
+ originalita

- frustrujúca hratel'nost'
- chýbajúci tutorial
- stereotypná hudba
- chaotická AI

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Skúste sa vcítit' do pozície muža v strednom veku, ktorého noc čo noc budia hluční susedia, oddávajúci sa nekonečnému tancovaniu, pitiu a súloženiu. Každú noc to isté. Až raz dôjde k bodu zlomu, muž vezme nôž a nastane ticho. A to ticho sa mu natol'ko zapáči, že navštevuje rôzne miesta po celej krajine. A kam zavíta, tam zostáva len ušiam lahodiace nič. S obyčajného muža sa stáva masový vrah, terorizujúci party po celom štáte a v Party Hard sa zhostíte jeho úlohy.

Party Hard sa radí medzi tituly, ktorých obsah spoznávate metódou pokus – omyl. Podobne, ako napríklad v Binding of Isaac budete umierat' a umierat' a umierat'. Dookola, až kým nenájdete spôsob, ako čo najjednoduchšie, najrýchlejšie a najtichšie navždy umlčat' účastníkov zábavy. Tento štýl hratel'nosti so sebou však prináša aj jedno vel'ké negatívum. Enormnú frustráciu. A s ňou sa dá bojovat' jedine naozaj kvalitnou hratel'nost'ou a dostatkom poskytovanej zábavy. S tou má Party Hard t'ažkosti a práve frustrácia je vel'kým problémom.

Každý level je tematická party, v ktorom máte jednoduchú úlohu. Zabit' všetkých zúčastnených. Okrem verného priatel'a, ostrého noža, môžete využit' množstvo pascí roztrúsených po leveloch. Ich diverzita je naozaj vel'ká a nikdy na začiatku neviete, čo všetko môže konkrétna pasca vlastne napáchat'. Hasiaci prístroj môže explodovat', strom padnút' do okna a zabit' všetkých v miestnosti alebo golfový vozík prejst' nič netušiacich fajčiarov pred vchodom. Znie to jednoducho, no len čo niekto umrie a jeho telo je vystavené pohl'adu d'alším pártymenom, tí neváhajú a okamžite volajú políciu. Policajt po príchode okamžite pribehne ku mŕtvole a zabalí ju do vaku na mŕtvoly. Pokial' počas jeho trasy k telu uvidí d'alších skonaných tanečníkov, postupne ich navštívi, o čom hra notifikuje hráča malým majákom pri mŕtvole. A v tomto momente začína zmätok. Pokial' ste už pár l'udí utíšili, ostatní splašene pobehujú a policajt spolu so záchranármi pomedzi nich. Samozrejme, policajt a rovnako aj hasiči, záchranári alebo FBI prichádzajú na autách, ktoré však nepochopitel'ne prechádzajú všetko, čo sa im dostane do cesty. Čiže aj živých l'udí alebo pokojne aj vás (zakaždým vie vel'mi potešit').



Podobných absurdností si pri hraní Party Hard užijete neúrekom a, bohužial', prevažujú tie, ktoré vás naštvú a hru v návale zúrivosti vypínate. Ako príklad uvediem možnost' zoskočit' z balkóna alebo okna, čo jednoznačne využijete v momente, ked' vás naháňa policajt. Len čo tak spravíte, zo záchoda vylezie inštalatér, ktorý vyzerá kompletne ako Mario a hasákom zničí vašu únikovú cestu. Prečo? Je možné ho zastavit'?

Na to musíte prist' opät' len sami a to aj za cenu vášho života. Party Hard sa snaží byt' hrou plnou humoru. Podobné úlety, ako Mario vyliezajúci zo záchoda, st'ažujúci váš postup v hre by sa asi medzi humorné situácie mal radit'. Možno z pohl'adu vývojárov.

Nie som vel'kým zástancom komplexných tutorialov, ktoré vás nútia hodinu vykonávat' presné kliknutia a nedovolia vám ani trošku prebrat' iniciatívu. Avšak, aspoň základný tutorial sa vždy zíde. V prípade Party Hard to platí dvojnásobne. Je pravda, že v každom leveli sú na zemi útržky z novín, na ktorých nájdete tipy, čo, kde a kedy môžete spravit' či použit', no sú vel'mi strohé a obsahovo nedostatočné. Množstvo herných mechaník zistíte až neskoro a často sa k vám hra v prípade nevedomosti zachová nefér.

Často som bol svedkom toho, ako niekto zbadal mŕtvolu aj cez stenu alebo som umrel, lebo jeden z návštevníkov párty dostal záchvat zlosti. Tieto mechaniky by mohli fungovat' šikovne. Stačilo by len malé upozornenie pre hráča, čo sa okolo neho vlastne deje a aké následky to pre neho môže mat'. Kvalitne funguje napríklad čiastočne náhodné generovanie miestností v leveli. Na jednej párty môže byt' miestnost' laboratórium plné drog, ale v d'alšej hre obyčajná spálňa. Týmto spôsobom vývojári zamedzili hernému stereotypu, kedy by ste sa donekonečna snažili prejst' navlas rovnaký level.

Od úspechu prvého dielu Hotline Miami, ale hlavne príchodom Hotline Miami 2, sa na indie scéne začalo objavovat' čoraz viac hier s podobným retro grafickým spracovaním. Party Hard k ním patrí, nech sa tomu vývojári bránia akokol'vek silno. V prípade Party Hard je však grafické spracovanie niekedy viac na škodu a bráni plynulej hratel'nosti.

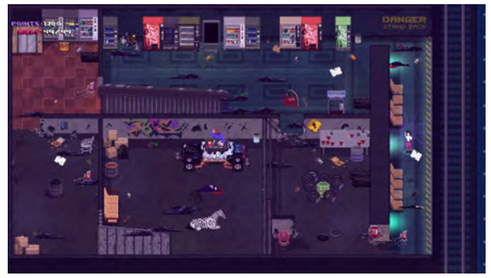
Často krát neviete, či na miesto, kde práve stojíte niekto vidí alebo nie. Alebo či vás môže nejaká postava zabit', lebo patrí medzi gangsterov. Je to vel'ká škoda, pretože by som inak voči takémuto grafickému spracovaniu nemal žiadne výhrady. Naopak, chválil by som množstvo detailov a cit pre maličkosti. Po kvalitatívnej stránke nie je čo vytknút'.

Vel'kým plusom už spomínaného titulu Hotline Miami bol perfektný a unikátny soundtrack, ktorý skvele ladil s obsahom hry. To sa pri Party Hard nekoná. Nielenže hudbe chýbajú správne grády, ale tým, kol'ko času strávite v jednej úrovni, vám postupne začne každá jedna melódia liezt' krkom. Nakoniec som hudbu dokonca stlmil skoro na minimum.

Spomenút' musím ešte jednu zaujímavú a hlavne unikátnu funkciu, ktorou je prepojenie z Twitch účtom. Titulov, ktoré umožňovali pripojit' registráciu streamovacej služby tu už bolo viacero, no v Party Hard má integrácia dopad aj na samotnú hratel'nost'. Chat na Twitchi má počas hrania možnost' hlasovat' za náhodné udalosti, ktoré sa v konkrétnom leveli udejú. To znamená, že chat sa napríklad môže rozhodnút' hráčovi pomôct', ale aj naopak, spravit' mu z hry peklo. Podobnú funkcionalitu by som do budúcnosti uvidel vel'mi rád aj v iných hrách.

Ako som už na začiatku spomenul, Party Hard znie na papieri ako vel'mi sl'ubný titul. Disponuje množstvom originálnych nápadov a ponúka kopu spôsobov, ako zabit' nič netušiacich tanečníkov. Avšak, celý dobrý dojem ničí neskutočne frustrujúca hratel'nost' a množstvo chýb či už v AI, ovládaní alebo herných mechanizmoch. Bohužial', aj ked' som fanúšikom titulov s náhodne generovaným obsahom a aj tých naozaj t'ažších, Party Hard ma neočaril, skôr sklamal.

Juraj Vlha



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

Everyone's Gone to the Rapture

EMOTÍVNA HRA, KTORÁ SI VÁS ZÍSKA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Pretekárska hra
Výrobca: The Chinese Room, SCE Santa Monica Studio
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ soundtrack
+ grafika
+ dej

- vel'a nudného kráčania

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Dôkaz, že nie je prekážkou, ked' vo videohrách absentuje akákol'vek akcia...



Údajne všetci odišli do „rapture". Aspoň tak sa volá posledný počin od štúdia The Chinese Room, ktoré v minulosti vydalo aj hru Dear Esther. Rukopis je tu nepopieratel'ný a Everyone's Gone to the Rapture je emotívna hra s priam geniálnym soundtrackom. Dovolím si začat' (a nakoniec aj skončit') malým filozofovaním. Slovo „rapture" znamená v angličtine pocit extázy, ale zároveň to môže znamenat' priebeh presunu krest'anov do neba pri druhom príchode Ježiša Krista. Tak ako to vlastne vývojár s tým názvom myslel? Kam všetci skutočne išli? Čo sa s nimi stalo?

„Čo sa s nimi stalo?' – to je vôbec centrálnou témou, ktorú sa (nie len vy) budete pýtat' relatívne často. V Everyone's Gone to the Rapture sa totiž ocitnete v očarujúcej anglickej dedinke Shropshire, avšak je úplne vyl'udnená. A hoci pôsobí dojmom, že len pred pár hodinami bola ešte plná života, svedčia o tom len pootvárané dvere domov, vytiahnuté náradia na terasách či iné nedokončené aktivity jej obyvatel'ov. Po žiadnej živej bytosti však ani chýru, ani slychu. Okrem vás. Čo alebo kto som bol ja, som sa za celú hru nedozvedel a pravdepodobne sa to nedozviete ani vy. Jednoducho ste tam bez nejakého úvodu či kontextu a vaším ciel'om je zistit', čo sa stalo a kam sa všetci podeli.

V Everyone's Gone to the Rapture môžete vykonávat' iba obmedzené činnosti v hre a hra by sa dala sumárne klasifikovat' ako „simulátor kráčania', nakol'ko 80 % hry sa budete prechádzat' po Shropshire a zvyšných 20 % budete otvárat' dvere, počúvat' rôzne nahraté správy či sledovat' flashbacky z minulosti. A že je to kráčanie vel'akrát ubíjajúce! Ved' koho by bavila hra, kde len určujete smer pohybu joystickom a sledujete dlhé minúty, ako sa pomaly presúvate k vášmu ciel'u. Málokto vie, že v hre je skrytá možnost' behania. Vývojár sa k tomu vyjadril, že v tutoriáli zabudli informovat' o možnosti behania, ale bud'te pokojní. Po prvé, už o tejto možnosti viete, ale po druhé, je skoro úplne zanedbatel'ná a pohyb je tak či tak ubíjajúcou činnost'ou, ktorá, bohužial', tvorí drvivú časť celej hry.

Everyone's gone to the Rapture je hra, ktorá sa vám snaží povedat' príbeh, ale miesto toho, aby vám ho prezradila, vás radšej chytí za ruku a vedie, aby vám všetko ukázala. Od začiatku až po koniec hry bude po Shropshire levitovat' zlatá gul'a, ktorá je sama o sebe mystická, a počas hrania som vel'akrát uvažoval o jej pôvode alebo význame.

Čoskoro však zistíte, že táto zlatá gul'ôčka sa snaží s vami komunikovat' istým spôsobom, a to tak, že sa vás snaží viest' do jednotlivých lokácií, kde prežijete flashback, najčastejšie vo forme dialógu medzi dvoma „duchmi' vo forme priesvitných tiel bez tvárí. Gul'ôčka vás povodí po celej dedine, domoch, reštauráciách, lúkach a najrozličnejších miestach, kde sa odohralo niečo, čo hra chce, aby ste vedeli. Vy však máte úplnú slobodu pri preskúmavaní a vtom aj spočíva čaro hry, pretože jednotlivé udalosti prežijete v takom poradí, v akom ich nájdete. Pospájat' si ich a vyvodit' z toho nejaký zmysel však musíte vy samy a jednotlivé dialógy vám vel'akrát až po chvíl'ke začnú dávat' zmysel.

Hra vám necháva dostatočný priestor v tom, k akým záverom dôjdete. Nie raz sa mi stalo, že moja teória, že čo sa vlastne deje, bola jedným dialógom navždy vyvrátená. Takýmto spôsobom sa hráč až emotívne na hru naviaže, pretože jednotlivé osudy l'udí sa mu budú neustále točit' v hlave a bude sa nad nimi stále zamýšl'at'. Nejde však iba o mystickú a nadprirodzenú tematiku, ktorá sa vo vel'a prípadoch prelína sa s l'udskými témami ako je láska, náboženstvo, strata blízkej osoby či medzil'udské vzt'ahy. V hre je päť samostatných kapitol, každá so svojím hlavným protagonistom a v konečnom dôsledku všetky do seba zapadnú. Často som sa sám seba pýtal, že čo ma v hre drží a prečo som sa k nej počas približne 6- hodinového hrania vracal. Ved' som sa dokopy iba pohyboval (a to ešte k tomu otrasne pomalým tempom) a počúval rozhovory fiktívnych postáv. Po čase som si uvedomil, že je to atmosféra celej hry.

Pocity, ktoré Everyone's Gone to the Rapture vo mne vyvolávala, sa pohybovali na rozmedzí zvedavosti, strachu a smútku. Bol to strach a smútok, ktorý niekto pocíti, ked' sa s niekým lúči a už vie, že sa nemusia nikdy uvidiet' – až tak presvedčivo je prezentovaný tento melancholický dej. Nielen dialógy, ale aj Shropshire je vynikajúco nadizajnovaná dedinka, ktorá dôveryhodne odráža len nedávnu vyl'udnenost'. Prechádzanie sa po nej je síce nudná aktivita, ale za to vel'mi reálna a emotívna. Graficky je hra nielen krásna na oko a pôsobí reálnym dojmom, avšak musím povedat', že všetky krásy Shropshire boli v mojom prípade prekryté absolútne geniálnym soundtrackom. Ten samotný si zaslúži plný počet bodov. Skladatel'ka Jessica Curry vynikajúco zachytila atmosféru celej hry vo svojich neo-klasických sonátach a tento soundtrack budem počúvat' ešte dlhý čas.

Verdikt

Everyone's Gone to the Rapture je dôkazom, že nie je prekážkou, ked' vo videohrách absentuje akákol'vek akcia. Hra vám chce porozprávat' príbeh, ale chce, aby ste si ho vypočuli a vysvetlili sami po svojom. Ak sa pýtate, že čo môže byt' zábavné na tzv. simulátore chodenia, čo teda budete robit' dost' vel'a, nebudete sa pýtat' správnu otázku. Doménou hry sú totiž pocity, myšlienky a emócie, ktoré tento dej vo vás vyvolá. Ak stále nie ste presvedčení o kvalitách tejto hry, odporučil by som vám dat' jej aspoň šancu. Na začiatku som povedal, že skončím filozofovaním. V hre som sa nedozvedel, prečo išli všetci do rapture a taktiež mi nebolo na konci zrejmé, ktorý význam máme slovu „rapture' pripísat'. Ale o mňa nejde. Ide o vás a na konci tomu dáte význam, aký chcete vy sami. O tom to celé je.

Adam Zelenay



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

Way of the Samurai 4

MUČIACI NÁSTROJ STARÝCH SAMURAJOV



Príchod japonských hier a sérií na PC, ktoré donedávna nachádzali svoj domov len na konzolách, mení pohl'ad na to, ako vidia východní vývojári túto platformu. Stačí pridat' podporu vyšších rozlíšení, niekol'ko achievementov či zberatel'ské kartičky a je v podstate vymal'ované. Niektoré ponúkajú aj dodatočné grafické nastavenia či podporu myši a klávesnice, a vtedy už môžeme hovorit' o jackpote. PC hráči takéto tituly chcú, prečo by aj nie, dokážu byt' vel'mi zaujímavé a často prinášajú do rôznych žánrov svieže prvky.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Akčná adventúra
Výrobca: Acquire
Zapožičal: Ghostlight

PLUSY A MÍNUSY:

+ samurajská tematika je neopozeraná
- absurdne hlúpa hratel'nost'
- vratký a nezaujímavý súbojový systém
- smiešny príbeh, tragické postavy, hrozné dialógy
- nezáživné minihry
- škaredá grafika
- otrasný soundtrack

HODNOTENIE:

★☆☆☆☆

Rozmach hier krajiny vychádzajúceho slnka vidiet' hlavne na Steame, kde ich každý týždeň vychádza niekol'ko. Asi najlepším dôkazom skvelého konzolového portu je akčná stratégia Valkyria Chronicles, ktorá ponúka fantastickú technickú podporu, skvelú stabilitu a zaujímavé pojatie žánru kombinujúcim striel'ačku, RPG a real-time stratégiu. Za tituly ako práve Valkyria Chronicles sú „pécečkári" bez problémov ochotní utratit' svoje peniaze ako za nejakú pôvodnú PC hru.

Potom existujú porty, ktoré sú po technickej stránke o niečo menej podarené, aj ked' hry samotné môžu byt' excelentné. Narážam teraz napríklad na Final Fantasy XIII alebo Final Fantasy XIII-2, ktorých launch si vyslúžil oprávnenú kritiku. V štúdiu Square Enix, našt'astie, zareagovali promptne a problémy ako tak fixli. Dovolím si povedat', že PC hráči sú vd'ační aj za takéto porty, ved' hry sú skvelé a problémy sa časom vyriešia. Do tejto kategórie môžem zaradit' aj sériu Ys alebo Legend of The Heroes: Trails in the Sky.

Nakoniec sú tu porty hier, ktoré nikto nikdy nechcel a ktoré oplývajú aurou akejsi nedôvery či skepsy, pretože hodnotenia konzolových verzií neboli svojho času práve ukážkové. Človek síce môže dúfat', že sa recenzenti vtedy iba pomýlili a v skutočnosti išlo o klenoty, alebo že sa zlé hry nejakým spôsobom zázračne stanú skvelými, no pravdepodobnost' niečoho takého je porovnatel'ná s tým, že do vášho domu nabúra Alf. Way of the Samurai 4 patrí presne do tejto kategórie. A áno, je to proste jedna vel'ká nezmyselná sračka.

Hru na Steam priniesli neúnavní pracovníci štúdia Ghostlight, ktorí sa na PC už dvakrát blysli, a to skvelou strategickou sériou Agarest a hardcore dungeonom Elminate Gothic. Teraz slovo „blysli" nemyslím ironicky, hry totiž skutočne ponúkajú zaujímavú hratel'nost', ktorú sa oplatí skúsit' a prežit'. S Way of the Samurai 4 sa ale sekli, poriadne sekli, dokonca sa ani neviem poriadne vyjadrit', ako vel'mi sa s Way of the Samurai 4 sekli. Až takto sa s hrou totiž sekli.

Hra zlyháva už na úplnom začiatku, ked' vami vytvorená postava prichádza do prístavného mesta Amihama bez absolútne žiadneho dôvodu. Tento samuraj bez štipky charakteru proste do mesta len tak príde a zrazu sa zapojí do mocenského boja troch frakcií, o ktorých sa hráč dozvie v rozpačito zostrihaných prestrihových scénach. Hlavná postava by mala mat' v modernej open-world hre nejaký motív na to, aby zdôvodnila svoje konanie, nejaký osud, čo ho t'ahá robit' to, čo robí. Hráčov charakter teda okamžite vypadáva z hry. Namiesto samuraja by tam mohol byt' aj trebárs slon s klobúkom z trstiny na hlave.

Mestečko Amihama ponúka niekol'ko loadingom prepojených lokalít. Prístav, lod' Black Ship, hlavnú obývanú časť mesta, hlavné námestie, svätyňu, mestskú časť nazvanú Little Britain, magistrát, cintorín a zadné chodníčky. Jedno otvorené mesto plné niekol'kých otvorených častí a ani v jednej sa nedeje v podstate nič. Navzdory postavám bezducho sa prechádzajúcim po uliciach je Amihama pocitovo prázdnejšia než rozum Justina Biebera.

Úvodný tutoriál vás dokáže ukážkovo znechutit' a to by sa veru žiadnej hre nemalo (nielen) na začiatku stávat'. Nejde len o nepresný a falošne-takticky-sa-tváriaci súbojový systém, ktorého fádnost' vám blikne do očí pri prvom údere katany. Ide o drobnosti, ako ked' sa vám uprostred súboja s nepriatel'om zrazu spustí scéna Japonky kričiacej nejaké nezmysly. Nestane sa to raz, stane sa vám to tri či štyri razy, až vás jej odporne piskl'avý vysoký hlas dokonale vynervuje. To už aj pacifista na antidepresívach, užívajúci si práve orgazmus, začne hl'adat' adresu toho prekliateho dizajnéra, aby mu t'ažkou požiarnickou sekerou vysvetlil, že také niečo sa proste nerobí.

Ked' prežijete otrasný začiatok s ešte otrasnejším tutoriálom súbojov, hra sa vám otvorí a bude už na vás, čo budete robit' ako prvé. Vzhl'adom na to, že na PC sa ako prvý dostáva štvrtý diel, zamrzí, že sa tu už tvorcovia neobt'ažovali s vysvetl'ovaním herných mechaník. V prvých desiatkach minút sa tak budete cítit' ako vtáčik pri svojom prvom lete – úplne zmätení a neistí. Vstup do Way of the Samurai 4 nie je ani náhodou taký intuitívny ako v iných hrách s otvoreným svetom, napríklad ako The Elder Scrolls alebo Far Cry. Popravde je vlastne dost' t'ažkopádny.

Základom úspechu sú vedl'ajšie úlohy. Ak sa totiž rozhodnete všetko ignorovat' a len na základe prehl'adného diagramu vzt'ahov medzi udalost'ami v jednotlivých dňoch pokračovat' v príbehu, natrápite sa dost'. Nepriatelia časom naberú až supermanovskú silu a na to vám základný mečík stačit' nebude. Každú z katán či oštepov si je možné a je nutné vylepšovat'; silu či odolnost' voči poškodeniu. Na to všetko sú ale potrebné peniaze a hlavný prísun peňazí zabezpečia práve vedl'ajšáky.

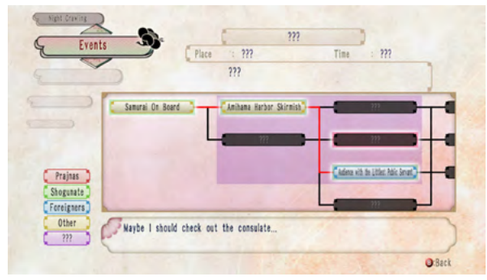
Vel'kým problém je, že na to, aby ste nejakú úlohu získali, musíte prekecávat' doslova každú postavu na ulici. Nikde sa vám na mape neukáže ukazovatel' postáv ponúkajúcimi úlohy, ani tie postavy nemajú nad hlavami výkričník alebo otáznik označujúci dôležitost' NPC. Nie. Hráč musí pekne oslovit' jedného obyvatel'a za druhým a modlit' sa, aby mu niečo ponúkol. Aby toho nebolo málo, robit' môžete vždy len jednu úlohu a po jej splnení vám neostáva nič iné, len začat' oslovovat' všetky osoby odznova.

Slušným príkladom, ako získat' peniaze, je stat' sa zlodejom. Mechanika kradnutia vecí od l'udí je primitívna ako denný program v tuzemských televíziách. Stačí narážat' do tej či tej postavy až z nej nakoniec požadovaná vec vypadne. Ked' sme už pri tom búchaní, stačí len jemný rozbeh a narazíte









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



do iných l'udí, až vás odrazí. Tento neuveritel'ne otravný prvok je skutočne na samovraždu, rovnako aj AI postáv.

Neraz sa stalo, že išli postavy oproti sebe a začali do seba čelom búchat', až kým sa ich trajektórie po tol'kých úderoch neupravili a mohli pokračovat' d'alej. Zvláštne situácie som zažil v miestom gamblerskom dome, kde sa gamebleri z ničoho nič postavili a začali sa katanami rúbat' hlava-nehlava. Mimochodom, tu sa mi stalo, že sa dvere do miestnosti neotvorili, oni sa proste rozpadli. A skutočne pochybujem, že to takto malo byt'.

Súbojový systém mi rovnako nesadol. Autolock na nepriatel'a je automatický, a tak sa prepnutie na iného súpera stane utrpením. Údery sa mi nezdali presné, celé to je príliš chaotické a svojím spôsobom aj trocha parodické na samurajskú kultúru. Osobne som sa ale nesmial. Hra ponúka aj rôzne chvaty a údery, ktoré si odomykáte na základe popisu v patričnom menu. V drvivej väčšine som, bohužial', nevedel, čo odo mňa hra vlastne chce.

Hra ponúka niekol'ko koncov, niekol'ko „chodníčkov", ktorými sa budete môct' vydat', a rovnako tak aj možnosti volieb. Budete môct' prerušovat' cutscény a vstupovat' do nich svojimi poznámkami, z ktorých niektoré slúžia len ako vtipné odl'ahčenie, iné priamo zasahujú do deja. Možnosti sú síce pekné, no ani náhodou nie sú zárukou kvalitnej hry. Čo z toho, že máte na výber, ked' samotná náplň hratel'nosti je stále rovnako otravná. Rozdielom tu je len to, že si môžete vybrat', akým spôsobom sa necháte otrávit'.

Aby som už povedal na margo hry aj niečo pozitívne, Way of the Samurai 4 toho, čo sa týka vol'nočasových aktivít, ponúka skutočne mnoho. Môžete rybárčit', môžete sa stat' záhradníkom, poštárom či gamblit'. Možností na sebarealizáciu je skutočne vel'a, len škoda, že to všetko je okorenené typickým japonským gýčom a klišé, hrozným rozhovormi, hroznými hláškami a hrozným zistením, že to všetko je vlastne absolútne na nič.

Rybárčenie nemá ani štipku zábavnosti a pôvabnosti v porovnaní s tým v The Legend of Zelda: Ocarina of Time, a napríklad taká kartová hra je jeden vel'ký miš-maš, ktorý sa ani nesnažte pochopit', pretože sa nestane o nič zábavnejšia, ani ak ju pochopíte. Radšej si zapnite Gwent v tret'om Zaklínačovi alebo Triple Triad vo Final Fantasy 8, zabavíte sa neporovnatel'ne lepšie.

Nightcrawling je asi ten najtrápnejší prvok, aký som kedy v hrách videl. Ide tu doslova o násilný sex. Celá mechanika dvorenia, vyzliekania ženy zo šiat a samotné začatie aktu je na takej nízkej (rozumej spoločensky nízkej) úrovni, že vám z toho celého príde zle. Vaša postava sa v tej chvíli chová ako nesvojprávny a sexom posadnutý magor, ktorý trápne skacká ako zajačik z Playboya, až mu budete chciet' dat' pár faciek.

Pred samotným aktom musíte ženu ešte zmlátit' a ona vám za to ešte pod'akuje.

Way of the Samurai 4 je priamym portom z PlayStation 3 a presne tak aj vyzerá – low-res textúry, fádne mesto, stromy a celková príroda zase úplne umelo, každá tretia postava vyzerá rovnako. Z grafiky sa nepogrciate, ale určite si ku hraniu nezabudnite pre istotu pribalit' aj nejaké to vrecúško. Sterilný priemer, ktorý na PC ponúka len zmenu rozlíšenia, nič viac. Pre hranie odporúčam gamepad, myš a klávesnica nie sú príliš vhodné.

Čo už ale dopadlo horšie, je hudobná stránka. Vo svojich recenziách som sa ešte snád' ani nestretol s tým, že by som kritizoval soundtrack, no tu musím. Niečo tak nevkusne skomponované a chaotické som ešte asi snád' nepočul. Nástroje sa nezmyselne dopĺňajú, čím vytvárajú odporný hudobný guláš, z ktorého vám bude zle ešte minimálne týždeň po dohraní hry.

Záverečné hodnotenie

Ako ste už mohli zistit', Way of the Samurai 4 sa mi nielen že nepáčila, tá hra mi prišla taká neuveritel'ne stupídna a otravná, že by som si radšej dobrovol'ne vpustil do treniek tisíc agresívnych mravcov, než aby som strávil s týmto nezmyslom čo i len sekundu viac.

Takú hroznú hru som snád' vo svojom živote ešte ani nehral. Nič tu nedáva zmysel, príbeh je smiešny, postavy sú tragické, hratel'nost' aj napriek rozmanitosti neuveritel'ne nudí, herné mechaniky boli zastarané snád' už v dobách svojho vzniku a doslova každý prvok tu hráča s čo i len štipkou vkusu vytočí do nepríčetnosti. Prosím vás, pre zmilovanie, vyhnite sa tomuto hnoju.

Maroš Goč

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



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

Mad Max

GENERICKÝ MAX

Myslím, že asi každý hráč pozná typickú hru, ktorej ciel'om je promovať film a spravit' si rýchly "cashgrab" na populárnom mene. V drvivej väčšine prípadov ide o podpriemerné až tragické hry a predávajú sa výlučne vď'aka menu vytlačenému na boxarte. No Mad Max taký nie je už len kvôli tomu, že jeho vývoj začal ovel'a skôr, ako sme sa dozvedeli, že George Miller sa vracia po niekol'kých desat'ročiach do tohto sveta. Následne aj kvôli tomu, že hra nemá s filmom spoločné nič z hl'adiska deja a ani postáv, aj ked' je prítomná snaha o zachovanie špecifickej atmosféry a výtvarného štýlu.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Avalanche Studios
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuál
+ výborný boj vo vozidlách
+ niektoré zaujímavé prvky
+ vylepšovanie vozidla
- stereotyp kvôli generickému obsahu
- súbojový systém je bez hĺbky
- previazanie misií na vylepšenia vozidla
- otravné zbieranie šrotu

HODNOTENIE:

★★★☆☆



V Mad Maxovi je hlavnou postavou Max (aké prekvapenie...). Aj ked' sa autori snažia začat' vysvetl'ovaním toho, čo predchádzalo premene bežných území na pustatiny, vel'mi si s tým hlavu nelámu a hned' vhodia do tohto prostredia hlavnú postavu - prepadnutú, zbitú, túžiacu po pomste a po tom, aby získala späť svoje auto. K dispozícii má verného sluhu a automechanika Chumpbucketa vyznávajúceho náboženstvo "The Angel of Combustion", pričom práve Magnum Opus (Maxovo auto) je svätým grálom, a preto nemôže íst' ani na krok od Maxa.

Počas svojej púte vyprahnutou pustatinou stretne Max plejádu zaujímavých či nezaujímavých postáv, pričom si plnením úloh a projektov môže postupne získať ich náklonnosť. V tejto krajine sa totiž dlhšie žije, ak je človek zmierený s tým, že potrebuje pomoc iných.

Mad Max je v skratke kombináciou typického a generického Ubisoft open-worldu so súbojovým systémom z Batmana a výborným bojom na vozidlách, v ktorom si zjavne odobral trochu inšpirácie z Rage. Vlastného je tu vel'mi málo, čo síce nemusí byť úplne zlé, no pri bližšom pohl'ade je zrejmé, že by sa tu toho dalo spravit' ovel'a viac. Mad Max je totiž hra s vel'kým dielom premárneného potenciálu, na ktorom sa dalo stavať, aby sa vytvorilo niečo, čo by sa mohlo pokojne hlásať ako jeden z kandidátov na hru roka.

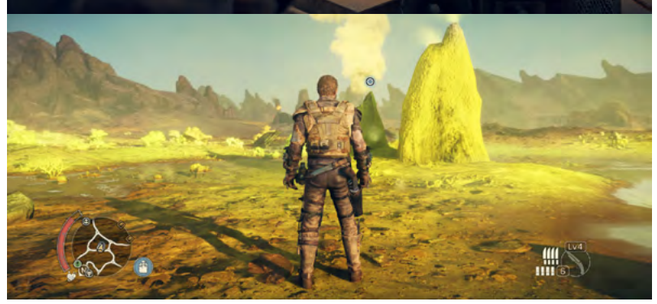
Pravdou je, že tam, kde mali autori zvolit' prístup kvality obsahu, zvolili prístup generického obsahu, ktorého je v hre vel'mi vel'a. Nie, nechcem sa st'ažovať na to, že existuje hra s vel'kým množstvom obsahu, skôr na to, že ten obsah má od charakteristík "zábavný" a "prepracovaný" vel'mi d'aleko. Je to podobná situácia, akú robí Ubisoft. Zahltit' mapu s hromadou opakujúcich sa úloh a dúfať v to, že naviazaním na herné mechanizmy im to prinesie úspech.

V tomto prípade hovorím hlavne o tom, že sa autori rozhodli niektoré vylepšenia áut previazať s úrovňou "hrozby" v jednotlivých regiónoch a s d'alšími konkrétnymi úlohami, čo robí z nepovinných úloh povinné, ak teda chcete byť konkurencie schopní pri neskorších fázach hry. Dokonca, niektoré hlavné úlohy nie sú aktivovatel'né, pokial' človek nesplní určité vedl'ajšie úlohy. Nebolo by to problémom, keby tie úlohy a "open-world" aktivity boli rôznorodé a prepracované, no nie sú, čo následne prerastá v stereotypnosť.

Chvalabohu, aktivácia rozhl'adní nie je potrebná na odkrytie mapy, iba na získanie polohy objektov naokolo, na odhalenie prístupových bodov do nepriatel'ských základní a na d'alšie potrebné informácie, no nutnosť ou ako v iných, podobne ladených hrách to nie je. Ďalšie informácie sa dajú následne získavať prostredníctvom rozhovorov s osobami, na ktoré natrafíte.

Vaša činnosť mimo hlavných príbehových úloh bude pozostávať z obsadzovania základní, a to spočíva v zničení obranných mechanizmov za pomoci auta, následného vniknutia dnu, pobitia všetkého, čo je vnútri, a splnenia špecifickej úlohy. A to sa deje dookola. Čo je horšie, súbojový systém postupne nezískava na hĺbke a nových možnostiach, ale je rovnaký počas celej doby hrania. Okrem toho budete prehl'adávať rôzne kúty krajiny kvôli šrotu a častiam projektov pre jednu zo štyroch základní, čo vám následne prinesie rôzne benefity (automatický prídel šrotu, automatické natankovanie auta, atď.), ničiť nepriatel'ské snajperské veže, čistiť mínové polia. Všetko je však rovnaké ako na začiatku, tak aj na konci bez variácií, čo neprospieva kvalite hry.





Divné rozhodnutie v podobe progresu postavy Maxa prostredníctvom výziev taktiež prispieva k nekonzistentnému vývoju. Namiesto XP systému totiž pre postup na vyšší level musíte splniť jednu výzvu, čo je nezvyčajný spôsob riešenia vývoja postavy. Zdravie a palivo tvoria dve premenné, o ktoré sa treba starať a ktoré sťažujú postup hrou, no nie do takej miery, ako by sme možno predpokladali. Nové súčiastky do auta však nakupujete za šrot (pokiaľ k nim nie je pripojená nejaká špecifická úloha). A hlavne zo začiatku budete nútení prehľadávať každý kút, čo s ohľadom na stereotypnosť úloh a súbojového systému nie je vel'mi pozitívna správa. No nájdu sa aj takí, ktorých postupné vylepšovanie auta dotiahne až do konca, pretože práve to prináša aspoň trochu variability počas postupu hrou.

Súboje v autách sú tým najlepším, čo Mad Max ponúka. Nie je to len o výbornom jazdnom modeli, ktorý v kombinácii s výbornou fyzikou prináša výborný dojem z jazdy, ale aj o arzenáli umožňujúcom rôznorodé riešenia pri bojoch so súpermi. Chumbucket je vždy vzadu a podľa vašich príkazov páli na súperov buď harpúnu, alebo vybuchujúce oštepy. K tomu si môžete prirátať oheň z výfukov a brokovnicu v rukách Maxa a máte k dispozícii prostriedky, ktoré tak skoro neomrzia.

Auto si neprispôsobujete iba vzhľadovo, ale aj z hľadiska vlastností. Všetky súčiastky sú však vyvážené a ich voľba závisí od preferencií hráča. Vytvorenie svojho tátoša teda závisí aj od toho či sa idete zúčastniť pretekov, alebo idete napadnúť nepriatel'skú základňu.

Vynikajúcu postapokalyptickú atmosféru dotvára výborný audiovizuál skombinovaný s vhodným a špecifickým artštýlom. Dohľadnosť je vynikajúca, rôznorodosť stvárnenia jednotlivých prostredí dostatočná a navyše všetko beží aj na priemerných PC v peknom framerate a solídnej kvalite. Vrcholom grafického spracovania sú búrky, ktoré občas obšťastnia hráčov svojou prítomnosťou. Ich zmysel však nie je iba vo vizuálnych orgiách, ale aj v šrote, ktorý počas búrok lieta po prostredí vo veľkom množstve a ktorý sa aj napriek risku ujmy na zdraví vydáte pozbierať.

Mad Max je hrou, ktorá sa snažila inšpirovať konkurenciou. Keď však skombinujete generický Ubisoft open-world, kvôli ktorému kvantita prevyšuje kvalitu, s dvojtlačidlovým súbojovým systémom, ktorý ani zďaleka nedosahuje kvalitu konkurencie, a do toho primiešate dostatočne zaujímavý príbeh a výborné boje v autách, tak dostanete hru, ktorá je skôr prísľubom a konceptom, ktorý znie dobre na papieri. Jednotvárnosť však zráža hru dolu, a preto by bolo dobré, keby sa Avalanche pokúsilo v pokračovaní popracovať aj na rôznorodosti.

Dominik Farkaš

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

Galactic Civilizations 3

KEĎ JEDEN VESMÍR NESTAČÍ!

Čo sa stane, ak l'udstvo konečne začne kolonizovat' iné planéty? A akým smerom sa bude l'udstvo uberat'? Tieto otázky si budete môct' aspoň čiastočne zodpovedat' v novej 4X t'ahovej stratégii Galactic Civilizations 3. Pre fajnšmekrov určite nie je názov tejto série neznámy. Ide o jedny z najlepších vesmírnych „civilizácii" v histórii hier, preto mnoho z nich podporilo tento projekt na Kickstarteri.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: 4X t'ahová stratégia
Výrobca: Stardock
Zapožičal: Stardock

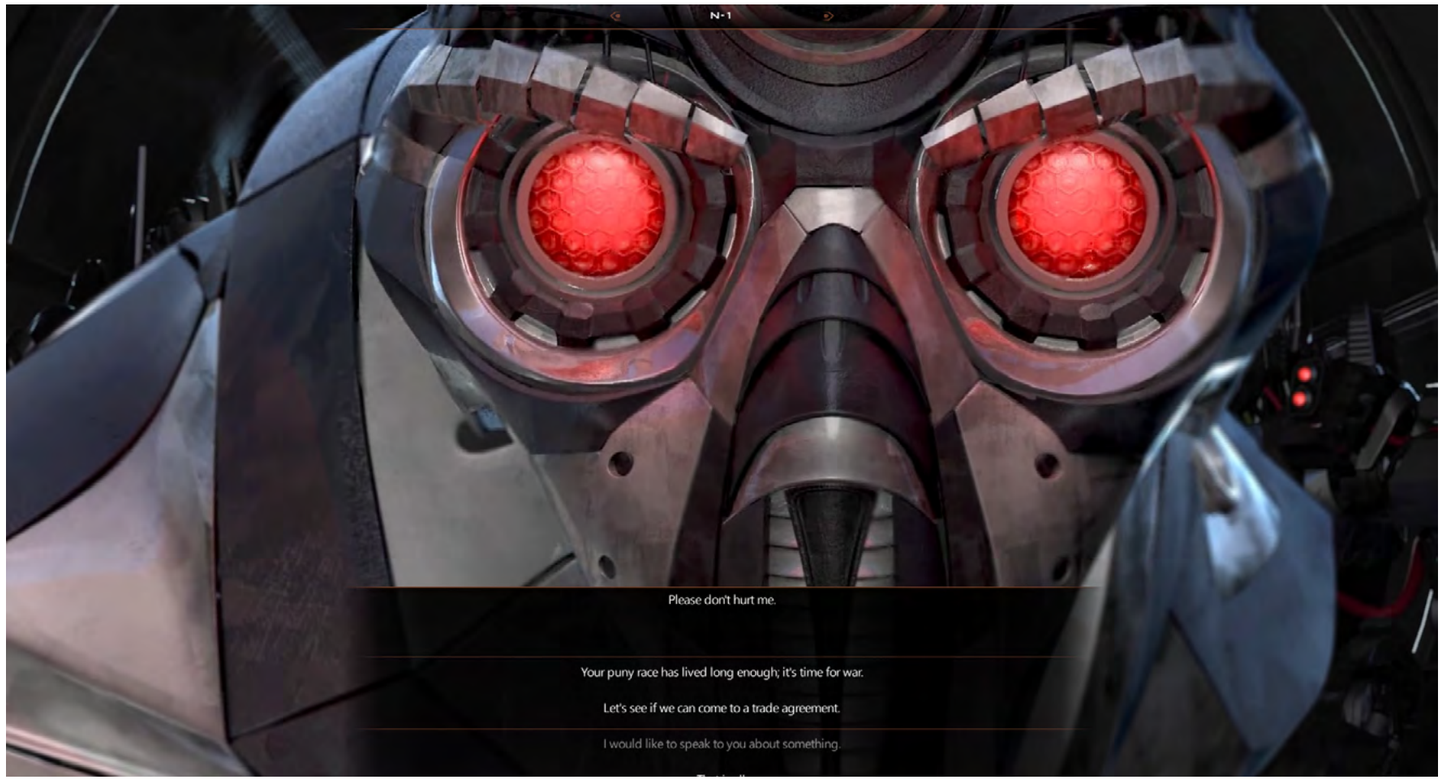
PLUSY A MÍNUSY:

+ obrovské spektrum možností
+ grafika
+ herné mechaniky

- v neskorších fázach stráca drive
- absencia tutoriálu
- absencia hotseatu

HODNOTENIE:

★★★★☆

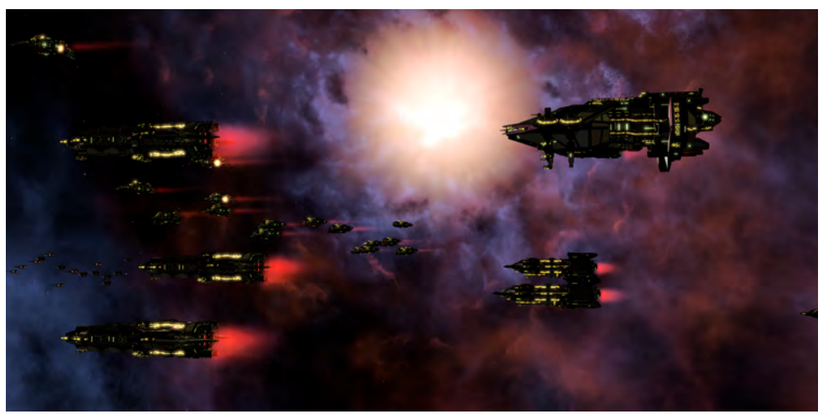


Prešli dlhé štyri roky vývoja a konečne ju máme naservírovanú priamo pod nosom. Čo ale autori sl'ubovali? V prvom rade nový engine, ktorý podporí obrovské galaxie, množstvo rás a epické, hoci aj niekol'koročné seansy. Prudko modifikovatel'né nielen scenária a mapy, ale aj samotná hra. Čiže akýsi vesmírny 4X sandbox, kde si vytvoríte vlastný príbeh s vlastným vesmírom.

Na to, aby to ale celé fungovalo, je potrebný dobrý základ. Predsa len, nikomu sa nechce hrat' nudná hra niekol'ko rokov. Podobné je to aj s lodičkami z Hviezdnych vojen či zo Star Treku. Tu sa trošku zameriame na svetovú špičku tohto žánru (Civilization séria) a porovnáme ju s GC3. Hlavným lákadlom týchto hier je konštantný pocit rastu vašej rasy a pokial' hra tento pocit nevie navodit', začnete sa po čase nudit'.

GC3 na začiatku odštartuje epické dobrodružstvo plné možností, objavovania, vel'mi dôležitých rozhodnutí a zaujímavých zvratov. A možno to je hlavný problém. Hra neponúka o nič menej ako Civ 5 po vydaní, dokonca ponúka ovel'a viac. Bohužial', všetky esá v rukáve vyčerpá hned' v úvodných dvoch hodinách. Tu naozaj neviete, čo spravit' ako prvé. Kolonizovat' nové planéty, objavovat' anomálie, skontaktovat' sa s inými rasami či naštartovat' ekonomiku. Hned' od začiatku budete môct' vystavat' vesmírne stanice, navrhovat' prvé lode, obchodovat', šírit' kultúru či t'ažit' vzácne kovy.

Mechaník je naozaj požehnane a udržia vás v eufórii kým... kým nie je čo nové kolonizovat' a navrhovat'. Hoci záleží, na akej mape hráte, prvé pocity miernej nudy prídu, ked' sa rozdelia hranice vesmíru a vy stratíte schopnost' robit' závažné rozhodnutia. Hoci je strom technológií naozaj obrovský a rôzne rasy využívajú iné stromy (! ! !), chýbajú v nich nové mechaniky. Ak ste hrali Civ 5 s datadiskami, určite si spomeniete, ako ste konečne mohli postavit' prvú karavánu, alebo ste mohli prvýkrát volit' na svetovom kongrese. Alebo ako vám ten div sveta úplne zmenil ekonomiku. Toho sa, bohužial', nedočkáte, pretože každý jeden výskum je len akýsi lacný bonus na vaše budovy, zbrane či niečo. Odrazu okolo dvojstého kola neviete, čo nové vyskúmat', pretože všetko, čo vylepšíte, zvýši určité štatistiky o 10 – 30 %. A to nie je sranda. To vás nikam extra neposunie a neponúkne nové možnosti. Preto si už na začiatku budete musiet' zvolit' (približne do päť desiateho alebo stého kola), akú formu vít'azstva budete nasledovat'.



Môžete íst' formou už klasickej vojenskej dominancie, môžete skúsit' vplývat' na vesmír vašou kultúrou, hl'adat' vzácne artefakty, ktoré prenesú vašu rasu na „lepšie miesto", či skúsit' zjednotit' galaxiu diplomaciou. Možností je naozaj vel'a, no ani jedna neponúka dlhodobo zábavný gameplay – vid' spomenuté vyššie.

Súbojový systém je jedným z najhorších v 4X stratégiách a bez žiadnej dávky inovácie. Ide v podstate o štatistické bitky, kde si síce môžete vytvorit' lod' svojich snov, no 3 zbrane a 3 obranné systémy (lasery, kinetické strely, rakety) nie sú nič moc. Nedáva zmysel, prečo sa tvorcovia na takých obrovských mapách rozhodli pre systém takzvaných letiek, kde na jednom políčku môžete mat' niekol'ko lodí, ktoré pri strete s nepriatel'om počítač len zhodnotí a určí vít'aza. Kde je taktika? Kde je možnost' ovplyvnit' (inak ako úpravou lodí) výsledok?

Hra pravdaže ponúka množstvo už štandardných mechaník, akými sú diplomacia (ktorá je zvládnutá dobre, čo sa týka logiky, no chýba jej trošku „l'udskosti"), ekonomika (s ktorou sa môžete naozaj vyhrat'), kultúra (ktorej dodnes asi nikto poriadne nerozumie) a drobnosti, ako sú vesmírne stanice, výstavba infraštruktúry na planétach (pokial' postavíte budovy s rovnakým zameraním vedl'a seba, dostanete bonus) a spomenutý editor lodí (nie len po štatistickej, ale aj vizuálnej stránke). To, čo ma ale nadchlo najviac, je úžasne spracovaný systém kolonizovania planét, kde sa pri každej novej planéte vytvorí jeden z mnoha príbehov, ktorý musíte vyriešit'. Napríklad na jednej som našiel domorodcov, ktorí využívali druh zvierat'a na „nehumánne" zápasy. Možnosti sú vždy tri – dobrá, pragmatická a zlá. V dobrej možnosti zápasy zakážete, čím sa zvýši vaše diplomatické skóre, v pragmatickej zápasy ponecháte, avšak len na účely udržania kultúry domorodcov, čím zvýšite spokojnost' obyvatel'stva. V zlej možnosti zápasy spropagujete a okrem turistického ruchu na planéte sa vám zlepší ekonomika, no klesne vám diplomatické skóre.

Aby toho ale nebolo málo, za vaše rozhodnutia dostávate skóre, ktorým odomykáte špeciálne bonusy v jednom z troch (benevolent, pragmatic, menevolent) stromov. Táto featurka naozaj vyšla, no opät' sa stretáva s problémom neskôr, ked' nemáte už čo obsadzovat' (a verte mi, hral som na naozaj vel'kých mapách) a ostanete stát' na mŕtvom bode (pokial' neodomknete špeciálnu budovu na generovanie týchto bodov).

Hra pritom vyzerá vel'mi dobre. Pozadie pôsobí ako skutočný vesmír vd'aka jeho hĺbke, planéty a hviezdy sú do detailu spracované a premietajú sa do máp infraštruktúry planét. Pokial' oddialite obrazovku, plynule prejde do funkčného rozhrania, ktoré už až také pekné nie je, no je prehl'adné. Neskôr v hre, bohužial', budete využívat' len to, pretože planéty sú od seba naozaj dost' vzdialené, čo čiastočne kazí celú atmosféru. Rasy a poradcovia sú animovaní v rozhraní diplomacie (pokial' nejde o minoritné či vami vytvorené) a intefrace je dostatočne prehl'adný a neprehustený nepotrebnými oknami. V hre ale chýba robustný tutoriál a podrobnejšie tooltipy, preto sa pripravte, že niekol'ko hodín strávite hl'adaním videí a odpovedí na internete. Ostatne hra ponúka aj multiplayer, no hotseatu sa asi nikdy nedočkáme, pretože tvorcovia ho nepovažujú za dôležitý...

Galactic Civilization 3 je aj napriek svojim mínusom naozaj kvalitnou, 4X stratégiou, ktorá vás určite udrží dlhšie pri obrazovke ako množstvo blockbusterov dnešnej doby. Ako už býva zvykom, každé pokračovanie dlhej 4X série dozrieva do dokonalosti až návalom datadiskov a výtvormi modérskej scény. Musím však uznat', že na prvý pokus ide o naozaj impozantné dielo, ktoré má potenciál zaujat' neskôr miesto medzi legendami svojho žánru. Pokial' milujete vesmír a vždy ste túžili dobyt' galaxiu ako mocný medziplanetárny vladár, na dnešnom trhu nič lepšie a krajšie nenájdete. Škoda len toho lategameu, ktorý neponúka až tol'ko zaujímavých momentov ako jeho bračekovia.

Tomáš Kleinmann



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

Disney Infinity 3.0

VIRTUÁLNY SVET BEZ OBMEDZENÍ

Sériu Disney Infinity sme vždy vnímali ako jednoduchú skákačku, ktorá nenáročnou hratel'nost'ou dokáže upútat' mladších hráčov aj dospelých. Pri Disney Infinity sa dá výborne relaxovat' a potvrdíme vám to aj my. S verziou 3.0 však prichádza výraznejší dôraz na sandbox zložku hry.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Skákačka / akčná (detsky akčná)
Výrobca: Avalanche Soft.
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ atraktívne Play Sety a postavičky
+ lepšia prezentácia režimu Toy Box
+ nenáročná hratel'nost' pre deti aj starších hráčov
+ drobné vylepšenia oproti predchodcom
+ vyhotovenie figúrok
+ použitie Sily
- bojový systém
- pre niekoho l'ahké a / alebo stereotypné

HODNOTENIE:



Možnože tam bol dôraz už od začiatku, ale nevnímali sme ho. Súčast'ou každého Disney Infinity dobrodružstva bol režim Toy Box. V ňom si môžete vytvárat' vlastné svety alebo si st'ahovat' kreácie ostatných používatel'ov a užívat' si takmer neobmedzené možnosti. V Disney Infinity 1.0 a 2.0 išlo o režim, ktorý dopĺňal príbehovú zložku. Nás pri spustení trochu demotivoval tým, že sme sa ocitli v prázdnom svete. Čo d'alej?

Disney Infinity 3.0 to robí inak. Pri prvom spustení hry vám predstaví hlavnú príbehovú líniu a všetky plánované DLC príbehy. Základom je príbeh Anakina Skywalkera a Ahsoky s názvom Twilight of the Republic, ale začiatkom októbra sa dostane do predaja „Play Set", ktorý vám sprístupní líniu Luka Skywalkera a d'alších postáv. Ten sa nazýva Rise Against the Empire. Kombinujú sa tak dve časové línie Hviezdnych vojen. Aby toho nebolo málo, Disney takisto pripravil príbeh podl'a rozprávky Inside Out, ktorý sa bude dat' takisto dokúpit'. Počas prvej polhodiny vyskúšate pár minút z každého príbehu a potom to príde. Spoznáte úplne nový Toy Box.

Vývojári v prípade Disney Infinity 3.0 výrazne popracovali na tom, aby hráčovi jasne vysvetlili čaro tohto režimu a jeho vlastnosti. Počas pár minút zistíte, že máte vlastný príbytok, ktorý si upravíte podl'a seba. Že môžete pretekat' vo vozidlách a získavat' spoločníkov, ktorých si môžete vylepšovat'. Všetky tieto funkcie hra ponúkala už pred rokom, ale nevedela ich hráčovi predat'. Tentoraz však vývojári popracovali na prezentácii a my sme razom mali pocit, že je tu vel'ké množstvo noviniek. No, nie je. Ale chválime, že sme ich konečne spoznali a začali sme ich využívat'. Detaily, ale úplne zmenia pohl'ad na hru.

Samozrejme, nič vám nebráni v tom, aby ste sa venovali iba jednotlivým Play Setom, čo sú vopred pripravené herné svety s vlastným príbehom a hrdinami. Play Set funguje podl'a prísnych pravidiel, takže si do sveta Hviezdnych vojen neprenesiete hrdinov od Marvela. Avšak v Toy Boxe ich môžete kombinovat' podl'a chuti. A to je fajn, pretože v Toy Boxe strávite väčšinu času. Ak budete mat' záujem hrat' sa vo svete Disneyho aj po dokončení Play Setov.



Disney Infinity 3.0 obsahuje jeden z príbehov, ktorý vás zabaví počas niekol'kých hodín. Stále budete robit' v princípe to isté, čo je hlavnou výhodou aj nevýhodou titulu. Hratel'nost' je jednoduchá a nenáročná, avšak nemá čím prekvapit'. Ideálne pre deti a pre hráčov, ktorí si chcú oddýchnut' po náročnom dní. Menej ideálne pre hráčov, ktorí chcú niečo extra. Úprimne, takúto hratel'nost' vám ponúknu aj hry na tablete, ale my sme sa zabavili. Bohužial', výraznejšiu variabilitu neponúkajú ani d'alšie Play Sety a iné postavy. Príbehy sa líšia zápletkou a prostredím, ale využívajú totožné princípy. Hrdinovia majú rozdielne schopnosti, ale vždy je to o tom niekam preskákat' a porazit' nepriatel'ov. Disney Infinity 3.0 ponúka aj základné RPG prvky. Hrdinov si môžete vylepšovat', ale ako sme už párkrát napísali, hratel'nost' je základná a výraznejšie sa neodlišuje bez ohl'adu na zvolenú postavu. Na druhej strane, pri hraní DI 3.0 sme sa bavili viac ako pri hraní predchodcov, takže tvorcovia spravili drobné dizajnové zmeny smerom k lepšiemu. To sa týka aj bojového systému, ktorý sa snaží integrovat' kombá a íst' viac do hĺbky. Assassin´s Creed alebo Batmana však nečakajte. Možno nabudúce, potešili by sme sa.

„Nenáročnou hratel'nost'ou" trpí aj najbližší konkurent, hra Skylanders. Oba tieto tituly sú založené na zbieraní akčných figúrok, ktoré môžete transportovat' do virtuálneho sveta. Stačí figúrku postavit' na portál, čo je príslušenstvo, ktoré je súčast'ou každej kópie základnej hry. Označuje sa Starter Pack.

Je potešitel'né, že sa v Disney Infinity nachádza menej postavičiek ako v Skylanders. To teoreticky znamená, že zaplatíte menej peňazí, ak sa pokúsite získat' kompletnú zbierku. V praxi to nie je nutné, vystačíte si s pár vybranými postavičkami. Plusové body dávame aj za to, že zatial' čo Skylanders vyžaduje znalost' univerza, hrdinov z Disney Infinity už poznáte, pretože ste ich videli v komiksoch, seriáloch alebo filmoch.

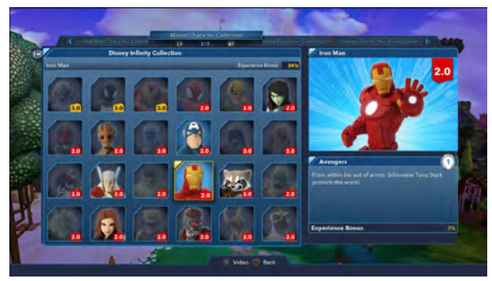
Disney Infinity 3.0 je v základe totožná hra ako jej predchodcovia. Chválime, ako vývojári kombinujú viacero svetoznámych virtuálnych vesmírov (Marvel a teraz Star Wars) a ako vylepšujú prezentáciu hry. Toy Box vylepšenia, ktoré prináša 3-ka, naozaj potreboval. Príbehy (Play Sety) sú v princípe, hratel'nost'ou, o tom istom a ak vás bavili predchádzajúce vydania, nie je dôvod, prečo nerozšírit' svoju zbierku.

Ak ste momentálne Disney Infinity – imúnny, 3.0 prináša silné zbrane vo forme Star Wars. Hratel'nost' je nenáročná a dokáže zabavit' všetky vekové skupiny. Ak chcete niečo extra, hl'adajte d'alej, ale ak si radi oddýchnete pri pohodovom skákaní a ničení nepriatel'ov (obvykle postačí stláčat' dve tlačidlá + jedno pre blok) a páčia sa vám akčné figúrky, Disney Infinity je výborná vol'ba. V porovnaní so Skylanders má v rukáve silné zbrane.

Roman Kadlec







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

Samsung Galaxy S6 Edge +

Vlajková lod' vlajkových lodí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena: 899€

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej
+ konštrukcia
+ výkon
+ fotoaparát
+ inovatívne prvky

- závratná cena

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 5.1.1 Lolipop + Touchwiz UI
Rozmery: 154.4 × 75.8 × 6.9 mm
Hmotnosť: 153 g
Displej: 5,7 palca, 1440 × 2560 pixlov – QHD, 518 PPI, Super AMOLED
Fotoaparát: 16 MPx (4K video)/ 5 Mpx (FullHD video) vpredu
Čip: Exynos 7 Octa 7420
CPU: 8-core, 2100 MHz, ARM Cortex-A57, ARM Cortex-A53, 64-bit
GPU: ARM Mali-T760 MP8
RAM: 4096 MB RAM
ROM: 32GB
Batéria: 3000 mAh, bezdrôtové nabíjanie
Sieť: 2G/3G/4G, nanoSIM
Konektivita: Bluetooth 4.2, GPS, Wi-Fi 802.11 a, b, g, n, n 5GHz, ac

HODNOTENIE:

★★★★★

Spoločnosť Samsung po predstavení tohtoročných vlajkových lodí a úspechu experimentu so zahnutým displejom útočí na trh a peňaženky nadšencov d'alším vel'mi podareným exemplárom z kórejskej dielne. Ešte lepší, ešte väčší, ešte výkonnejší a ešte drahší Galaxy S6 Edge plus sa stavia do čela radu S6 a predstavuje vrchol aktuálneho repertoára nielen Samsungu, ale i svetového trhu.



PRVÉ DOJMY

Opäť, v jednoduchosti je krása, dizajnéri Samsungu nie sú žiadna druhá cenová skupina a vel'mi dobre to vedia. Balenie sa teda nesie v znamení elegantného minimalizmu. Na vrchu škatul'ky samotný telefón. O poschodie nižšie slúchadlá v šikovnom plastovom puzdre, rýchlo-nabíjací adaptér a nabíjací kábel.

KONŠTRUKCIA

Prémiovému smartphonu prináleží prémiová konštrukcia, Samsung si nemôže dovolit' v tomto ohl'ade sklamat' a aj vzhl'adom na okom bežného používatel'a gigantické rozmery a neuveritel'nú tenkost' zariadenia je S6 Edge + vel'mi pevný, robustný a ani pri hrubšom zaobchádzaní sa nestretávame so žiadnym ohybom či vŕzganím. Pomáha tomu zrejme aj samotný displej, ktorý svojím zakrivením spevňuje zariadenie na všetkých osiach. Displej dopĺňa pevný ocel'ový rám, ktorý na zadnej strane opät' raz vypĺňa sklo.

Asi sa všetci zhodneme, že táto zmes kovu a skla vytvára krásne zariadenie s luxusným dojmom, ktorý si S6 Edge + skutočne zaslúži. Jediné, na čom sa pozastaví oko perfekcionistu je dost' vytŕčajúca šošovka fotoaparátu. Našt'astie je aspoň vycentrovaná do stredu zariadenia a taktiež napomáha jednoduchému zdvihnutiu "esšestky" zo stola, ktoré by nebyt' nej, bolo vzhl'adom na opačné zakrivenie telefónu celkom obtiažne.

Pod velikánskym 5,7-palcovým displejom sa usídlilo jedno hardvérové tlačidlo, ktoré okrem praktického ovládania zariadenia napomáha aj bezpečnosti vd'aka zabudovanému snímaču odtlačkov prstov. Popri ňom sa v tele skrývajú aj nenápadné tlačidlá androidu, teda šípka späť a multitasking, ktoré sa pri dotyku rozsvietia.

Po bokoch zariadenia sa nachádzajú d'alšie tri ovládacie prvky, teda len ovládanie hlasitosti a odomykanie telefónu. Na vrchnej strane sa skrýva i nenápadná šachta pre nanoSIM. Na hranách sa ešte skrývajú uprostred umiestnený microUSB konektor a 3,5mm audio jack.

Celý zhluk drobných detailov sa zlieva do jedného perfektného kusu hardvéru, ktorý svojou prémiovou kvalitou spracovania a luxusným dizajnom naznačuje, že skutočne ide o šelmu najvyššej triedy, o čom nebude svedčit' len cenovka, ale aj vnútornosti.

DISPLEJ

Na 5,7 palcoch priestoru sa rozprestiera Quad HD Super Amoled displej s hustotou až 518 pixlov na palec. Quad HD predstavuje rozlíšenie, ktoré by sme dosiahli, ak by sme k sebe postavili 4 HD obrazovky do obdĺžnika, teda rozlíšenie vyššie ako Full HD, ale zároveň menšie ako 4K, ktoré sa skladá zo štyroch Full HD obrazoviek. Každopádne ide o extrémne detailný displej, na ktorom vol'né oko nemá šancu ani rozpoznat' jednotlivé pixely.

Jemnost' displeja ešte viac vyzdvihuje použitie Super Amoled technológie od Samsungu, ktorá nepoužíva spodné podsvietenie displeja, ale diódy, ktoré si samy imitujú svetlo. To zaručuje vernejšiu čiernu, živšie farby a zároveň umožňuje používat' len určitú čast' displeja bez toho, aby bol podsvietený celý, čo Samsung využíva na hrane zakriveného displeja. Ako sme už pri vlajkových lodiach Samsungu zvyknutí, perfektný kontrast, pozorovacie uhly a krásne farby. Úroveň jasu tak isto nezaostáva a displej nám ponúkne bezchybnú čitatel'nost' a farebné podanie aj na priamom slnku.

LADNÉ KRIVKY

Špecialitou modelu Edge je, samozrejme, zakrivený displej, ktorý je tak skôr dôkazom technologickej vyspelosti spoločnosti ako nejakým vel'kým prevratom. Vyzerá to skvele, ale sám Samsung vyzerá, že si nie je tak úplne istý, na čo to je vlastne dobré. Vzhl'adom na to, že displej má pomer strán 16:9, sú zaoblené okraje používané aj pri bežných aktivitách ako prehrávaní videa, fotografovaní či hraní hier, kde to vyzerá... zaujímavo. Okraje pridávajú videu a hrám o čosi reálnejší rozmer, no zároveň pri pohl'ade spredu trošku skresl'ujú.

Hlavným využitím je samozvaná inteligentná lišta, ktorá pripomína niečo ako druhé notifikačné centrum. Avšak len od vybraných aplikácií a kontaktov. Navolíte si obl'úbené kontakty a ak od nejakého z nich budete mat' zmeškaný hovor alebo správu, na inteligentnej lište sa objaví záložka s farbou daného kontaktu. Po potiahnutí sa zobrazí zmeškaná akcia a rýchle vol'by na vykonanie nejakej akcie. Taktiež si tam môžete navolit' zopár obl'úbených aplikácií, ku ktorým budete mat' rýchly prístup. Ťažko však povedat', či je tento štýl ovládania rýchlejší ako bežné stiahnutie notifikačnej lišty či otvorenie aplikácie. Treba si na to hlavne zvyknút'.

Výhodou takto zakriveného displeja je to, že ak telefón položíte tvárou dole, časť displeja je stále viditel'ná a môže slúžit' na indikovanie notifikácií. Väčšina l'udí je však zvyknutá ukladat' telefón normálne, displejom nahor, a v tom prípade sa o oznámenia postará šikovná, viacfarebná notifikačná dióda.

VÝKON BEZ KOMPROMISOV

Pri zariadení, ktorého cenovka útočí na 900 eur, by sme sa nemali stretnút' ani s najmenším zapochybovaním, čo sa týka rýchlosti zariadenia. Samsung nechce nič riskovat', a tak osedláva svoju najvlajkovejšiu vlajkovú lod' čipom Exynos 7 Octa 7420 vybaveným 64-bitovým osemjadrom, tikajúcim na slušných 2,1 GHz, ktorému sekundujú až štyri gigabajty operačnej pamäte a grafický čip Mali-T760 MP8. Kebyže niekto zarecituje tieto čísla, tak si asi väčšina l'udí pomyslí, že hovoríme o hernom počítači (aj ked' mu chýba trošku pamäte). Výbava vel'mi slušná a ked' sa spojí s vyladeným softvérom, tak na akékol'vek rýchlostné nedostatky môžete s úsmevom zabudnút'.

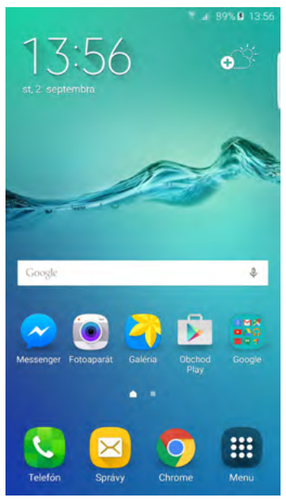
Na svoje médiá máte k dispozícii 32 gigabajtov internej pamäte, ochudobnenej o pár gigabajtov vyhradených systémom. Na pamät'ové karty sa už miesto zrejme nenašlo, a tak sa budeme musiet' "uskromnit'". Čo sa týka konektivity, zariadenie má všetko, čo by moderný smartphone mal mat', nevynímajúc NFC, LTE či 5GHz WiFi.

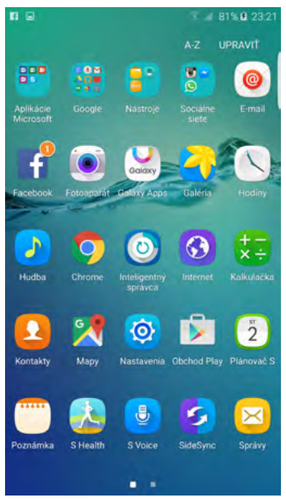
ANDROID L

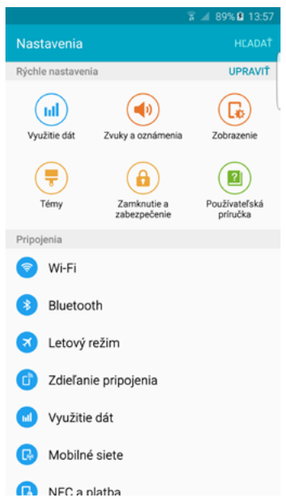
Lolipop už ovládol viac než 20 percent zariadení s Androidom a Edge + nie je žiadnou výnimkou. Ako sme už pri Samsungu zvyknutí, nadstavby sú od čistého androidu na míle vzdialené, no so zvyšujúcou sa verziou a výkonom zariadenia nás pomaly ale isto opúšt'a pocit zbytočne pret'aženej nadstavby, ako tomu bolo pri starších zariadeniach. Miesta v operačnej pamäti je predsa len dost' a o výkon taktiež nie je núdza.

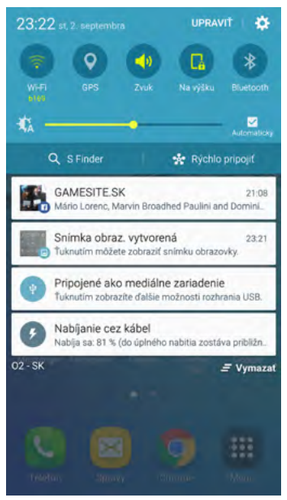
Ťažko povedat', či to len zachraňuje výpočtový výkon, ale softvér vyzerá byt' perfektne odladený, vel'mi svižný a zároveň graficky i funkčne bohatý. Vývojári sa zatial' nedali zlákat' na odstránenie menu s aplikáciami, ako tomu je u početnej konkurencie, a stále si android zachováva svoju počiatočnú štruktúru domovských obrazoviek a menu. V tom opät' raz nachádzame o niečo viac aplikácií, ako by sa patrilo, no mnoho z nich sú len spúšt'ače, ktoré po spustení len ponúknu stiahnutie plnej aplikácie. Samsung sa tak vyhýba st'ažnostiam na neprimerané množstvo bloatwaru, ktorý zaberá pamät' a terorizuje nás oznámeniami.

Nadstavba je celkom jednoduchá na ovládania a vsádza čoraz viac na intuíciu. Na rozdiel od starších verzií









je príjemne prehl'adná a nevzbudzuje pocit, že všetko je všade. Napomáha tomu aj zjednodušený dizajn, predsa len, v jednoduchosti je krása.

Toho sa držia i viaceré základné aplikácie, ktoré prešli úpravou Samsungu s ciel'om ešte viac zjednodušit', spríjemnit' a hlavne zrýchlit' ovládanie zariadenia, a hlavne rozumne podat' všetky možné funkcie, ktoré pred nami Edge + ukrýva. Okrem kancelárskych aplikácií a zopár šikovných featuriek nás zaujala napríklad aplikácia S Health, ktorá využíva snímač srdcového tepu pri fotoaparáte a umožňuje nám zmerat' si tep či stres, z čoho vyhotoví pekný graf.

FOTOAPARÁT

Vystupujúca šošovka fotoaparátu spláca svoj hriech tým, že odvádza perfektnú prácu pri snímaní fotografií či videa. Zadný fotoaparát s maximálnym rozlíšením 16 megapixlov, vybavený optickou stabilizáciou obrazu, dokáže rozžiarit' displej krásnymi farbami zo svojho okolia v zlomku sekundy, zachovávajúc si skvelú ostrost' a peknú farebnost' fotografií. Popri množstve efektov sa nezabudlo ani na automatické HDR, rýchle automatické zaostrovanie. Okrem krásnych fotografií dokáže natáčat' video v 4K kvalite pri 30 snímkach za sekundu a pri Full HD zvládne aj 60 FPS. Týchto náročnejších režimov sa ale netýka stabilizácia obrazu, a teda je to trocha kontraproduktívne.

Zle na tom nie je ani predná "selfie" kamera, ktorá sníma zaslúžených 5 megapixlov a zaznamenáva Full HD video. Okrem množstva efektov a režimov poteší napríklad aj fotenie pomocou t'uknutia na snímač srdcového tepu na zadnej strane. Kvalita fotografií je opät' raz na vel'mi dobrej úrovni.

BATÉRIA

Výrobcovia vlajkových lodí majú akúsi tendenciu uprednostnit' milimetre v hrúbke naporiek väčšej batérii. S6 Edge + na tom nie je až tak zle, no vieme si predstavit' aj omnoho väčšiu výdrž. Kapacita je strohých 3000 miliamperhodín, ktoré síce vd'aka softvérovým vylepšeniam dokážu potiahnut' chod zariadenia pomerne dlho, no nedá sa to ani len porovnávat' s takým Vibe 2 Pro od Lenova. Môže si softvér robit' čo chce, ako chce, ked' sa raz postavíte na priame slnko, displej sa rozžiari na maximum a začnete chatovat', hrat' či fotografovat', batéria pobeží vel'mi rýchlo dole.

Jednoducho, ak patríte medzi l'udí, čo telefón používajú aktívne, budete musiet' telefón pred d'alším náročným dňom na noc strčit' do nabíjačky. Teda, vd'aka bezdrôtovému nabíjaniu stačí telefón na nabíjačku položit', pričom výrobca sl'ubuje, že do dvoch hodín bude plne nabitý.

Rýchle nabíjanie neprebieha len bezdrôtovo a vd'aka káblovej nabíjačke od Samsungu nám ukazovatel' vyletí z nuly na stovku za menej než 90 minút. Teda, ak mu dáte počas dňa pri obede na hodinku vol'no, telefón dokáže vel'mi rýchlo nachytat' stratené percentá naspät'.

VERDIKT

Edge + je vlajková lod' ako sa patrí, vel'ké rozmery, obrovský výkon a ešte vyššia cenovka, za ktorou v tomto prípade nestojí len značka, ale aj prémiová konštrukcia, funkcie a "revolučný" zakrivený displej. Na druhom brehu, už akoby zvykom, stojí slabšia batéria, ktorá ustúpila z cesty tenkému telu z pevných materiálov. Na rozdiel od konkurencie, s podobnou cenovkou a výsadami s logom jablka, sa ohýbanie týka len hrán displeja, ktorý naopak prispieva k robustnosti zariadenia, o čom nás presvedčili aj nejaké tie crash testy s menším zakriveným súrodenca& bez pluska. Jednoducho, ak hl'adáte špičkový smartphone, ktorý len t'ažko nájde adekvátneho súpera či už vo výkone, kvalite alebo extravagancii, Galaxy S6 Edge Plus je jasná vol'ba !

Eduard Čuba



IT EXPO 2015
13. október (utorok) od 8:00 hod.
Žilinská univerzita, Rektorát
Vstup zadarmo
Výstava a prezentácie IT noviniek
Súťaže počas celého dňa a tombola
PC-WARE
www.itexpo.sk

Acer Aspire E15

Sympatický aj v plaste

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ACER
Dostupná cena: 526,81€

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej
+ dizajn
+ výdrž

- reproduktory
- odtlačky
- bloatware

ŠPECIFIKÁCIE:

Model: Acer Aspire E15 (E5-573-31WX)
Procesor: dvojjadrový Intel® Core™ i3-4005U (1,7GHz)
Pamäť: 4GB DDR3L SDRAM + 1 voľný slot
Displej: 15.6" TFT LCD FHD (1920×1080) ComfyView
Grafika: Intel HD Graphics 4400
Úložný priestor: 500GB + 8 GB SSD
Sieťové pripojenie: 802.11 /b/g/n/a/ac, Gigabit Ethernet, BT 4.0
Rozhranie: kombinovaný zvukový vstup, 2× USB 3.0, 1× USB 2.0, LAN konektor, HDMI, VGA
Batéria: 4 články 2520mAh
Rozmery: 381,6×256×24,90 ~29,2mm (Š×H×V)
Hmotnosť: 2,4kg

HODNOTENIE:



Spoločnosť Acer je známa svojimi výrobkami s dobrým pomerom ceny a kvality. Cenovo ešte viac dostupnými sú notebooky z radu Aspire E. Na jeden z nich sa preto bližšie pozrieme.

BALENIE

Očakávať od najnižšieho modelového radu nejaký bonus v podobe podložky či obalu by bolo až príliš optimistické, a preto sa v balení štandardne nachádza samotný notebook a sieťový adaptér. Škoda, že výrobcovia neobetujú zlomok zisku a nepribalia nejakú drobnosť, čím by potešili zákazníka.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Aspire E15 prichádza s jednoduchým telom, rovnými líniami a oblými rohmi. Takýto dizajn nie je ničím prevratný, ale je univerzálny. Pre oživenie pridal Acer do portfólia aj farebné variácie. Nami testovaný model bol v čierno-bordovej kombinácii a vyzeral vel'mi zaujímavo. Čierny zvonku a živá červená zvnútra.

V rámci šetrenia je hlavným použitým materiálom plast, no vd'aka jeho povrchovej úprave sa lišiacky tvári na niektorých miestach ako kov. Veko displeja má horizontálne ryhy, čím pripomína brúsený hliník. Samozrejme, že tento dojem pominie po prvom dotyku, ale stále pôsobí prijatel'nejšie ako bežné hladké povrchy pri väčšine podobných notebookov. Plocha okolo klávesnice a touchpadu dostala takisto odlišnú úpravu. Jemný mriežkovaný vzor napomáha tomu, aby sa vám pri práci nekĺzali ruky, ale kvôli textúrovanému povrchu je všade vidiet' odtlačky. Navyše, ani ich čistenie nie je jednoduché. Neuškodilo by teda použit' viac oleofóbnej plastovej zlúčeniny. Celkovo je dizajn celistvý a uhladený, a to aj vd'aka touchpadu bez tlačidiel a reproduktorom umiestneným na spodnej strane.

Acer sa určite nebude chválit' váhou 2,4 kilogramov, aj ked' v rámci konkurencie ide o bežnú hodnotu. Tu sú, rovnako ako pri ženách, podstatnejšie rozmery, ktoré nie sú také vel'ké. Notebook má v najhrubšom bode 29,2 milimetrov.

Počas testovania sme sa nestretli so žiadnym vŕzganím či praskaním plastu a konštrukcia bola v rámci možností pevná.

DISPLEJ

Bez prípravy udel'ujeme dva body. Prvý je za FullHD rozlíšenie. Nebudeme predsa trochárit' a ničit' si oči na takom "obl'úbenom" rozlíšení 1366×768. Druhý bod udel'ujeme za matnú úpravu ComfyView, ktorá znižuje odrazy a zlepšuje čitatel'nost' na jasnom svetle. Lesknút' sa majú sklá na tuningovej Škode 120 a nie displej notebooku. Panel je navyše kvalitný a bol naň príjemný pohl'ad. Farby boli o čosi presaturovanejšie, ale v kombinácii s jemnost'ou bodov vytvárali pocit ako pri prvom pohl'ade na AMOLED displej telefónov Samsung. Chválime tiež dostatočné pozorovacie uhly, vd'aka čomu si váš obl'úbený film užijú aj spolusediaci vo vlaku na trase Margecany – Terencsvár. Displej je hlavným lákadlom tohto modelu.

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

Na pohodlnú prácu by ale nestačil len pekný displej. E15 preto obsahuje pomerne priestrannú klávesnicu kombinovanú s numerickou čast'ou. Všetky klávesy sú usporiadané do jednotného obdĺžnikového tvaru, vrátane tlačidla pre zapnutie/vypnutie. Rozložením a matným povrchom sa až náramne podobá na klávesnice notebookov od spoločnosti iPear ® (názov bol zmenený, aby sme sa vyhli žalobám – pozn. red). Zvyknút' si na ňu nepredstavovalo problém a písanie textov bolo prirodzené a rýchle. Zdvih kláves 1,9 milimetra nám úplne vyhovoval. Jedinú výhradu máme voči smerovým šípkam, z ktorých sú prostredné zlúčené do jedného tlačidla. Osobne preferujem štandardné rozdelenie na štyri samostatné klávesy.

Priestranný touchpad je umiestnený na l'avej strane, kvôli čomu sa síce nachádza v strede klávesnice, no v praxi to znamená, že priestor na opretie l'avej ruky oproti pravej je takmer polovičný. Pri práci na stole je to menej limitujúce, ako keby ste mali notebook položený na kolenách. Kvôli väčším rozmerom a absencii samostatných tlačidiel boli na dennom poriadku nechcené pravé kliky. Vel'kost' bola naopak výhodou pri prehliadaní obsahu pomocou gest.

VÝKON

Acer v rade E ponúka mnoho variácií vnútorných komponentov. Nami testovaný model bol osadený dvojjadrovým procesorom Intel Core i3-4005U s frekvenciou 1,7GHz a podporou Hyper-threading. V kombinácii s integrovanou grafickou kartou Intel HD 4400 nejde o žiadne herné železo, no to vám popri práci nezakazuje spustit' menej náročnú hru na rozumných detailoch a rozlíšení. Operačnú pamät' rieši výrobca jedným 4GB DDR3L modulom s možnost'ou rozšírenia o d'alší, a to vd'aka vol'nému slotu. Úložiskom dát je hybridný 500GB disk. Oproti štandardným harddiskom ukrýva 8GB SSD pamät', do ktorej sa ukladajú najpoužívanejšie súbory, a tým sa zrýchl'uje štart systému a aplikácií. Nedosahuje výsledky plnohodnotného SSD, ale takéto riešenie je zdravým kompromisom medzi cenou a výkonom. V dnešnej dobe je pomaly miznúcim zjavom prítomnost' optickej mechaniky. I ked' nejde o nevyhnutnost', a vo väčšine prípadov sa zaobídeme aj bez nej, mechanika je dobrým prídavkom do multimediálneho notebooku. Čas výhradne online obsahu ešte nenastal. Ozvučenie má na starosti dvojica reproduktorov. Ich zvukový prejav je podl'a očakávaní v tejto cenovej hladine. Kvôli zrozumitel'nosti dialógov je zameraný skôr na stred a má slabšie výšky aj basy. Nešlo by o nič výnimočné, no ich umiestnenie v predných rohoch na spodnej strane je dost' nešt'astné. Keby bol notebook na stole, zvuk by sa šíril cez medzeru tvorenú nožičkami, ale keby sa zložil na mäkší povrch alebo na nohy, utlmilo by ho to.

Vôbec sa však nešetrilo na konektivite. Ethernetový port zvládne aj gigabitové pripojenie, wifi abeceda sa vyšplhala cez písmená b/g/n až po a/ac a modrý zúbok je vo verzii 4.0. Z konektorov nechýba HDMI či VGA, in-out jack, zámok Kensington a trojica USB portov. Dva USB porty 3.0 nal'avo a jeden 2.0 napravo. Čítačka SD kariet je spolu s notifikačnými diódami na prednej strane.

VÝDRŽ

Výdrž štvorčlánkovej batérie s kapacitou 2520mAh je udávaná na šest' hodín a pri používaní sme sa na tieto hodnoty aj skutočne dostávali. Je nevyhnutné podotknút', že batéria je integrovaná a prístup k nej, ako aj k ostatným komponentom, je t'ažší kvôli spodnému krytu, ktorý tvorí jeden kus plastu.

OPERAČNÝ SYSTÉM

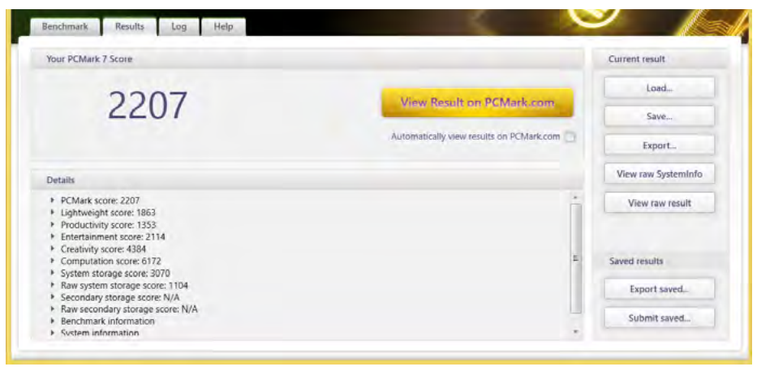
Predinštalovaným operačným systémom je 64-bitová verzia Windowsu 8.1 s možnost'ou bezplatného prechodu na aktuálny Windows 10. Zarazilo nás však množstvo nainštalovaného bloatwaru. Na niečo podobné sme zvyknutí skôr pri mobilných telefónoch. Pre neskúsených používatel'ov to môže byt' prínosom a budú využívat' niektoré aplikácie, ale inak ide len o mrhanie miesta.

VERDIKT

Aspire E15 je skutočne vydareným kúskom pre pracovné a multimediálne využitie. Rozmernú klávesnicu a príjemný touchpad oceníte pri kancelárskom použití a kvalitný 15,6-palcový FullHD displej pri prehliadaní videí či obrázkov. Napriek použitiu plastu je celá konštrukcia pevná a nemá bežné problémy, akými sú vŕzganie a nadmerné prehýbanie. Vd'aka textúrovanému povrchu veka a vnútorných plôch vyzerá zaujímavo, no vôbec neodpudzuje odtlačky.

Procesor Intel Core i3-4005U sa spolu s integrovanou grafickou kartou Intel HD 4400 postará nielen o bežnú prácu, ale dych mu postačí aj na nenáročné hranie a hybridný disk s 8GB SSD pamät'ou zrýchli štart systému. Príjemným bonusom je DVD mechanika. Horšie sú na tom reproduktory. Ak si ich položíte na mäkký povrch, prekryjú sa otvory na spodnej strane a utlmíte zvuk. Pri konektivite sa naopak môžete spol'ahnút' na všetky rozšírené štandardy a na cestách s ním vydržíte takmer šest' hodín.

Róbert Babej-Kmec



Draco HS880

V znamení draka

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CREATIVE
Dostupná cena: 59,99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ prevedenie
+ dizajn
+ pohodlné nosenie
+ zvuk

- nič závažné

ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá

- **Meniče:** 40mm neodymový magnet
- **Frekvenčná odozva:** 20Hz~20kHz
- **Impedancia:** 32Ω
- **Citlivosť (1kHz):** 106dB/mW

Mikrofón

- **Typ:** kondenzátorový s potlačením okolitého hluku
- **Frekvenčná odozva:** 100Hz~18kHz
- **Impedancia:** <2,2kΩ
- **Citlivosť (1kHz):** -39dBV/Pa
- **Prepojiteľnosť:** 2x pozlátený konektor 3,5mm
- **Dĺžka kábla:** 2,5m
- **Hmotnosť headsetu:** 268g

HODNOTENIE:

★★★★★

Model hráčskeho headsetu Draco HS880 od spoločnosti Creative je nástupcom modelu HS850, ktorý sa na trhu objavil už pred vyše štyrmi rokmi. Medzigeneračný skok je teda obrovský, doba pokročila a je teda vysoký predpoklad, že Creative na tomto modeli dôsledne popracoval.



BALENIE

Od takéhoto segmentu t'ažko očakávať, že v balení okrem slúchadiel nájdete aj niečo navyše. Preto poteší, že Creative na hráčov myslel, vd'aka čomu budú môcť svoje slúchadlá prenášať v cestovnom puzdre. V balení sa oddelene nachádza aj mikrofón, ten je ale súčasť ou headsetu.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Ked'že headset nesie názov Draco, dá sa očakávať určitá spojitosť s drakmi. Hlava jedného je dokonca vyobrazená na škatuli, ktorá je inak ladená do červena, s tematikou plameňov. Na samotných slúchadlách je však spojenia s drakmi pomenej. Červený je len 2,5 m dlhý kábel, na konci ktorého sa nachádza dvojica pozlátených 3,5 mm jack konektorov a kúsok vonkajšej časti mušlí. Inak sú slúchadlá čierne. Na l'avej mušli sa nachádza port pre pripojenie mikrofónu.

Konštrukcia headsetu je kvalitná a pevná, hlavový most je vystužený ocel'ovým plechom, čo ho predurčuje k vyššej odolnosti a životnosti.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Základom headsetu je dvojica neodymových meničov o vel'kosti 40 mm, nachádzajúcich sa v sklopných náušníkoch, potiahnutých jemnučkou koženkou. Náušníky sú vystlané naozaj mäkkým molitanom, čo zaručuje vysoký komfort aj pri dlhšom používaní. Máličko menej pohodlnejšia je výstelka hlavového mosta. Ked'že je konštrukcia headsetu naozaj pevná, na hlave sedia ako uliate. Prítlak smerom na hlavu je nastavený naozaj optimálne, takže slúchadlá vám nebudú na hlave lietať, ale vám ju ani nerozpučia. Bonusom tohto vyváženia je maximálne potlačenie hluku z okolia.

Komunikácia s ostatnými hráčmi je zabezpečená prostredníctvom odnímatel'ného, flexibilného, kondenzátorového mikrofónu s potlačením okolitého hluku, ktorý je navyše možné zapnúť alebo vypnúť na malom ovládaní umiestnenom na káble. Okrem toho na ňom nájdete aj koliesko pre reguláciu hlasitosti a toto ovládanie si môžete jednoducho pripnúť na tričko.

Čo sa týka zvukového podania, Draco HS880 je herným headsetom, preto v tomto prípade nebudem riešiť, že basy sú trochu umelé a neprirodzené. Zvyšné aspekty sú na tom lepšie, dialógy a hudobný sprievod sú vel'mi dobré. Ale ved' podstatou pri hraní hier, najmä akčných je, aby vám strel'ba a explózie trhali uši a aby to malo "gule". S tým môžete rátať.

VERDIKT

Draco HS880 od Creative spĺňa presne to, na čo je určený. Ide o naozaj kvalitný a cenovo dostupný headset, ktorý uspokojí najnutnejšie potreby hráčov. Možno že nesvieti a nebliká ako vianočný stromček, no Creative si dal naozaj záležať na tom najnutnejšom - pre hráča na kvalitnom zvuku s potlačením okolitého šumu a hluku a ergonómii nosenia, ktorá je pri mnohohodinovom hraní asi najdôležitejšia. Jemné náušníky a ten správny prítlak na hlavu robia z modelu Draco HS880 skvelého spoločníka na herné maratóny. Vytknúť mu možno jedine drobnosť, ako je kábel, ktorý mohol byť oflexovaný, ale z toho sa svet nezrúti.

Miroslav Konkol'



Creative Sound Blaster Roar 2

Tehlička (hudobného) zlata

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CREATIVE
Dostupná cena: 229,99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmery
+ batéria
+ pripojenie
+ zvuk
+ pripojenie
+ spracovanie
+ matný finiš

- váha
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
51,0 × 188,0 × 109,0mm
Hmotnosť: 1,00Kg
Farby:
čierno-strieborná, bielo-strieborná
Výdrž batérie:
+/- 8 hodín
(závisí od používateľa)
Možnosť pripojenia:
AUX-IN, USB/microUSB, slot na SD karty, Bluetooth 3.0, NFC
Podporované formáty:
MP3, WMA a WAV

HODNOTENIE:



So značkou Creative si bežný konzumenti spájajú hlavne výrobky zamerané na milovníkov hudby. Či už ide o externé zvukové karty, slúchadlá od tých najzákladnejších, ktoré sú určené pre šetrných študentov, alebo o audiofilné kúsky sl'ubujúce dostať posluchačov do audio nirvány. Preto nás neprekvapilo, že produkt, ktorý nám bol zapožičaný na recenzovanie, je určený pre hudbofilov, a to predovšetkým tých mobilných, ktorí sú neustále v pohybe a radi si užijú skvelú hudbu so svojimi priatel'mi. Čo sme ale mali očakávať od škatul'ky, sl'ubujúcej naozaj dlhý zoznam impozantných vecí, sme vôbec netušili.

Nehovoríme, že sa vo svete audia vôbec nepohybujeme, základné veci, ako nakupovať každých pár mesiacov štuple do uší na bežné používanie s mobilom, alebo starostlivosť o kvalitný pár slúchadiel, využívaných doma na oddychové vychutnávanie si obľúbenej hudby, si určite zažil takmer každý z nás. Stretnutie s Creative SundBlaster Roar 2 pre nás bolo ale prvým vstúpením do sféry prenosných nabíjateľných reproduktorov. Takže po príchode škatule sme naozaj nečakali dlho a dali sme sa s vervou do odhaľovania všetkých skrytých aj neskrytých funkcií.

BALENIE

Samotné balenie obsahuje hneď na prvý pohľad a tiež na dotyk prémiovo a kvalitne vyzerajúci aparát, zladený v kombinácii matnej bielej a striebornej farby. Samozrejme, možnosť ou voľby pre temnejšie ladených fanúšikov je aj kombinácia čiernej a striebornej. Okrem toho sme našli ešte manuál so zárukou, microUSB-USB kábel a AC adaptér s vymeniteľnými nástavcami (čo poteší hlavne ľudí, ktorí často cestujúc do Anglicka alebo mimo Európskej únie). Pri manipulácii s reproduktorom sme si takmer okamžite všimli jeho, na svoje malé rozmery, značnú váhu. Nie je to síce také strašné, ako nosiť so sebou malého slona, avšak pri takom kompaktnom zariadení váha tesne pod jedno kilo jednoducho prekvapí.

ČO JE ROAR 2

Ako už číslica za menom produktu naznačuje, ide o novú verziu produktu, ktorý spoločnosť Creative predávala. SoundBlaster Roar 2 je prenosný reproduktor, alebo, presnejšie, tri reproduktory so vstavanou batériou, množstvom možností pripojenia, tonou funkcií a o 20 % menším telom, aké mal jeho predchodca. Čím nás absolútne prekvapil a čomu sme spočiatku nevedeli uveriť (pokiaľ sme ho nezapli a nevyskúšali), je fakt, že v tejto škatuľke sa ukrýva naozaj funkčný subwoofer. O tom ale radšej až neskôr.

KONEKTIVITA A FUNKCIE

Príjemným prekvapením pre nás boli všetky možné druhy pripojenia najrozličnejších zariadení, od tých najnovších – digitálnych, až po tie staršie – analógové. Celkovo je možnosť spojiť alebo spárovať až päť zariadení – a sú to AUX-IN pre pripojenie bežného, 3,5mm kábla, slot na microUSB karty, USB port – ak nechcete vyšťaviť mobil bezdrôtovo, a, samozrejme, možné sú aj bezdrôtové možnosti, pozostávajúce z podpory Bluetooth 3.0 a NFC spojení. Čo všetko ale Roar 2 dokáže, keď k nemu niečo pripojíte? Je samozrejmosťou, že to nie je



výlučne prehrávať hudby, to by bolo v dnešnej dobe smart-všetkého nanajvýš podozrivé. Roar 2 dokáže vďaka zabudovanému mikrofónu poslúžiť aj ako diktafón alebo ako reproduktor pre skupinové hovory. A v neposlednom rade ponúka aj dve výstižne nazvané zvukové profily. Prvým je ROAR, ktorý, kto by to bol čakal, vytočí ovládanie hlasitosti na 11, a poteší tak aj tie "najtrsavejšie" disko maniačky a druhým je funkcia, ktorá sa pri nižšom zvuku prehrávania stará primárne o to, aby náhodou nezanikli basy a sekundárne zabraňuje tomu, aby zneli príliš umelo a zdôrazňovane.

BATÉRIA

Hlavným motorom Roar 2 je 6000mAh Li-ion batéria, ktorá nás nenechala v nervózne postávať v trápnom tichu ani po siedmich hodinách nepretržitého a hlučného hrania. Samozrejme, že výdrž batérie je závislá hlavne na štýle používania tohto zariadenia, takže, ak budete počúvať umiernenejšie (namiesto toho, aby ste v noci držali celý panelák v stave bdelosti), určite z neho vyťažíte o pár hodín viac. Musíme ešte spomenúť, že druhým spôsobom, ktorým sa dá skrátiť možná doba prehrávania, je pripojenie vášho zariadenia USB káblom. Je to veľmi praktická funkcia, pretože pri tomto prepojení dokáže Roar 2 fungovať ako PowerBank, a tak je všetky múdre mobily možné nabíjať z už spomínanej 6000mAh batérie.

ZVUK

Konečne to najhlavnejšie, podľa čoho si tento produkt bude väčšina potenciálnych zákazníkov vyberať. Jedným slovom môžeme tento produkt zhrnúť ako "HLASNÝ". Ďalšími dvadsiatimi dvoma slovami, ale stále jedným dychom musíme dodať, že s prekvapivo jasnými výškami a čistými basami, ktorého kvalita audio prehrávania klesne len po jeho potlačení na takmer samotný okraj bezpečnej hlasitosti. Zvuk má SB ROAR 2 naozaj prekvapivo kvalitný. Ani po týždni používania nás neprestáva prekvapovať vernou reprodukciou ako káblom/SD kartou zdieľaných signálov, tak pesničkami zasielanými z bezdrôtovo pripojeného zariadenia. Technici v Creative museli naozaj pracovať od nevidím do nevidím, aby spojenie dvoch menších stereo reproduktorov a jedného mini subwooferu dokázalo vyplniť nielen miestnosti plnú ľudí, ale aj vonkajšie priestory, takým ľubozvučne znejúcim zvukom.

VERDIKT

Či už išlo o užívanie si hudby pri posedení vonku, dodanie tanečnej inšpirácie na menšej párty alebo iba bežné počúvanie podcastov a pesničiek doma, Roar 2 sa nám osvedčil v každej situácii. Všetky možnosti pripojenia znamenali, že žiaden zdroj zvukov nebol nevyužitý – od mobilov, cez notebooky až po SD karty. Pri prepojení cez Bluetooth sme nemali problémy s prehraním pesničiek zo vzdialenosti viac ako 10 metrov a potešila nás aj podpora kvalitných kodekov ako aptX, AAC a SBC. Zariadenie samotné je intuitívne ovládateľné, kvalitne spracované, elegantné, dokázalo zahanbiť aj omnoho rozmernejšie reprosúpravy. S výdržou batérie, ktorá sa pri rozumnom používaní približuje výdrži niektorých neslávne známych smartfónov, a s možnosťou nevídanej mobility nás Roar 2 jednoducho uchvátil. Samozrejme, že nič nemôže byť úplne perfektné – narážame na váhu. Hoci nám osobne takmer kilo navyše v taške s počítačom počas týždňa natoľko neprekážalo. No pre osobu, ktorá je zvyknutá na brašňu s ultrabookom alebo na kabelku s tabletom, by táto váha bola určite spočiatku nepríjemná. Podľa nás je to ale malá cena, ktorú treba zaplatiť za veľa muziky z takej malej škatuľky.

Daniel Paulini



Mionix Castor

"Neznámy" severan

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Mionix
Dostupná cena: 69,99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pogumovaný povrch
+ dizajn
+ podsvietenie
+ ergonómia

- cena
- absencia závaží

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB

Typ myši: Laserová

Optický senzor:

PixArt PMW-3310

Šošovka: ADNS-2120

Polling rate: 125-1000Hz

Funkcie: RGB LED podsvietenie, 6 plne programovateľných tlačidiel, S.Q.A.T, vytváranie až 5 profilov, vytváranie makier, zabudovaná 128kb pamäť

Dĺžka kábla: 2m, pozlátený USB konektor

Senzitivita: 50-10000DPI

Farba: matná čierna, pogumovaný povrch

Rozmery:

122,46×70,42×40,16mm

Hmotnosť: 94g (bez kábla)/141,5g (s káblom)

HODNOTENIE:



Pre väčšinu z vás bude značka Mionix asi neznáma. Mionix bol založený vo Švédsku v roku 2007 Petrom Nygrenom, ktorý sa rozhodol vytvorit' "najvýkonnejšiu a najergonomickejšiu hernú myš na svete". Tento počin avšak neostal len pri myškách a dnes spoločnost' vyrába rôzne herné periférie.

BALENIE

Ťažko očakávat', že by sa v balení okrem myšky nachádzalo niečo iné, no okrem samotného hlodavca vás určite poteší zopár samolepiek. Po otvorení, inak celkom zaujímavej škatul'ky, vás prekvapí akási gratulácia, že ste si kúpili kúsok remesla. Odkaz "všetko je to o remesle" nájdete aj na iných miestach škatul'ky.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Aj ked' je Mionix Castor herná myš, ak sa na ňu pozriete, ako herná vám na prvý pohl'ad pripadat' nebude. Konkrétne mám na mysli, že nie je zbytočne prečačkaná či stofarebná, ale pôsobí decentným dojmom. Celá myš je matne čierna, pričom sa na plastovom tele nachádza pogumovanie rozložené do štyroch vrstiev, vd'aka ktorému sa vám nebude v ruke šmýkat'. Rozmery myši sú 122,46×70,42×40,16 mm a jej hmotnost' je 94 g bez kábla a 141,5 g s káblom. Kábel je dlhý 2 m, je opletený a na jeho konci sa nachádza pozlátený USB konektor. Vd'aka svojim, dá sa povedat' "menším", rozmerom padne bez problémov do ruky aj mladšej generácii. Castor obsahuje šest' plne programovatel'ných tlačidiel so životnost'ou až 20 miliónov kliknutí. Nechýba ani podsvietenie, presnejšie podsvietenie kolieska a loga výrobcu, umiestneného na chrbte myši.

SOFTVÉR

Neodmyslitel'nou súčast'ou herných myší je prislúchajúci softvér. Ten od Mionixu je vskutku podarený. Obsahuje štyri hlavné karty nastavení: nastavenia myši, senzora, farieb a makier. V nastaveniach myši nájdete možnost' nastavovania funkcií pre všetkých šest' tlačidiel, vol'bu polling rate, rýchlost' dvojkliku, scrollovania a akceleráciu ukazovatel'a. Mionix Castor vo svojom softvéri ponúkne celkovo pät' profilov. V nastaveniach výkonu môžete potešit' svoje ego, resp. ego vašej podložky pod myš funkciou S.Q.A.T (Surface Quality Analyzer Tool), teda tzv. analyzátor povrchu, ktorý na základe pohybu myši po podložke vypočíta jej "kvalitu". Spolu s optickým senzorom PixArt PMW-3310 a šošovkou ADNS-2120 umožňujú myši čo najpresnejšiu nulovú, kladnú/zápornú hardvérovú akceleráciu. Okrem iného si v tejto karte môžete nastavovat' hodnoty DPI pre každú z trojice úrovní či už pre obe osi súčasne, alebo zvlášt', v rozmedzí 50-10000DPI, či upravovat' rýchlost' ukazovatel'a.



Nastavenia farieb umožňujú úpravu podsvietenie kolieska a loga výrobcu. Podsvietenie môžete zapnút' alebo vypnút', nechat' ho pulzovat', blikat', nechat' svietit' natrvalo či nechat' "dýchat'". Castor podporuje celé spektrum farieb, teda bezmála 17 miliónov. Mne osobne sa páčila možnost' nastavenia farby podsvietenia pre koliesko a logo zvlášt'. Posledná karta nastavení slúži pre vytváranie makier. Za ňou sa nachádza ešte karta s názvom podpora, kde nájdete informácie o aktuálnost' softvéru, support či FAQ.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Viac-menej pozitívne. Je jasné, že Mionix sa nemôže zrovnávat' s konkurenčnými gigantmi v oblasti herných periférií, no vytvoril produkt, ktorý sa na poli herných myší určite nestratí. S myšou sa pracuje vel'mi dobre, do ruky sadne ako uliata, jej nevýhodou môže byt' nižšia hmotnost', ktorá sa žial' nedá zvyšovat', resp. upravovat', podl'a predstáv pomocou závaží. Vel'mi príjemný na dotyk a zároveň účinný je pogumovaný povrch myši, ktorý je nanesený až v štyroch vrstvách, čo zaručuje skvelú pril'navost' k ruke, je dostatočne mäkký a zároveň myš sa vám nebude šmýkat' ani s vlhkými rukami. Tie najdôležitejšie nastavenia si upravíte v softvéri, ktorý vám umožní vytvorenie pätice profilov a pomerne široké spektrum nastavení.







VERDIKT

Spoločnost' Mionix mala pri svojom zrode jednoduchú, no zároveň náročnú víziu, vytvorit' najvýkonnejšiu a najergonomickejšiu hernú myš na svete. Ťažko povedat', do akej miery sa toto výrobcovi podarilo, avšak musím povedat', že sa Mionix s touto víziou popasoval vel'mi dobre. Po ergonomickej stránke nemám čo myši vyčítat', v ruke sedí vel'mi dobre, vel'kú zásluhu na tom majú štyri vrstvy gumeného gripu. Čo sa výkonu týka, optický senzor ponúka výborný predpoklad pre bezproblémový, plynulý a hladký pohyb myši.

Softvér od Mionixu vám zase ponúkne pomerne široké nastavenia profilov, farebného podsvietenia či senzora. Ako najväčšie nedostatky vnímam nemožnost' upravovania hmotnosti pomocou závaží a nechcem byt' zlý, ale vzhl'adom na renomé spoločnosti, vysokú cenu.

Miroslav Konkol'

X-Rocker Monza

Volant pre skutočných fajnšmekrov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
gameexpress.sk
Dostupná cena: 330€

PLUSY A MÍNUSY:

+ zvuk
+ komfort
+ možosti napojenia

- cena
- chýba držiak na pitie

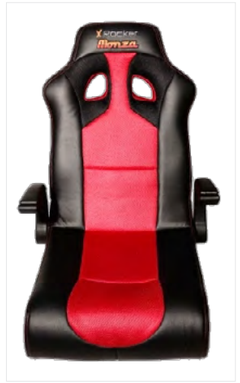
HODNOTENIE:

★★★☆☆

Dnes síce nebudeme recenzovat' hru, ale s hraním je dnešný článok určite spojený. Každý hráč vie, že "gamenie" je každodenný rituál. Po dlhom dni si zapneme konzolu, rozbliká sa. Dlho krúžime prstom po našej zbierke hier a po pár minútovej dileme si konečne vyberieme, otvoríme viečko na zázračnej škatul'ke hru vložíme.

A potom príde ten moment, na ktorý sa tešíme celý deň. Hodíme do kresla, na stolčeku máme už pripravený obl'úbený drink a zájedky, a tak sa pokojne môžeme venovat' hráčskemu hobby. Spoločnost' X Rocker tieto každodenné rituály pozná, a preto ponúka škálu hráčskych kresiel.
V tejto recenzii sa konkrétne pozrieme na model X Rocker Monza.

Už na prvý pohl'ad je zrejmé, že model Monza je viac vhodný na konzolové hranie, a to práve preto, že je položený na zemi, a teda nemáte možnost' si nastavit' výšku. Zovňajškom kreslo Monza pôsobí športovo a na oko je zaujímavé. Spodok je kolískového tvaru, a teda ked' si do neho sadnete, môžete sa mierne hojdat', avšak treba povedat', že toto kreslo je dostatočne stabilné a pri prudkých pohyboch sa nevykotíte. Z obidvoch strán sú pohodlné opierky, ktoré môžete zdvihnút' tak, aby vám nezavadzali, a môžem potvrdit', že hranie s opretými lakt'ami bolo vel'mi pohodlné. Opierka sa dá sklopit', čo je praktické pri uskladňovaní alebo prenášaní, ale vedzte, že váži 20kg, čo nie je práve málo. Kreslo má v sebe zabudované tri vibračné motory a zo zadnej strany opierky sú 2,1 repráky a subwoofer. Z boku pod pravou opierkou je kontrolný panel so všetkými jackmi a gombíkmi, ktorými budete svoje kreslo ovládat'. Najčastejšie sa budete hrat' s gombíkmi nastavenia hlasitosti a bás, avšak taktiež je možné kontrolovat' a poprípade aj úplne vypnút' silu vibrovania.





Čo sa týka zapojenia a inštalovania, kreslo sme v podstate len rozložili a zapojili do elektriny. Ďalej ho treba napojit' na televízor, konzolu či repráky (spôsobov je viac), v konečnom dôsledku však bolo najpraktickejšie a relatívne jednoduché televízor (alebo repráky či priamo konzoly) napojit' na externý vysielač, ktorý signály vysiela priamo do kresla. Jednoduché, rýchle a efektívne, presne to, čo potrebujeme. Vel'kou výhodou je pribalený slovenský manuál, ktorý všetky možnosti jasne vysvetl'uje, čomu dopomáha aj obrazový materiál.

A teraz, po všetkých technických záležitostiach zo stola, sa môžeme pozriet' na samotné kreslo. Najprv sme využili vstup aux-in a cez telefón sme si púšt'ali Spotify. Kreslo vibruje podl'a basových frekvencií a basovejšie alebo nižšie položené žánre, najmä rockovejšie a metalovejšie, spôsobia to, že kreslo bude non-stop vibrovat'. Lepšie reaguje na popovejšie žánre. Ked'že ide ale o herné kreslo, príliš sme sa s počúvaním Spotify nezdržiavali a vrhli sme sa na hranie Arkham Knight. Vzhl'adom na vbudované repráky nám kreslo poskytlo relatívne kvalitný zvuk aj napriek tomu, že repráky sú inštalované zo zadnej strany kresla. Vibračné motory reagovali na všetky silnejšie zvuky z hry, silu vibrovania sme podl'a pocitu regulovali a z času na čas sme ich aj vypli. Ten pravý zážitok však prišiel, ked' sme do PS4-ky vložili Battlefield. Riadne sme precítili dunenie výbuchov a hukot strel'by, tieto zvuky boli celkom podstatne zintenzívnené kvalitným zvukom a ked' sme sa skrývali pred prechádzajúcim tankom, vibrovanie sa postupne zosilňovalo. Super!

X Rocker Monza má napriek všetkým týmto pozitívam jedno podstatné negatívum. Čo nám naozaj na tomto kresle vadilo, bolo to, že absentovali držiaky na nápoje, takže sme si naše drinky museli položit' vedl'a kresla na zem, čo je takmer nevyhnutne spojené s mlákou na koberci, a čo čert nechcel, to sa prihodilo aj mne. X Rocker Monza sa momentálne predáva za približne 300,- EUR, čo určite nie je málo. Ak sa sami seba pýtate, či vám to stojí za to, tak túto otázku vám za vás nezodpovieme. Čo vám povedat' môžeme, je, že je to pohodlné hráčske kreslo, ktoré fungovalo výborne a hrat' s ním hry jednoznačne vylepšilo náš zážitok.

Adam Zelenay



G29 Driving Force

Volant pre skutočných fajnšmekrov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena: 380€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vzhl'ad
+ funkčnost'
+ materiály

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Obsah balenia:
Volant
Pedále
Napájací adaptér
Užívatel'ská
dokumentácia

Rozmery (volant):
Výška: 270 mm
Šírka: 260 mm
Dĺžka: 278 mm
Váha bez káblov: 2,25 kg

Rozmery (pedále):
Výška: 167 mm
Šírka: 428,5 mm
Hĺbka: 311 mm
Váha bez káblov: 3,1 kg

Technické parametre:
Softvérová podpora (pri uvedení): Logitech Gaming Software
Typ pripojenia: USB
USB VID_PID:
046D_C24F (režim PC)
USB protokol: USB 2.0
Rýchlost' USB:
Vysokorýchlostné
Indikátory (LED): Áno

HODNOTENIE:

★★★★★



Precíznost' a reálnost' ovládania – aj tak by sa dal zosumarizovat' volant, pedále a radiaca páka G29 Driving Force, ktorú sme recenzovali na Playstation 4. Logitech nie je v tejto doméne žiadnym nováčikom a G29 predstavuje top produkt z ich série.

Volant a pedále, s možnost'ou dodatočného dokúpenia riadiacej páky, sa pohybujú na úrovni štyristo eur. Je zrejmé, že táto hračka je určená len pre vel'mi úzku škálu videohier, teda konkrétne pre tie pretekárske, a teda ciel'ová skupina budú fajnšmekri týchto hier. Tí, ktorí do G29 Driving Force zainvestujú, zrejme budú očakávat' tip-top kvalitu, a preto sme aj tento hardvér recenzovali vel'mi kritickým okom. Na konci dňa sme však boli vel'mi spokojní s konečným výsledkom tejto šmakoviny od Logitechu.

ZAPOJENIE

Pred samotným hraním bolo, samozrejme, treba všetky kúsky zapojit' do konzoly a všetko pripevnit' tak, aby volant a príslušenstvo pevne držalo. Samotný set-up trval možno tri minúty. Volant sme zapojili do elektriky a napojili cez USB do našej PS4. Pedál a radiaca páka sa d'alej zapojili do volantu, nič komplikované. G29 ponúka celkom elegantný systém pripevnenia na povrch podl'a vašej vol'by. Volant a radiaca páka majú príchytky, ktoré sa montovaním dajú otvorit' alebo naopak zúžit'. Podl'a hrúbky stola sa dajú nastavit' a vsunút' na stôl, potom sa montovaním zovrú a aby boli pevné, nastavenie sa mechanicky zamkne stlačením gombíka. Doska s pedálmi, na ktorej sa nachádza pedál plynu, brzdy a spojky, sa iba položí na zem. Pokial' máte menší stôl alebo všeobecne menší priestor na zapojenie, nemusíte sa obávat'. Celý set, teda volant s pákou, pôsobia tak, že môžu zabrat' vel'a miesta, ale v skutočnosti si neviem predstavit', že by mal byt' problém s priestorom. Taktiež sa nemusíte bát', že z množstva káblov budete mat' na stole neporiadok, pretože na spodku, v časti, kde sa vsúvajú všetky káble, sú výklenky pre každý z nich, aby viedli pod volantom a nemotali sa.

VZHL'AD

G29 vyzerá prekrásne. Volant má v sebe integrovaných šestnást' gombíkov, D-pad, točiace koliesko a na vrchu má červené, oranžové a zelené svetlá, ktoré pri hraní farebne ukazujú vaše zrýchlenie a rýchlost'. Prítomnost' gombíkov môže u niekoho navodit' dojem, že ide o hračkársky volant. Kvalita materiálu, z ktorého sa skladá, však vytvára skôr luxusný dojem.

Vel'kou výhodou je, že hned' po zapojení sa PS4 spýta, či chcete volant využívat' ako váš hlavný ovládač, ktorý, ked'že obsahuje prakticky všetky gombíky ako klasický ovládač PS4, sa dá plne a funkčne ako ovládač aj využit'. Je to praktické najmä pri hraní, ked' sa potrebujete pohybovat' po menu



alebo si menit' v strede hry jednotlivé nastavenia, pretože nemusíte skákat' medzi ovládačmi. Keby sme boli puntičkári, tak na volante chýba touchpad alebo aspoň joystick, ale pri recenzovaní sme si vystačili aj z analógovými gombíkmi.

Volant na oko pôsobí luxusným a kvalitným dojmom. Rúčka je obalená v koži a drží sa vel'mi dobre. Stred je kombináciou prevažne ocel'ového materiálu, ktorý je občas dopĺňaný plastom. Ocel'ové pedále sú stavané na plastovej doske, ktorá je však dostatočne pevná. Pedál plynu je troška vyvýšený, vd'aka čomu sa potom l'ahšie skáče nohou medzi brzdou a spojkou. Volant má v sebe stavané dva motory, ktoré regulujú jeho odpor a vibrácie.

VÝKON

Vzhl'ad a všetko ostatné je, samozrejme, až druhoradé, nakol'ko na hardvéri je najdôležitejší výkon. Našt'astie, tu G29 set ustál a obhájil svoju pozíciu ako jeden z top na trhu. Set G29 nám pri testovaní s hrou Project Cars poskytol úplne odlišný zážitok, bližší k reálnemu šoférovaniu vozidiel. Chvíl'ku trvalo, kým sme si zvykli na citlivé ovládanie a nemilosrdné reakcie volantu, ktorý reagoval rovnako dôveryhodne ako ten skutočný. Po mnohých nezvládnutých šmykoch a reštartoch našich pretekov sme si konečne zvykli na jeho citlivost' a mohli sme pretekat'. Zvládal aj rušné situácie, kde sme museli rýchlo točit' o sedemstodvadsat' stupňov. Ked'že náš stôl, ku ktorému bol volant pripevnený, nemá vyrovnaný roh, zopárkrát sa stalo, že pri skutočne divokom šoférovaní sa nám vytrhol a ostal nám v rukách. Dodatočné riadne a pevné upevnenie však takýmto situáciám d'alej predišlo. Podobnou kvalitou sa osvedčili pedále a páka. Zo začiatku sme sa troška obávali, či pedále zvládnu rýchle dupanie a prenožovanie z plynu na spojku a brzdu, avšak ustáli aj túto skúšku.

Obzvlášt' oceňujeme, že pedálová doska sa prakticky vôbec nehýbala, a to aj bez potreby upevnit' ju, pretože na spodku je malý ozubený pásik, ktorý zamedzuje trenie na kobercovom povrchu, a teda mohli sme sa do pedálov poriadne "opriet'". Taktiež je pedálová doska nastavená tak, aby ste chodidlo mohli mat' opreté o pätu, a teda ním jednoducho preskakovali z jednotlivých pedálov.

VERDIKT

V našich očiach si set G29 obhájil svoje miesto a najmä nie malú cenu. Ide o kvalitný kus hardvéru, ktorý má dve dôležité kvality – kvalitu materiálu a výbornú funkčnost'. Pekný a luxusný vzhl'ad je iba bonus. G29 nie je pri cene skoro štyristo eur najlacnejší, ale dostanete to, za čo si zaplatíte. V tomto prípade si môžete byt' istí, že dostávate jeden z najlepšíchhardvérov tohto druhu na trhu.

Adam Zelenay



ACER LIQUID JADE Z

DUAL SIM smartfón pre nenáročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ACER
Dostupná cena: 190€

PLUSY A MÍNUSY:

\+ vel'ký displej
\+ dostatočný výkon
\+ DUAL SIM
\+ výborná cena

\- Android len ver. 4.4.4
\- umiestnenie zapínacieho tlačidla
\- vŕzgajúca plastová konštrukcia, slabý výkon reproduktora

ŠPECIFIKÁCIE:

Platforma - Android 4.44 (KitKat)
Farba – mramorovo čierna/ perlovo biela /lávovo červená
Rozmery: 143 × 69 × 8 mm (d×v×š)
Hmotnosť: 110g
CPU: Mediatek MT6732 QuadCore @1,5 GHz
GPU: Mali– T760MP2
Operačná pamäť: 1GB
Úložisko: 8GB eMMC Flash
Pamäťový slot- áno
Dual SIM- áno
MicroSD - áno

HODNOTENIE:

★★★★☆



Známy výrobca výpočtovej techniky sa v poslednej dobe uberá k trendu výroby smartfónov. Mnohým z vás určite napadne, že si neviete predstaviť mať v ruke smartfón Acer, že sa to jednoducho nehodí. O tom, či je na tom niečo pravdy, alebo sú to len predsudky sa môžete dočítať v recenzii na najnovší Liquid Jade Z-DualSIM.

Dizajn a konštrukcia

Celoplastová konštrukcia vás na prvý pohl'ad vel'mi nezaujme. Nadmerne vyčnievajúci zadný fotoaparát a vŕzgajúca konštrukcia kazia celkový dojem.

Kryt na zadnej strane obsahuje informácie o zariadení a zadný reproduktor kruhového tvaru, ktorý je umiestnený v jeho spodnej časti, rukou l'ahko zakryjete. MicroUSB port je umiestnený v dolnej časti smartfónu.

V pravom rohu sa nachádza ovládanie hlasitosti, v l'avom rohu zase krytka pre MicroSD kartu/SIM kartu a SIM kartu. Horný roh obsahuje audio jack 3,5mm a zapínacie tlačidlo, s ktorého umiestnením sme boli vel'mi nespokojní.

Predná časť disponuje väčším, 5-palcovým displejom, logom ACER v spodnej časti a kamerou s diódami spolu so senzormi v hornej časti. Celkovo je smartfón zaoblený, ale jeho hrany sú prekvapivo ostré. Keď'že výrobca nevytvoril smartfón s kapacitnými tlačidlami, mohli byť jeho rámy ešte užšie.

Displej

5-palcový IPS displej s rozlíšením 1280×720 pixlov môže vyznieť rozporuplne, no napriek tomu je jeho hustota dostatočná pre bežných používatel'ov. Displej má dobré pozorovacie uhly, lenže vo svojej farebnosti d'aleko zaostáva.

Rám LCD displeja je dostatočne tenký po svojej výške, pričom po šírke je jeho hrúbka omnoho väčšia.A ako bolo už spomenuté, výrobca do smartfónu neumiestnil kapacitné tlačidlá, čiže jeho rámy mohli byť navrhnuté ešte užšie..

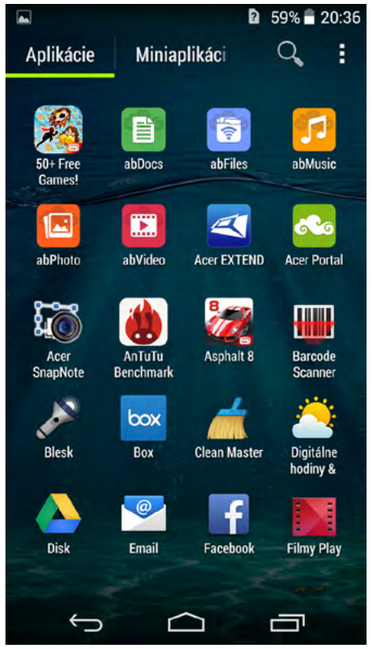
Kamera

Predná kamera:

5 mpix kamera ponúka množstvo softvérových funkcií, aj ked' kvalitou neoplýva. Najkvalitnejšie video natočíte v 1080p. Kamera pre nasnímanie momentiek či videohovorov postačí, ale obraz nie je najplynulejší a fotky majú vysoké zrnenie.

Zadná kamera:

13 mpix kamera ponúka taktiež širokú škálu funkcií od HDR, panorámy, efektov obrazu, skrášlenia, sekvenčného snímania až po vyhovujúcu paletu nastavení. Sklamaním však bola odozva fotoaparátu, ako napríklad pomalé ostrenie obrazu či slabé makro. Kvalita fotiek bola naopak dostačujúca a s niektorými parametrami sme boli viac než spokojní.



Hardvér a výkon

4-jadrovému procesoru Mediatek o frekvencii 1,5GHz sekunduje 1GB operačnej pamäti RAM a 8GB úložnej pamäti. Grafická karta Mali dokáže spustit' aj náročnejšie hry pri malom framerate, aj ked' s problémami. Napriek všetkému, a vzhl'adom na súčasnú, je tu výkonu dostatočne vel'a, ale do budúcna sa s výkonovou rezervou môžete rozlúčit'. Možnost' DUAL SIM alebo SIM/MicroSD kata, Wi-Fi g/b/n a Bluetooth vo verzii 4.0 taktiež nemôžu chýbat'. Všetky súčiastky poháňa Li-Poly batéria o kapacite 2300 mAh, ktorá zaujme svojou výdržou na jedno nabitie.

Softvér

Zastaraný alebo skôr vyladený softvér Android KitKat 4.4.4? Vzhl'adom na dnešnú dobu, keď'že aktuálny je Android L vo verzii 5.1 s pripravovaným spustením 6.0, KitKat pôsobí zastarano.



Na druhej strane, čo je staré, môže byt' už vyladené, lenže tu to neplatí. Vstavaný Android nielenže neustále mrzol a nedokázal spustit' niektoré aplikácie, ešte k tomu všetkému aj vyzeral nevkusne. Nelichotivé ikony, témy a tapety zachraňoval len prepracovaný systém nastavení, ktorý bol naozaj prehl'adný.

Test

Po rozbalení jednoduchej škatule obsahujúcej základné príslušenstvo vrátane nabíjačky (skladajúcej sa z dvoch častí) a slúchadiel, sme smartfón spustili. Štart OS bol rýchly a po nastavení prvých parametrov sme sa mohli pustit' do testovania. Hned' pri úvode nás zarazilo umiestnenie zapínacieho tlačidla, ktoré nám mimoriadne prekážalo po celý čas testovania.

Bolo umiestnené v pravom hornom rohu a vždy sme museli prsty presúvat' po celej dĺžke smartfónu alebo použit' druhú ruku, čo bolo vel'mi nepraktické. Vel'kost'ou nám smartfón padol rovno do ruky, hoci ostré hrany zaobleného smartfónu boli ostrejšie, ako sa čakalo. 5-palcový displej bol dostatočne vel'ký a jeho rozlíšenie sa dalo zniest' vzhl'adom na cenovú kategóriu, v ktorej sa smartfón nachádzal. Softvérové prevedenie bolo pre nás sklamaním ako po vizuálnej stránke, tak i po stránke výkonnostnej. Čakali sme novší Android a nie KitKat. Pri testovaní Antutu test neprebehol do konca. Dokončit' test bolo možné až po stiahnutí najnovšej softvérovej aktualizácii OS.

Napriek tomu sme bez problémov rozbehli aj náročnejšie hry ako Asphalt 8 či RealRacing 3. Očakávali sme trhanie obrazu, no to sa, našťastie, nestalo. Menu OS bolo dostatočne prehl'adné a pohodlne sa v ňom dalo vyznať'. Nastavenie budíka, organizéra, kontaktov či fotografovania bolo dobre prepracované. Práve vtedy, ked' Android nemrzol, sme mali pocit, že pracujeme s ovel'a drahším smartfónom, ako sme mali v ruke.

Vnútornú pamäť' bolo možné rozšíriť o pamäťovú kartu alebo vložiť' dve SIM karty, čo hodnotíme ako vel'ké plus, nakol'ko takýmto činom môže mať' zariadenie väčšie využitie. Vytváranie fotografií a natáčanie videí bola zábava. Dobrý dojem z množstva funkcií a nastavení kazili len nevýrazné efekty a kvalita snímok. Všetky aspekty kamier boli napokon dostatočné a nebol problém odfotit' text, zvolit' makro/HDR režim či odfotografovat' to, čo ste chceli i za šera.

Smartfón počas svojho chodu dokázal z 2300 mAh batérie vyt'ažit' maximum, vd'aka čomu sme nemali problém ho pri bežnom používaní na jedno nabitie využívat' aj tri dni. Pri hraní hier sme ho vybili za približne 3–4 hodiny a ruky sme mali poriadne horúce, pretože vrchná polovica displeja sa prehriala až tak, že sme mali pocit, akoby sme na jeho povrchu mohli upiect' i vajíčko. Hlasitost' predného reproduktora bola dostatočná, ale kvalita zvuku bola slabá. To isté platilo aj pre zadný reproduktor, ktorý navyše pri vysokej hlasitosti rozvibroval celé telo smartfónu a škrípal. Príjem rôznych signálov od Wi-Fi, cez Bluetooth až po mobilný signál fungoval bezproblémovo.



Záverečné hodnotenie

Po aktualizácii na novší a hlavne vyladenejší Android by ubudlo na smartfóne vel'a negatívnych vlastností. Vzhl'adom na všetky vlastnosti smartfónu, kvalitu spracovania a cenu nepresahujúcu 200 EUR je tento kúsok od Acer-u výbornou vol'bou. Zákazníkov môže oslovit' podpora dvoch SIM kariet, papierovo kvalitné fotoaparáty či sl'ubná výdrž na jedno nabitie. Výkon smartfónu nie je obrovský, ale pre bežných l'udí je postačujúci. Konštrukcia smartfónu nie je najpodarenejšia, ako aj umiestnenie zapínacieho tlačidla, no mnohých iste poteší vel'ký 5-palcový displej.

Lukáš Libica



Gigabyte AIRE M60

V znamení 4K

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ podpora „ 4K"
+ cena
+ ergonómia

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB/2,4GHz bezdrôtové

Dosah signálu: 10m

Typ myši: Laserová

Senzitivita: 1000/1600/3200DPI

Farba: čierna

Rozmery: 125×78×42mm

Hmotnosť:106g (bez batérií)/148g (s batériami)

Životnosť batérií: až 2 roky

HODNOTENIE:





Spoločnosť Gigabyte prednedávnom predstavila novú laserovú bezdrôtovú myš, optimalizovanú pre 4K rozlíšenie, s označením AIRE M60. Nemusíte sa ale báť, k jej používaniu nepotrebujete vyslovene 4K monitory, aj o tomto bude táto recenzia.

Balenie

Gigabyte AIRE M60 sa dodáva v malej papierovej škatul'ke, ktorá však „exkluzivitu' 4K rozlíšenia nedáva vel'mi najavo. V balení okrem myšky nájdete dvojicu tužkových batérií typu AA od Duracellu, ktoré by mali vydržat' až dva roky používania a bezdrôtový prijímač.

Dizajn, prevedenie

Prvý pohl'ad na AIRE M60 vás môže trochu zmiast'. V tom zmysle, že svojim tvarom pôsobí dojmom, ako by išlo o myš pre l'avákov. Farebne je ladená do čierno-sivej kombinácie. Rozmery myši sú približne 125×78×42 mm a spolu s batériami váži 148 g.

Bez nich je to 106 g. Vd'aka dômyselne navrhnutej ergonómii sedí v ruke naozaj dobre, Gigabyte myslel aj na takú drobnost', ako je „opierka' pre malíček.

Dojmy z používania

V úvode som spomínal, že myš podporuje až 4K rozlíšenie. Za týmto netreba hl'adat' nič iné, len marketing. Gigabyte si jednoducho úrovne rozlíšenia (DPI) rozdelil podl'a formátov rozlíšenia. Pomocou tlačidla na prepínanie DPI si môžete zvolit' HD rozlíšenie, ktorému zodpovedá 1000DPI, Full HD s 1600DPI a 4K rozlíšenie, ktoré podporuje 3200DPI. Zvolená úroveň DPI je signalizovaná prostredníctvom troch červených diód, umiestnených medzi tlačidlami. Na to, že ide o bezdrôtovú a zároveň nie hráčsku myš, je 3200DPI naozaj slušných.

S myšou sa pracuje vel'mi dobre, po podložke sa pohybuje s l'ahkost'ou, musím pochválit' naozaj tiché scrollovacie koliesko. Prístup takmer ku všetkým tlačidlám je bezproblémový, lámat' ukazovák alebo budete musiet' pri prepínaní DPI. Zaujímavou funkciou je tzv. Gigabyte Free-Scrolling, pre ktorý je vyhradené tlačidlo pod kolieskom. Táto funkcia umožňuje vertikálne aj horizontálne scrollovanie po stránkach či dokumentoch. Po oboch bokoch myši sa nachádza gumená „výstelka' na prsty, ktorá je síce trochu tvrdšia, ale je zároveň pohodlná.

Softvér

K úprave nastavení je od výrobcu dostupný jednoduchý softvér. Pomocou neho môžete menit' funkcie jednotlivých tlačidiel, regulovat' rýchlost' vertikálneho a horizontálneho scrollovania či upravovat' nastavenia ukazovatel'a

Záverečné hodnotenie

Len pozitívne. Za seba môžem s pokojným svedomím povedat', že AIRE M60 nemôžem nič vyčítat'. Po dizajnovej aj ergonomickej stránke je myš naozaj vydarená, v ruke sedí dobre, pracuje sa s ňou pohodlne, potešia drobnosti ako tiché koliesko či tlačidlo Gigabyte Free-Scrolling, vd'aka ktorému sa môžete jednoducho po stránkach alebo dokumentoch pohybovat' horizontálne aj vertikálne, bez použitia kolieska. Vynikajúce dojmy dopĺňa aj príjemne nastavená odporúčaná cena.

Miroslav Konkol'

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET



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

Fractal Design Integra M 750W

Vel'ký výkon v malom balení

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

\+ cena
\+ malé rozmery
\+ kvalitné spracovanie
\+ semi-modulárnost' a riešenie
\+ dĺžka 4+4pin ATX 12V kábla
\+ saténovočierny finiš farby a celkový dizajn

\- žiarivé žlté vnútro zdroja
\- priesvitné opletenie 24-pinového kábla a jeho dúhové káblíky

ŠPECIFIKÁCIE:

80PLUS® certifikácia: Bronze
Ventilátor: 120mm ventilátor ovládaný na základe teploty
Modulárne káble: áno
Typ modulárnych káblov: Celočierne ploché káble
Krajina pôvodu kondenzátorov: Taiwan
Ochrana: OPP / OVP / UVP / SCP
Očakávaná životnost': 100,000 hodín
Rozmery: 150*86*140mm
Váha zdroja a káblov: 1,69kg
Podpora Intel Haswell C6/C7 spánkových režimov: Áno

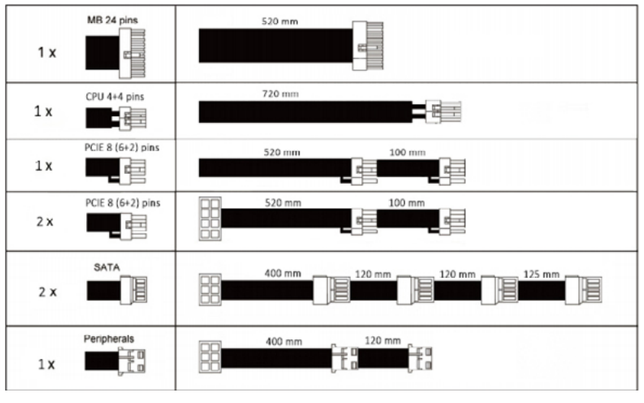
HODNOTENIE:

★★★★★

V každom počítači sa skrývajú rozdielne komponenty, bez ktorých by bol tento zázrak techniky bud' pomalý, alebo by rovno odmietal fungovat'. Množstvo hráčov aj nehráčov dobre pozná tie najznámejšie časti, či už ide o grafické karty, procesory, alebo pamäte RAM, a mnohokrát sa nimi chvastajú na počítačových fórach. Menej l'udí ale pozná tie rovnako dôležité. Stačí sa zamyslieť nad tým, ako často sa vám niekto pochválil svojím novým zdrojom alebo matičnou doskou. A pritom bez poriadneho zdroja jednoducho nadupanú mašinu nerozbehnete.



Je pravda, že zdroje sa nemôžu pochválit' tou sexy aurou, akú majú určite špičkové grafické karty, alebo množstvom jadier, ako je to u procesorov. Možno je to tým, že pokial' aj máte kvalitný počítačový zdroj, v praxi o ňom obyčajne nič neviete. Alebo tým, že na rozdiel od iných komponentov sa s ním nedajú robit' žiadne divy (pretaktovanie, vodné chladenie, atd'.) hned', ako ho nainštalujete.
Teraz nemyslíme, že sa treba tvárit', ako by ani nebol v počítačovej skrinke, ale pokial' sa nestane nejaká horibilná katastrofa v elektrárni, váš počítač by mal šliapat' ako hodinky. Výrobcov zdrojov je na celom svete vel'mi vel'a a okrem tých najznámejších značiek, ktoré si postupne vybudovali svoju reputáciu, sa v tomto segmente objavujú stále noví hráči. Preto vás možno zarazí, ak povieme, že spoločnost' Fractal Design, ktorú väčšina hráčov pozná vd'aka ich počítačovým skrinkám, vodnému chladeniu a ventilátorom, ponúka zdroje už od roku 2008. A práve teraz sme mali možnost' pozriet' sa zblízka na model Fractal Design Integra M v prevedení 750W. Okrem 750W výkonu ponúka Fractal Design aj 450W, 550W a 650W zdroje. Obrázok o ich kvalite a prevedení si však budete môct' vytvorit' aj vd'aka tejto recenzii, ked'že ide o rovnakého výrobcu a o rovnaký základ komponentov a postupov pri výrobe



Obsah balenia a prvé dojmy

V balení nás privítala mäkšia pena chrániaca prekvapivo malý zdroj, súbor káblov, pár skrutiek na uchytenie zdroja, manuál a v neposlednom rade suché zipsy a viazacie pásky na boj s manažmentom káblov. Trochu nás sklamalo čierne opletenie hlavného 24-pinového kábla, ktorému sa nepodarilo skryt' vnútorné farebné káblíky ani plastové zakončenie, ktoré síce chráni opletenie pred zubom času, ale pri zastrčení do matičnej dosky ukazuje pestrofarebnost' káblikov celému svetu. Takisto po nainštalovaní zdroja na nás cez mriežku žmurkali žlto ladené komponenty. Celý zdroj je, našt'astie, nastriekaný prémiovo vyzerajúcou saténovočiernou farbou s vlisovaným logom snehovej vločky





na vrchu. Ale zozadu sa na počítače aj tak pozerá možno iba zopár l'udí. Informácie o zdroji sú farebne vytlačené rovno na povrchu, čo možno nepoteší perfekcionistov, ktorí by sa týchto nápisov radi zbavili pre väčší estetický efekt, ale bežní smrtel'níci sa nemusia obávat' zoškriabania alebo opadania, ako by to mohlo byt' v prípade nálepiek.

Semi-modulárna funkčnosť a káble

Integra M patrí k semi-modulárnym zdrojom, čo znamená, že okrem 24- a 4+4-pinových káblov na napájanie matičnej dosky a 6+2-pinového kábla s dvoma koncovkami pre grafické karty má d'alšie vol'né zásuvky na napájanie komponentov podl'a potreby. Pýtate sa, prečo píšeme o 4+4- a 6+2-pinových kábloch? Hlavným dôvodom je fakt, že hoci si v dnešnej dobe vyžadujú niektoré matičné dosky iba jeden 4-pinový kábel na napájanie, tie výkonnejšie potrebujú viac elektriny, aby umožnili ich používatel'om stabilne dodávat' väčšie napätie pretaktovanému procesoru. Rovnako je to aj s grafickými kartami, pri ktorých stačí hlavne starším alebo slabším grafickým kartám šest' pinov na napájanie.



Novšie kúsky používajú často plných osem pinov alebo dokonca dva 6/8-pinové konektory. A ked'že Integra M nie je plne modulárny zdroj, pri ktorom by si jeho majitelia hned' na začiatku vybrali a napojili všetky káble podl'a matičnej dosky a príslušenstva, má tri pevne uchytené hlavné káble so šikovne rozdelenými koncovkami, ktoré dokážu podl'a potreby fungovat' tak či onak.

Semi-modulárne zdroje sú skvelé pre väčšinu herných počítačov, pokial' nejde o naozaj profesionálne delo, ktoré by si vyžadovalo plnú modulárnost'. Na druhej strane s nemodulárnymi zdrojmi sa dá stále stretnút' v masovo vyrábaných desktopoch, pri ktorých je rozvrhnutie komponentov presne dané, a výrobca nečaká, že si ich budú zákazníci časom vylepšovat'. Čo sa týka zvyšku, okrem už spomínaných káblov pre matičnú dosku a grafickú kartu, Integra M ponúka na zadnej strane tri 6-pinové zásuvky pre príslušenstvo, ako sú disky, mechaniky a iné, a jednu 8-pinovú zásuvku, napríklad pre napájanie druhej grafickej karty. Samotné káble sú v balení a na zariadení v tomto prevedení:

Káble napevno upevnené v zdroji:
- 1 × MB 24pin 520mm
- 1 × CPU 4+4pin 720mm
- 1 × PCIe 8 (6+2)pin 520m + 100mm

Káble, ktoré sa dajú pripojit' cez modulárne zásuvky :
- 2 × PCIe 8(6+2)pin 520m + 100mm
- 2 × SATA 400mm +120mm + 120m +125mm
- 1 × Príslušenstvo 400mm + 120m

80PLUS® Certifikácia

Všetci, ktorí už kupovali zdroj alebo aspoň videli, v akom sa predáva balení, sa určite stretli s certifikáciou 80PLUS. Čo vlastne toto označenie znamená pre bežného používatel'a? Jednoducho povedané, ide o dobrovol'né označovanie počítačových zdrojov, ktoré prešli radom testov a sú schopné prevádzky s minimálne 80% účinnost'ou pri 20, 50 a 100% zát'aži.

To znamená, že minimálne 80% elektriny, ktorá prejde zo zásuvky do zdroja, je reálne k dispozícii komponentom pripojeným k zdroju a menej ako 20% môže byt' premenených na teplo. S týmto označovaním sa začalo ešte v roku 2004, a hoci bolo na začiatku možné dosiahnut' iba jednu úroveň (už spomínané označenie 80PLUS), výrobcovia vel'mi rýchlo dokázali, že môžu vyrobit' ešte účinnejšie zdroje. Preto sú už dostupné aj d'alšie s nasledovným označením:

80PLUS Bronze – efektifita 81% až 85%

80PLUS Silver – efektifita 85% až 89%

80PLUS Gold – efektifita 88% až 92%

80PLUS Platinum – efektifita 90% až

94%

80PLUS Titanium –
efektifita 91% až 96%

Hoci môže značka 80PLUS Bronze, s ktorou sa na zdroji Integra M stretnete, vyzerat' nepostačujúco, stále má vysokú účinnost' a množstvo výrobcov lacných zdrojov sa touto certifikáciou vôbec neobt'ažuje, pretože ich zdroje by testami s ňou spojenými neprešli. Takto viete, že platíte za naozaj kvalitný výrobok, ktorý vám neupraží celý počítač po týždni používania.

Malá vel'kost', vel'ká dĺžka

Zdroj Integra M je na svoj výkon prekvapivo malý. Tento fakt musíme naozaj vyzdvihnút', pretože, hoci je šírka a výška bežných zdrojov takmer uniformná, s dĺžkou sa dá stále pracovat'. Množstvo zdrojov je natiahnutých na pätnást' až šestnást' centimetrov, zatial' čo Integra M sa drží na sto štyridsiatich milimetroch.

Poviete si, čo je to jeden alebo dva centimetre. Kto už ale raz skladal výkonný počítač v malej počítačovej skrinke, vie, že sa počíta každý jeden milimeter. Ked' sme sa však na tento zdroj pozreli z úplne opačného konca, potešila nás dĺžka 4+4-pinového 12V kábla určeného na dodatočné napájanie matičnej dosky.

Skrinka, v ktorej sme tento zdroj testovali (Fractal Design Define S Window), je jedna z tých rozmernejších a miesto na zdroj je navyše úplne na spodku. Preto nás dĺžka kábla720mm naozaj potešila. S predošlým zdrojom sme museli používat' predlžovací



káblik. Našou jedinou výhradou k zdroju je 120mm ventilátor. Niežeby bol hlučný, dokonca ani pri vyt'ažovaní zdroja radom zariadení sme nikdy nedosiahli jeho limit a neroztočili ho na plných dvetisícdvesto otáčok, ale v určitých situáciách ho jemne počut'.

Zhrnutie a konečné hodnotenie

Pokial' si vaše srdce alebo počítač naozaj nevyžadujú zdroj ponúkajúci plnú modulárnost', je len málo lepších volieb. Áno, sú aj výkonnejšie zdroje s lepšou 80PLUS certifikáciou a od (aspoň čo sa týka segmentu zdrojov) známejších a renomovanejších značiek. Pri všetkých týchto alternatívach je, našt'astie, to povestné „ale". Konkurenčné zdroje, na ktoré sme sa pozerali, boli vždy bud' drahšie v menej kvalitnom prevedení, alebo len horšie navrhnuté, čo sa týka modulárnosti a káblov. Integra M si dokázala jednoducho obhájit' našu priazeň.

Nech sme hl'adali akýkol'vek iný zdroj, nevyhovoval nám z tejto stránky tak ako Integra M. Možno ak by vo Fractal Design pouvažovali aj nad vydaním iného farebného prevedenia (máme na mysli určite polárnu bielu), získali by d'alších záujemcov a dokázali by nás presvedčit' k vytvoreniu svetlo ladeného počítača.

Daniel Paulíny







Logitech® | G-SERIES

BLESKURYCHLÁ
TICHÁ



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

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

G710+

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce **Logitech.com/G710plus**

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
2015, 137 min.

Réžia: Wess Ball
Scenár: T.S. Nowlin
Kamera: Gyula Pados
Hudba: John Paesano
Obsadenie: Dylan O'Brien, Ki Hong Lee, Kaya Scodelario, Thomas Brodie-Sangster,Dexter Darden,Rosa Salazar,Giancarlo Esposito,Patricia Clarkson,Aidan Gillen

PLUSY A MÍNUSY:
+ špeciálne efekty

- postavy
- akcia
- logika

HODNOTENIE:
★★☆☆☆



Labyrint: Zhorenisko

ZHORENÝ POTENCIÁL

Po pozretí prvého Labyrintu: Útek som bol nadšený. Bol to mimoriadne zábavný snímok so skvelou atmosférou všadeprítomného tajomna. Dvojky som sa trochu obával, nakoľko stratila samotný Labyrint , ktorý bol alfou a omegou prvého filmu. Vplýval na vzťahy medzi postavami a definoval pravidlá hry. Podarilo sa tvorcom nakrútiť úspešné pokračovanie, aj pri použití diametrálne odlišných stavebných materiálov?

Thomas (Dylan O'Brien) a partia jeho priatel'ov, Tereza (Kaya Scodelario), Minho (Ki Hong Lee) a ešte asi štyria chalani, ktorí sú v tíme len tak do počtu sa konečne dostali von z Labyrintu, ale ich tajomní záchrancovia ich namiesto slobody šupli do tvrdo strážanej budovy uprostred púšte. Aby toho nebolo málo, po púšti pobehujú nebezpeční l'udia nakazení zvláštnym vírusom. Budove šéfuje chlap menom Janson (Aidan Gillen), a.k.a. Petyr Baelish z Game of Thrones, a ako už divák ostražitý z Hry o tróny tuší, tomuto chlapovi sa proste nedá verit'.

Pôvodný Labyrint bodoval hlavne na troch frontoch. Uveritel'nými a charizmatickými postavami (až na Thomasa, napísaného podl'a šablóny „hlavný hrdina pre nást'-ročného diváka"), tiesnivou atmosférou a premyslenost'ou samotného Labyrintu. Bolo vidno, že autor knižnej predlohy venoval budovaniu sveta a jeho logiky dostatok pozornosti. Zhorenisko nemá s týchto atribútov vel'a, ale zato je po vzore Hollywoodskych pokračovaní vel'kolepejšie a drahšie.

Hlavným problémom snímku je práve prebytok akcie, ktorá je vo vel'kej miere samoúčelná. Taktiež zaberá privel'a miesta, takže nezostáva dostatok priestoru pre iné, dôležité veci pre film, ako napríklad budovanie charakterov a motivácii. Herci sa nemajú ako prejavit', nemajú dostatok dialógov na to, aby pritiahli divákovu pozornost', nové postavy nemajú skutočný charakter a chémia medzi nimi zostala na bode mrazu. Následne ked' sú postavy v nebezpečenstve, ak je to Thomas, čo je tak asi v 90% prípadov, divák sa oňho nebojí, ked'že sa jedná o hlavnú postavu, ktorá zomriet' nemôže. A ak je to niekto iný, divákovi je to taktiež jedno, ked'že k nemu nemá vybudovanú absolútne žiadnu citovú väzbu. Nepomáha ani skutočnost', že akcia je budovaná na jedno kopyto, zakaždým končí záchranou na poslednú chvíl'u. Ked' už po piatykrát Thomas unikne nebezpečenstvu v poslednej sekunde, viete že podobný vzorec bude použitý aj nabudúce.

Finálnym a najtvrdším úderom pod divákov pás je však logika sveta. Aj ked' mal prvý diel Labyrintu určité logické muchy, ako celok držal pohromade. V dvojke dostáva logika tvrdo na tvár, až sa celý vymyslený svet otriasa v základoch.

Thomas a spol. konajú nerozumne, pri rozhodovaní vyhráva zbytočný sentiment nad strachom o vlastnú bezpečnost'. Môžu si to ale dovolit', ked'že proti nim stojí jeden z najneschopnejších záporákov filmového pláta.

Strašidelná organizácia WCKD, po slovensky SKZA, by nedokázala zorganizovat' ani tvorivé dielne pre škôlopovinné deti. Ked' striel'at' majú, tak nestriel'ajú (asi aby neublížili Thomasovi) a ked' by mohli Thomasa ohrozit', bez mihnutia oka nañho vypália plnú salvu rakiet z vrtul'níka. Vskutku, opisovanie toho, v ktorých častiach snímku sa chová SKZA úplne hlúpo a nelogicky by vystačilo na seminárnu prácu. Rozpačité dojmy z filmu už len umocňuje finálna scéna filmu, ktorá zasadzuje logike poslednú zdrvujúcu ranu.

Možno keby som nevidel podarenú jednotku, nebol by som k Zhorenisku taký kritický. Samo o sebe sa dá vychutnat' ako zábavné béčko, ak človek privel'mi nenamáha mozgové bunky. Hlavnou vinou filmu je však to, že dobre naštartovanú sériu zatiahol do vôd šedého priemeru. Skôr ako svojho staršieho súrodenca tak pripomína Emmerichovu historickú plytkost' 10 000 pred Kristom.

„ Zhorenisko je akčným filmom s vel'kolepými efektmi, ale to je asi tak jediná vec, ktorá sa na ňom dá pochválit'. Absentujú dobre napísané postavy a logika sveta. Najviac však zabolí kvalitatívny zosun oproti prvému dielu série."

Adam Swarz



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Straight Outta Compton, USA, 2015, 147 min

Réžia: F. Gary Gray
Scenár: Andrea Berloff, Jonathan Herman
Kamera: Matthew Libatique
Hudba: Joseph Trapanese
Hrajú: Jason Mitchell, Corey Hawkins, O'Shea Jackson Jr., Aldis Hodge, Neil Brown Jr., Keith Stanfield, Paul Giamatti, Orlando Brown, Allen Maldonado, Dean Cameron, Demetrius Grosse, Tate Ellington, Alexandra Shipp, Ina-Alice Kopp, Bryan Casserly,

PLUSY A MÍNUSY:

+ auntenticita
+ herecké obsadenie
+ hudba

- slovenské titulky

HODNOTENIE:





Straight Outta Compton

NIGGAZ WIT ATTITUDE

V kotlíku buble biografický film. Hlavnú časť ingrediencií tvorí dobrý námet a veľa schopných a uveriteľných hercov (veď kto zahrá Ice Cubea lepšie ako jeho syn). Celé sa to varí vo veľkej mase peňazí, z ktorých je značná časť práve od ľudí, o ktorých film je. Táto polievočka je okorenená veľmi hlučným a vulgárnym korením rapu. Vzniklo z výslednej zmesi niečo požívateľné?

N.W.A. (skratka pre Niggaz Wit Attitude) bola Americká hip-hopová skupina utvorená v roku 1986 v meste Compton. Hlavní členovia skupiny, Dr. Dre (Corey Hawkins), Ice Cube (O'Shea Jackson Jr.) a Eazy E (Jason Mitchell) sa narodili do náročného prostredia. V deväťdesiatych rokoch totižto byť čiernym a ešte aj rapperom nebola až taká sranda. Policajti na vás zazerajú a keď sa ešte dozvedia, že ste vraj umelec, doslova sa z vás vysmejú. Zrejme aj takýto postoj strážcov zákona naštartoval kariéru N.W.A. a nového „gangsta" rapu, ktorý bol typický najmä explicitnými textami o gangsterskom živote, či problémoch so zákonom (viď napr. pieseň Fuck tha police). A o tomto zrode nám film Straight Outta Compton porozpráva.

Prvé obrovské plus, ktoré si neviem vynachválit' je herecké obsadenie. Je jasné, že O'Shea Jackson Jr. sa podobá na svojho otca, ale aby sa vybrali aj ostatní herci, ktorí vyzerajú rovnako ako pôvodné hviezdy, to sa tak často nestáva. Pretože Jason Mitchell vyzerá ako dvojča Eazy E-ho a mladý Dr.Dre by mohol spokojne vyzerať ako Corey Hawkins. A to nie je všetko. Dokonca aj hlasy sú rovnaké, a to je pri hudobnom biografickom filme dôležité. Okrem hlavného tria sa však vo filme ukážu aj iné známe mená, hrané mladými hercami, ako napríklad Marcc Rose ako Tupac či Keith Stanfield ako Snoop Dogg.

Druhým plusom je atmosféra. Blikajúce svetlá, všetky ruky v pódiu hore a Ice Cube ukazujúci prostredník so slovami „Fuck the police!". Pripájajú sa k nemu ďalšie a ďalšie ruky. Celý koncert žije a nám je to autenticky sprostredkované. Okrem koncertov uvidíte aj mnohé party, kde to







žije heslom sex, drogy a rap. Tvorcovia nemali zábrany v ukazovaní nahých tiel, čo pomáha, keďže film znova dostáva ďalšiu dávku autentickej atmosféry. Predsa len, má to niečo do seba, keď vidíte, ako sa partia rozpráva a o meter vedľa na gauči ich kamarát súloží s náhodnou černoškou. Príbeh klape ako má, nikde sa príliš nezasekáva, ide plynulo až do konca. Občas sa vyskytne scéna, ktorá nie je až tak potrebná, ale vždy obsahuje nejakú informáciu zo života N.W.A., takže v konečnom dôsledku ste radi, že tam tá scéna bola. Rapperi sa rozdeľujú, nenávidia, zmierujú, proste nádhera.

Film ako biografia funguje úžasne, ak si ho pozriete, hneď si budete chcieť aspoň skúsiť vypočuť niečo z tvorby N.W.A. a už vám mená ako Dr.Dre nikdy neprídu cudzie. Budete sa s nimi cítiť ešte bližšie ako s niektorými vašimi kamarátmi, pretože emocionálne vzťahy medzi postavami sú priam hmatateľné. Preto sa film oplatí pozrieť či už ste fanúšikom rapu alebo nie. Ak aj takú hudbu nemáte radi, aspoň uvidíte, že aj v živote úspešného umelca môže nastať veľa zádrhelov. Alebo, že rap sa prehlasuje za umenie z dobrého dôvodu.

Drsnej hudby tam zažijete požehnane, ako sa už len pri rapovej biografii dá čakať. Výber skladieb nesklamal, celková hudobná stránka filmu vyšla ako mala. Vytkol by som však jednu chybu, ktorá sa diala v mnohých miestach filmu. Je to síce iba chyba slovenských tituliek, ale má výrazný dopad na filmový zážitok.

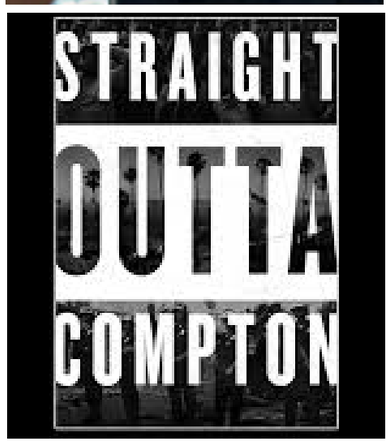
Rodení Angličania zrejme stíhajú počúvať rap a porozumieť slovám v ňom, ale slovenskí prekladatelia sa rozhodli, že texty pesničiek nie je potrebné prekladať. Takže aj keď vo filme zažijete, ako sa rapperi v pesničkách vzájomne urážajú, bez veľmi dobrej znalosti angličtiny nezistíte, čo vlastne kto komu povedal.

V konečnom dôsledku vidím iba jeden dôvod, prečo by ste Straight Outta Compton nechceli vidieť. Zo srdca neznášate rap a netúžite nič nové zistiť. Samozrejme, bez tohto filmu sa dá prežiť, ale je škoda taký dobrý film vynechať iba kvôli tomu, že ste nezvykli počúvať štýl hudby, o ktorom jedná. Pretože pozrieť si Straight Outta Compton sa oplatí.

„Výborná biografia, ktorá vám povie, ako vznikol gansta rap."

Branislav Schwarz





MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Uletená Parížanka, 2015, 82 min.

Réžia: Eloise Lang, Noémie Saglio
Scenár: Eloise Lang, Noémie Saglio
Kamera: Prune Brenguier, François-Régis Jeanne, Antony Diaz, Thomas Brémond, Origa Robert, Victor Terreyre Saint-Cast
Hudba: Fred Avril
Obsadenie: Camille Cottin, Antony Hickling, Stéphane Bern, Kad Merad, Marie-Christine Adam

PLUSY A MÍNUSY:

+ výstižný obraz modernej spoločnosti, zlatokopiek a mediálnej reality
+ originálne vtipy a situácie
+ Camille Cottin v hlavnej roli
+ príjemná stopáž

- viac humorných scén než súdržný príbeh

HODNOTENIE:

★★★★☆



Uletená Parížanka

RAFINOVANÁ HLÚPOSŤ

Camilla je ambiciózna tridsiatnička s jasným plánom ako dobyť svet. Chce byť úspešná, slávna a predovšetkým do konca života nemusieť nič robiť. Má to len jediný háčik. Camilla je už odmalička hlúpa. A tvrdohlavá. Takže keď si zaumieni, že jedinou vhodnou voľbou na manžela je britský princ Harry, nikto a nič ju nezastaví.

Na jeseň roku 2006 sa v našich kinách zjavil komický kazašský reportér na cestách naprieč USA. Borat, ktorý si závratnou rýchlosťou vydobyl status kultu a dokázal v dobe uvedenia množstvo ľudí presvedčiť o svojej pravdivosti do takej miery, že sa od neho kazašská vláda verejne dištancovala. Kontroverzná postavička fiktívneho televízneho reportéra s chovaním stopercentného sedliaka na mierne donquijotovskej idealistickej výprave (s neodmysliteľným spoločníkom, producentom Azamatom Bagatovom) za „nakúkaním do americkej kultúry na objednávku slávneho kazašského národa" v skutočnosti slúžila ostro zacielenej satire a kritike obmedzeného maloměšťactva, egocentrizmu, rasizmu, kultúry celebrít a ďalších vlastností obyvateľov Spojených štátov amerických. Predstaviteľ Borata Sagdijeva a iniciátor celého projektu, britský televízny komik Sascha Baron Cohen si nebral žiadne servítky. Autenticitu snímky ešte posilnil fakt, že sa po väčšinu času jednalo o konfrontáciu filmových charakterov s nič netušiacich reálnymi osobami, ktoré ich považovali za skutočný dokumentárny štáb. V nasledujúcich rokoch sa objavilo viacero filmov natočených podobným spôsobom, ale len málo z nich sa priblížilo popularite Borata. A výnimkou zrejme nebude ani zatiaľ prehliadaná Uletená Parížanka.

Uletená Parížanka taktiež spadá do žánru tzv. mockumentu, teda filmov natočených dokumentárnym štýlom, v ktorých ale vystupujú vymyslené osoby. Celý príbeh sa skladá zo scén natočených na skrytú kameru. Camilla (excelentná herecká kreácia jedinečnej Camille Cottin) v nich konfrontuje náhodných okoloidúcich a určité nezainteresované osoby na štábom vopred naplánovaných stretnutiach (napríklad s učiteľom etiky) so svojim excentrickým vystupovaním a ambicióznym plánom na preniknutie do vysokých kruhov britskej aristokratickej smotánky. Francúzska femme fatale sa tak po vyhodení z práce taxikárky pre zahraničných turistov a porade s notárom skutočne presúva z parížskej metropole do Londýna. A divákovi ihneď udrú do nosa kultúrne i spoločenské rozdiely medzi oboma krajinami.

Na prvý pohľad vskutku blbá, pod povrchom ale prekvapivo inteligentná. Uletená Parížanka výnimočne trefne vyobrazuje a kritizuje západný trend zlatokopiek, ktoré sa prežívajú na mediálnej sláve a všeobecnej obľúbenosti svojich hviezdnych partnerov v žiare reflektorov. Dôležitý je pritom práve onen mediálny aspekt, teda to, ako pozná spoločnosť celebrity zo stránok bulvárnych plátkov. Škandály, krátkodobé a dlhodobé známosti, svadby a rozvody, psychické zrútenia, ocenenia, oslavy, spoločenské udalosti a charitatívne podujatia. V centre pozornosti sa ocitá i posadnutosť módnymi vlnami, prepychom a luxusným tovarom. Ale výpočet sa tým ešte nekončí. Práve vďaka presunu z Paríža do Londýna dostáva Camille možnosť ostro sa vysmiať i britskému konzervativizmu, staromódnosti a (ne) zmyslu pre haute couture (keď Camille v miestnom módnom dome sebavedome predloží požiadavku, aby ju pre dokonalé zapadnutie medzi londýnske dámy obliekli do čo najnevkusnejších šiat).







Snímka rovnako reflektuje i nové médiá a ich rolu v modernej spoločnosti. Camille nejde ani na krok bez svojho smartfónu. Neskôr v priebehu deja ho využije na natočenie falošného kompromitujúceho videa usvedčujúceho ex-priateľku (a možno znova i budúcu priateľku) princa Harryho z týrania psa. Video zverejní virálne prostredníctvom internetu a vďaka tomu vyradí svoju sokyňu v láske, keďže je princovej bývalej priateľke zamedzený vstup na paraolympijské hry. Tie pochopiteľne neorganizuje nik iný než princ Harry. Tvorcom sa darí obdivuhodne elegantne spájať reálne osoby a udalosti (premenlivý vzťah Cressidy Bonas s princom, prvý ročník Invictus Games) s čistou fikciou. Ukazujú tak podobné postupy, akými vznikajú novinárske kačice a podvodné senzácie v dennej tlači, na internete a sociálnych sieťach.

V úvode som zámerne spomínal Borata. Práve porovnaniu s ním sa totiž Uletená Parížanka vyhne len ťažko. Z tohto súboja vychádza však prekvapivo dobre a zachováva si pochybnú dôstojnosť a neisté pôvaby všetkými zbožňovanej Camille. Oproti Boratovi pôsobí hlavná hrdinka v jednotlivých situáciách menej umelo, sebaistejšie a autentickejšie (až vyvoláva oprávnené dohady, či Camille Cottin vystupuje podobne i v realite). Je to však pochopiteľné, nakoľko film nielen dôrazne kritizuje okolitú spoločnosť skrz bezprostrednú optiku zvrátenej karikatúry z iného sveta (ako tomu bolo v Boratovi), ale triafa sa i do toho, čo samotná hlavná postava predstavuje. Líši sa v tom, že miesto boratovskej road-movie je paródiou na presladené romantické komédie a „princezničkovské" rozprávky o tom, ako naivné ženy a dievčatá napokon nájdu svojho vysnívaného „ideálneho muža" a „žijú šťastne až do smrti". Samozrejme, Uletená Parížanka je vo svojom výsmechu umne politicky nekorektná, ale stále má vlastnú stanovenú mieru a za istú hranicu už nezachádza (čo Boratovi, a ani ďalším Cohenovým filmom nerobilo problém).

Oscarová sezóna už klope na dvere a do kín sa čoskoro začnú valiť tie najočakávanejšie hity roka. Dovtedy však ešte Uletená Parížanka ponúka vynikajúcu alternatívu voči najväčším filmom v distribúcii. Je skromná, ale cieľavedomá a ukazuje, že i so skromným rozpočtom a jednou skvelou hereckou možno urobiť malé zázraky. Zamrzí len v tomto žánri stále pretrvávajúci dojem roztrieštenosti na jednotlivé scénky a výstupy, ktoré však vynahrádza originalita a hravosť (princezná Diana ako idol a bohyňa Camille, scénky ukazujúce predstavy Camille o jej alternatívnom osude). Čerešničkou na záver je i isté posolstvo, ktoré snímka v divákovi zanechá.

„Borat v sukniach", ako sa Uletená Parížanka prezýva, je vtipným, drzým a odvážnym výsmechom prominentnej vrstvy modernej „civilizovanej" spoločnosti, zlatokopiek a bulváru. Je správne uletená, ale rozhodne nie hlúpa."

Michal Baranovič

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Cybernatural, 2015, 83 min.

Réžia: Levan Gabriadze
Scenár: Nelson Greaves
Kamera: Adam Sidman
Obsadenie: Shelley Hennig, Moses Storm, Renee Olstead, William Peltz, Courtney Halverson, Jacob Wysocki, Heather Sossaman

PLUSY A MÍNUSY:

+ psychológia postáv a herecké výkony

- nudné spracovanie
- z hororom to nemá nič spoločné
- žiadna atmosféra
- koniec



HODNOTENIE:

★☆☆☆☆

Odobrat' z priatel'ov

DUCH ZO SOCIÁLNYCH SIETÍ

Dámy a páni, produkcia MTV nám predstavuje nový horor Odobrat' z priatel'ov. Réžie sa chopil v celku neznámy režisér Levan Gabriadze. Nápad znie celkom zaujímavo, horor, ktorý sa odohráva v online priestore skype, facebook... však to poznáte. Nastáva nová etapa, ktorá predstaví nový subžáner hororu?

Bohužial', nie som presvedčený o tom, že by podobný štýl natáčania hororov bol pre žáner dobrým krokom. Prečo? Som fanúšik hororu, pričom skonzumujem všeličo, od nezávislých, aj krátkometrážne a nízkorozpočtové horory. Inovácia je vždy vítaná ale tomuto filmu určite nepomohla. Kamera berúca celý čas len obrazovku notebooku na ktorej sa odohráva celý príbeh nebol šťastný nápad. Samozrejme som si pozrel aj iné hodnotenia a recenzie na tento film a nechápem. Jednoducho nechápem, ako môže mat' podobný projekt v celku dobré hodnotenie. Možno je to kybernetickou dobou a určite aj znakom toho, že už nepatrím do skupiny teenagerov. Ale ak vám nevadí pozerat' sa celý čas na video-telefonáty a písanie správ, ktoré sú spojené s para-normálnym javom, tak smelo do toho.

V prvom rade by som sa chcel venovat' príbehu. Pojednáva o stredoškoláčke Laure Barns, ktorú niekto natočil totálne opitú na párty a toto video sa následne rozšírilo po internete. Pod tlakom okolností sa nakoniec Laura Barns zastrelila. V deň výročia jej smrti sa jej spolužiaci zídu na spoločnom video-hovore, kde riešia infantilné problémy, kým sa im do hovoru nenabúra neznámy užívatel' Billie227 a potom aj ich mŕtva spolužiačka. Okrem toho, že neznámeho užívatel'a nejde odstránit' z video-hovoru sa Billie227 zaujíma aj o to, kto nahral video z večierku na ktorom bola Laura Barns. Čo sa týka príbehu, určite znie zaujímavo, no tým to aj končí. Osobne som fakt nebol zvedavý na medzil'udské vzt'ahy teenagerov. Prečo? Pretože formou, akou boli prezentované tu, sú už stokrát videné, teda predvídatel'né a nudné.

Niekto by možno argumentoval, že film má výbornú psychológiu postáv, vd'aka čomu to nie je až také nudné. Tento argument je pravdivý, až také hrozné to z tohto uhlu pohl'adu nebolo, dokonca ani tie herecké výkony neboli zlé, ale jednoducho mne tento štýl vôbec nesadol. To nehovorím o atmosfére, ktorá bola nulová. Ani jeden krát som nebol zvedavý čo sa bude diat' d'alej, myslel som skôr nato, kedy tento takzvaný horor skončí a môžem ísť z kina preč. Ďalším negatívom je, že v Odobrat' z priatel'ov nenájdete žiadne strašidelné scény, skôr rozsekané videá na jednej ploche.

Jedno pozitívum, ak sa to tak dá nazvat', by som ale našiel. Výborný odraz doby a mladej generácie v zmysle hodnotovej krízy. Týmto nechcem urazit' žiadnu generáciu, sám niekedy trávim na sociálnych siet'ach až privel'a času. Tento film je skôr pre l'udí, ktorí trávia vel'a času na sociálnych siet'ach a neustále pozerajú videá bez výpovednej hodnoty.

V konečnom dôsledku by som to uzavrel vel'mi jednoducho. Podl'a môjho názoru, Odobrat' z priatel'ov nie je nič viac a nič menej než bezduchá vyvražd'ovačka, ktorá sa odohráva v reálnom čase, cez hromadný video-hovor. Jedná sa o 83 minút nudy, okorenenej o ducha, teda ak vás nezaujíma, kto, kde ako, kedy, komu niečo urobil. Posledným klincom do rakvy je potom už len úplne nezmyselný, ale zároveň v určitých ohl'adoch predvídatel'ný koniec. Na tento film určite nechod'te do kina, radšej si počkajte na DVD a to si pozrite niekde na počítači. Možno nebudete takí sklamaní a znudení ako som bol ja.

„Snaha o inováciu hororového žánru, ktorá ale neskončila príliš šťastne. Namiesto napätia vás čaká statický obraz a nuda."

Adrián Líška

www.eset.sk

ONLINE BANKER?

Ak nechrániš svoje platby, akoby si ich ukázal každému.

Vďaka ESET Smart Security 9 s funkciou ochrany online platieb budú tvoje peniaze v bezpečí.



eset UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLÓGIE™

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

American Ultra, 2015, 96 min.

Réžia: Nima Nourizadeh
Scenár: Max Landis
Hudba: Marcelo Zarvos
Obsadenie: Jesse Eisenberg, Kristen Stewart, Walton Goggins, Connie Britton, Jim Klock, John Leguizamo, Bill Pullman, Topher Grace, Tony Hale, Nash Edgerton, Monique Ganderton, Teri Wyble, Michelle DeVito, Don Yesso, Christian Frazier, Michael Papajohn

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jesse Eisenberg
+ dynamika hlavného dua
+ kreatívne akčné scény

- zmätok a rozpoltenost' filmu
- málo humoru

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Ofajč

AKO OFAJČIŤ CIA

Pamätáte sa na „zelenú“ šialenosť z roku 2008 – Pineapple Express? Na trávičke zelenej vtedy fungovali James Franco a Seth Rogen a popri pohodlnom štýle života sa náhodne zaplietli do krvavej vraždy. Zdá sa, že v stopách tohto filmu sa tento rok vydal Nima Nourizadeh (Projekt X) s dielom American Ultra, v slovenskom preklade menej pochopitel'ný Ofajč. Áno, romo tohto filmu odkazovalo na Pineapple Express plagátmi aj sloganmi. Zasadilo tak do divákov isté očakávania – áno, bude tam pripálená zápletka, áno, bude tam „huličský“ humor. Výsledok sa však od týchto očakávaní tak trochu líši. V čom?

Mike (Jesse Eisenberg) má pohodový, tak trochu nudný život. Žije v malom mestečku v USA. Má skvelú priatel'ku Phoebe (Kristen Stewart), pracuje v potravinách, kde si väčšinu času kreslí komiksy a má tak trochu problém s drogami a záchvatmi paniky. Jednotvárne plynúci život mu však nabúra nečakaný narušitel' – CIA. Agentúra ho označí ako ciel' na likvidáciu. V Mikeovi sa však prebudí druhé ja, ktoré ovláda efektívne smrtiace prostriedky. V zmätku sa dozvedá, že bol agentúrou vycvičený na smrtiaci stroj a že teraz musí použit' svoje schopnosti na to, aby zachránil život sebe aj svojej priatel'ke.

Jedno adjektívum opisuje American Ultra dokonale. Ten film je podivný. Niekedy podivný v dobrom. Často bohužial' v zlom. Občas z neho ide pocit, akoby sa v jednom filme spájali tri z rôznych žánrov. Spočiatku to vyzerá na indie vzt'ahovku o dvoch mladých l'ud'och, ktorých vzt'ah je poznačený chlapcovými psychickými problémami. Vtedy film funguje prvotriedne. Kristen Stewart a Jesse Eisenberg sú, na moje prekvapenie, výborné duo s krásnou chémiou a ich vzt'ah je vykreslený vynikajúco. Keby sa film aj nad'alej uberal týmto smerom, bolo by to len k mojej spokojnosti.

Potom snímok náhle zvrtne k akcii. Na čom by nebolo nič zlé, keby aj samotná akcia nebola „vnútorne rozorvaná" – v rovine irónie a paródie to zastalo niekde na polceste. Často hrá film na vážnu strunu a pripomína (pravdepodobne cielene) The Bourne Identity. Akoby však mix medzi romantikou a akciou nestačil, hned' za serióznou scénou z prostredia CIA sa do komplikovaného celku zamieša ešte aj absurdita v štýle Wanted, kde krv strieka prúdom.

Je vel'ká škoda, že film nenaplnil svoj komediálny potenciál na maximum. Je totiž (hlavne vizuálne) vel'mi nápaditý, scéna pri ultrafialovom žiarení bola priam hypnotizujúca. Navyše, scenáristi akoby mali internú súť'až o to, kto vymyslí najkreatívnejší spôsob, ako zabit' človeka. Také skvelé využitie bežného prostredia na zabíjanie som už vel'mi dávno nevidela.



Čo sa filmu ako celku týka, tieto tri časti si málokedy rozumejú. Majstrovsky sa ale spájajú v Jessem Eisenbergovi. Na rolu Mikea je zjavne ako stvorený. Je uveritel'ný ako tak trochu spomalený a zfajčený predavač a aj ako zmätený vraždiaci nástroj. K nebezpečenstvu sa stavia s milou naivitou a slušnost'ou a spol'ahlivo si získava divácke srdcia. S Kristen Stewart je to už horšie. Presne tak, ako funguje vo dvojici s Jessem, tak zlyháva osamote. Možno za to môže moja averzia voči nej, ale skutočne, ona má na tvári stále jeden výraz. Film však ponúka aj bohatú paletu vedl'ajších postáv. Zásahom do čierneho bol Topher Grace ako zbabelý a ciel'avedomý šéf celej operácie. Z komediálnej stránky poteší Mikeov díler Ros v podaní Johna Leguizama a fanúšikov Breaking Bad určite poteší malá rolička „Huella" Lavella Crawforda.

Remeselná práca na filme je hodná pochvaly. Skvelá kamera a vhodné využitie slow-motion, hra so svetlami, toto všetko je navyše doplnené o dobrý soundtrack. Technické veci tak aspoň trochu pomáhajú zlepit' rozbitý film do jedného celku. A predsa – aj ked' strávite celý čas nechápavým pozeraním na plátno, výsledný pocit nie je až taký miš-maš. Ono niekde v procese zafungujú aj emócie a zrazu je zo zmäteného filmu celkom fajn zážitok. Dajte teda filmu šancu, ak sa aj necítite ako ciel'ová skupina. A vydržte do konca. Film vás v určitom momente chytí. Či už to bude hned' od začiatku, od troch štvrtín alebo jednoducho zafunguje až posledná scéna a všetko zapadne do seba (ako u mňa), nebudete tú hodinu a pol v kine l'utovat'.

„Aj napriek tomu, že zápletka filmu vyzerá, akoby si pri jej vymýšl'aní niekto párkrát potiahol, výsledok je prekvapivo triezvy. Nohy mu podkopáva nedostatok humoru a rozpoltenosť medzi vážnou akciou a paródiou. Naopak, o úroveň ho dvíha skvelý Jesse Eisenberg.“

Michaela Medved'ová



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 96 min

Režie: Aleksander Bach
Scénář: Michael Finch, Skip Woods
Kamera: Óttar Guðnason
Hudba: Marco Beltrami
Hrají: Rupert Friend, Hannah Ware, Zachary Quinto, Ciarán Hinds, Thomas Kretschmann, Jürgen Prochnow, Emilio Rivera, Rolf Kanies, Dan Bakkedahl, Michaela Caspar, Angela Baby, Sebastian Hülk, Johannes Suhm

PLUSY A MÍNUSY:

\+ soundtrack
\+ hlavní hrdina

\- scénář
\- triky
\- dialogy
\- děj



HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Hitman: Agent 47

ZABIJÁK PODRUHÉ NASTEJNO

Oblíbený videoherní hrdina, agent 47, se na filmové plátno podíval již před osmi lety. Tehdy z toho ovšem byl více průměrný výplachový akčňák než cokoliv jiného. Studio to ovšem s touto videoherní sérií nevzdalo a rozhodlo se připravit na letošní léto do kinodistribuce novou vizi prvního dílu, která měla nejznámějšímu holohlavému agentovi zařídit důstojnou filmovou vizitku. Podařilo se filmu Hitman: Agent 47 prolomit kvalitativní prokletí videoherních filmů, či nikoliv?

Do určité míry chápu studia a producenty, že se chtějí přiživit na úspěšné videoherní značce tím, že na jejím základě vytvoří videoherní film. Přeci jen kromě klasického filmového publika mohou počítat také s částí hráčské obce, která vyrazí do kin na svůj oblíbený titul v podobě celovečerního filmu. Bohužel je již tradicí, že tyto filmy mívají pramálo společného se svojí předlohou a spíše se jedná o banální, hloupě napsané akční snímky, kde kvalita hraje až druhé housle. Díky tomu se pak zatím nepodařilo žádnému filmu, snad až na výjimku v podobě prvního filmového Silent Hill, vyjít z filmové adaptace s čistým štítem. To byl i případ prvního Hitmana z roku 2007, kde se sice jednalo o v rámci možností docela zábavné béčko, málokdo si ovšem dnes již pamatuje byt' jen na jedinou scénu z tohoto filmu. Hlavní roli na tom měl vyloženě špatný scénář, pod který se podepsal Skip Woods, scenárista zodpovědný za průšvihy Sabotáž, Smrtonosná past: Opět v akci a X-Men Origins: Wolverine. Logika věci by velela, že pokud se vytváří nová verze něčeho, je třeba eliminovat lidi zodpovědné za to, že předešlá verze nefungovala. Ale ne, tady jde logika stranou, nebot' Skip Woods má na starosti i tento remake svého vlastního filmu. A bohužel to tentokrát dopadlo nepřekvapivě ještě o něco hůř.

Do třetice všeho dobrého?

Druhý Hitman je totiž dalším zástupcem remaků, které se snaží postavit značku s pošramocenou pověstí z předešlých zpracování na nohy novým „svěžím" pohledem na věc, nicméně dělají zároveň daleko zásadnější chyby, a končí tak daleko hůř než jejich předchůdci. Letos v létě už tu byla Fantastická čtyřka, která vyhořela podobným způsobem, a Hitman: Agent 47 ji bude svědomitě následovat. Jediná věc, která tu totiž v rámci možností funguje, je Rupert Friend v hlavní roli ikonického agenta. Osobně jsem sice neměl problém s Timothym Olyphantem v předešlém díle, nicméně docela chápu, proč s ním někdo problém mít mohl. Dále nechci spekulovat, jak by film dopadl, kdyby hlavní roli ztvárnil tragicky zesnulý Paul Walker, který byl do role obsazen před svou nehodou. I když to totiž v traileru tak nevypadá, má Friend v rámci filmu jistou sympatickou prezentaci, která byt' není úplně tím, co bych od filmové verze agenta 47 čekal, v rámci konceptu filmu funguje dostatečně dobře a má na rozdíl od zbytku filmu alespoň nějaký základ ve videoherní předloze. To se ovšem nedá říci o drtivé většině zbytku osazenstva. Ačkoliv se totiž většina z nich snaží, hloupé a jak na koleně dělané repliky jim jdou velice těžce z úst a o nějaké přirozenosti nebo přirozené plynulosti nemůže být ani řeč.

Na vině je především scenáristické zvěrstvo, které zplodil opět Skip Woods. Mohlo by to vypadat, že jsem vůči tomuto tvůrci předem zaujatý, nicméně není tomu tak. Bohužel si tímto filmem opět podtrhuje nepěknou vizitku, kterou za poslední léta v Hollywoodu má. Hitman: Agent 47 je totiž těžce neoriginální, silně digitální guláš, který se snaží na sebe vrstvit silné inspirace z kultovních snímků v takové míře, že pozapomíná přispívat alespoň trochou něčeho vlastního do mlýna. Všechno, co se v té téměř hodince a tři čtvrtě v kině stane, je jen variací stokrát viděného, kde alespoň vzdáleně originální a nápadité momenty jsou ušlapány nánosem hloupostí, mizerných dialogů a nepravděpodobného či nelogického chování postav.

Zabiják času a nervů

Tenhle problém totiž doprovází i v celku solidního hlavního hrdinu, nicméně je značně víc vidět na jeho hereckých přihrávačích. Ti, ač se snaží sebevíc, jsou v rámci filmu zredukováni na recitátory mizerných replik, kteří se zároveň chovají v rámci filmu nelogicky, hloupě a místy naprosto nesmyslně. O tom, že i tentokrát se z filmu vytratily zásadní scény, kterými se film propagoval od začátku své kampaně ani nemluvě. Výsledný příběhově vizuální mix pak není až tak zdrcující, nicméně postrádá v podstatě cokoliv, čím by vybočoval ze zástupu podobně laděných akčních neoriginálních výplachovek, kde by se nějaká výrazná osobitost hledala jen těžko.



Abych však jen nesypal špínu, hudební stránka filmu nemá v rámci nastřeleného konceptu sebemenší chybu, skladatel Marco Beltrami tak opět nezklamal, i když by si jeho soundtrack zasloužil lepší film. Kamera, o kterou se postaral Óttar Guðnason, má také pár vizuálně velice příjemných momentů, které bohužel ve většině případů zabíjí docela mizerně odvedené digitální triky. V souhrnu je to tedy audiovizuální průměr.

Druhý filmový Hitman je zkrátka opět průšvih, tentokrát ještě místy daleko horší než posledně. Pár světlých momentů a vcelku sympatický hlavní hrdina nezachrání jinak stereotypní, hloupou a nehezkou akční podívanou. I když tak tvůrci závěrečným bonusem pomrkávali po druhém díle, doufám, že tohle bude pro holohlavého zabijáka filmová stopka zase na dalších pár let. Doufat ovšem, že tohle bude poslední značka, kterou scenárista tohoto snímku svým umem pohřbí, by bylo asi naivní.

„Další videoherní adaptace, která postrádá cokoliv osobitého nad rámec průměrné směsice všemožných inspirací. Nudné, nezábavné a nesmírně hloupé, překonávající mizérií i první pokus převést tuto značku na stříbrné plátno."

Lukáš Plaček







MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Francie / Čína, 2015, 96 min

Režie: Camille Delamarre
Scénář: Luc Besson, Robert Mark Kamen
Kamera: Christophe Collette
Hudba: Alexandre Azaria
Hrají: Ed Skrein, Ray Stevenson, Loan Chabanol, Radivoje Bukvic, Anatole Taubman, Gabriella Wright, Tatiana Pajkovic, Wenxia Yu, Mikael Buxton, Lenn Kudrjawizki, Samir Guesmi, Noémie Lenoir

PLUSY A MÍNUSY:

+ několik momentů
+ Ray Stevenson

- scénář
- akce
- dialogy
- nuda

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

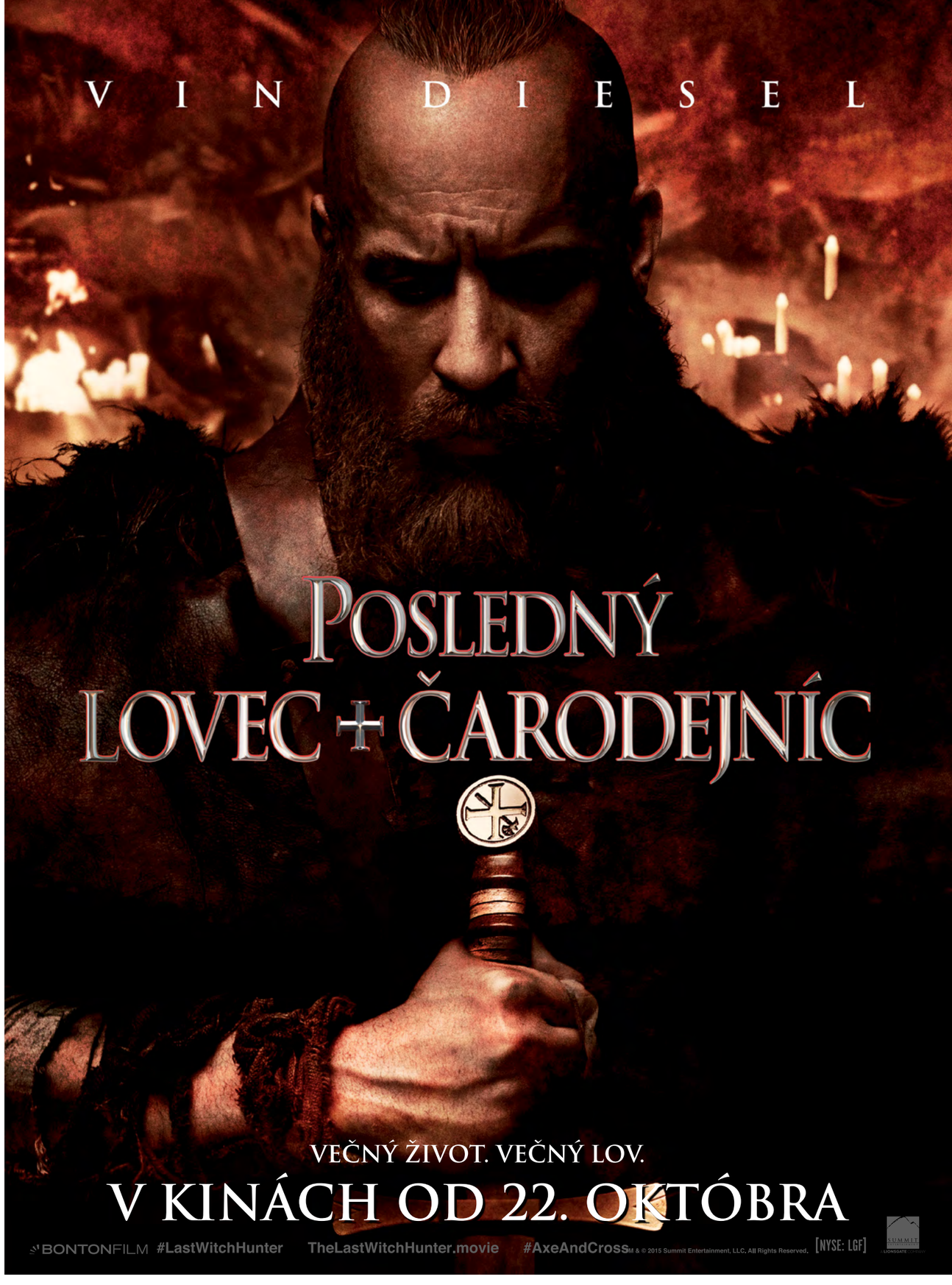


Kurýr: Restart

KDYŽ DVA DĚLAJÍ TOTÉŽ, NENÍ TO TOTÉŽ

Restarty, rebooty, spin-offy, prequely... Dnes se točí zkrátka vše, co může z již zavedené značky vyždímat další výrazný finanční obnos. Film Kurýr, který nastartoval před lety akční kariéru Jasona Stathama, oslavil nedávno 13 let od svého vzniku a dodnes patří mezi to nejzábavnější, co akční žánr za poslední roky přinesl. S pokračováními to již tak slavné nebylo, a když v roce 2008 do kin přinesl třetí díl béčkový neumětel Oliver Megaton, v podstatě tím sérii zabil. Tedy do doby, než se producent Luc Besson rozhodl pokračovat ve značce s novým obsazením a v trochu modernějším hávu. Jak se aktualizace populární akční série vyvedla? A dokázala se série srovnat se ztrátou hlavního tahouna?

Na jedné straně z marketingového hlediska rozhodnutí pokračovat v sérii i bez Jasona Stathama chápu. Z pohledu fanouška akčního filmu a obzvláště také této série už to bude o něco horší. Právě tento britský charismatický svalovec svoji kariéru postavou Franka Martina začal a předurčil tak svůj vlastní subžánr „stathamovek", tedy filmů, ve kterých si to jeho postava rozdá se svými nepřáteli pěkně ručně stručně. A právě role v akčním snímku z roku 2002, který byl notně inspirován reklamní sérií krátkometrážních snímků The Hire, které automobilka BMW vyprodukovala jen o rok dříve za pomoci předních Hollywoodských režisérů, toto vše nastartovala a právě na tom stavěla. I bez potřeby zacházet do detailů a analyzovat Stathamův herecký um se totiž dá bez pochyb konstatovat, že jeho minimalistický herecký projev, výrazné charisma a surová, vysoce kontaktní akce s velkým množstvím osobních soubojů, to je něco, co mu prostě sedne. A když série stojí a padá právě na perfektně padnoucím castingu, je poměrně obtížné roli přeobsadit. I tak na to ovšem došlo a roli přebírá pro čtvrtý díl Ed Skrein, který



EUROPA 2 EXclusive Telkáč.sk GENERATION MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál laia

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



především kvůli tomuto filmu opustil seriál Hra o trůny stanice HBO.

Jako naředěné vodou

A v tom bych nejspíše viděl i první problém. Nechci tu tvrdit, že je obsazení mladší a do jisté míry modernější verze Franka Martina vyloženě špatné, nebo nepasující do nastaveného konceptu, nicméně Ed Skrein nemá ani na ploše skromné hodiny a půl dostatečnou konzistenci na to, aby si udržel jednotný herecký projev, a tak v některých momentech jeho maska nekompromisního bijce s dobrým srdcem zkrátka trochu kolísá. Místy navíc díky hodně špatně vrstvenému scénáři hraje tak trochu druhé housle. Ale o tom později. Především tu totiž není nikdo, kdo by herecky tuhle katastrofu zachránil. Snad jen sympatický otec hlavního hrdiny v podání Raye Stevensona, kterému ovšem hází docela zásadní klacky pod nohy opět mizerný scénář. Zbytek osazenstva je pak docela mizérie, kde hodně průměrné a místy podprůměrné výkony ještě podtrhuje docela špatný dabing některých postav, který místy až rve uši.

Hlavní problém filmu je ale již dvakrát zmíněný scénář. Žádný z předešlých dílů série rozhodně nebyl kdoví jak intelektuální zábavou, nicméně v rámci možností příběh fungoval obstojně, nepostrádal vnitřní logiku a dialogy a postavy fungovaly přirozeně a chovaly se jako lidské bytosti. Tedy přesný opak toho, co do kin právě přináší čtvrtý díl série. Pominu-li fakt, že spousta věcí nedává moc smysl a ani logika chování postav není zrovna blízko přirozenosti nebo realitě, je toho stále hodně špatného na francouzské riviéře. Všechno, co tam Frank a spol. vytváří, totiž staví na hodně zjednodušeném modelu jednotlivých akcí, kde stačí zmáčknout tlačítko, otočit kohoutem nebo přepnout vypínač a vše se stane přesně tak, jak protagonisté potřebují. Zdaleka to nejhorší jsou ovšem dialogy, které jsou místy až ukázkově špatné a aspirují na to nejhorší, co se v kinech letos objevilo. Připočtěte si výrazný product placement automobilky Audi, který je do vás cpán od prvních momentů, a máte docela nepěknou kombinaci, která zkrátka nebaví.

Akce ano, zábava ne

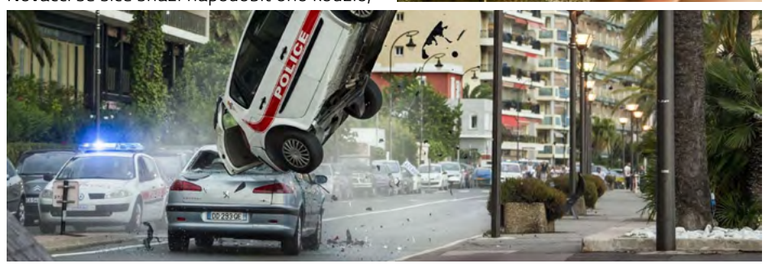
A to je docela problém, když se film svojí stopáží pohybuje někde lehce za minimální hranicí hodiny a půl. Samozřejmě musím zmínit jedno pozitivum, které film oproti předešlému dílu má. Díky faktu, že byl od série odstaven Oliver Megaton, jeho mizerně nastříhané akční sekvence jsou nahrazeny solidně nastříhanou akcí s docela fajn choreografií, nicméně bez onoho zábavného jádra, které dělá akční sekvence památné. A film se opravdu snaží, například ve scéně, ve které hlavní hrdina zpacifikuje zástup gangsterů kabelem od vysavače. Ovšem stejně jako ve většině ostatních momentů, je to snaha, která vychází naprázdno.

Čtvrtý Kurýr je zkrátka velice nevydařený restart série, který zapomíná podchytit to zásadní, co udělalo téhle sérii jméno. Nováčci se sice snaží napodobit ono kouzlo, nicméně drtivá většina této snahy přichází vniveč, především díky nenápaditým momentům, hloupému a nesmyslně vykonstruovanému scénáři a mnoha momentům, které možná na papíře vypadají cool, ve výsledném filmu ovšem podobný efekt nemají. Tohle prostě nefunguje a je to sakra znát. Nejnudnější akční snímek poslední doby s mizerným scénářem a až humorně hloupými dialogy.

„Restart, který se nevyvedl. Nudné, akční, avšak prázdné, s tak mizerným scénářem, že by z toho člověk brečel. Těch pár slušných momentů celek nezachrání.“

Lukáš Plaček







ZÁKLADNÉ INFO:

Chýbaš mi, 2015

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2015
Žáner: Krimi, Detektívky
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

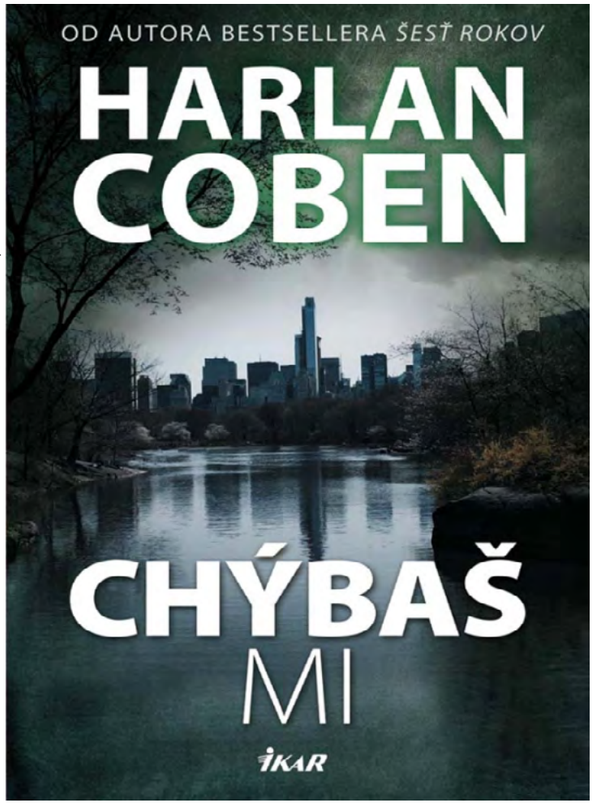
PLUSY A MÍNUSY:

+ napínavé momenty
+ zamotaná zápletka
+ použitie reálnych mien ľudí, ktorí takto prispeli na charitu
+ sarkastické dialógy
+ názov knihy obsiahnutý vo všetkých dejových líniách

- prehnané súvislosti
- nepravdepodobná zhoda náhod
- gramatické chyby v preklade
- tri dejové línie

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Chýbaš mi

PRÍLIŠ VEĽA VŠETKÉHO

Harlan Coben je americký spisovateľ, ktorý čitateľa v knihe Chýbaš mi zavedie do New Yorku. Vo svojich knihách často píše o nesprávne interpretovaných udalostiach z minulosti s častými zvratmi v zápletke. Ale teraz už pod'me ku samotnej knihe.

Na začiatku knihy sa zoznámite s Kat Donovanovou, vyšetrovateľkou newyorskej polície. Má štyridsať rokov a je slobodná. Jej kamarátka Stacy ju prihlási do internetovej zoznamky a hoci Kat nemá chuť sa s niekým takýmto neosobným spôsobom zoznamovať, predsa len zvedavosť zvíťazí a Kat začne listovať profilmi jednotlivých kandidátov. Až pokým nezbadá prízrak z minulosti v podobe bývalého snúbenca, po ktorom akoby sa zem zľahla. Popri tom sa začne zaoberať prípadom zmiznutia bohatej ženy, ktorej syn nechce uveriť dôkazom, ktoré tvrdia, že jeho matka je živá a zdravá. Naozaj sú dôkazy odrazom skutočnosti alebo klamstvami, za ktorými sa skrýva zločin? Od začiatku knihy určite začnete rozmýšľať o tom, čo môže mať spoločné Katin stratený snúbenec, bohatá žena a nevyriešená smrť Katinho otca. Že to všetko nejak spolu súvisí začnete tušiť až niekde v strede knihy, no dovtedy vás autor zahltí zápletkou zmiznutej boháčky a citovými myšlienkovými pochodmi hlavnej hrdinky. Aby toho nebolo málo, Kat ešte stále pátra aj po vrahovi jej otca, pretože neverí, že muž, ktorý si jeho vraždu odpykáva vo väzení, mal na svedomí aj jeho zabitie.A tak sa počas celej knihy budú striedať dejové línie o stratenom snúbencovi, zmiznutých obetiach catfishingu (fenomén o internetových predátoroch s falošnou identitou použitou pri podvodoch na nič netušiacich ľudoch) a riešení osemnásť rokov starého prípadu, že vám tento kolotoč udalostí a prílišných náhod a súvislostí jednoducho vytvorí v hlave zmätok a budete mať pocit, že autor sa snažil zakompovať do svojho príbehu všetko. Doslovne.

Uznávam však, že kniha nemala núdzu ani o napínavé momenty a zamotanú zápletku, ako to v každej dobrej detektívke má byť. Kladom pri čítaní boli aj sarkastické dialógy, ktoré Kat viedla s inými postavami v knihe. Kniha Chýbaš mi bola prvou knihou, kde mená vybraných postáv patrili skutočným ľuďom, ktorí s príspevkom do charity boli odmenení výsadou byť spomenutí v tejto knihe a nezanedbateľným plusom knižky je aj jej názov, pretože vystihoval všetky tri spomínané dejové línie.Charakter hlavnej postavy Kat bol vcelku zaujímavý. Autor ju vykresľuje ako nie práve najposlušnejšiu policajtku, ktorá má problém so svojím kolegom a aj nadriadenými. Fakt, že autor situoval dej príbehu do New Yorku sa odrazil aj v jednej charakterovej črte hlavnej postavy. Spomínanie tragédie z 11. septembra je predsa také „americké" a uvrhlo to na Kat tieň depresie, ktorá sa našťastie alebo nanešťastie (posúdite sami) neodrazí v jej správaní. Miestami som z hlavnej hrdinky mala pocit, akoby ňou stále lomcovala puberta a že sa len nejakým nedopatrením ocitla v koži štyridsaťročnej ženy, ktorá chce za každú cenu vypátrať vraha svojho otca, vyriešiť citové problémy a hlavne samu seba.

Prekladu tohto trileru nepomáhajú ani výrazné a časté gramatické chyby prekladateľa, čo môže narušiť pohodu pri čítaní.Že všetko od začiatku až po koniec spolu súvisí, odhaľujete zarovno s hlavnou hrdinkou, šikovnejším čitateľom začnú niektoré dieliky skladačky zapadať do obrazu už trošku skôr. Strhnjúce scény na konci knihy však úplne spláchne nemasný, neslaný záver, kde sa hlavná hrdinka našťastie alebo opäť nanešťastie dozvie pravdu. Ukončenie príbehu bolo veľkým sklamaním, ktoré nedokážu vyvážiť ani časté zvraty počas príbehu a napínavé scény pred koncom.

„Príbeh o stratenej láske, zmiznutí niekoľkých ľudí a pátraní po nevyriešenej vražde otca policajtky vás zavedie do víru zvratov a šokujúcich odhalení, ktoré na konci knihy vyvolajú v čitateľovi rozporuplné pocity."

Katarína Hužvárová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Prach, 2014

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2014
Žáner: krimi, detektívky
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

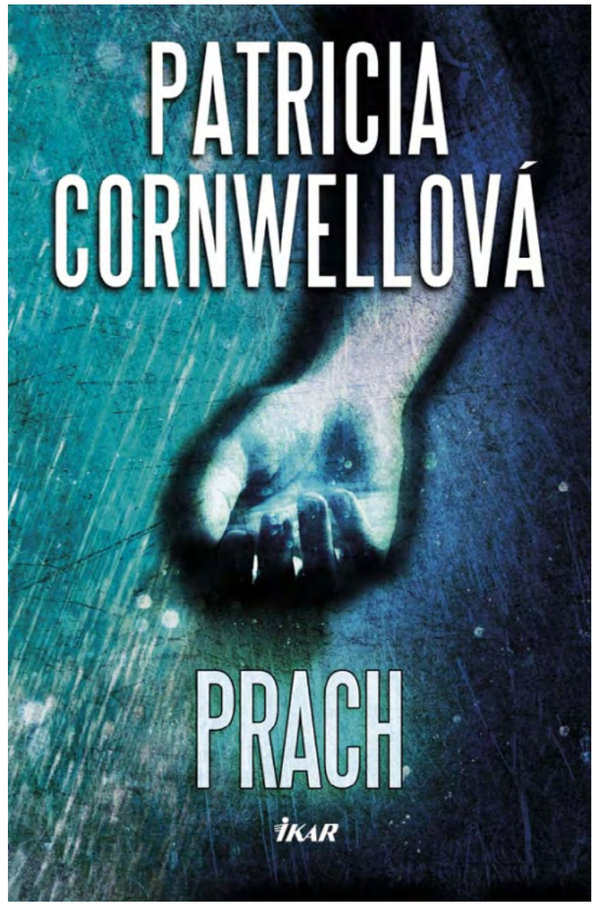
PLUSY A MÍNUSY:

+ voľne na seba nadväzujúce pokračovania
+ hrdinovia sú obyčajní ľudia so všetkým, čo k tomu patrí

- vyskytujú sa aj cudzie slová, odborné termíny, či slová z iných jazykov, ktoré nie sú vysvetlené
- privel'a vsuviek, odbočiek od deja či retrospektív hlavnej hrdinky
- pomalé rozvíjanie deja

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Prach

AJ TÁ NAJLEPŠIA VEC SA MUSÍ RAZ SKONČIŤ...

Máme česť s novou knihou od PatricieCornwellovej, americkej autorky detektívnych príbehov, ktorú pokiaľ máte aspoň základný prehľad o krimi vo svete, určite poznáte. Píše už nejaký ten rok a vyzerá to tak, že ešte dlho aj bude.

Hlavnou hrdinkou príbehu, tak ako vo všetkých detektívkach tejto série od PatricieCornwellovej, je KayScarpettová, ktorú by sme mohli označiť aj ako právničku, súdnulekárku, šéfku...

Jedným slovom – perfekcionistku vo svojom fachu. Ako už pri detektívnych príbehoch býva zvykom, pracuje sa minimálne vo dvojici. Kay tiež nechýba part'ák. Nie je to nik iný ako nezvyčajný chlapík s menomPete Marino.

Napriek tomu, že každý hovorí iným jazykom, sú psychickyspojení pupočnou šnúrou. Ich vzťah je komplikovaný, a tak sa často stáva, že jeden druhého nevnímajú, navzájom sa doberajú či sa medzi sebou len tak hádajú.

Hneď v úvode príbehu je nájdené telo mladého dievčaťa, pravdepodobne nezvestnej študentky. Je jasné, že to bola vražda a nie obyčajná!

Prípadov je pravdepodobne viac. „V deväťdesiatich prípadoch zo sto sa nezvestní študenti nájdu" (s. 11).

Zostáva však presne desať nevyriešených prípadov a zdá sa, že vyšetrovatelia majú dočinenia minimálne s jedným z nich.

„Nemáme ani príležitosť, aby sa prípady porovnali alebo spojili, pretože FBI nechce pustiť nijaké informácie.

Nič o vreciach ani lepiacej páske sa nedostalo do novín. Dokonca tam nebola ani zmienka o bielej plachte či tkanine a už určite nie o vreckách z priesvitného plastu s hologramom chobotnice s dúhovou oválnou hlavou a chápadlami hrajúcimi rôznymi farbami v závislosti od uhla pohľadu." (s. 45).

Kniha má takmer päťsto strán, takže určite máte čo robiť, kým ju celú prečítate.

Autorka sa nás najprv cez minulosť snaží vtiahnuť do deja, zároveň opisuje vzťah hlavných hrdinov, ich pracovné či rodinné problémy.

Až si zrazu uvedomíte, že ste si prečítali štvrtinu knihy a nič nové ste sa nedozvedeli.

Kde je to krimi, o ktorom mala byť reč? Nebojte sa, aj toho sa dočkáte, ale kriminálny príbeh a samotná zápletka sa budú rozbiehať veľmi pomaly.

Nič nie je také ťažké, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať, ale ani také ľahké, aby to bolo jednoduché.

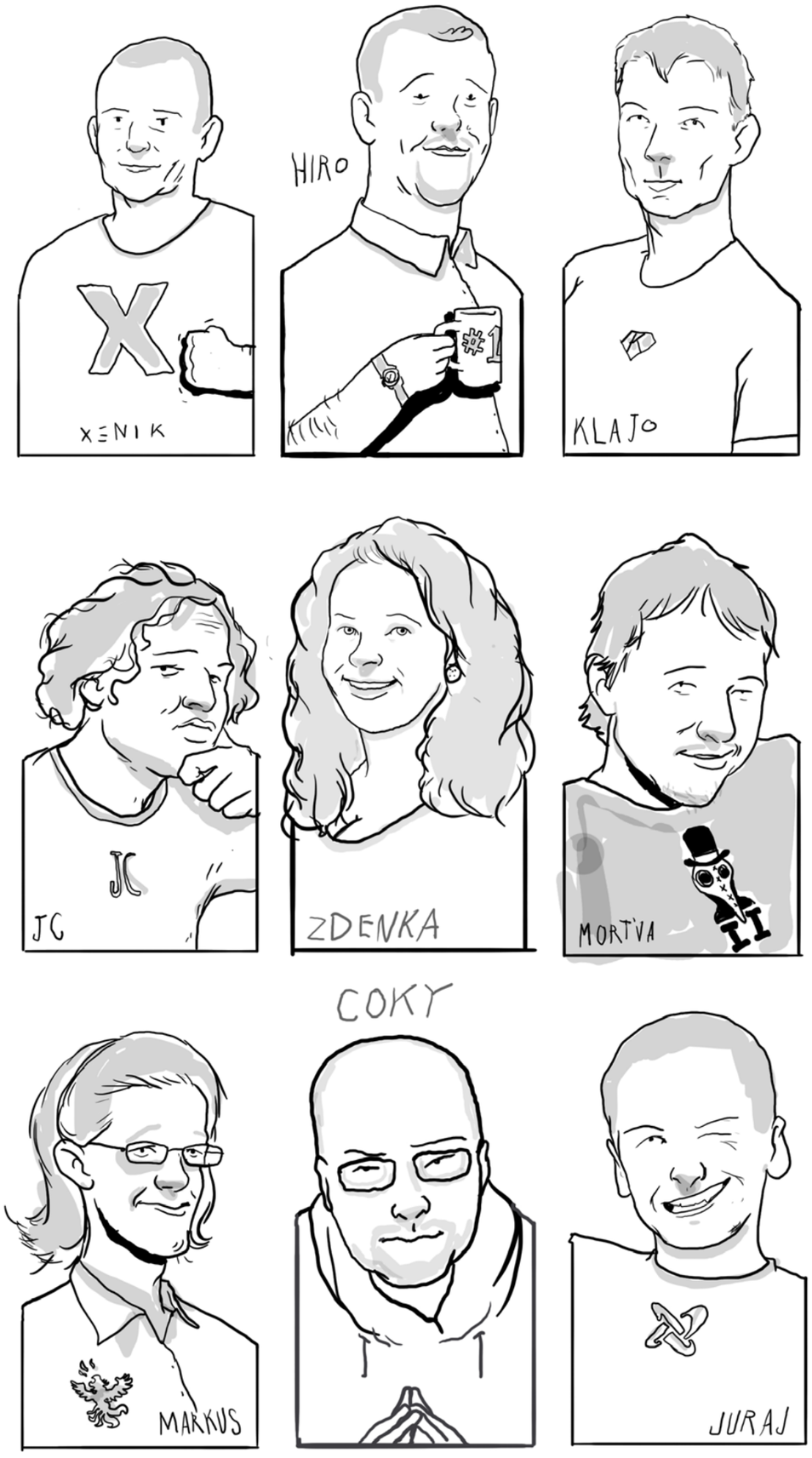
Vyrieši sa prípad aj prípady, jedna záhada súvisí s druhou a tá s treťou.

Vyriešiteľnosť v detektívnych príbehoch sa javí ako samozrejmá vec, a tak ani toto krimi nezačne s érou nových nevyriešených príbehov.

Oceňujeme zaujímavý nápad, ktorý však autorka dostatočne nerozvila, a tak sa aj táto kniha zaradí do sveta detektívok a nebude z radu vytŕčať svojou originalitou či inovatívnosťou.

„Priemerná tuctová kniha, ktorá neublíži, ale nečakajte od nej zázraky..."

Ivana Vrabľová


XENIK
HIRO
#1
KLAJO
JC
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ


P.M.ČERVENIAK
GS TALES
Október
P.M.ČERVENIAK
...začiatok pracovného týždňa...
Ehm, ehm...
GAMES!
...no takto by to teda nešlo. Vaša pracovná morálka je horšia ako hrubý domáci produkt Kambodže...
...A vaše „zlepšováky“ sú na tom podobne- JC- tie super-inteligentné potkany sa nepodarilo vykynožit' doteraz!
No a preto-kde nepomôže nič iné, tam musí prist' technika! Predstavujem Vám ROBOTROB 3000! Stačí do neho nahrat'vaše dáta a úlohy!
3000
...mne to prišlo ako dobrý nápad vtedy...
fúúúúúúúúúúúúúúúúúú!
Ja chcem prvý!
Nie ja!
Uhnite!!
Padajte preč ja som ho videl prvý!
O pár hodín neskôr...
...Beznádejné prípady.
...the end