Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 43 /júl 2015 | www.gamesite.sk

GENERATION

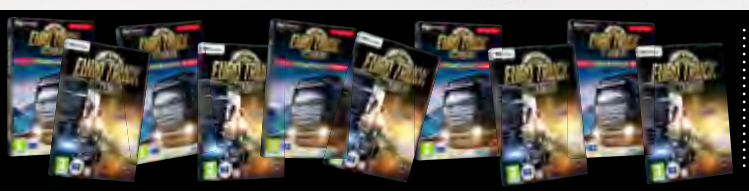


TOP HRA
Splatoon

VIDELI SME
Jurský svet

PREDSTAVUJEME
Cherry MX Board 6.0

Súťaž
o hodnotné ceny





➔ HRY MESIACA:
Farming Simulator 2015
Magicka 2
Hatred
Kholat

➔ HARDVÉR MESIACA:
Synology DS 215+
Fractal Design R5
Xtreamer Prodigy 4K
NZXT S340

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Temné miesta
Špión
Motýle
Krajina zajtrajška

➔ TOP TÉMY:
Kniha - Kniha o tebe
Kniha - Veža 3
trendy - zhrnutie E3
trendy - Predstavenie Huawei P8

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 Vrabl'ová, Adrián Líška

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

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

Titulka
CHERRY MX BOARD 6.0

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 kedykol'vek to zmenit' aj bez predošlého upozornenia.

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

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editorial

Začiatkom roka sa na reddite spustila iniciatíva #NoPreorders, ktorá chce šírit' celkom faktickú ideu, a to, že predobjednávkou hry hráči prakticky nič nezískajú (pár nepodstatných kozmetických DLC nie je dôvod), ale naopak, môžu vel'a stratit'. A postupom času sme čoraz viac presvedčení, že táto iniciatíva má niečo do seba.

Kultúra predobjednávok vznikla v časoch, ked' sme si chceli byt' istí, že sa k hre v deň vydania kvôli malému počtu vydaných kusov dostaneme. Dnes, v dobe digitálnych kópií, je to nezmysel, no l'udia stále veria a vydavatelia to, pravdaže, cítia.

Nedávne udalosti ohl'adom Warner Bros. v podobe hier Mortal Kombat a Batman: Arkham Knight ukázali, že sa nedá dôverovat' ani vývojárom, ktorí majú za sebou kvalitné hry a PC verzie týchto hier boli do vel'kej miery katastrofou. Ešteže tu máme aspoň Steam Refunds...

Taktiež, čo je nemenej dôležité, sa udiala konferencia E3 2015, ktorej sa enormne v tomto vydaní magazínu venujeme, ako ste si to mohli všimnút' aj na stránkach Gamesite.sk. Okrem toho je magazín plný recenzií a d'alšieho zaujímavého obsahu. To znamená, že už vás nebudem dlhšie unavovat' a nechám vám priestor si všetok obsah užívat' plnými dúškami.

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

Redakcia hodnotí mesiac jún...



Richard Mako

Jún patril hlavne sledovaniu noviniek okolo E3, no, samozrejme, nesmel chýbat' čas ani na hry, hlavne novo vydané konzolové MMORPG Elder Scrolls Online a pravidelné partičky Heroes of the Storm.



Roman Kadlec

Fallout Shelter. To bola moja hra mesiaca jún, pretože nič iné som nestihol hrat'. Ak sa teda nepočítajú 10 až 15-minútové demoverzie na E3. Bohužial', nie ku všetkému nás s Markusom pustili, avšak hodinová čakačka na SW Battlefront stála za to. A takisto aj Guitar Hero Live!



Dominik Farkaš

Jún znamenal hlavne E3, takže najviac hranými titulmi boli tie, ktoré ešte nie sú dostupné. No okrem toho som sa na chvíl'u vrátil k Titanfallu a taktiež bol na programe jednotlivých dní tretí Zaklínač.

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



3-ročná záruka Canon pre väčšiu spokojnosť

Kúpte si ktorúkoľvek z vybraných tlačiarní alebo skenerov Canon imageFORMULA, imageRUNNER, MAXIFY a i-SENSYS **od 1. apríla 2015 do 31. augusta 2015** a získajte väčšiu spokojnosť – vďaka 3-ročnej promo záruke.

Navštívte našu internetovú stránku **www.canon.sk/promozaruka** alebo nasnímajte QR kód nižšie.

Naskenujte kód
a zistite viac

come and see

Canon

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*



Tím Ghost opät' pokope v Ghost Recon Wildlands

Ak ste si mysleli, že najväčšie novinky spoločnosti Ubisoft počas E3 budú Assassin's Creed Syndicate a Tom Clancy's The Division, boli ste na omyle. Na záver konferencie si totiž z Ubisoftu pripravili prekvapenie a ukázali hráčom zábery z úplne nového prírastku do série Tom Clancy's Ghost Recon s podtitulom Wildlands.

PGhost Recon Wildlands sa bude odohrávat' v miernej budúcnosti, kde hráč opät' velí štvorčlennej elitnej jednotke tímu Ghosts. Tento titul bude prvý zo série, ktorý ponúkne vel'ký otvorený svet a hráčom tak dá možnost' preskúmat' mnohé oblasti, stovky dedín a stretnút' sa s rôznymi skupinami NPC. Svet Wildlands by mal byt' najväčším svetom, aký doteraz Ubisoft vytvoril, a preto sa hráči majú na čo tešit'.

Hra sa bude dat' hrat' v singleplayeri, ale dostupná bude aj možnost' co-op hrania s troma d'alšími hráčmi, a vylúčený nie je ani klasický kompetitívny multiplayer. Bude iba na samotných hráčoch, ako budú svetom postupovat' a aký spôsob zvolia pri plnení misií. Navyše, hráčove rozhodnutia neovplyvnia iba priebeh danej misie, ale aj budúci priebeh deja sa bude odvíjat' od toho, aké rozhodnutia urobíte. Na stránkach gamesite si môžete pozriet' trailer, v ktorom sú ukázané viaceré spôsoby, ako vyriešit' predstavenú misiu. Či už si zvolíte stealth, nabehnete na svoj ciel' v po zuby ozbrojení, či zvolíte skôr agresívny, no taktický pochod, bude len a len na vás.

Príbeh Faith pokračuje

Fanúšikmi milovaný Mirrors Edge sa nakoniec dočká svojho pokračovania, a to už hned' začiatkom budúceho roka. Catalyst nás však tentoraz zavedie do minulosti a začiatkov Faith a jej kariéry.



Gears of War na PC

Microsoft si pre PC hráčov prichystal skutočnú lahôdku.
S plnou podporou 4k a DX12 si PC hráči zahrajú kompletnú sériu Gears of War konečne aj na PC! Dátum vydania zatial' nie je známy.





Chystá sa remake legendy

Final Fantasy 7 znova ožije!

Final Fantasy 7 je mnohými hráčmi označovaný za klasiku japonských RPG, ktorá nemá obdoby. Iní ju zas považujú iba za preceňovanú mozaiku série Final Fantasy.

Jedno je však isté, milióny hráčov už roky prosili o remake tejto hry a konečne sa dočkali odpovede. Ako naznačovali už špekulácie, Final Fantasy 7 Remake je skutočnost'ou. Hráči sa ho dočkajú budúci rok a ako prví si ho budú môct' zahrat' vlastníci PlayStation 4, no, samozrejme, sa dočká aj vydania na Xbox a PC. Na E3 bol naozaj ukázaný CGI trailer, ktorý vyvolal obrovské ovácie a radost'.



Nový Starcraft 2 zadarmo!

Whispers of Oblivion si užije každý

Starcraft 2: Whispers of Oblivion je názov novej expanzie pre populárnu stratégiu a je to v poradí už tretie rozšírenie.

Ponúkne tri misie zasadené do udalostí pred Legacy of the Void a bude sa hrat' za Protossov, ktorí sa pokúsia znovu získat' svoj domov. Vd'aka tomu dostane priestor Zeratulov príbeh, ale nezabudne sa ani na Kerrigan a Raynora. A na záver jedna skvelá správa, rozšírenie Whispers of Oblivion bude st'ahovatel'né úplne zadarmo. Ponúkame vám úvodný trailer, ktorý bol prezentovaný na konferencii.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...fanúšikovia skateboardingu tešte sa! Sám Tony Hawk prednedávnom oznámil, že sa ešte tohto roku dočkáme pokračovania legendárnej série Tony Hawk Pro Skater 5, a to konkrétne 29. septembra pre Xbox One a PS4.

...už 30. júna si Blizzard pripravuje Diablo orientovanú expanziu do Heroes of the Storm.

Prinesie novú mapu, dvoch hrdinnov a podl'a Blizzardu tým nekončíme.

Až do konca roka bude Heroes of the Storm patrit' tematike Diabla.

...konečne sme sa dočkali ohlásenia dátumu reštartu čím viac očakávaného dielu Need For Speed, ktorý by sa mal vrátit' ku koreňom tých najlepších dielov v sérii – Undeground. Nového NFS sa dočkáme 3. novembra 2015.

The White March

Tvorcovia Pillars of Eternity počas E3 ohlásili, že sa hra dočká plnokrvného datadisku, ktorý nesie názov White March. Zdvihne maximálne level, pridá nových spoločníkov a posunie d'alej aj príbeh.



Mass Effect: Andromeda

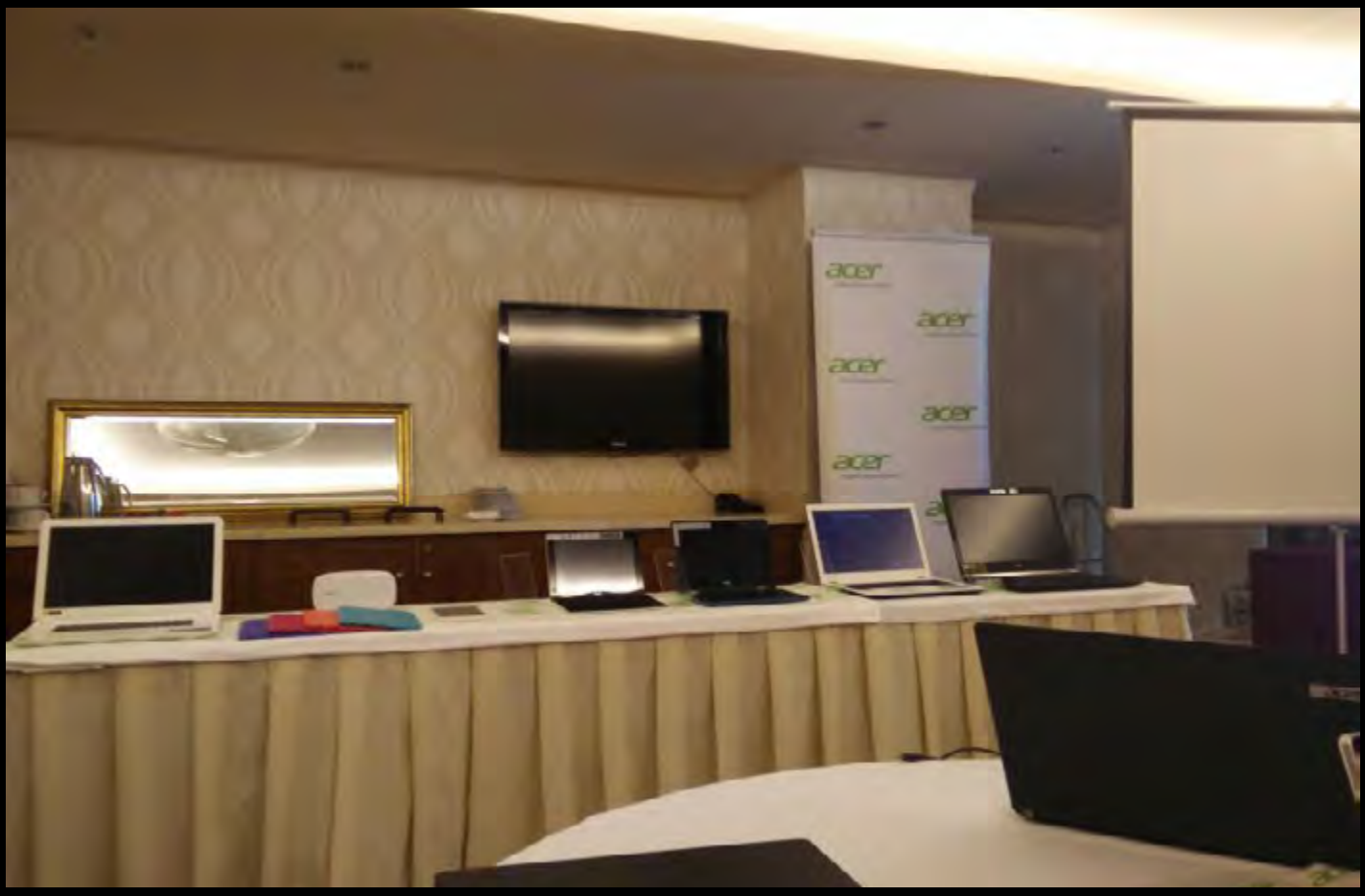
Štúdio Bioware konečne na tohtoročnej E3 predstavilo pokračovania slávnej Mass Effect série, ktorá bude niest' podnázov Andromeda. Celý titul by mal byt' kompletný spin off k pôvodnej trilógii.



NEWS

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

Aké novinky predstavil Acer pre druhú polovicu tohto roku?



Máloktorí z vás možno viete, ale spoločnosť Acer tento rok oslavuje 39. výročie od jej založenia. Ako povedal Tomáš Čech, riaditeľ pre Strednú Európu, je to vďaka tomu, že spoločnosť sa dlhé roky dokázala prispôsobiť trhu a zastihla trend smartfónov, tabletov, konvertibilných notebookov a predovšetkým Chromebookov.

O tom sme sa sami presvedčili na tlačovej konferencii, kde sme videli nové modely produktov zo všetkých spomínaných kategórií.

Acer je ale aj spoločnosť, ktorá sa zameriava na hráčov, a to sériou produktov značky Predator. Acer plánuje ešte tento rok prísť na trh s novými hernými PC a notebookmi tejto značky. K týmto herným "delám" sa perfektne bude hodiť nový monitor s podporou G-Sync, ktorý disponuje 34-palcovým, zakriveným IPS panelom s rozlíšením 3440×1440 pixlov. Jeho cena je 1259 Eur.

Ďalej boli prezentované novinky z modelovej rady Aspire, a to konkrétne V, E a ES. Rada Aspire V sú notebooky vyššej strednej triedy, ktoré disponujú pevným hliníkovým telom a vysokým výkonom vďaka kombinácii procesorov 5. generácie z rady Core od Intelu a grafickej karty GeForce 940M od NVIDIE. Medzi jeho špecialitu patrí podpora M-Discov, ktoré sa vyznačujú dlhou životnosťou.

Vylepšenia sa dočkali aj zástupcovia z rodiny Switch, čiže zariadenia 2 v 1. Okrem najnovších štvrojadrových procesorov od Intelu disponujú aj druhou generáciou odnímateľného mechanizmu Acer Snap Hinge, ktorý sme na mieste vyskúšali a môžeme ho len chváliť. Čo sa týka konvertibilných notebookov, na konferencii ich zastupoval model Aspire R11, ktorého srdcom je najnovší procesor Intel Pentium. Podobne ako pri modeli Switch sme na mieste rýchlo otestovali preklápací mechanizmus, ktorý je naozaj pevný a nezaznamenali sme žiadne problémy pri jeho používaní.

Nemôžeme zabudnúť spomenúť aj Chromebooky, ktoré sa pomaly, ale isto dostávajú do povedomia aj na našom trhu. Ako ale sami zástupcovia spoločnosti uviedli, Google sa do propagácie Chromebookov v Strednej Európe nehrnie a táto úloha je predovšetkým na výrobcoch. Je to naozaj škoda, keďže Chromebooky sú priam ideálne pre žiakov základných škôl a študentov netechnických odborov na stredných školách, ale aj používateľov, ktorí obsah netvoria, ale len konzumujú.



Nová rada grafických kariet Sapphire Nitro

Spoločnost' Sapphire uviedla na trh novú sériu grafický kariet s označením Nitro, ktoré prinášajú novinky ako novú generáciu odnímatel'ných ventilátorov alebo pevnú konštrukciu, ktorá zabezpečuje nechcenému ohýbaniu.

Okrem toho karty disponujú aj kvalitnými elektronickými súčiastkami. Takže kondenzátory s dlhou životnost'ou alebo kvalitné tlmivky sú samozrejmost'ou. Nespornou výhodou je aj systém chladenia Inteligent Fan Control II. Vd'aka nemu je chladenie, ak je teplota jadra pod 52 stupňov Celzia, l'udským uchom nepočutel'né. Ak k tomu pridáme aj fakt, že nové odnímatel'né Dual ball bearing ventilátory poskytujú až o 80% dlhšiu životnost' ako predchádzajúca generácia, stretávame s doposial' najlepším chladením, ktoré spoločnost' Sapphire ponúkla. Novinky sa dostanú do predaja v najbližších mesiacoch a budú obsahovat' najnovšie jadrá postavené na GCN architektúre od AMD.



Asus Zenfone Selfie

V poslednom čase nastal boom smartfónov, ktoré sú určené predovšetkým milovníkom selfie fotiek. Asus sa rozhodol nezaostávat' za konkurenciou a predstavil Asus Zenfone Selfie.

Jeho dominantou je predný, 13Mpx snímač, ktorému sekunduje dvojica prisvetl'ovacích LED diód, a ponúka aj automatické zaostrovanie. Zadný, 13Mpx snímač taktiež nezahál'a a ponúka okrem objektívu so svetelnost'ou f/2.0 taktiež laserové zaostrovanie. O výkon sa stará osemjadrový, 64-bitový procesor Snapdragon 615, doplnený o 2GB operačnej pamäte, v prípade verzie so 16GB interným úložiskom. 32GB verzia má operačnú pamät' o 1GB väčšiu. Na prednej stene sa nachádza 5,5-pacový IPS displej, ktorý ponúka FullHD rozlíšenie (1080×1920px).

Kingston microDuo 3C



Nový štandard USB-C sa pomaly ale isto dostáva do popredia, a tak sa niet čomu divit', že Kingston uviedol nový USB disk, ktorý okrem štandardnej USB koncovky disponuje aj USB-C koncovkou. Tento disk je dostupný v troch variantoch – 16GB, 32GB a 64GB.

Thunderbolt 3



To, že nová generácia rozhrania Thunderbolt 3 prinesie dvakrát vyššiu rýchlost', bolo známe už minulý rok. To najzaujímavejšie ale Intel uviedol tento mesiac. Thunderbolt 3 bude používat' USB-C koncovku. Vd'aka tomu sa snád' toto rozhranie dočká väčšej popularity.

Nokia 105



"Hlúpe" telefóny ešte nevymreli. Dôkazom toho je vylepšená verzia modelu Nokia 105, ktorá umožňuje uloženie až 2000 kontaktov, namiesto pôvodných 500, a ponúka výdrž na batériu bezkonkurenčných 35 dní (čo by sme za to my, "smartfónisti", dali).

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Adam Lukačovič a Marek Pročka

Huawei P8



Vo štvrtok 25. 6. prebehlo na FiF UK v Bratislave oficiálne predstavenie novej vlajkovej lode Huawei P8. Išlo o prvú akciu tohto formátu na Slovensku. Nový model predstavili širokému publiku zástupcovia spoločnosti Huawei - Radoslaw Kedzia a pán Wang Yanmin. Na konci večera mohli záujemcovia sami vyskúšať jednu z ojedinelých funkcií P8 - "mal'ovanie svetlom".

Pán Wang Yanmin zoznámil prichádzajúcich so všetkými prednost'ami a technickými vymoženost'ami Huawei P8, z ktorých mnohé nemajú na trhu konkurenciu. Počnúc elegantnou krabičkou, v ktorej zákazník P8 obdrží, nasledujúc skvelým dizajnom prístroja s celokovovým unibody telom tenkým len 6,8 mm s ergonomicky zaoblenými hranami. Prístroj disponuje FullHD displejom s uhlopriečkou 5,2 "a technológiou IPS-NEO. Skvelý výkon prístroja stojí na osemjadrovom 64-bitovom procesore Kirin 930 s taktom 4x 2,0 GHz + 4x 1,5 GHz s podporou vysokorýchlostných sietí 4G LTE pre všetky európske pásma a vo výbave nechýba ani technológia NFC. Tento procesor dopĺňajú 3GB operačnej pamäte a 16GB interná pamät'.

Vel'ká časť predstavenia produktu bola venovaná fotoaparátu, ktorým Huawei P8 disponuje. S rozlíšením 13 Mpx a štvorfarebným RGBW senzorom s optickou stabilizáciou obrazu a ISP vie vykúzlit' vel'mi ostré snímky a videá aj pri zníženej viditel'nosti.

Rad špeciálnych funkcií je v rámci inteligentných telefónov úplne ojedinelá, či už sa jedná o možnost' nastavenia dlhej uzávierky, alebo o tzv. "mal'ovanie svetlom", kedy užívatelia môžu pomocou rôznych svetelných zdrojov popustit' uzdu svojej fantázii a vytvárat' neobyčajné fotografie. Predná 8 Mpx kamera zvláda dokonalé selfies snímky.

V rámci večera sa o svoje týždenné skúsenosti s P8 podelila aj známa slovenská fotografka Petra Ficová: "Bola som vel'mi pekne prekvapená technickými vymoženost'ami fotoaparátu v tomto telefóne. Či už to boli technické nastavenia, citlivost' ISO, spomínaná stabilizácia, alebo vyváženie bielej alebo skutočne nastavením, ktoré si môžete nastavit' vo fotoaparáte naozaj kvalitnom - toto všetko zvláda aj tento telefón."

Vlajková lod' je na Slovensku zákazníkom k dispozícii za cenu 479 € vrátane DPH. Odl'ahčená verzia Huawei P8 Lite vhodná napríklad pre mladých l'udí a študentov je dostupná za 249 €.







Logitech predstavil volanty pre Xbox ONE, PC a PS4

Spoločnosť Logitech predstavila nové volanty G29 Driving Force pre herné konzoly PS4 a PS3, a zároveň G920 Driving Force pre Xbox One a PC.



Pre oba volanty, ktoré sú vyrábané na precízne pretekárske jazdy a majú dlhú spol'ahlivost', je charakteristická odozva s dvoma motormi, prevodovka so skrutkovitým mechanizmom potlačujúcim vôl'u riadenia, ručne obšívaný a kožou obalený poťah volantu a pedále plynu, brzdy a spojky vyrobené z nerezovej ocele. G920 je navyše kompatibilný s doplnkom Driving Force Shifter, čo je šest'stupňová manuálna radiaca páka so spiatočkou po zatlačení, ktorú je možné kúpit' samostatne. Jedná sa o prvý pretekársky volant spoločnosti Logitech určený pre hernú konzolu Xbox One.

Pri výrobe oboch volantov bola dôležitá spolupráca so spoločnost'ami SONY a Microsoft tak aby ponúkli maximálne realistický zážitok pri hrách ako napríklad Forza Motorsport 6, ktorá bude uvedená na trh už túto jeseň.

Oba volanty vd'aka spätnej väzbe, ktorú zabezpečujú dva motory, verne simulujú pocity pri presune t'ažiska vášho auta, reálne podmienky na trati alebo opotrebenie pneumatík, takže môžete vycítit' pretáčanie alebo nedotáčavost' vozidla, stratu záberu kolies a mnohé d'alšie aspekty. Využitie skrutkovitého mechanizmu radenia rýchlostí, ktorý je vytvorený podl'a mechanizmov používaných v prevodovkách skutočných áut, vám poskytne výnimočne hladké, tiché a precízne radenie. Hardvér je navyše skonštruovaný tak, aby eliminoval vôl'u riadenia, takže zásahy volantu a pedálov budete mat' pod maximálnou kontrolou.

Volanty sú vytvorené tak, aby vydržali dlho - v hriadeli májú pevné ocel'ové ložiská a páčky radenia aj pedále sú vyrobené z nerezovej ocele. Poťah z vysoko kvalitnej ručne prešívanej kože dáva volantom vzhl'ad a pocit ako by ste mali v ruke skutočný volant pretekárskeho vozidla a používatel'om zaručuje pohodlnejšie a trvácnejšie používanie. V neposlednom rade, vstavané úchytky a skrutky vám umožnia volant bezpečne prichytit' k stolu alebo závodnému sedadlu, aby boli posunutie, či výkyvy volantu minimálne aj počas agresívnych manévrov.

Bezproblémový prístup k herným ovládačom zaist'uje takzvaný



D-Pad, tlačidlá pre konzolu a páčky poloautomatického radenia, ktoré sú prakticky umiestnené na volantoch. Pri G29 vám LED kontrolky povedia, kedy presne preradit', aby ste využili maximálnu akceleráciu a nemuseli pritom spustit' oči z trate. Nastavenia svojich vodičských preferencií si môžete jemne vyladit' pomocou kolieska s 24 polohami a tlačidiel plus/mínus.

Pretekárske volanty sa dodávajú so samostatnou podlahovou jednotkou s pedálmi, aby ste mohli pohodlne brzdit', akcelerovat' a opätovne pridávat' rovnako, ako v skutočnom aute. Navyše vám pri riadení umožňuje udržiavat' prirodzenejšiu polohu tela. Odozva brzdového pedálu je nelineárna, čím napodobňuje činnost' brzdových systémov citlivých na tlak zošliapnutia, vd'aka čomu máte citlivejšiu odozvu a je presnejší pri brzdení. Navyše majú samostatnú spojku, aby sa hráči, ktorí si chcú vyskúšat' svoje schopnosti, mohli plne vnorit' do možností skutočného pretekania.

Driving Force Shifter je volitel'ný doplnok k volantu G920. Jedná sa o šest'stupňovú manuálnu riadiacu páku so spiatočkou po zatlačení. Príslušenstvo Driving Force Shifter má kvalitnú konštrukciu s odolnou riadiacou pákou a ručne prešívaným koženým krytom hlavy a rúčky riadiacej páky. Vstavané úchytky a skrutkové otvory umožňujú jednotku riadiacej páky Driving Force Shifter pevne uchytit'.

CENA A DOSTUPNOSŤ

Očakáva sa, že že volant Logitech G29 Driving Force bude k dispozícii v júli 2015 za odporúčanú maloobchodnú cenu 399€ a G920 Driving Force začiatkom októbra 2015 za doporučenú maloobchodnú cenu 399€, čo je identická cena, za ktorú sa predával predošlý model G27. Doplnok Driving Force Shifter, šest'stupňová manuálna riadiaca páka so spiatočkou, by podl'a očakávaní mala byt' k dispozícii ako volitel'né príslušenstvo za odporúčanú maloobchodnú cenu 59€.

K volantom navyše do 31.12.2015 získate ako bonus v promo akcii parádne nové skiny do hry Project Cars – autá teamov Cloud9 a Team Solid Mind.





NEWS

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



Prodělečná Země zítřka

Společnost Disney se zase jednou spálila. Jak jsme již psali dříve, díky komerčnímu neúspěchu Země zítřka se společnost rozhodla zaříznout několik riskantních projektů, mezi kterými byl i očekávaný Tron 3. Až nyní ovšem vyplývá na povrch, kolik bude společnost skutečně na snímku tratná. Země zítřka měla být pro společnost tutovkou, která se však nevydařila. 180 milionů dolarů stál film samotný a dalších 150 spolykala propagace, tedy i při současných souhrnných tržbách kolem 170 milionů studiu stále chybí něco málo přes 150 milionů, aby se film dostal vůbec do kladných čísel. Dalo by se diskutovat, že studio, pod které spadá v současnosti celé filmové univerzum Marvelu a také Star Wars, by si podobnou finanční ránu mohlo dovolit, nicméně filmový byznys má poměrně jasná pravidla. A tentokrát byl obětí další výlet na Grid.

Konec praktických triků ve filmu?

Legenda na poli klasických vizuálních efektů, Rick Baker, oznámil, že končí. Důvodem dle jeho slov je masivní využívání počítačových triků i pro ty nejzákladnější filmové triky, včetně make-upu herců. Člověk zodpovědný za triky a vizuální stránku hrdinů ve filmech jako Muži v černém, Rocketeer, Americký vlkodlak v Londýně, Batman navždy, Kruh, Hellboy, Planeta opic nebo jako jeden z tvůrců legendárních triků ve snímku Star Wars: Epizoda IV – Nová naděje tedy v 64 letech končí. Nevyloučil však možnou pozici konzultanta u některých produkcí v budoucnu.





Nový Spider-man zná svého představitele

Marvel a Sony našli svého nového Spider-mana. Novým představitelem jednoho z nejpopulárnějších komiksových hrdinů se stal devatenáctiletý Brit Tom Holland. Přebírá tak kostým hrdiny po dalším Britovi Andrew Garfieldovi, který ztvárnil postavu v Amazing sérii a Tobeym Maguireovi, který se postavě propůjčil v trilogii Sama Raimiho. Holland by se v roli měl objevit již v právě natáčeném Captain America: Občanská válka.

Zemřel skladatel James Horner

Filmový svět přišel o další výraznou osobnost. Ve věku 61 let zemřel po tragické nehodě se svým letadlem filmový skladatel James Horner. Za svoji kariéru získal dvakrát ocenění Oscar za nejlepší hudební doprovod k filmu a nejlepší skladbu z filmu Titanic. Mimo kompozici k tomuto filmu složil taktéž nezapomenutelné soundtracky k filmům Statečné srdce, Vetřelci, Apollo 13, Čistá duše nebo Nepřítel před branami a mnoho dalších.





Castingové novinky:

- Vincent D'Onofrio si zahraje hlavního záporáka ve filmové adaptaci seriálu CHiPs.
- Robert Rodriguez bude režírovat celovečerní adaptaci kreslených příběhů ze seriálu Jonny Quest.
- Cary Fukunaga opouští pár týdnů před začátkem natáčení novou adaptaci hororu To.
- Chris Pine jedná o vedlejší roli ve snímku Wonder Woman, konkrétně jedná o roli partnera hlavní hrdinky Stevea Trevora.
- Tilda Swinton jedná o jedné z důležitých rolí v připravované komiksovce Doctor Strange. Měla by si zahrát postavu Prastarého (The Ancient One), mentora hlavního hrdiny.
- Woody Harrelson a Laura Dern se objeví v adaptaci komiksu Wilson.
- Wrestler Sheamus si zahraje postavu Rocksteadyho v pokračování blockbusteru Želvy ninja.
- Will Forte se přidává k obsazení snímku Keanu.
- Joe Wright jako svůj další snímek natočí drama The Lifeboat, ve kterém si hlavní roli zahraje Anne Hathaway.
- Matthew Vaughn v současné době píše scénář pro pokračování Kingsman: Tajná služba. Pokud s ním bude spokojen, ujme se snímku i jako režisér.
- Chiwetel Ejiofor si zahraje záporáka Barona Mordo v připravované komiksovce Doctor Strange.
- Chris Hemsworth se přidává k obsazení nové ženské verze Krotitelů duchů, coby mužská sekretářka hlavních hrdinek.
- Arnold Schwarzenegger si vyzkouší po letošní Maggie další dramatickou roli ve snímku 478.
- Rooney Mara jedná o účasti remaku seriálu Utopia, o který se stará David Fincher.
- Robert Downey Jr. jedná o účasti ve snímku Chasing Phil, kde by si měl zahrát jednoho z největších podvodníků novodobé historie.
- Dwayne Johnson se objeví v adaptaci klasické automatové videohry Rampage.
- Alicia Vikander jedná o své účasti v novém příběhu agenta Jasona Bournea. Zároveň však ukončila jednání o své účasti v adaptaci Assassin's Creed.
- Michael Keaton bude produkovat a také si zahraje v adaptaci komiksu Imagine Agents.
- Chan-Wook Park jako svůj další film natočí lesbické drama Fingersmith.
- Emma Watson se objeví po boku Toma Hankse v připravované knižní adaptaci The Circle.
- Jason Statham se vrátí v Rychle a zběsile 8.
- Seth Gordon opouští připravovanou filmovou adaptaci videoherní série Uncharted.
- Aaron Eckhart se objeví v hlavní roli v akčním snímku Live!, který se dle plánu má nejen odehrávat v reálném čase, ale měl by být tak také natáčen.

Aktualizované data premiér:

- Mena, nový snímek Douga Limana s Tomem Cruisem v hlavní roli, se do kin dostane 6. ledna 2017.
- Pád Londýna, pokračování Pádu Bílého domu, které se mělo do kin dostat již tento říjen, se o pár měsíců zpozdí a do distribuce se dostane až 22. ledna 2016.
- The Martian Ridleyho Scotta se do kin podívá o více jak měsíc dříve, konkrétně 2. října. Vymění si tak datum premiéry se snímkem Victor Frankenstein, ve kterém se objeví Daniel Radcliffe a James McAvoy v nové podobě známého příběhu.
- 29. září 2017 je datum, kdy se do kin dostane pokračování Equalizera.

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

E3 je každoročne herným sviatkom



Napriek jej klesajúcej legitimite kvôli čoraz častejším prípadom zavádzania verejnosti, nereprezentatívnym ukážkam hier a ďalším problémom je to vždy niečo, na čo sa tešia nie len novinári, ale aj fanúšikovia po celom svete.

Vďaka online konferenciám a permanentným live streamom od veľkých webov získala E3 na popularite, a tak sa z čisto novinárskeho podujatia stala výstava pre fanúšikov, kde si môžu ľudia zahrať ešte nevydané hry dosť dlho pred ich oficiálnym vydaním. Každoročne tak počet návštevníkov stúpa, a to aj napriek vysokým cenám vstupeniek (tento rok sa výstavy podľa odhadov ESA zúčastnilo 50 000).

Najprv to boli voľné dni slúžiace na prekonávanie jet lagu po dlhých hodinách cestovania a následne už plné ruky práce s dolaďovaním detailov stretnutí a konferencií, na ktorých sme sa mali zúčastniť. Na konferenciách bola výborná atmosféra a všeobecné nadšenie zo začiatku festivalu hier, ktorý tento rok premiérovo otvorila Bethesda, za ktorou nasledovala tradičná štvorka: Microsoft, EA, Ubisoft a Sony, čo v praxi znamenalo celý deň bez jedla, zatiaľ čo človek behal z jedného konca Los Angeles na druhý, aby sa stihol počas krátkych medzier medzi konferenciami presunúť na miesto konania tej novej.

Obrovské výstavisko rozdelené na dve veľké haly dalo priestor veľkým aj malým vývojárom a vydavateľom, ktorí priniesli kvantum hier, hardvéru a iných produktov, aby ich ukázali verejnosti (dohromady bolo 247 vystavovateľov). Nechýbali giganti v podobe EA, Ubisoftu, Activisonu, no v priestoroch výstaviska sa ukázalo napríklad aj české štúdio Warhorse. Hlučná atmosféra, všadeprítomní návštevníci čakajúci v dlhých radoch a do toho novinári, ktorí behali z miesta na miesto, aby stihli absolvovať všetky dohodnuté stretnutia.

No najdôležitejšími ľuďmi boli samotní vývojári a novinárske prezentácie hier s možnosťou stretnúť ľudí, ktorí stoja





za vývojom vašich obl'úbených hier. Človek hned' zistí, že tým najcennejším nie je to, že si môže zahrať nejakú hru niekol'ko mesiacov pred tým, ako príde na pulty obchodov, ale to, že o nej môže zistiť viac priamo od l'udí, ktorí sa na jej výrobe podiel'ajú. Hlavne ked' vidí to nadšenie, s ktorým vám prezentujú hru a entuziazmom, s ktorým odpovedajú na vaše otázky (iba žeby bol tretí deň a vy ste boli posledný novinári, ktorým vývojári opakovali tie isté naučené frázy, pretože vtedy ste skutočne videli, že už toho majú dosť).

Tým pádom vás nerozhádžu ani hodinu a pol trvajúce rady na to, aby ste mohli vyskúšať jeden zápas v novom Battlefronte (nakol'ko to EA nemalo ani zd'aleka vyriešené ideálne), pretože niekol'ko hodín predtým ste si vychutnávali výborné pivo v stánku belgického štúdia Larian, kde vám ukázali, ako je možné tak komplexnú hru ako Divinity: Original Sin priniesť na konzoly. Striedate prezentácie, pri ktorých sa iba pozeráte a počúvate s hands-on možnost'ou si hru vyskúšať



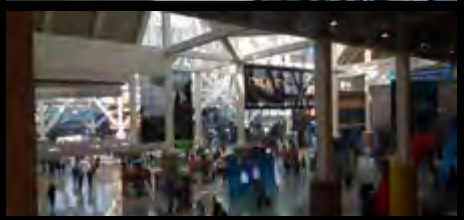
a popri tom vyspovedať vývojára, z ktorého sa dali vytiahnut' niekedy vel'mi zaujímavé veci. Alebo jednoduchý rozhovor, na ktorý sa dostaví chlapík z PR oddelenia a v tom momente viete, že z neho nič nové a dôležité nedostanete, lebo to jednoducho nevie a prišiel vám iba porozprávať typické PR veci.

Jednoduché to tam nebolo, času bolo skutočne málo a prezentácií, ktorých sme sa mali zúčastniť vel'mi vel'a. A ked' náhodou bola chvíl'ka vol'na, tak ju človek trávil v spoločnosti ostatných novinárov v „Press roome', kde v spoločnosti nikdy neubúdajúceho množstva kávy každý hl'adel do svojho notebooku a písal o tom, čo pred chvíl'ou videl.

Výsledkom toho je vel'ké množstvo preview článkov z hier, ktoré sme mali možnosť vidieť alebo si ich aj priamo zahrať. Za tri dni sa nám toho podarilo nazbierať skutočne vel'ké množstvo, aby ste mali možnosť zistiť, či je hra, ktorú ste mali vyhliadnutú skutočne tak dobre vyzerajúca, akou sa zdá z

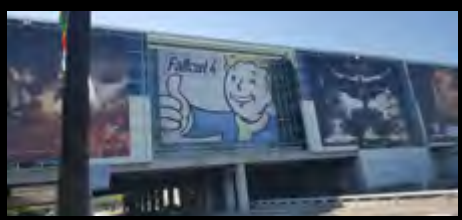






trailerov. Tie si môžete hocikedy prečítať na stránkach Gamesite.sk v sekcii E3 2015. V magazíne si môžete prečítať zoznam TOP 10 najlepších momentov a odhalení konferencií na E3 2015.

Dominik Farkaš



10 najlepších momentov, odhalení a konferencií na E3 2015

Festival všetkého herného, E3, je úspešne za nami a všetci v redakcii Gamesite.sk sme ho úspešne prežili, aj ked' sme chvíl'ami trpeli silným nedostatkom spánku a inokedy nám po niektorých odhaleniach a príhovoroch zase krvou prúdili obrovské množstvá adrenalínu. Teraz, ked' už je všetko dôležité odhalené, sa môžeme s menším odstupom pozrieť na celý festival a zhodnotiť jeho najprekvapivejšie, najpotešujúce a najdôležitejšie momenty. Tohtoročné konferencie priniesli vel'a zaujímavých odhalení a my sme sa snažili osekať tieto odhalenia a vybrať to, čo podl'a nášho názoru pritiahlo najviac pozornosti.



10. SHENMUE 3

Séria Shenmue je jednou z legiend herného sveta, aj ked' bola poznačená viacerými problémami, z ktorých ten hlavný bola jej neziskovosť. Či už to vyplynulo z toho, že prvý diel bol vydaný iba na konzolu Sega Dreamcast, ktorá nebola tak rozšírená ako jej konkurenti alebo, že to bola v tej dobe hra s najväčším produkčným rozpočtom (70 miliónov dolárov), séria Shenmue nebola finančne úspešná, a tak sa hráči a jej fanúšikovia museli zmierit' s tým, že sa plánovaných 16 dielov nikdy nedočkajú. To všetko sa ale zmenilo, ked' sa na konci konferencie Sony objavil na pódiu tvorca série Shenmue, Yu Suzuki, a ohlásil, že hráči majú osud tejto série vo svojich rukách.

Ešte počas jeho príhovoru bolo spustené prispievanie cez stránku kickstarter.com so skromným ciel'om vyzbierať 2 milióny dolárov. Skvelým znakom vel'kého záujmu bol fakt, že sa niekol'ko desiatok minút od príhovoru samotnú stránku kickstarter.com nedalo vôbec načítať. A ked' sa to podarilo, stúpala vyzbieraná suma závratnou rýchlosťou. Až doteraz to všetko znie vel'mi dobre a nebyť jednej maličkosti, bolo by toto nečakané ohlásenie určite vyššie na rebríčku. Čo je ale táto maličkosť? Udrela nám do očí hneď ako opadol prvý ošiaľ a ked' sme sa nad týmto prekvapením mohli zamyslieť a bola to výška ciel'a, ktorý bol na tento kickstarter určený. Iba 2 milióny dolárov? Niekto si povie, že to je peňazí až – až, my ale vieme, že predošlé diely mali x-rokov dozadu mnohonásobne vyššie rozpočty. Niečo nám tam začalo škrípať.

A deň od odhalenia a vyjadrenia prosby hráčom sa ukázala pravá tvár Sony a hlavný ciel' tohto fundovania. Vyzerá to tak, že spoločnosť Sony nebola úplne presvedčená, či hráči ešte pokračovanie Shenmue vôbec chcú a či sú ochotní za svoje prosby postaviť aj svoje otvorené peňaženky. A tak sa rozhodli spraviť malý prieskum trhu. Akonáhle bolo zrejmé, že kickstarter fungoval a hráči majú o Shenmue naozaj záujem, Sony sa vyjadrilo, že zvyšok rozpočtu bude financovať samo. Tú, očividne ovel'a väčšiu časť rozpočtu. Na jednej strane mohli byť všetci úprimní už od začiatku, na druhej strane rozumieme ich pochybnostiam a ked'že všetci, čo prispeli na fundovanie Shenmue dostanú odmeny, ktoré si zaplatili, nie sú v tejto situácii žiadne obete. Viac si môžete prečítať v článkoch E3 2015: Pokračovanie legendárnej série Shenmue sa stáva skutočnosťou a E3 2015: Titul Shenmue 3 dosiahol na Kickstarteri svoj ciel' expresne rýchlo.

9. ZOPÁR MOMENTOV Z NINTENDO DIRECT

Nintendo sa, tak ako posledných pár rokov, rozhodlo nehostovať bežnú konferenciu, ale ponúklo svojim fanúšikom a novinárom sériu dopredu nahraných a zostrihaných videí po menovkou Nintendo Direct, v ktorých sme sa dozvedali o plánovaných hrách. Nikto nečakal vel'ké prekvapenia, určite nie úplne nové hry z neznámych svetov. Ale Nintendo dobre pozná svoju fanúšikovskú základňu, a tak boli takmer všetci úplne spokojní, hlavne po oznámení bližších informácií o novom Legend of Zelda titule, pokračovaní série Star Fox, funkciách ako Super Mario Makera a nových Amiibach a, samozrejme, nádielky stabilných titulov zo stajne Nintenda ako sú Mario and Luigi, Mario Tennis a Animal Crossing. Možno by sa ale mohli predstavitelia spoločnosti Nintendo ukázať aj osobne a nezaškodilo by aj nejaké milé prekvapenie vo forme úplne novej hry, alebo aspoň nový titul zo série Metroid, ktorý by bol verný svojim koreňom a neodmietala ho väčšina hráčov.





8. PREDNÁŠKA SPOLOČNOSTI SQUARE ENIX

Hoci sa prednáška spoločnosti Square Enix chvíl'ami niesla v znamení sklených pohl'adov a zívajúcich novinárov, priniesla aj viacero napínavých chvíl', zaujímavých odhalení a akčných ukážok z hier. Z nich môžeme menovite vybrat' napríklad nové, zatial' tajomstvom opradené, RPG s názvom Project Setsuna, teaser na nový prírastok do série Nier so zatial' neznámym podtitulom a pokračovania známych sérií ako Deus Ex, Hitman a Just Cause 3. Všetky tieto tituly sl'ubujú dodat' kvalitný herný zážitok s ešte kvalitnejšími vizuálmi a niektorých sa dočkáme už čoskoro.

7. PC GAMING SHOW

Posledný deň festivalu sa zdalo, že všetci sú už na konci so silami, výdržou a schopnost'ou sústredit' sa. Stále sa ale čakalo na to, čo nám prinesie historicky prvá PC Gaming Show, ktorá sa, ako už názov sám napovedá, venovala iba počítačom. Väčšina sledujúcich ani netušila, akým formátom bude táto šou vedená, nieto ešte aby vedela, aké prekvapenia nás čakajú. Akonáhle sa ale začala, okamžite sme zistili, že fanúšikovia počítačov sú na správnej adrese či už naživo v hl'adisku, alebo za monitormi doma. PC Gaming Show sa ukázala byt' formou talkshow, kde si hostitel', Sean „Day[9]" Plott pozýval na pódium riaditel'ov najrozličnejších herných štúdií a iných spoločností na poli herného segmentu. Niektorým divákom možno takýto formát nesadol, ale na úspešné zvládnutie tol'kých oznamov, ukážok a prekvapení by boli tradičnejšie možnosti horšie a určite by sa nezmestili do vyše dvoch hodín. A čo na PC Gaming Show vlastne odznelo?

Napríklad tvorca série Gears of War ohlásil svoj návrat z penzie a plány s názvom Project Bluestreak, Dean Hall, ktorý má na svedomí fenomén zombie survival hier, prišiel povedat' pár slov o svojom novom MMORPG projekte s menom Ion, aj ked' vel'kú časť' času na pódiu strávil odpovedaním na otázky práve ohl'adom DayZ, o ktorom ale prišli povedat' pár potešujúcich informácií zástupcovia štúdia Bohemia Interactive. Ďalej sme sa dozvedeli zopár pikošiek o nových produktoch od AMD, o rozšírení MMORPG Guild Wars 2, datadisku k Starcraft 2 a nakoniec prišlo jedno z najväčších oznámení, ktorým bolo potvrdenie simultánneho príchodu megalomanského titulu No Man's Sky nielen na platformu PS4, ale aj na počítače. Dúfame, že PC Gaming Show sa stane tradičnou súčast'ou budúcich festivalov E3, aj ked' je pravda, že je treba vychytat' zopár múch a hlavne skrátit' čas z vyše dvoch hodín na niečo strávitel'nejšie.

6. PRÍRASTKY DO HERNÝCH SÉRIÍ SPOLOČNOSTI UBISOFT

Ubisoft je jedným z najspomínanejších herných spoločností, aj ked' v poslednom čase si naňho vel'a hráčov nespomenie inak ako v zlom. Čo ale nemôžeme spochybnit' je to, že Ubisoft má pod svojimi krídlami jedny z najobl'úbenejších a najúspešnejších herných sérií. Preto takmer celý čas, ktorý na festivale E3 mali,



venovali predstavovaniu a poskytovaniu informácií o nových prírastkoch do overených herných sérií. Či už išlo o predstavenie Ghost Recon Wildlands, ktoré si berie na mušku žáner open-world sandbox FPS, ukážku toho najlepšieho z Assassin's Creed Syndicate, napínavé live demo Rainbow Six: Siege, bližší pohl'ad na DLHO očakávanú FPS Tom Clancy's The Division, ale aj prekvapivé ohlásenie pokračovania úspešnej RPG komédie South Park, tento krát s podtitulom Fractured But Whole a zameraním na superhrdinov. Fanúšikovia Ubisoftu dostali naozaj poriadnu dávku akcie a informácií, ktorá im, snád', vydrží až do príchodu týchto hier. Len keby sa hned' po skončení festivalu nezačali objavovat' informácie o potenciálnom zhoršovaní grafiky v titule The Division...



5. NOVÉ HERNÉ SVETY OD ROZLIČNÝCH STUDIÍ

Čo by to bolo za herný festival, kebyže rozličné štúdia nepredstavia úplne nové koncepty hier. Nemáme nič proti ustáleným sériám, práveže zbožňujeme návraty k starým známym hrdinom, s ktorými sme zachránili svet už pekných párkrát. Ale inovácia je vo svete videohier najsilnejšou hnacou silou a niektoré nápady sa jednoducho nedajú vyskúšať v existujúcich herných svetoch. Preto nás vel'mi zaujali tituly ako už spomínané



vesmírne MMORPG Ion, spojenie kybernetických dinosaurov s l'ud'mi bojujúcimi primitívnymi zbraňami v Horizon: Zero Dawn od štúdia Guerrilla Games alebo šermiarsky zameraný For Honor od spoločnosti Ubisoft.Takisto netreba zabúdať aj na menšie hry ako je napríklad mráz po chrbte vyvolávajúci titul Soma, kríženec dungeon crawler hier so zbrojnicou plnou strelných zbraní a farebných výbuchov s menom Enter the Gungeon alebo predstavenie hry Planet Coaster, spadajúcej do žánru „simulátor zábavných parkov', na ktorej prekvapivo pracuje štúdio Frontier, ktoré, ako možno viete, má prsty v skvelom titule Elite: Dangerous.

4. STAR WARS BATTLEFRONT A MIRROR'S EDGE: CATALYST

Na ukážky a informácie z máloktorej hry na E3 sa tešili novinári a hráči tak vel'mi ako na Star Wars Battlefront a pokračovanie Mirror's Edge. A spoločnost' EA dodala to, čo všetci očakávali a chceli. Krásne videá preplnené akciou a dátumy vydania znamenajú, že hráči už pre istotu začínajú šetrit'.

3. LAST GUARDIANA S DÁTUMOM VYDANIA A REMAKE FINAL FANTASY VII

Jedna je dávno ukázaná a takmer zabudnutá, aj ked' nezabudnutel'ná hra, tá druhá je legenda na poli videohier, ktorej zmodernizovanú verziu si hráči prajú už niekol'ko rokov. Čo majú spoločné? Oboch by sme sa po vyhlásení predstavitel'ov Sony a Square Enix mali skôr či neskôr dočkat'. Popísat' situáciu v konferenčnej sále a za obrazovkami väčšiny divákov vo chvíli ohlasovania ako bujarú, by bolo zl'ahčovanie. Last Guardian, ktorý bol predstavený ešte v roku 2009, si získal a udržuje obrovskú základňu fanúšikov, ktorí určite ocenili, že sa Sony odhodlalo stanovit' pre tento titul dátum vydania. A Final Fantasy VII? Diel s poradovým číslom 7 je jedným z najobl'úbenejších, aj ked' je na ňom kvôli dátumu vydania, ešte v roku 1997, v mnohých smeroch poznat' zub času. Preto je jeho remake (a podl'a slov Tetsuya Nomura zo Square Enix dokonca viac ako remake) a opätovné vydanie vel'mi vítané.

2. PREDNÁŠKA SPOLOČNOSTI BETHESDA

Nikto nevie presne, ako sa to spoločnosti Bethesda podarilo, ale ich historicky prvá účast' na festivale E3 dopadla nad všetky očakávania. Možno s tým malo niečo spoločné, že ich prvá konferencia bola aj úplne prvá, čo sa týka poradia vysielania. Viac s tým mal ale určite ich skvelý prístup, ohlasovanie nových hier, ako aj návykovo vyzerajúci mobilný spin-off série Fallout s prívlastkom Shelter, ukážky z dlho očakávaných hier Fallout 4 a Doom alebo aj v mnohých smeroch prekvapivý trailer titulu Dishonored 2. S gráciou a prehl'adom s akým sa podarilo predstavitel'om Bethesda Softworks potešit' svojich fanúšikov a pritom poskytnút' väčšinu žiadaných informácií, sme sa počas zvyšku festivalu stretli len výnimočne. Nám už len ostáva tešit' sa, ked' príde Fallout Shelter aj na zariadenia s operačným systémom Android a kedy sa budeme môct' prebíjat' nehostinným svetom plného rádioaktívneho spadu s verným spoločníkom po boku.

1. SPÄTNÁ KOMPATIBILITA XBOX 360 HIER S KONZOLOU XBOX ONE

Takmer nikto už tento krok zo strany spoločnosti Microsoft nečakal. O to búrlivejšie ovácie nastali pre majitel'ov hromady nosičov s hrami pre konzolu Xbox 360 alebo pre konzolových hráčov, ktorí sa ešte nechceli odpútat' od svojho obl'úbeného systému po vyhlásení, ktoré urobil Phil Spencer. Takisto aj Larry Hryb, inak známy ako Major Nelson, len pár hodín od tohto vel'kého oznamu poskytol novinárom vysvetlenie, prečo so spätnou kompatibilitou prichádzajú až teraz, rok a pol po vydaní samotnej konzoly a hoci počúvat' jeho technicko-výhovorkový slovník je takmer príjemné, my sa zameriavame prítomnost'. Na Xbox One si budú môct' hráči zatial' zahrat' tituly ako Banjo-Kazooie, Mass Effect, Super Meat Boy alebo Perfect Dark. V jednoduchosti a v skratke povedané, Microsotft prišiel na to, ako stabilne emulovat' operačný systém konzoly Xbox 360 a simulovat' jej hardvér v krabici Xbox One.

Vtipné je, že nielen Xbox One sa musí tvárit' ako konzola staršej generácie, ale aj 360-kové CD sa v tomto systéme tvária ako disky pre Xbox One. A to všetko znamená, že by mali hráčom na Xbox One fungovat' trofeje a aj možnosti hrat' cez internet. Samozrejme, akonáhle šikovné hlavy v Microsofte prišli na to, ako obíst' všetky problémy, je všetko ešte otázka dohody so štúdiami a vydavatel'stvami, či svoje tituly z konzoly Xbox 360 povolia na Xbox One, alebo budú chciet' vydat' „remastered' edíciu s lepšou grafikou a novou cenovkou. Ale práve táto možnost' určite v dohl'adnej budúcnosti zlomí množstvo hráčov, ktorí sú príliš hrdí na svoju zbierku hier pre Xbox 360, aby prešli na novší a výkonnejší Xbox One.

Daniel Paulíny



STUDENT HOSTING

Získaj webový priestor pre tvoje experimenty a projekty. Stačí, ak si študent alebo učiteľ.

Free hosting ti bez reklám a akýchkoľvek poplatkov ponúka:

- priestor na webovú stránku s podporou moderných CMS
- doménu tretieho stupňa v tvare tvojadomena.studenthosting.sk
- možnosť jednoduchej migrácie na komerčné riešenia

Chceš byť na webe a zbytočne neplatiť?

Klikaj na studenthosting.sk

StudentHosting.sk ti prináša WEBGLOBE & YEGON

Farming Simulator 15

FARMÁRČENIE, FARMÁRČENIE, BUGY, GLITCHE A PSYCHIATRIA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: simulátor
Výrobca: Giants Software
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ bugy a glitche?
- grafika
- fyzika
- katastrofálne ovládanie
- žiadna zvuková stránka
- šialená nuda a opakovanie rovnakej akcie donekonečna

HODNOTENIE:

★☆☆☆☆



Neviem ako vy, ale ja som nikdy nedokázal pochopit', prečo by niekto hral hru, v ktorej jazdíte dookola po poli a žnete obilie. Očividne som ale asi divný, ked'že sa Farming Simulator 15 stal po svojom vydaní druhou najpredávanejšou hrou v UK.

Druhá najpredávanejšia hra v období vychádzania AAA titulov, ako napríklad Zaklínač 3, je sakramentský úspech. Čo teda simulátor farmárčenia v roku 2015 ponúka? Pod'me sa na to pozriet'.

Po prvom zapnutí a vhupnutí do hry, vás hned' ohromí (alebo ochromí?) grafické spracovanie, ktoré by ste TOP 2 najpredávanejšej hre nepriradili ani v zlom vtipe. Je mi jasné že grafika nie je všetko, no grafikou to ani nekončí. Musím ešte podotknút', že grafické spracovanie Farming Simulátora je dokonca označované ako masívny skok od jeho predchodcov. Wau. Ak aspoň čiastočne sledujete hernú scénu, určite ste niekde narazili na jedno z videí, ktorými sa Farming Simulátor séria predstavila. Glitche a bugy spojené z fušerskou fyzikou v hre, sú totiž snád' najzábavnejšou zložkou celej hry a to až do takej miery, že si nie som istý či ich mám pridat' do plusov, alebo mínusov. Jediný možný dôvod, prečo si dokážem predstavit', že niekto túto hru hrá je, že hra z vašej strany nevyžaduje absolútne žiadnu snahu, skill či taktiku, iba more a more hodín nekonečného otáčania vášho niekol'kotonového tátoša, za čo sa vám dostane aspoň maličkého zadost'učinenia v podobe zárobku. Takéhoto zárobku nekonečných hodín ale budete potrebovat' podstatne viac, ak si chcete kúpit' v podstate hocičo. Aj najzákladnejší upgrade, vás totiž bude stát' hodiny a hodiny farmárčenia a pravdepodobne aj nejakú tu stratu IQ pri jeho plnení.

Keby boli tieto hodiny a hodiny tupého farmárčenia aspoň doplnené nejakým prepracovanejším ekonomických alebo obchodným systémom. Ale nie. Ak je toto simulátor farmárskeho života, úprimne sa začínam bát' či som si pomýlil planétu, na ktorej žijem.

Snád' jediná vec, ktorá sa dá na hre pochválit', je celkom pekné a detailné spracovanie samotných obrábacích a iných strojov, traktorov a d'alších mechanizmov, ktorých by ale naopak mohlo byt' trošku viac a rozmanitejších druhov. Ako vel'kú novinku predstavili autori v tomto novom pokračovaní okrem klasického obrábania zeme aj dobytok, no k tomu sa ani radšej nebudem vyjadrovat'. Ak by vás NÁHODOU (ale len čistou náhodou) prestavil bavit' singleplayer, pri ktorom ste práve presedeli asi tak 5646843346 hodín otáčaním kombajnu dookola, aby ste si kúpili upgrade na pluh, ponúka hra aj multiplayer! Tu môžete ukázat' svoje skutočné zručnosti držania páčky dopredu aj spolu so svojím spoluhráčom, ktorý to má rovnako "t'ažké"! Musí ju tiež držat' dopredu! Dokonca môžete svojho kamoša zamestnat' ako svojho otroka a ten vám bude obrábat' namiesto svojho, aj vaše pole! Kol'ko št'astia!

K tomu všetkému pridajte asi jedno z najhoršie prepracovaných ovládaní, aké som kedy v živote videl a dostanete skvelý recept na samovraždu alebo minimálne na lístok na psychiatriu. Ak chcete napríklad svoju postavu z pohl'adu prvej osoby otočit' okolo vlastnej osi, potrvá vám to asi tak 6 sekúnd. Pohybovanie sa na pešo a celkové ovládanie je katastrofálne a ako bonus, si senzitivitu ani nič d'alšie neviete zmenit'.

Pod'me si to teda zhrnút'. More bugov, žiadna fyzika, katastrofálne ovládanie, podpriemerná grafika, jazdenie kombajnom dookola niekol'ko hodín pre minimálny zmysel. Nenachádzam dôvod, prečo sa niekto až takto vel'mi nemá rád a dovolí sám sebe túto hru hrat' a ešte k tomu za ňu dat' 50 euro! Prečo, pýtam sa. Prečo?!?!

Richard Mako

Súťaž s portálom

gamesite.sk
VÁŠ HERNÝ SVET



1. cena - PC Euro Truck Simulator 2 + DLC Škandinávia
2. cena - PC Euro Truck Simulator 2 + DLC Škandinávia
3. cena - PC Euro Truck Simulator 2 + DLC Škandinávia
4. cena - PC Euro Truck Simulator 2 + DLC Škandinávia
5. cena - PC Euro Truck Simulator 2 + DLC Škandinávia

COMGAD®

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Magicka 2

STO SPÔSOBOV, AKO OMYLOM ZABIŤ KAMOŠA



Pred štyrmi rokmi vydalo štúdio Arrowhead vel'mi inovatívnu a zaujímavú kooperačnú hru s názvom Magicka. Tento titul zožal vel'ký úspech, pretože ponúkol l'udom mechaniky, ktoré sme v hrách dlho nevideli. Jednou z nich bola možnosť zabíjať svojich kamarátov či už naschvál, alebo omylom, no ak ste jednotku hrali, určite budete súhlasiť, že to bolo ťažko rozoznať.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: co-op adventúra
Výrobca: Pieces Interactive
Zapožičal: Paradox Interactive

PLUSY A MÍNUSY:

\+ co-op
\+ znovuhratel'nosť
\+ vtipný príbeh

\- singleplayer
\- problémy so servermi

HODNOTENIE:

★★★★☆

Kooperačných hier vel'a nemáme, čo je zvláštne, lebo práve co-op bol vel'kou výhodou vlastnenia konzoly. Dnes skôr vidíme množstvo funkcií ako hrať s priatel'mi online, čo je škoda. Našťastie ešte existuje zopár štúdií, ktoré nám ponúkajú hry, ktoré si môžeme zahrať spolu s priatel'mi na jednej obrazovke. A hoci druhú časť Magicky malo pod palcom iné štúdio (Pieces Interactive), drží sa tejto filozofie.

Prvou vel'kou zmenou, ktorú si všimnete, je možnosť hrať titul na ovládači. Druhá časť vychádza aj na PS4 (palec hore), takže sa tvorcovia museli popasovať s vel'mi zvláštnym ovládaním a premietnuť ho do gamepadu. Hoci má ovládanie svoje muchy, musím povedať, že to autori zvládli a osobne som preferoval hru na ňom (Xbox ovládač na PC).

Základ celého titulu spočíva v tom, že mixujete osem rôznych elementov do množstva kombinácií, ktoré vám vytvárajú jednorazové kúzla. Týchto elementov môžete naraz zmiešať až 5 a ked' to vynásobíte možnost'ou kúzlo vystrelit', použit' na seba, na zbraň, či okolo seba, máte k dispozícii obrovské množstvo kombinácií. Zaujímavé je, že hoci by ste očakávali, že hra bude príliš komplexná a odradí tým hráča, nie je tomu tak. Túto obrovskú priepast' totiž zapĺňa intuitívne kombinovanie a kooperačný element. Vd'aka tomu, že hráte s vašimi priatel'mi, každé nepodarené kúzlo a každý experiment bude vytvárať pobavenie či už z nechceného zabitia spoluhráča, alebo objavenia nového kúzla.

Hra si zakladá aj na „príbehu", ktorý si robí srandu z popkultúry a minimálne sa na rôznych vtipoch aspoň pousmejete. Opät' sa stretávate s Vladom, upírom, ktorý vás neustále presviedča, že upírom nie je (dokonca aj pri načítaní obrazovky). Ten vás vyšle na približne päť'hodinové dobrodružstvo, ktoré strieda niekol'ko lokalít, hoci nie v takej variácii, ako tomu bolo v jednotke. Hra si zakladá na schovávaní rôznych hádaniek priamo v príbehovke, takže



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



na odomknutie všetkých vecí si hru prejdete aj niekol'kokrát.

Mechaník znovuhratel'nost'i je v Magicke 2 naozaj mnoho. Svoje dobrodružstvá môžete okorenit' novými zbraňami a róbami alebo zvýšit' životy, rýchlost' a iné štatistiky vašich nepriatel'ov.

Sranda je, že všetky veci na zmenu hratel'nosti musíte najprv odomknút'. Titul obsahuje aj arény, kde s priatel'mi môžete bojovat' proti vlnám nepriatel'ov a opät' odomknút' d'alšie veci.

Po grafickej stránke je hra oproti prvej časti o dost' krajšia, aj ked' sa to na prvý pohl'ad nemusí zdat'. Grafický štýl ostal nezmenený, no kvalita textúr, rôzne efekty kúziel a fyzika sa výrazne zlepšili. Opomenút' netreba ani balance, ktorý je určite vyváženejší, ako v jednotke a podporuje tak striedanie kúziel, ked'že žiadna kombinácia už nie je „OP". Negatívom, s ktorým som sa našt'astie osobne nestretol, je nestabilita serverov a mnohým hráčom sa stáva, že sa nemôžu na servery Paradoxu napojit' (PC verzia).

Magicka 2 síce neponúka množstvo inovácií hratel'nosti, no udržiava si všetko, čo sme mali radi na jednotke. Chaos, zábava a napätie sú ikonické pre sériu, pokial' hráte s viacerými hráčmi. Avšak len čo skúsite hru hrat' sami, mení sa na frustrujúce monštrum. Preto hru odporúčam len v prípade, že máte priatel'ov, s ktorými ju budete hrávat'. Predsa len, Magicka 2 t'aží z kooperatívneho hrania, preto by bola škoda, keby ste to nevyužili.

Verdikt

Magicka 2 je kooperačná akčná adventúra, ikonická stovkami kombinácií kúziel, vel'mi zábavným kooperačným módom a vtipným svetom. Pokial' hl'adáte niečo, čo si zahráte s priatel'mi, Magicka 2 určite nesklame.

Tomáš Kleinmann





Fossil Fighters: Frontier



NIE PRÍLIŠ ZÁŽIVNÁ PRECHÁDZKA MINULOSŤOU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: RPG
Výrobca: Red Entertainment, Spike Chunsoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý námet
+ upgrade vozidiel a vivosaurov
+ vyše 80 vivosaurov na získanie

- fádny príbeh a postavy
- rozporuplné súboje
- len priemerná grafika

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Ako mladý capart som dlhý čas túžil byť paleontológom, vykopávať kosti a spoznávať niekoľko desiatok miliónov rokov vzdialenú minulosť.

Dinosaury ma bavia dodnes, síce nie až tak ako vtedy, ale aj tak to stačilo na to, aby sa moje city rozochveli ako hlasivky neskúseného speváka pred veľkým publikom, keď sa mi do rúk dostalo toto RPG zamerané na vykopávanie dinosaurov. Pýtate sa, či sa mi splnil sen? Hra je síce celkom milá, no nie, nesplnil. To určite nie.

Fossil Fighters: Frontier je klasickým príkladom poctivého JRPG so svojskými pravidlami žánru, príbehom pritiahnutým za vlasy viac ako korzet ruskej baletky a bizarnými postavami zažívajúcimi v rámci medzí slušnosti šialené situácie. Nájdete tu chrabrého hrdinu, jeho nešikovného pomocníka - dobráka, grindovanie, narastajúci stereotyp a postupom času stále viac prehlbujúcu sa nudu. Proste priemerné JRPG.

Vzhľadom na to, že je to hra špecifického žánru, ktorý si medzi svoje hlavné prvky vždy rád kládol kvalitný príbeh, je príbeh "fosílnych bojovníkov" obyčajný ako miliónty kus nájdenej skameneliny trilobita. Začínate ako mladý, nádejný adept na rolu Wardena, strážcu organizácie na udržiavanie mieru a bezpečnosti naprieč fosílnymi parkami po celom svete. Svoju kariéru začínate skúškou a po jej úspešnom zvládnutí a stávate plnohodnotným členom.

Vaše kroky riadi váš nadriadený, kapitán Stryker, ktorý rozdeľuje úlohy, poúča vás o vašich povinnostiach, pomáha riešiť nebezpečné situácie a zachraňuje vás, ak sa zamiešate do poriadnych šlamastík. Stryker bude jednoducho vašim majákom ukazujúcim správnu cestu i strážnym anjelom sprevádzajúcim vás po nej. Okrem neho budete mať pri sebe kamarátov s typickými charaktermi, ktorí na začiatku hry "spromovali" priamo s vami. Spolu sa budete zúčastňovať turnajov, trénovať vivosaurov (takto sa tu nazývajú dinosaury), navštevovať iné parky, vykopávať skameneliny, bojovať a tak ďalej. Týmto vám predstavujem prvý z veľkých neduhov. Príbeh vás v podstate ničím nezaujme či neprekvapí, neobsahuje nič veľké, proti čomu bojujete, neobsahuje žiadne zatáčky, zákruty, rýchlosť, ktorá vám nedá vydýchnuť. Proste nič. Nie je zlý, to by nemohol zvládať už len základnú výstavbu deja. Príbeh Fossil Fighters: Frontier



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



je však nijaký, nevýrazný, a to aj napriek tomu, že sú tu dinosaury, teda vivosaury, ktorých používate v boji. Sl'ubný, aj ked' dost' bizarný námet, ostáva bohužial' nevyužitý.

Hratel'nost' tkvie v jazdení po vel'kých otvorených parkoch, hl'adaní nálezísk skamenelín, bojovaní proti tam žijúcim vivosaurom a spĺňaní rôznych questov či už hlavných, alebo vedl'ajšákov. Po parku sa pohybujete vo vlastnej bugine, ktorú si môžete rôznorodo upravovat' alebo kupovat' nové, omnoho výkonnejšie. Kupovat' sa dajú aj rôzne diely, ktorými si môžete zvyšovat' štatistiky vášho auta, pre čo najlepšie využitie. Tento systém je zaujímavý a ponúka pomerne slušnú hĺbku, no poriadne sa rozbehne až neskôr, a tak ho bohužial' z dôsledku pomaly upadajúceho záujmu možno ani nestihnete ocenit'. Samotné kopanie kostí prebieha prostredníctvom, zo začiatku celkom zábavnej, minihry, v ktorej máte na spodnej obrazovke hrudu hliny s prečnievajúcimi čast'ami celkovej kosti. Oblast' si môžete preskenovat', čím sa vám poskytne náhl'ad na obrys nálezu. Následne kladivkom rozbíjate usadené hrudy a malou vŕtačkou ich jemne zbavíte zvyšných odrobiniek. Na celé vaše dielo máte len obmedzený čas a kosti neopatrným zaobchádzaním môžete poškodit', čo sa odrazí na vašom celkovom skóre a získanom množstve peňazí.

Každou nájdenou kost'ou z nového druhu, ktorých je v hre mimochodom približne 80, automaticky získate presne toho dinosaura pripraveného začat' okamžite bojovat'. Kompletizovaním jeho kostry sa mu budú zlepšovat' štatistiky a pribudnú mu nové skilly. Štatistiky sa „vivíkom" inak zlepšujú aj klasickým levelovaním. Celý systém nachádzania nových dielov kostier toho istého druhu považujem za vel'mi dobrý nápad, škoda len, že minihra sa pri kopaní časom dost' opozerá. So súbojovým systémom mám problém. Oplýva síce hĺbkou a ponúka mnoho možností, no na druhej strane je dost' neprehl'adný a celkovým štýlom nie vel'mi prít'ažlivý. Zatial' čo na hornej obrazovke vidíte samotné príšery útočiace na svojich protivníkov, na dotykovej spodnej sa zase objaví sterilná bojová plocha so šiestimi kockami tvoriacimi obdĺžnik 2x3 a na nich nevkusne zobrazené vivosaury.

Problémom je, že na obrazovke je až zbytočne vel'a údajov, ktoré ani nestihnete sledovat', pretože dinosaury útočia, vyjmúc vášho, úplne sami a to strašne rýchlo. Vel'a čísel, vel'a znakov, rôzne postoje, ovplyvňovanie elementami, budete proste úplne stratení. Každý skill, či úder stojí FP a tie máte spoločné pre celý tím. Pri tej rýchlosti si ani nestihnete uvedomit', čo útok vášho spolubojovníka spôsobí a precitnete až vtedy, ked' sa na rad dostanete vy. Ked'že sa ale FP body po každom t'ahu priebežne doplňujú, tak len vytasíte s tým najsilnejším možným úderom a celý šialený kolotoč môže začat' odznova.

Súboje sú t'ahové a jednotlivé t'ahy posudzované podl'a parametra rýchlosti. Najhoršie sú situácie, kedy váš dinosaurus pôjde na rad až ako posledný, vtedy vám nikdy neostane dostatok bodov na to, aby ste vytasili tie najsilnejšie údery. Ked'že zvyšok vášho tímu ovláda AI, niekedy budete dost' hromžit', prečo spravila to a nie niečo iné, čo by ste v tej situácii spravili vy.

Hranice priemeru neprekračuje ani technická stránka hry. Grafika a celkový vizuál je absolútne obyčajný a vd'aka neexistujúcemu antialiasingu aj dokonale zubatý. Zamrzí fakt, že dokonca aj dinosaury sú vymodelované dost' neoriginálne, bez zjavnej snahy im dodat' ale aspoň trocha života či charizmy. 3D efekt našt'astie funguje úplne bez problémov.

Z mojich viet ste sa už určite dovtípili, že hra ma príliš nenadchla. Je to pravda. Príbeh je samé klišé, súbojový systém je dost' zmätočný a hratel'nost' si žiada vel'a grindingu, čím sa hráčovi minihra pri odkrývaní vivosaurov dost' rýchlo opozerá. Na druhej strane nemôžem povedat', že Fossil Fighters: Frontier je zlá hra, to nie je, to len jej mechaniky a obsah, ktoré sú v rámci žánru len priemerné, začnú bohužial' skoro nudit'. Ked'že originálny námet tvorcovia nedokázali využit' lepšie, hre tak udel'ujem slabšie tri hviezdy.

Maroš Goč



Splatoon

THIRD PERSON STRIEĽAČKA SO SUPER ORIGINÁLNYM KONCEPTOM

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ originálny koncept
+ pre všetky vekové kategórie
+ jednoduché, ale nie plytké

- zatial' málo máp a módov
- nemožnost' komunikovat' s týmom



HODNOTENIE:

★★★★☆

"Be a kid, be a squid!", teda v preklade "Bud' deckom a chobotnicou!" tak znie hlavné motto najnovšej third person striel'ačky na Nintendo WiiU. Striel'ačka na WiiU – to vám musí rezonovat' v hlave, pretože to nie je žáner, ktorým by WiiU-čko ohurovalo. Nejde však o klasickú striel'ačku, pretože vašich protivníkov nebudete likvidovat' v tradičnom zmysle.

V trojminútovom kole budete musiet' s vaším tímom vymal'ovat' čo najväčšiu časť arény a vaši nepriatelia sa budú snažit' o to isté. Inými slovami, vašou muníciou bude farbivo. Vrát'me sa však k chobotniciam, pretože tie sú akousi ikonou celého Splatoon. Byt' chobotnicou znamená byt' totižto cool. A vy, ako nováčik, chcete byt' cool! Takže zdvihnete svoj Splashooter a hurá do vojny o teritórium... teda mal'ovky.

Boje v Splatoon arénach majú isté neodolatel'né čaro. Aj napriek tomu, že ide o striel'ačku, nie je to násilná hra. Časovač vám odráta 3, 2, 1 a všetci sa rozbehnú dopredu a držiac spúšt' mal'ujú všetky steny, chodníky a vlastne všetko, čo majú na dostrel a hlavne na čo im stačí farbivo. Skôr či neskôr sa však stretnete s vojakmi z druhého gangu a vtedy začne pravá prestrelka, pretože stačí zásah pár ranami a vy sa vrátite na váš počiatočný spawn point, čím stratíte svoju pozíciu a oslabíte svoj tím, ktorý bojuje v prvej línii. Úspech preto spočíva v mal'ovaní mapy a zároveň likvidovaní vašich protivníkov.

Byt' chobotnicou je cool, ale vy sa na squida môžete aj reálne premenit'. Ak totiž stojíte na uzemní svojej farby, v priebehu sekundy sa môžete premenit' na chobotnicu, ktorá sa dokáže ponorit' a plavit' po vašej, nie však súperovej, farbe. To využijete, ked' sa budete potrebovat' skryt' z dohl'adu vašich nepriatel'ov, rýchlo a nepozorovane sa pohybovat'



po mape alebo proste uniknút' nepriatel'ovi, ktorý sa vás snaží zasiahnut'. Okrem toho sa vám v squidovej forme aj doplní zásobník s farbou ako aj všetky granáty, a teda správne načasovanie kedy a kde sa premenit' na squida je dôležité taktické rozhodnutie, ktoré vám môže zachránit' život. Samozrejme, pokial' má nepriatel' tušenie, že sa k nemu plavíte, môže jednoducho prestriekat' farbu na zemi a vy sa nielenže automaticky vynoríte, ale váš pohyb bude spomalený a budete predstavovat' pre nepriatel'a jednoduchý terč.



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



Na konci hry vyhrá tím, ktorý pokryl väčšinu arény svojou farbou. Výber správnej zbrane a výstroje je preto dôležitý. Zo začiatku budete vybavený základným splashooterom, jednoduchým samopalom, ktorý páli salvy farbiva. Čím viac však budete hrat' online, tým budete nadobúdat' skúsenosti a nové levely, ktoré vám otvoria nové možnosti a vy tak budete môct' vymenit' splashooter za omnoho sofistikovanejšie zbrane.

Napríklad si budete môct' kúpit' snajperku, ktorá síce nebude slúžit' na drastické mal'ovanie arény, za to si však môžete vyberat' a odstrel'ovat' svoje obete pekne z dial'ky. Našou obl'úbenou zbraňou bol však tzv. splatroller, rolka, ktorú tlačíte pred sebou a zafarbíte územie ktoré prebehnete, zároveň je však užitočná na boj z blízka, aby ste svojich sokov zrolovali. Možnosti sa vám budú otvárat' každým levelom a môžete si zvolit' ten, ktorý vám najviac vyhovuje. K tomu si môžete dokúpit' rôzne prvky výbavy, ktoré vám budú vylepšovat' vaše jednotlivé schopnosti. Práve táto možnost' kustomizácie môže byt' lákadlom pre mnohých hráčov. Rôzne čapice, tričká či tenisky neslúžia len na vylepšeniu imidžu, ale slúžia aj na vylepšenie jednotlivých schopností.

Úspech vo Splatoon si priam pýta tímového ducha, bohužial' Splatoon k tomu neposkytuje základný predpoklad, a to možnost' komunikovat' so svojím tímom. Zloženie tímu je vždy náhodné, čiže sa pokojne môže stat', že v tímu budú pobehovat' štyria snajperi. Celkovo je tímová atmosféra väčšinou vel'mi nepatrná a hráči si väčšinou idú po svojich, ale ironicky práve to často krát stačí k ví't'azstvu. Splatoon vo všeobecnosti pôsobí ako hra, ktorú môže hocikto zapnút' a od prvých momentov sa hrdo môže vrhnút' do online hrania. Vo svojej podstate ide o jednoduchú hru, ktorá vám až postupne otvára možnosti kustomizácie, a vtedy už budete mat' tušenie, ktorým smerom sa budete chciet' vydat'. Splatoon je primárne multiplayer a hoci má v sebe aj single player, ten je tak nevýrazný, že ho ani netreba nejako extra spomínat' a skôr slúži ako tutorial na vycibrenie vašich schopností, ktoré budete využívat' v multiplayeri. Využit' však budete môct' špeciálne Splatoon Amiibos, s ktorými budete v single playeri prechádzat' rôzne výzvy. Čo sa multiplayera týka, je v ňom momentálne iba pät' máp a jeden mód, Nintendo však do budúcnosti sl'úbilo viacej máp, módov či zbraní cez DLC-čka.

Splatoon je zábavná third person striel'ačka, ktorá prišla s úplne novým a originálnym konceptom. Mal'ovanie arény a striel'anie po nepriatel'och vyžaduje úplne iné taktické zmýšl'anie, než na aké sme boli doteraz zvyknutí. Nemožnost' komunikovania s ostatnými hráčmi, malé množstvo máp a jeden mód sa môže niekomu rýchlo zunovat', no na oplátku máme celkom širokú škálu pri kustomizácii vašej postavy ako aj zbraní, aby ste si mohli vybrat' štýl hrania ktorý vám sadne. Splatoon je príjemná striel'ačka, ktorá je pre tých, ktorí si chcú oddýchnut', ale aj pre náročnejších, ktorí chcú hrat' v rankovaných hrách. A vôbec, ide o prvú striel'ačku od Nintenda! Ak Vás tento koncept čo len troška zaujal, nemusíte nad kúpou vel'mi rozmýšl'at'.

Adam Zelenay



The Incredible Adventures of Van Helsing III

ZAKONČENIE TRILÓGIE ŠTÝLOM SKOPÍROVAŤ A PRILEPIŤ



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčné RPG
Výrobca: Neocore Games
Zapožičal: Neocore Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ fajn ukončenie série
+ cena

- never Ending mode
- bugy
- absolútne nič nové
- osekané mechaniky
- nový skill systém a postavy



HODNOTENIE:

★★★☆☆

Ohlásenie vydania posledného dielu trilógie o lovcovi Van Helsingovi prišlo ako blesk z jasného neba a pomerne skoro po dvojke. Po odohraní hry sa ale ani nie je čomu divit', hráte v podstate rovnakú hru.

Ked' po prvý raz vyšli Dobrodružstvá Van Helsinga ešte v roku 2013, hráči a fanúšikovia akčných RPG sa radovali, že je konečne na trhu niečo nové a čerstvé. Dnes tu máme rok 2015 s tretím a zároveň posledným dielom, no o nejakej čerstvosti sa nemôžeme ani bavit'. Zvládnut' vydat' úplne novú značku, jej tri diely a do dvoch rokov ju aj uzavriet', si musí vyžadovat' vel'a snahy. Alebo aj nie.

V poslednom diele začíname presne tam, kde sme v dvojke skončili. Na horizonte Borgovie sa črtá nový zlosyn, ktorého ste v dvojke vypustili a pomohli mu dostať sa k moci. Teraz je len na vás a vašej, tak trochu nasilu lojálnej spoločníčke Katharine, aby ste ten neporiadok upratali. Tu sa črtá prvý problém. V poslednom pokračovaní vlastne tak úplne nehráte za Van Helsinga, ale za jednu zo šiestich dostupných postáv, z ktorých sú dve nové, no všetky nesú jeho hlas. Ani jedna z nich ale nie je klasický a všetkými obl'úbený Van Helsing, ako ho poznáme s predošlých dielov.

S tým sú, samozrejme, spojené aj zmeny v systéme skillov, ktoré sa namiesto rozmanitého skill tree pôvodného Van Helsinga zmenili skôr na krík, kde každá postava môže od začiatku využívat' v podstate všetky skilly, ktoré pre každú postavu spočítame na prstoch dvoch rúk. A to už preháňam. Od rozmanitosti vytvárania si vlastných postáv sme sa tak dostali ku genericky preddefinovaným profesiám, pri ktorých aj tak budete dookola využívat' 3 – 4 skilly. Starý dobrý Van Helsing s mečom a pištol'ami, poprípade puškou, je fuč. Nahradený je nudnými postavami, spamujúcimi dookola tie isté tlačidlá.

Dobrou správou aspoň je, že posledný diel prináša pre fanúšikov série celkom fajn uzavretie. Aj ked' vám odohranie hry nezaberie vel'a času a je kratšie ako ktorýkol'vek predošlý diel, atmosféra sveta a celkový pocit z hrania je rovnako fajn, ako sme pri Van Helsingových dobrodružstvách zvyknutí, a to aj pre pokročilých hráčov. Odporúčame však hru hrat' aspoň na Hard stupni náročnosti. Normal a nižšie stupne neprinášajú z



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



hry naozaj žiadny zážitok. Približne po šiestich hodinách hrania sa dosekáte cez hordy nepriatel'ov až na koniec. Tu si uvedomíte, že ste v podstate hrali väčšie DLC k predošlým dielom, ktoré osekalo ešte aj tú trochu dobrého z combat systému pôvodných dielov, a nahradilo Van Helsinga nudnými postavami a zrušilo tak najzábavnejšie módy.

Okrem osekaného súbojového systému prešla hra, bohužial', viacerými zmenami, avšak k horšiemu. Neviete si už do boja privolat' Chiméru, Tower Defence časť hry môže byt' úplne vynechaná zaslaním



NPC, maximálny level bol o polovicu skresaný, a vývojári dokonca odobrali Never Ending Mode. Jediný dobrý mód hry sa odomyká na 27. leveli, ked' ste už dávno za vodou a hra tak stráca akúkol'vek možnost' a zmysel znovuhratel'nosti. Coop a multiplayer sú, samozrejme, stále prítomné, no je skôr zázrak, ked' sa na vás niekto napojí a nájst' partnera v PvP móde je skoro nemožné, nehovoriac o tom, že hra na to vôbec nie je vhodná, ked'že 90 percent skillov je navrhovaných na masové zabíjanie monštier v singleplayeri.

K tomuto všetkému pridajte úplne rovnaké textúry, prostredia a absolútne nezmenené mechaniky a rozhranie, nie práve výnimočné bugy, absolútne žiadne technické zlepšenie a dostanete hru, ktorej jedinými pozitívami sú už dobre zaužívaný svet a celkom dobré ukončenie príbehu trilógie.

Verdikt

Posledný diel Van Helsinga je skôr rozšírením za účelom ukončenia série ako samotnou hrou. Pre hráčov ktorí boli fanúšikovia série, je to ako-tak opodstatnená kúpa na niekol'ko hodín hrania za celkom solídnu cenu, no neexistuje logický dôvod, aby si hru kupoval nejaký nový hráč, ktorý by bol akurát ukrátený o mnoho chýbajúcich mechaník z predošlých dielov a vsadený do dávno rozbehnutého sveta, ktorý sa so začiatočníkmi vel'mi nemazná.

Richard Mako



Hatred

ČIERNOBIELA NUDA



Pôvodne som chcel pojat' recenziu na Hatred ako filozofické dielo plné obskúrnych odkazov na literatúru, ako psychologický portrét človeka na hrane, ktorý už nevládal zniest' svoj osud a rozhodol sa rozohrat' svoj smrtel'ný koncert skazy. Netešil som sa len na to, ako vykreslím portrét toho šialenca s dredmi ja, ale hlavne na to, ako jeho charakteristiku a definitívny zlom v jeho povahe vysvetlia tvorcovia. No opona padla, bublina spl'asla, herci ostali stát' ako drevení. Tak si v duchu šomrem, že som sa teda nechal trailermi riadne napálit'!

Situáciu by som opísal asi takto. Určite aj vy poznáte tie chvíle, ked' vidíte nadupané video na nejaký film, ktoré vás naláka na kúpu lístka do kina, no počas celého snímku sa nestretnete s ničím iným než s tým, čo ste videli vo videu, a tak z toho kina vychádzate riadne sklamaní a znechutení? Tak presne takýto je Hatred. Vel'ké sklamanie. Aspoň pre mňa osobne.

Počas prezentačnej kampani som mal pocit, že v Hatred pôjde o niečo viac než len o to, kol'ko l'udí máte za úroveň vystriel'at'. Nehovoril som to síce nahlas, no v kútiku duše som si prial, aby hra poukazovala na akúsi možnost' degradácie l'udskej osobnosti až na úplné dno, kde by sa vyformovala ako bezcitná nel'útostná beštia. Nič z toho som v hre nakoniec nenašiel. Tvorcovia hry, zdá sa, pojali námet prostoduchšie a priamočiarejšie, čo je vel'ká škoda. Je to predsa striel'ačka, hovoríte si, v nich nikdy nešlo o hlbokú filozofiu. Nie, skutočne nešlo, no autori, bohužial', zlyhávajú aj v ostatných prvkoch, oni vlastne zlyhávajú prakticky vo všetkom. Hatred je zlá hra.

Najväčšiu kontroverziu vzbudilo striel'anie do nevinných civilistov. Pohl'ad na prosiace, po chrbtoch sa plaziace obete, ktoré sa z posledných síl snažia uniknút' smrti, aj ked' vedia, že sa im to nikdy nepodarí, bol skutočne odpudzujúci, pretože v traileroch tie postavy vyzerali a pôsobili ako skutoční l'udia, skutočné obete šialenca, ktorý si ich triumfálne pristúpil t'ažkou čiernou kanadou a vystrelil dávku olova do ich vystrašenej tváre. Aká je však realita? Vec sa má totiž tak, že postavy v hre pôsobia vd'aka svojej neexistujúcej AI ako retardovaní panáci, ktorí si už len kvôli svojej nesvojprávnosti zaslúžia nožom do oka. Ľúto



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: izometrický bitúnok
Výrobca: Destructive Creations
Zapožičal: Destr.Creat.

PLUSY A MÍNUSY:

+ krutá atmosféra
+ na vel'mi krátke posedenia vie zabavit'
+ pozoruhodná fyzika a vhodný grafický štýl
- žiaden hlbší presah
- len priemerná akcia
- Crusader je otravný
- nudná a stereotypná herná náplň
- hrôzostrašný jazdný model
- slabá AI obetí
- nevýrazný soundtrack

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

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



vám ich rozhodne nebude. Efekt, na ktorom stála celá marketingová kampaň, vlastne pri samotnom hraní vyšumí do prázdna. Postavy – obete sa vôbec nechovajú tak, ako by sa v takej situácii chovat' mali. Nabiehajú vám do mušky, niekedy si vás ani nevšímajú, bežia vám oproti aj napriek tomu, že vidia váš nemilosrdný džihád. Celá reálnost' momentu, ked' sa chystáte popravit' napríklad otca troch detí či matku starajúcich sa o svojich nevládnych rodičov, tak dostáva poriadne na frak a hre preto neuveríte ani piad'.

Hrôzostrašne vyzerajúce kill camy, ktoré strašili z videí všetkých l'udomilov a humanistov, sa vám rýchlo opozerajú, pretože na nich budete nútení pozerat' každú sekundu. Takéto detailné zábery na vraždy sa aktivujú v momente popravy a na to, aby sa vám životy doplňovali, musíte l'udí popravit'. Vzhl'adom na to, že sa vám ukazovatel' života dost' rýchlo míňa, budete popravovat' vel'mi často, a to bude mat' za následok stále d'alší a d'alší killcam, a tak to celé vyústi až do vašej neželanej frustrácie. Niečo mi vraví, že tie zábery popráv nemali pôsobit' na hráča takto.

To isté by som mohol povedat' o hlavnej postave, ktorá bola pomenovaná jednoducho, Crusader. Vysoký, do čierneho kabáta odetý muž neurčitej rasy, ktorého neoholenú tvár prekrývajú dlhé, husté dredy, je proste jedným slovom hlupák, rozmaznaný, vyšinutý hlupák. Vel'mi som si prial, aby bolo jeho vyčíňanie vysvetlené či už flashbackmi alebo nejakými vnútornými rozbrojmi v podobe monológov. Nie, nie a ešte raz nie. Neviem si pomôct', ale na vytvorenie osobnosti Crusadera si tvorcovia asi dali za úlohu naštudovat' nejaké to nemecké péčko, pretože inak si jeho plochost' vysvetlit' neviem. K tomu všetkému pôsobí so svojimi patetickými, dookola sa opakujúcimi hláškami ako decko, ktorému vzali lízanku. Keby aspoň samotná akcia za niečo stála, no tá je až zúfalo priemerná. Niežeby bola až taká zlá, dokáže totiž za nejakú tú minútku zabavit', no ked'že v drvivej väčšine striel'ate len po postavách s takmer neexistujúcou AI, tak to zábave vel'mi nepridá. Problém je, že hra sa snaží byt' realistická, a tak tu nenájdete žiadne power-upy, žiadne špeciálne zbrane, žiadnych zaujímavých nepriatel'ov. Máte k dispozícii len nejakú tú pištol', samopal, brokovnicu či granáty. Občas sa pritrafí plameňomet či na konci hry obrnený transportér, no to hru zachránit' nedokáže.

Hra ponúka niekol'ko levelov, ktoré sú všetky pekne otvorené a pomerne rozsiahle, čo je určite pozitívum. Za klad ale určite nemôžem považovat' hernú náplň, ktorá tkvie len v zabití určitého počtu l'udí v oblasti, respektíve vyzabíjaní určitých oblastí ako diskotéka, obchodný dom či policajná stanica. Vel'mi fádna hratel'nost'. To všetko zabíja úplne otrasný jazdný model, ktorý by prehral aj v porovnaní s jazdením v takom GTA 2. Hatred ponúka možnost' nasadnút' do policajného auta, no po prvom vyskúšaní sa k nemu len t'ažko niekedy vrátite.

Najzábavnejším prvkom hry je jej fyzika. Nie je síce najreálnejšia, ale deštrukcia všetkého možného je spravená vel'mi dobre. Vel'mi vel'a vecí sa dá zničit', autá vybuchujú, steny sa rúcajú, no proste radost' pozerat'. Rovnako musím pochválit' pochmúrny čiernobiely štýl prerušovaný občasnou červenou, ktorým sa hre zdarne darí vykreslit' hutnú atmosféru. Prekvapivo slabý a nevýrazný je soundtrack, ktorý mal na starosti Adam Skorupa, skladatel' prvých dvoch Zaklínačov. Neponúka nič zaujímavé, nič, čo by sa vám vrylo pod kožu, nič, čo by definitívne charakterizovalo hru.

Hra Hatred ma sklamala úplne po všetkých stránkach. Mal som predstavu a očakávania, no tie ostali nesplnené. Ked' som sa na hru pozrel triezvymi očami, zistil som, že za vel'a nestojí ani to, čo v skutočnosti ponúka. Je to nudná a bezvýznamná jednohubka pre pubert'ákov, ktorí budú vlastne jediní schopní v nej niečo nájst', niečo plytké, o čom budú tvrdit', že je strašne cool. Lenže cool to v žiadnom prípade nie je. Tak ako Crusader na začiatku svojej krvavej púte hovorí „My name is not important...", tak ja na konci svojej recenzie píšem „This game is not important...!"

Maroš Goč



Technobabylon

INTELIGENTNÝ KYBERPUNKOVÝ THRILLER



Píše sa rok 2087 a o meste Newton by ste mohli povedať, že je typickým príkladom dystopického sveta. Do nebies sa týčia vysoké, neónmi ožiarené mrakodrapy zosobňujúce moc a silu korporátnych spoločností, rozdiely medzi jednotlivými kultúrnymi vrstvami sa stále viac a viac prehlbujú a samotní ľudia frustrovaní z neustále sa objavujúcich nových problémov hľadajú útočisko v Trance, virtuálnom svete pripomínajúcom náš internet len s tým rozdielom, že sa v tom svete prostredníctvom vymyslenej identity aj sami ocitnete.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: point-and-click adventúra
Výrobca: Technocrat Gam.
Zapožičal: Wadjet Eye G.

PLUSY A MÍNUSY:

+ inteligentná hratel'nost'
+ výborne gradujúci zaujímavý príbeh
+ parádna atmosféra dystopickej spoločnosti
+ sympatické postavy
+ znamenitý soundtrack
+ slušná dĺžka
- menšie výhrady k hratel'nosti
- dabing znie niekedy nútene
- drobné technické problémy

HODNOTENIE:

★★★★☆

Vysoko nad všetkými stojí Central, umelá inteligencia riadiaca celý verejný sektor, pod ktorý spadajú aj bezpečnostné jednotky CEL. Práve ich dvaja členovia, agenti Charlie Regis a Max Laová, vyšetrujú záhadnú sériu vrážd, ktoré má na svedomí zločinec s pseudonymom Mindjacker. Jeho motív nie je známy, no spôsob, akým sa zbavuje svojich obetí, už je. Mindjacker sa napája na nervové vedenia zdanlivo obyčajných ľudí, ukradne ich znalosti a zanechá ich mŕtvych.

Na druhej strane barikády stojí Letha, osamelá hackerka a zároveň závisláčka na Trance, ktorá v ňom dokáže presedieť celé dni. Reálny život ju nudí, je pre ňu fádny a jedine v Trance nachádza podstatu svojho bytia, kamošov i celkom nových ľudí, s ktorými sa veľmi rada zoznamuje. Práve s ňou, ponorenou do elektronického sveta, sa stretnete v Technobabylone ako s prvou hratel'nou postavou. Jej „sedenie" ale náhle preruší výpadok prúdu a ocitá sa späť v realite. To, samozrejme, nemôže nechať len tak, nikto ju predsa nemôže obmedzovať v internete, a tak sa rozhodne zájsť za správcom. Chyba lávky, niekto ju v byte vymkol. Prvá úloha, dostať sa preč z bytu, je zároveň aj ukážkovým príkladom, ako má vyzerať inteligentná hratel'nosť adventúry. Zabudnite na nelogické kombinovanie hlúpostí, aby ste dostali blbosť, ktorá by vám nikdy ani nenapadla, v Technobabylone sa totiž kladie veľký dôraz na skutočný dôvtip, nevybočujúc zároveň z medzí logiky. V hre nenájdete veľa predmetov a kombinovať budete musieť len vo výnimočných prípadoch.

Za veľké plus považujem to, že aj keď sa môže niekedy zdať problém neriešiteľný, pôjde to len a len na vrub samotného hráča, pretože sa nedostatočne zoznámil s prostredím. Pod tým zoznamovaním nemyslím len prechádzanie kurzorom na každý jeden objekt na obrazovke, ale taktiež napríklad aj pozorné čítanie mailov (nezabudnite si prezerať aj prílohy) a pochopenie súvislostí. Netreba sa bát' rozmýšľať a uvažovať, tu vám totiž potupné skúšanie všetkého na všetko (takmer) nikdy nepomôže.

Gro hratel'nosti klikacích adventúr je tu, samozrejme, zachované, no otravný pixelhunting by ste tu hľadali márne. Namiesto toho vám hra ponúka celú plejádu zaujímavých herných situácií, kde nie je správne len jedno riešenie. Spomeniem napríklad porátanie sa so samovrahom, ktorý sa plánuje odpáliť v metre, či riešenie, ako sa dostať cez vyhadzovača prevádzkujúceho nelegálnu prípojku na Trance (existujú až 3 spôsoby!). Z ďalších zábavných prvkov môžem spomenúť napríklad programovanie mysle upratovačky – androida alebo čítanie si správ z novín.

Do Trance sa môžete pripojiť prakticky všade tam, kde máte signál a Wetware, čo je, jednoducho povedané, semiorganická nanohmota. Tú si Latha dokáže doma nelegálne vyrobiť aj sama, vďaka čomu má pred všetkými vždy určitý náskok (vedomosti, informácie a podobne). Trance to nie je len zábava, pretože sa prostredníctvom neho môžete napojiť do rôznych programových štruktúr, čo je, mimochodom, ciel'om mnohých riešení rôznych situácií.

Otváranie dverí, objednávanie jedla či vína z vinotéky, to všetko riadia vlastné inteligentné programy rôznych verzií s vlastnou osobnosťou a výzorom. V

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



internetovom systéme to nie sú len cudné jednotky a nuly, ale skutočné charaktery, ktoré dokážu vtipkovat', rozmýšl'at' alebo sa trebárs aj nazlostit'. Napríklad systém zabezpečujúci chod budovy, v ktorej ostala Letha vymknutá, má na starosti rytier hovoriaci starou angličtinou. Systém ovládajúci stroj na jedlo má podobu pološialenej dievčiny Cheffie s fialovými vlasmi, ktorá vel'mi rada vyspievava názov spoločnost' T.H.E. Foods. Spoznávat' a skúmat' svet tu je jednoducho vel'ká radost'. Technobabylon je fascinujúci pomaly sa rozbiehajúcim a výborne gradujúcim príbehom plným nejednoznačných indícií, ktoré ku kyberpunku jednoducho patria. Aj v takto technicky vyspelom svete sa ale nájde čas na citlivo vykreslené osobné problémy, ktoré trápia hlavné postavy. Či už je to Charlie, Max alebo Latha, každý má svoj nezamenitel'ný charakter sformovaný zážitkami z minulosti, ktoré sa začnú postupom príbehu pomaly odhal'ovat' a to až do chvíle,



kým do seba nezapadnú ako dobre namastené ozubené kolieska hodín. A to netreba zabúdat' ani na Mindjackera, ktorý slúži ako spojka medzi jednotlivými osudmi.

Je vlastne niečo, čo mi na hre vadilo? Nuž, áno, nie je toho vel'a, ale nájde sa. Okrem technických problémov ako preskakovanie dialógov pri povolenej komunite služby Steam, za čo môže podl'a slov tvorcov engine hry, mi vadila až prílišná priamočiarost', ktorú ma na svedomí fakt, že v drvivej väčšine si predmety do d'alšej scény nedonesiete. Všetko máte vždy ako keby po ruke. Taktiež ma mrzí, že aj napriek slušnej dĺžke čítajúcej vyše 10 hodín tvorcovia toho z mesta Newton vel'mi vel'a neukázali a len recyklovali lokality. Nie vel'mi dobre je na tom aj dabing, ktorý je väčšinou plochý a pôsobí tak, ako keby sa hercom do práce vel'mi nechcelo. Všimol som si, že športové správy v novinách obsahujú bug. Nielenže sa stav zápasu, pri ktorom je poznámka „Match in progress", nezmení, ani keby ste na danom mieste stáli celý rok, rovnaké zápasy s rovnakým výsledkom a rovnakou poznámkou sa dokonca opakujú, a to aj ked' v hre prešli celé dva dni. Nie je to síce nič, čo by kazilo hratel'nost', no pocit zo skutočného sveta sa tak výrazne oslabuje.

Pixelová grafika a point-and-click žáner skrátka patria k sebe. Možno je to nostalgiou, možno tým, že v takomto vizuálnom štýle sa lepšie skryjú predmety, dôležitý je vždy celkový dojem. Je možné o hre povedat', že vyzerá skvele, aj ked' neobsahuje ani jedno percento grafických kvalít tretieho Zaklínača? Ja si myslím, že áno, a Technobabylon je toho priamym dôkazom. Dokáže nádherne nabudit' atmosféru, vykreslit' špinavé miesta ulíc i sterilne pôsobiace stredisko bezpečnostných jednotiek CEL. Nie som vel'kým zástancom pixelartu, no priznávam, že tento žáner je jediný, pri ktorom mi vel'ké viditel'né pixely vôbec nevadia.

Rovnako sa podarila aj hudobná kulisa, ktorá vytvára vhodne zádumčivú náladu. Niekedy temnú atmosféru dotvárajú vážne tóny orchestra, inokedy sa vzduchom nabitým elektronickým smogom šíria pokojné tóny piana. Každý hudobný prvok tu má svoj zmysel a miesto a aj ked' sa mi soundtrack viac ako len páči, nemôžem nechat' nepovšimnutý fakt, že sa skladatel' vo viacerých prípadoch pravdepodobne nechal až nezdravo inšpirovat' titulom Deus Ex.

Technobabylon je d'alší z dôkazov, že v štúdiu Wajdet Eyes majú na kvalitné hry proste dobrý ňuch. Nie, oni túto hru nevymysleli (má totiž pôvod vo vol'ne šíritel'nej trojdielnej adventúre s rovnomenným názvom), no sami jej dodali tol'ko svojho špecifického feelingu, že je proste skutočne t'ažké sa do nej nezamilovat'. Dávam si ale zároveň otázku, prečo by sa jej kúzlu vlastne niekto bránil? Ak máte radi tento klasický žáner a zároveň holdujete napríklad takému Matrixu, budete ako v siedmom nebi. Čo tam po niekol'kých tých neduhoch, tie sa oproti kvalitnému zvyšku strácajú ako signál Trance z pomaly vysychajúceho Wetwareu.

Maroš Goč

Ultra Street Fighter IV

DEFINITIVE EDÍCIA, KTORÁ SA DEFINITÍVNE NEPODARILA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Bojovka
Výrobca: Other Ocean
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ kopec obsahu
+ konečne d'alšia bojovka na PS4
+ cena

- nevyužitý potenciál
- bugy a glitche
- absolútne nezmenená grafika
- oneskorenie pokynov
- dost' zlý port všeobecne

HODNOTENIE:



Ultra Street Fighter IV je hra, ktorá pred šiestimi rokmi valcovala rebríčky bojových hier na old gen konzolách. Aj ked' si hra vyslúžila svoju dávku kritík ohl'adne svojich technických problémov, dokázala hráčov po pár patchoch naplno nasýtit' zábavou, hratel'nost'ou alebo hocičím iným, čo ste od hry očakávali.

Po šiestich rokoch sme sa dočkali pokračovania na novej generácii, ktorá rovno prináša tzv. definitívnu edíciu. Výkon nových konzol, všetok predošlý obsah, Full HD rozlíšenie, to znie naozaj skvele. Bohužial', až príliš skvele.

Teoretické podklady sa však vo vel'a prípadoch nezlučujú s praxou. A ak by sme mali spomenút' učebnicový príklad, Ultra Street Fighter je ako stvorený. Dokonca aj samotná spoločnost' Capcom si nad celým portom umyla ruky a nechala PS4 port výhradne na Sony, no a v podstate na neznámom štúdiu Other Ocean. Ak ste o nich v živote nepočuli, nemusíte si z toho nič robit'. Nemali ste k tomu žiaden dôvod.

Od vydania hry sa internetom začalo šírit' more videí, zobrazujúcich nechutné bugy a glitche, ktoré boli podl'a všetkého počas hrania na dennom poriadku. Chybné textúry, neviditel'né a zabugované animácie postáv a ich útokov či bizarne pokazené útoky. Začínal som sa bát', čo to, pre pána král'a, bude.

V menu vás privíta úvodná obrazovka a pre pokračovanie v hre je nutné stlačit' tlačidlo „Štart", ktoré sa však akosi na novom dualshocku 4 nenachádza. No čo už. Týmto to len začína. Už v pôvodnom diele mala hra pred tým, než bola ako-tak opatchovaná, mierne problémy s oneskoreným vstupných signálov. V praxi to znamená, že sa vaše stlačenia na ovládači prejavovali o niečo neskôr.
Čo je na tom najviac bizarné, je, že toto oneskorenie má dokonca ešte aj ovládanie a pohybovanie sa v menu ! Aj ked' je v offline – teda to, čo je v singleplayeri a v iných offline módoch celkom znesitel'né a nie až také časté, online zápasy sú vyslovene katastrofálne a prehra strieda prehru, aj ked' ste v hre dostatočne dobrí, bude viac a viac frustrujúcejšia. Postavy proste reagujú pomaly, oneskorenie je až príliš citel'né, a to je v hre ako USFIV neospravedlnitel'né. Bojovka proste musí byt' maximálne plynulá.

Aj ked' ide o PS4 port, ktorý sl'ubuje 1080p rozlíšenie, na nejaké grafické zlepšenie rovno zabudnite. Hra vyzerá úplne rovnako ako na PS3 a staré farebné palety s novým rozlíšením tomu dodávajú ešte viac na oko nepekný výsledok.

VERDIKT

Ak ste len priemerným fanúšikom USF série a dokážete prekusnút' nie práve málo technických problémov, ktorými hra disponuje, dokáže svojím obsahom zabavit'. Všetky dostupné DLC, 5 nových postáv, všetky módy, a to celé za pomerne prijatel'nú cenu – 25 dolárov dokáže priemerného hráča bojoviek a USV série uspokojit'. Ak ste ale viac hardcore a veteráni, odporúčam ostat' pri PS3 verzii, teda ak nemáte chut' pocit'ovat' prívaly nervozity nad prehranými zápasmi, ktoré viete, že neboli prehrané vašou neschopnost'ou, ale nechutným oneskorením reakcie na vaše pokyny. Aj ked' je pravda, že mnohé zo spomenutých chýb sa dajú odstránit' patchmi a updatmi, na ktorých už štúdio že vraj usilovne pracuje a niečo zo spomenutých vecí bolo počas recenzovania aj opravené, hra sa má hodnotit' v stave, v akom vyšla a nie v stave, v akom by mohla byt' po desiatich patchoch a mesiacoch čakania na ne. Je absolútne nepochopitel'né, ako štúdio môže vydat' hru v stave, v akom vydalo USVIV. Zhrňujúco, USFIV je rovnako skvelá hra, akou bola pred šiestimi rokmi, s kopou obsahu v jednej kope za rozumnú cenu, no, bohužial', vel'mi zle portnutá na aktuálnu generáciu konzol.

Richard Mako

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



K hre od nás dostanete Batman kľúčenku



cena od **30,99€** (do 6.7.2015)

GAME EXPRES

http://www.gameexpres.sk



Predobjednajte a dostanete k hre formulku

FIFA 15 teraz cena od **25,99€**



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

Kholat: Mŕtva hora



1 HORA A 2 TRAGÉDIE

1 hora, 9 mŕtvych a nespočetné množstvo teórií. Písal sa rok 1959, rok, ktorý sa zapísal do historických análov ako memento jednej z najväčších záhad 20. storočia, ak nie najväčšej, pri ktorej došlo k úmrtiu jednej celej lyžiarskej výpravy na úpätí Hory mŕtvych za doteraz neobjasnených okolností.

Pri vyšetrovaní sa zistilo, že stan, v ktorom sa turisti nachádzali, bol rozrezaný z vnútra, čo znamenalo, že pri úteku racionálne nerozmýšľali a snažili sa dostať von vo veľkom strese a možno aj strachu. To, že si cezpoľný beh počas nízkych teplôt, dosahujúcich až -30 stupňov Celzia, dopredu nenaplánovali, naznačuje aj fakt, že niektoré z obetí bežali po snehu bosé a iné len v ponožkách. Čo ich vlastne mohlo vystrašiť až tak, že sa sami, úplne dobrovoľne, vydali do náručia mrazivej smrti?

Väčšinu mŕtvol sa podarilo nájsť hneď v priebehu prvých dní vyšetrovania, ktoré začalo tri týždne od ich nezvestnosti, zvyšné štyri až po približne dvoch mesiacoch, keď sneh ustúpil a definitívne odhalil dielo skazy. Samotné vyšetrovanie do prípadu paradoxne vnieslo ešte viac otázok. Prečo vlastne bežali bosí? Čo ich tak vystrašilo? Prečo sa v 1,5 km vzdialenom lese niektorí snažili vyliezť na borovicu? Z akého dôvodu vykazovalo oblečenie niektorých obetí radiáciu? Prečo jednej z obetí chýbal jazyk, oči a polovica pier?

Lavína, vojenské cvičenia Sovietov, napadnutie miestnym kmeňom Mansi, infrazvuk či napadnutie divou zverou, takéto bývajú najčastejšie vysvetlenia tohto nešťastia. Žiadna ale bohužiaľ úplne neobstojí v priamej konfrontácii s dôkazmi z miesta Hory mŕtvych, každá jedna bola spochybnená alebo úplne vyvrátená. Oficiálne stanovisko úradov tak znelo, že za smrť deviatich sovietskych lyžiarov môže spontánna prírodná sila. Aký majú ale na to všetko názor tvorcovia zo štúdia IMGN.PRO? Vo svojej podstate žiadny. Tí sa bohužiaľ vydali chodníčkom, ktorý mne vôbec nesadol, a namiesto toho, aby sa zamerali na reálne fakty, vymysleli si svoje vlastné, do ktorých zamontovali psychicky šialeného muža, väzenie, v ktorom sa robia pokusy na ľuďoch, nejaké tie totemy, temné sily a trocha duchariny. Začiatok sa síce nesie v edukatívnom štýle, kde vám rozprávač, výborný Sean Bean, objasní skutočnosti vedúce k záhade, no od toho okamihu hra predostiera svoje vlastné predstavy. A to je veľká škoda, pretože nevyužiť tak sľubný námet len v prospech prevarených hororových klišé je jedna z vecí, ktorá potápa Mŕtvu horu až na dno Mariánskej priekopy. Oscar Wilde raz povedal: "V živote existujú len dva druhy tragédií, keď nedostaneme, čo sme

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: simulátor chodenia s prvkami hororu
Výrobca: IMGN.PRO
Zapožičal: IMGN.PRO

PLUSY A MÍNUSY:

+ Sean Bean
+ titulná pieseň
+ slušná grafika vďaka Unreal Engine 4
- nevyužitý potenciál
- veľmi obťažný terén
- slabučká hratel'nosť
- nepresná mapa
- slabá interakcia s okolím
- úplne pustý otvorený svet
- pocit frustrácie zo všetkého

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



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



chceli, a ked' to dostaneme.". Tešil som sa, že dostanem skutočné vyšetrovanie, tešil som sa, že mi bude umožnený pohyb po lokalitách verne mapujúcich skutočné prostredie, tešil som sa na dôkladný prieskum tých najzaujímavejších miest Hory mŕtvych, z ktorých by si mohol sám hráč vyvodit' svoje vlastné závery. Tešil som sa na viac, než len na spojenie Slendera a Gone Home do jedného nudného a nezáživného celku s fádnym pohl'adom na túto záhadu, ktorá je v tejto hre plná vymyslených mien a domyslených skutočností.

Ak ste sa teda tiež tešili na vernú rekonštrukciu udalostí, budete sklamaní ako ja. Celý Kholat: Mŕtva hora je o chodení po úplne bezduchých, snehom zaviatych lokalitách a nachádzaní rôznych zápiskov a až nájdete hlavných deväť, spustí sa vám kratučký záverečný akt trvajúci asi minútu a hned' na to v amatérskom prechode aj záverečné titulky. Vašou jedinou pomôckou je tu mapa s určenými súradnicami hlavných miest a kompas.

Aby hráč naozaj pochopil, čo chceli tvorcovia námetom povedat', musí nájst' všetky zápisky, no to so sebou prináša aj neuveritel'ne fádne a otravné blúdenie. Dizajn prostredia je len priemerný, neobsahuje nič pamätihodné, nič, čo by vám nevyfučalo z hlavy už po piatich sekundách. Len holé skaly, snehové pláne, niekol'ko jaskýň či stromami zarastené lokality, všetko prázdne a sterilné, aj ked' priznávam, že obrázky môžu pôsobit' opačne.

Táto hra je o prvotnom „WOW" efekte z pozoruhodných efektov počasia v dedinke Ivdel', kde sa vám zubaté slnko bude zažierat' až pod kožu, mäkké tiene dotýkajúce sa plotov zasnežených chodníčkov budú zatvárat' vaše oči a snehová víchrica bombardovat' tvár. Skutočne, Ivdel' je atmosférou skutočne krásny, k čomu dopomáha aj podmanivá hudba. Lenže prvotný dojem sa časom utlmí a vy začnete vnímat' Kholat v reálnom svetle. A vtedy prídu prvé problémy.

V hre nie je v podstate čo robit' a vyjmúc otravné, do ohňa zahalené čudo, ktoré vám pôjde z času na čas po krku, tu na vás nič vzrušujúce nečaká. V niektorých lokalitách vás síce začne prenasledovat' zvláštny oranžový mrak, no tomu by ste ušli aj keby ste šli na rukách. Najväčšie nebezpečenstvo tkvie v tom, že ak sa stratíte, čo vzhl'adom na úplnú podobnost' všetkých oblastí a nie príliš presnú mapu je vel'mi pravdepodobné, začnete pocit'ovat' vel'kú frustráciu, pretože zorientovat' sa v hernom prostredí je tu skutočný horor. Frustrovaní nebudete preto, lebo ste sa stratili, ale preto, že sa nebudete môct' čoho chytit', kompas vám bude v tom momente úplne zbytočný, všade budete vidiet' tie isté stromy, tie isté skaly, budete sa snažit' nájst' na mape ale aspoň niečo, čo i len troška pripomína to, čo máte pred očami, no bohužial' mapa je tu úplne k ničomu, pretože je dost' nepresná. Pochytí vás hnev z toho, že aj napriek tomu, že v hre len chodíte, ani to vám vôbec nejde. Jediným požehnaním pre vás bude nájdenie nejakej nezaznačenej poznámky, ktorá sa vám na mape zakreslí a tým zistíte, kde sa nachádzate. Týmto sa dostávame k save systému. Hra sa vám uloží, len ked' nájdete nejakú novú poznámku, alebo použijete stan k fast travelu. Problémom je, že hl'adanie skrytých zápiskov je neskutočne nudné a zdĺhavé, pričom ked' si k tomu predstavíte, že sa pred vami objaví to spomínané čudo, ktorému, ak sa na vás rozbehne, proste neuniknete, tak sa vám po takom polhodinovom blúdení a hl'adaní nejakého blbého útržku papiera môže stat', že sa z nenazdajky ocitnete pol hodiny vzad. Len s tým rozdielom, že znechutení budete ešte viac.

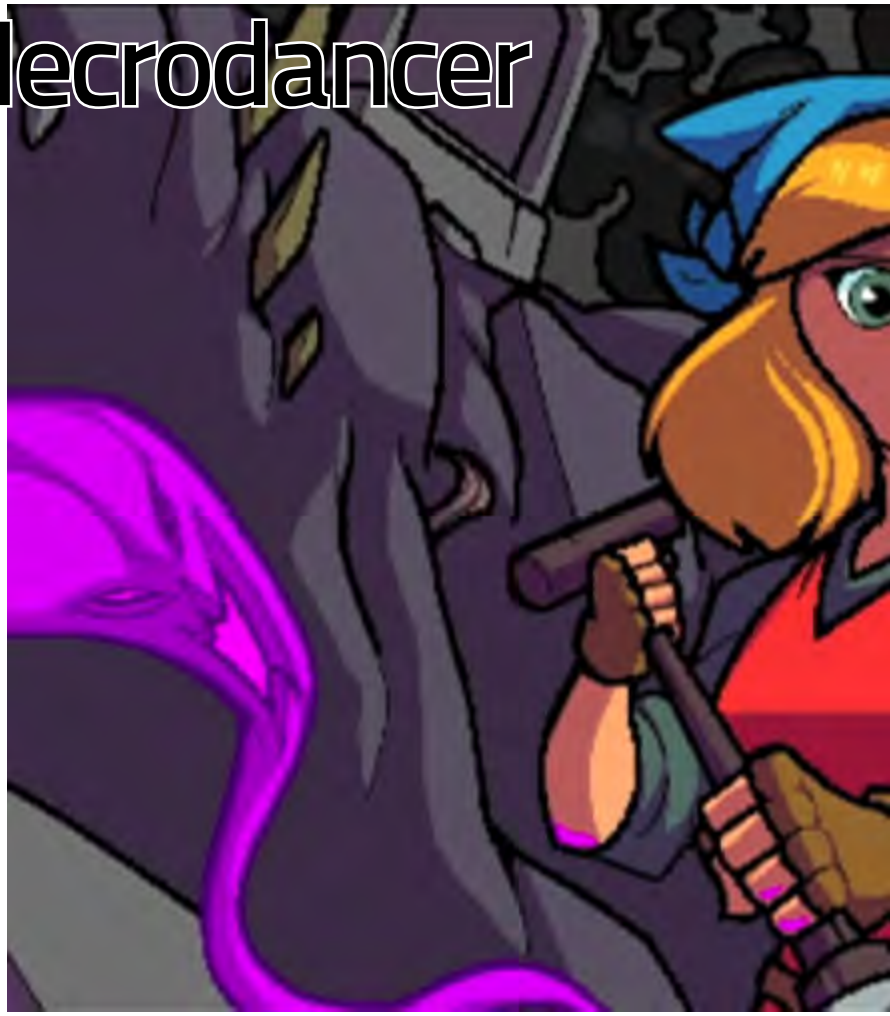
Graficky vyzerá Kholat vel'mi dobre. Počasie je vykreslené vel'mi pôsobivo, rovnako ako aj nasvietenie. Samotné textúry ale nie sú kvalitné vždy, skôr sú premenlivé ako počasie v apríli a rovnako je na tom aj framerate, ktorý má problém udržat' 60 fps aj pri silnejších kartách ako GTX 780. Hudobná stránka sa nesie v klasickom žánrovom duchu, až na ústrednú pieseň, ktorá je fenomenálna. Túto skladbu zároveň považujem aj za najlepší prvok celej hry.

Predstavte si hocijakú inú hru, ktorú zbavíte všetkej akcie, všetkého živého, všetkých postáv, všetkej rozmanitosti, všetkej zábavnosti, proste všetkého okrem chodenia. Teraz ju umiestnite do zasneženého sveta, rozmiestnite po okolí pár strán denníka a povedzte hráčovi, aby tie strany našiel. Voilà, a hráte Kholat. Neznie to príliš zábavne, že? Nie ! Pretože na chodení prázdnym prostredím nie je zábavné absolútne nič. Z počiatku sl'ubne budovaná hororová atmosféra je nakoniec ubitá vel'mi nudnou hratel'nost'ou, frustráciou z orientácie a fádnym dizajnom prostredia. Kholat: Mŕtva hora nie je v žiadnom prípade dobrá hra a od najnižšej známky ju drží len to, že jej technická stránka nie je najhoršia.

Maroš Goč

Crypt of the Necrodancer

HOP, SKOK, SMRŤ, REŠTART



Ked' sa povie rytmicky založená hra, väčšine hráčov prídu na mysel' najskôr tituly ako AudioSurf, Guitar Hero (a všetky jeho odnože) alebo séria Bit.Trip. Všetky tieto hry majú spoločnú jednu vec, ktorou je neustále napredovanie jedným smerom. Preto sme boli viac ako zvedaví, ked' sa k nám dostal titul Crypt of the Necrodancer, na ktorom nás najviac prekvapila jeho snaha spojit' viacero žánrov do jedného, rytmicko-rogue-dungeon-hack&slash celku. Na takéto spojenie žánrov a titulov, navyše v retro pixlovom prevedení, sme doteraz nenarazili, a o to viac sme sa teda tešili na to, čo nám ponúkne.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Rytmický-rogue--dungeon-hack&slash
Výrobca: Brace Yourself Games
Zapožičal: Brace Yourself

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý soundtrack
+ tona predmetov, kúziel a vylepšení
+ rozmanitost' nepriatel'ov
+ retro pixlovaná grafika
+ množstvo nadväzujúcich žánrov v jednom titule
+ podpora LAN hrania a Steam Workshopu
- iba tri základné oblasti s tromi úrovňami a bossom

HODNOTENIE:

★★★★★

Crypt of the Necrodancer pracuje s vel'mi podobnou myšlienkou, s akou zaujala množstvo hráčov hra Binding of Isaac, a snaží sa nadstavit' pomyselnú latku viacerými vylepšeniami a zmenami. Celý herný zážitok sa točí okolo jednoduchej snahy prejst' náhodne generovaný level plný rozličných nepriatel'ov. Každé poschodie obsahuje radu bežných nepriatel'ov a minimálne jedného minibossa, ktorého sa musia hráči zbavit', ak chcú napredovat' d'alej. Takisto je v každej mape aj obchod s ponukou náhodných predmetov a väčšinou aj viacero skrytých komnát s vecami, ktoré sa hráčom pri napredovaní určite budú hodit'.

Po spustení hry a prezretí si krátkeho videa s vysvetlením základov príbehu nás privítala vel'mi pekne spracovaná kobka, v ktorej sú rozličné komnaty obývané obchodníkmi alebo d'alšími šikovnými vymoženost'ami. V rámci tohto začiatočného, nebojového levelu si hráči môžu vybrat' všetko, od rozličných postáv (ktoré sa odomykajú prechádzaním levelov a porážaním bossov), cez tú-ktorú úroveň až po možnost' trénovat' proti nepriatel'om. Musíme však povedat', že zo začiatku v tejto základnej komnate chýbajú obchodníci a iné NPC postavy, ale všetky treba najprv nájst' pri prechádzaní levelov a oslobodit' ich zo zajatia. CotN takisto ponúka každodennú výzvu, level, ktorý je rovnaký pre všetkých hráčov a na ktorého prejdenie má každý záujemca len jeden pokus. Výsledné skóre sa potom ukazuje v denných rebríčkoch. CotN je vel'mi príjemne zat'ažený na súť'aživost', ale popri tom sme pri jeho hraní nikdy necítili, akoby nás nútil porovnávat' sa s inými hráčmi. Pri hraní sme tento titul museli vel'akrát porovnávat' s titulom Binding of Isaac, a to či už ide o podobnost' herných mechaník alebo o samotný pocit z hry. Predtým, ako na tento titul, nedajbože, zanevriete, si ho treba vyskúšat'. Crypt of the Necrodancer totiž podl'a nás definitívne



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



nie je obyčajným klonom starších hier. Skôr by sme ho definovali ako vzdávanie pocty starým dungeon hrám s náhodne tvorenými mapami a inovatívnym krížením existujúcich žánrov.

Ako sú do Crypt of the Necrodancer integrované rytmické prvky?

Už sme spomenuli, že herné mechaniky sú podobné tým v Binding of Isaac. V spomínanej hre sa môžu hráči hýbat', ako chcú, a hlavne, kedy chcú. Crypt of the Necrodancer prichádza s malou, ale vel'mi dôležitou zmenou.

Celý herný svet je rozdelený na štvorčeky a svoj d'alší pohyb, útok či akýkol'vek úkon by mal hráč stihnút' v rámci jedného beatu, alebo teda tempa piesne. Každým úderom piesne sa nepriatelia hýbu stále bližšie alebo zaútočia, a preto sme pri hraní museli takmer neustále zapájat' aj tie posledné mozgové bunky. A napriek všetkej snahe sme sa proti rozličným nepriatel'om, ktorých pohyby sme ešte nepoznali, často ocitli zahnaní do kúta.

Je viacero vecí, ktorými táto hra vyniká a jednou z nich je určite rozmanitost' nepriatel'ov. Niektorí sa hýbu pri každom tempe piesní, iní každé druhé či tretie tempo. Jeden nepriatel' má plamenný útok na dial'ku, iný si vašu postavu privolá bližšie a d'alší sa hýbe iba ak ste mu otočení chrbtom. Pri hraní sme mali možnost' okúsit' tol'ko rozličných štýlov smrti, ako sme ešte pri hraní asi nevideli. A napriek všetkým prehrám sme mali chut' skúšat' prejst' nové podzemné komnaty zas a znovu. Jedným z dôvodov, ktorý nás pri hraní stále držal, bolo neustále zbieranie diamantov, ktoré sú nielen porozhadzované po leveloch alebo padajúce z hlavných nepriatel'ov, ale sú poskrývané aj v stenách, ktoré sa dajú takmer všetky prekopat'. Za diamanty sa dajú kupovat' ako permanentné vylepšenia postavy (hlavne počet životov), tak aj nové predmety, na ktoré majú hráči šancu narazit' pri prechádzaní levelov.

Samozrejme, ako správna dungeon hra s tonou rôznych nepriatel'ov, mini-bossov a bossov ponúka CotN aj akýsi beštiár, kde si môžete natrénovat' rozličné postupy proti všetkým jednotlivým nepriatel'om, na ktorých ste už v hre mali (ne)šťastie narazit'. Tieto tréningy sú skvelé aj v tom, že si v nich môžete otestovat' aj rôzne druhy zbraní, takže nabudúce, ked' na vás spoza rohu vyskočí napríklad červený drak, budete vediet', ako ho najlepšie porazit' vo všetkých možných ozbrojených alternatívach. Práve pri takomto trénovaní sme rýchlo prišli na to, že niektoré zbrane, hoci sa môžu zdat' vel'mi silné, sú na niektorých nepriatel'ov asi také účinné, ako keby sme sa ich snažili umlátit' čokoládovým zajačikom.

Do základných zbraní v ponuke patrí napríklad dýka, široký meč, ktorý zasahuje nepriatel'ov stojacich aj na diagonálnych políčkach, kord, útočiaci na dve políčka dopredu, alebo aj menej bežné kúsky ako biče, kopije, luky alebo pušky. Každá základná zbraň má šest' rozličných verzií, od normálnej, cez krvavú,









zlatú, sklenenú až po obsidiánovú a titánovú. Normálne a titánové zbrane nemajú žiadnu špeciálnu vlastnost', iba rozdielnu účinnost'. Zato zlaté zbrane majú zvýšenú účinnost' tesne po zdvihnutí zlata, krvavé zbrane doplňujú životy po každom desiatom zabitom nepriatel'ovi, sklenené sú vel'mi silné, ale majú šancu sa rozbit', a obsidiánové majú účinnost' založenú na výške multiplayeru. K týmto bežným zbraniam si treba ešte pripočítat' špeciálne zbrane niektorých z postáv alebo vzácnejšie kúsky s rozličnými špeciálnymi vlastnost'ami a máte nespočetné množstvo možností, ako sa môže zmenit' herný zážitok.

A práve obmieňajúce sa levely a častá absencia obl'úbenej či silnej zbrane a dobrej výstroje sú vecami, ktoré už sami o sebe dostatočne zvyšujú náročnost' tejto hry. Treba však rátat' aj so spomínanou nutnost'ou vmestit' d'alší pohyb medzi tempá piesne.

Každé omeškanie so sebou prináša stratu multiplayeru, násobitel'a, ktorý zvyšuje počet zozbieraného zlata alebo vlastnosti niektorých predmetov. A to sme ešte vôbec nespomenuli všetky ostatné postavy (teda aspoň tie, ktoré sa nám podarilo počas hrania odomknút') a ich radikálne menenie herného štýlu. Hra totižto začína s postavou menom Cadence, ktorá sa musí pohybovat' podl'a beatu soundtracku, ale postupom času sa dá odomknút' d'alších devät' postáv.

A v čom sú vlastne tieto postavy také odlišné od Cadence? Je tu napríklad Bard, ktorý nie je viazaný nutnost'ou skákat' podl'a rytmu hudby (skvelá správa pre hráčov, ktorí si chcú CotN najprv natrénovat'), Monk s takou silnou averziou voči zlatu, že po zdvihnutí čo i len jedného kúsku príde okamžitá smrt', alebo strýko Eli, ktorý nemôže nosit' žiadne zbrane, ale má nekonečnú zásobu bômb, ktoré môže posúvat' k nepriatel'om na štýl Atomic Bombermana. Ďalšie postavy spomenieme len zbežne, ale ich krátky popis by mal byt' dostatočne popisný. Dove je pacifistka odmietajúca násilie, Bolt sa spolu s nepriatel'mi hýbe dvojnásobnou rýchlost'ou, Dorian musí skákat' po dvoch políčkach naraz, inak stráca životy, Melody môže mat' ako zbraň iba zlatú lutnu, Aria umrie okamžite po tom, ako netrafí tempo, a Coda kombinuje všetky vlastnosti postáv Bolt, Aria a Monk.

Jedným z vel'kých bonusov, ktoré sme síce v tejto hre nečakali, avšak jeho zahrnutie do CotN je perfektne logické, je podpora ovládania cez Dance Pad ovládač. Ked'že ide o rytmicky založenú hru s pohybovaním sa do štyroch strán, je možnost' ovládat' postavy poskakovaním ako pri Dance Dance Revolution skvelým doplnkom, ktorý funguje, napočudovanie, výborne. Hra dokonca ponúka možnost' natrénovat' si hopsacie ovládanie v leveloch so zníženou náročnost'ou, no po tom, ako sme zažili a prežili väčšinu nepriatel'ov, ktorí obývajú sály v CotN, sme si trúfli aj na bežné hranie. A, úprimne, bola to ovel'a väčšia zábava, ako iba t'ukat' do klávesnice alebo skákat' DDR podl'a šípok. Ak nad kúpou Crypt of the Necrodancer rozmýšl'ate, určite do svojich úvah zahrňte aj dance pad.

Verdikt

Čo ponúka Crypt of the Necrodancer? Skvelý soundtrack (ktorý sa dá kúpit' spolu s hrou), tonu rôznorodých nepriatel'ov, dve tony predmetov, kúziel, vylepšení, vyhoršení a nakoniec ešte aj možnost' hrat' na lokálnej sieti, podporu Steam Workshopu a každodenné výzvy. V tomto titule je vidiet' lásku developerov, ale takisto aj hernej komunity, ktorá za týmto projektom takmer od začiatku stála. Všetky tieto fakty krásne zapadajú do seba ako kúsky puzzle a vytvárajú obraz hry, ktorá, aspoň dúfame, bude hráčom prinášat' zábavu minimálne zopár rokov!

Daniel Paulini





MotoGP™15

JIŽ V PRODEJI







VIZUÁLNÍ PODÍVANÁ!

Ultrarealistické animace motion capture, vylepšená fyzika kol a závodníků, velmi podrobná grafika a zcela nový herní režim Beat the Time!

NAPROSTÁ SVOBODA!

Upravte si tým v režimu kariéry: vyberte si název, logo, kola a dresy! Čím víc GP kreditů získáte, tím rychleji se dostanete na vrchol!

OPRAVDOVÉ MOTOGP™!

Obsahuje oficiální soupisky z MotoGP™, Moto2™ a Moto3™ pro sezónu 2015! Vyzkoušejte nový herní režim se skutečnými závody ze sezóny 2014!

motogpvideogame.com
#motogpvideogame

3™ www.pegi.info

XBOX ONE XBOX 360 XBOX LIVE PS4 PS3 PlayStation Network PC DVD-ROM STEAM™

MotoGP™15 © 2015 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright © 2015 Dorna Sports S.L. - All rights reserved.

Cherry MX Board 6.0

Nemecká precíznost'



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry
Dostupná cena: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pevná kovová konštrukcia
+ kvalitné MX Red spínače
+ skvelý komfort pri písaní
+ odnímatel'ný prívodný kábel
+ kvalitné uchytenie opierky pre zápästia

- absencia dodatočného softvéru
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
454×147×28,4mm

Váha: 1,35kg

Dĺžka kábla: 2m

Typ pripojenia: USB

Typ mechanických spínačov: Cherry MX Red

Počet kláves: 105 + 4

Farba podsvietenia:
červená/modrá

HODNOTENIE:

★★★★☆

Nemecká spoločnost' Cherry je celosvetovo známa vd'aka svojím mechanickým spínačom, ktoré používajú výrobcovia na celom svete. Samotná spoločnost' však nezahál'a a pravidelne uvádza na trh nové klávesnice. V dnešnej recenzii sa spoločne pozrieme na klávesnicu Cherry MX Board 6.0, ktorá je jedným z TOP produktov spoločnosti.

MECHANICKÁ KLÁVESNICA

Recenziu začneme mierne netradične, a to vysvetlením rozdielu medzi membránovými klávesnicami, ktoré sú momentálne dominantné na trhu, a klávesnicami s mechanickými spínačmi, ktoré sa v posledných rokoch opät' dostávajú do kurzu. Tí pozorní si všimli, že sme použili slovo "opät'". História mechanických klávesníc totiž siaha až do 80. rokov minulého storočia, no ako plynul čas, do popredia sa dostali lacnejšie membránové klávesnice. Tie pracujú na princípe vodivého spojenia medzi kontaktom a senzorom, ktorý sa nachádza pod gumenou membránou. Mechanické klávesnice, na rozdiel od tých membránových, nedisponujú jednou celistvou membránou, ale samostatnými spínačmi. Vd'aka tomu mechanické klávesnice podporujú funkcie ako Anti-Ghosting alebo N-key rollover. Prvá funkcia zabraňuje nechcenej detekcii stlačenia viacerých tlačidiel naraz, zatial' čo tá druhá umožňuje registrovanie stlačenia viacerých tlačidiel naraz, čo ocenia najmä hráči. Oproti membránovým klávesniciam sú mechanické klávesnice hlučnejšie a drahšie, no zároveň ponúkajú dlhšiu životnost'.

OBSAH BALENIA

Klávesnica dorazila v primerane vel'kej škatuli, ktorá už na prvý pohl'ad ukázala, že máme čest' s prémiovou klávesnicou. V jej útrobách sa okrem klávesnice nachádzala aj opierka pre zápästia a taktiež textilný obal, ktorý klávesnicu ochráni pri prenášaní. Prekvapením bolo, že klávesnica sa nedodáva so žiadnym softvérom, čo niektorí ocenia, no my sme pochopili, že táto absencia znamená menší počet funkcií a nastavení.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Dizajnovo ide o absolútnu špičku. Klávesnica nás už na prvý pohl'ad očarila, no zároveň aj prekvapila svojou hmotnost'ou. Tá je kvôli telu z kovu na pomery klávesníc vyššia, konkrétne 1,35kg. Vd'aka tomu klávesnica perfektne drží na svojom mieste a nehrozí jej nechcená manipulácia po pracovnom stole. Tomu napomáhajú aj malé gumové útvary v spodnej časti klávesnice. Klávesy sú všetky dostatočne vel'ké a navyše sú aj podsvietené červenými LED diódami. Ocenili by sme mierne upravenie klávesy "Caps-Lock", ktorú sme až príliš často mimovol'ne aktivovali. Riešením by bolo "zrezanie" l'avej hrany klávesy. S klávesnicou sa dodáva aj opierka pre zápästia, ktorá sa s telom klávesnice spojí vd'aka magnetu. Tento spôsob chválime, no na druhej strane kritizujeme čiernu povrchovú úpravu opierky. Už po prvých hodinách sme zaregistrovali, že sú na nej viditel'né aj tie najmenšie nečistoty.

TECHNOLÓGIE

Klávesnica stavia na dvoch kl'účových technológiách, a to spínačoch MX Red a RealKey

technológii. MX Red sú lineárne spínače, ktoré neposkytujú odozvu pri zopnutí a rozopnutí pri lineárnom chode. Vd'aka použitiu týchto spínačov nie je nutné klávesu stlačit' úplne a klávesnica registruje stlačenie už v polovici dráhy. RealKey technológia definuje, že klávesnica pracuje len s analógovým signálom pri zopnutí a rozopnutí spínačov. Vd'aka tomu je odozva prakticky nulová. Okrem toho sú prítomné aj funkcie ako N-Key Rollover, ktorá umožňuje registrovat' stlačenie viacerých kláves súčasne, a 100% Anti-Ghosting, ktorá sa stará o to, aby sa počas prenosu signálu neobjavili žiadne chyby.

SKÚSENOSTI Z POUŽÍVANIA

A aké sú dojmy z používania? Len tie najlepšie. Červené podsvietenie klávesnice je možné regulovat' naozaj precízne, no je škoda, že farbu podsvietenia nie je možné menit'. Jediné klávesy, ktoré disponujú iným podsvietením (modrým), sú tlačidlá Win, Fn, Caps-Lock a Num-Lock. Ich modré podsvietenie, ktoré indikuje, že sú aktívne, ale nie je možné regulovat'. Celkovo nás zamrzela absencia dodatočného softvéru. Takže sklameme aj používatel'ov, ktorí radi používajú makrá. Samotné písanie je jedna balada. Už po prvých minútach používania sme sa klávesnicou perfektne zžili a nedopúšt'ali sa žiadnych preklepov. Samozrejme, počas celého týždňa, čo sme mali klávesnicu k dispozícii, sme sa nestretli so žiadnym zaváhaním a všetky spomínané technológie si svoju úlohu plnili skvele. Čo sa týka funkčných kláves, nájdeme ich tu minimum. Okrem tlačidiel regulácie hlasitosti, podsvietenia klávesnice a ovládacích tlačidiel multimediálnych aplikácií tu nenájdeme žiadne d'alšie. Výrobcu ale musíme pochválit' za umiestnenie ovládacích tlačidiel multimediálnych aplikácií, ktoré neintegroval do F-kláves, ale vyčlenil im samostatné miesto nad numerickým blokom.

Konštrukcii taktiež nemôžeme nič vyčítat'. Kovová konštrukcia klávesnicu chráni pred ohýbaním vel'mi dobre. Pochvalu si zaslúži aj mechanizmus uchytenia opierky. Sila magnetov je optimálna, čo znamená, že opierku nie je t'ažké oddelit' od tela, no zároveň drží na svojom mieste aj pri malých posunutiach klávesnice na stole. Cestovatel'ov alebo študentov, ktorí bývajú na internáte, poteší, že prívodný kábel je možné l'ahko odpojit' a nehrozí tak jeho poškodenie. Navyše je možné kábel zacvaknút' do tela a vyviest' po strane, čo ocenia používatelia, ktorí si potrpia na minimalistický pracovný stôl s minimom kabeláže.

VERDIKT

Cherry MX Board 6.0 je solídna klávesnica, ktorá ponúka skvelý komfort pri písaní, pevnú konštrukciu a vel'ký počet technologických funkcií. Čo jej však podkopáva kolená, je absencia dodatočného softvéru, ktorý by klávesnici pridal d'alšie dodatočné funkcie, ako napríklad podporu makier. Ide však o drobnosti, ktoré jej odpúšt'ame vd'aka prítomnosti odnímatel'ného káblu alebo skvelej opierky zápästí, ktorá posúva už v základe vysoký komfort pri písaní na ešte vyššiu úroveň, hodný vyššej ceny klávesnice.

Adam Lukačovič









Logitech® | G-SERIES



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.

BLESKURYCHLÁ
TICHÁ



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.

Synology DS215J

Cenovo dostupný NAS server pre náročnejších...

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Synology
Dostupná cena: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

+ široké portfólio využitia
+ cena
+ DSM 5.2

- hlučnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 225×100×165 mm

Hmotnosť(bez HDD): 0,88 kg

Procesor: Marvell Armada 375 2×800MHz

Ram: 512MB DDR3

Konektory: RJ45, USB 2.0, USB 3.0

Operačný systém: Synology DiskStation Manager 5.2 (DSM)

Max. počet HDD: 2

Výkon napájacieho adaptéru: 60W

HODNOTENIE:

★★★★☆

Azda každý z nás pozná pocit, ked' prišiel o svoje cenné dáta a následne l'utoval, že nedodržal pravidlo zálohovania. NAS servery sa doteraz v domácnostiach vel'mi nevyskytovali či už kôli relatívne vysokej cene, či nevyužitiu špecifických funkcií. Spoločnost' Synology preto predstavila svoj NAS určený do domácností, ktorý je zameraný hl'avne na užívatel'ský komfort a celkové zjednodušenie prístupu k dátam cez lokálnu siet' alebo internet.

OBSAH BALENIA

V balení sa spoločne so samotným NAS serverom nachádza v podstate iba to najnutnejšie príslušenstvo v podobe 60W napájacieho adaptéra, ktorý nenápadne pripomína štandardný notebookový adaptér. Ďalej sa v balení nachádza už len Gigabytový siet'ový kábel a všetky potrebné skrutky.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Po dizajnovej stránke je Synology vel'mi jednoduchým zariadením, medzi použitými materiálmi prevažuje poväčšine konštrukcia z plastu. Na prednej strane sa nachádza hlavný vypínač a štvorica LED indikátorov na dva disky, status a stav siet'e. Na zadnej hrane sa nachádza Ethernetový konektor spoločne s USB 2.0 a 3.0 konektormi, d'alej nájdeme už len napájací konektor a výduch z 92 mm ventilátora. Na bočniciach sa nachádzajú vetracie otvory pre nasávanie vzduchu, na otvoroch však chýba akákol'vek filtrácia, a preto bude nutné server čistit' častejšie od prachu.

Prístup k HDD cez HotSwap by ste hl'adali márne, výrobca vyriešil prístup k diskom cez bočný panel, ktorý sa vysúva a disky sa následne upevňujú skrutkami.



HÁRDVÉR A PODPORA

Ako CPU využila spoločnost' synology známy MARVELL Armada 375 88F6720, ktorý obsahuje dve jadrá s frekvenciou 800MHz, ku ktorému je pripojených 512MB operačnej pamät'e typu DDR3. Server navyše obsahuje vstavanú jednotku FPU, ktorá sa stará o výpočty s plavajúcou desatinnou čiarkou, vd'aka ktorej si l'ahšie dokáže poradit' z enkódovaním náhl'adov obrázkov či transkódovat' zvukové stopy.

Ďalším z dôležitých parametrov je podpora, resp. možnosti diskových polí (RAID), podpora rôznych možností RAIDu je v tomto prípade obmedzená fyzickým množstvom diskov, preto zostali možnosti:

- Synology Hybrid RAID
- Basic
- JBOD
- RAID 0
- RAID 1

Synology hybrid RAID je pritom nastavený ako predvolený a funguje v podstate ako RAID 1 (zrkadlenie), preto je tolerancia zlyhania jedného z dvoch diskov.

SOFTVÉR

Na úvod nás privítal inštalačný manažér v internetovom prehliadači, ktorý nám pomohol nastavit' celý operačný systém.

Ked' sme sa po prvýkrát dostali do prostredia operačného systému, zostali sme príjemne prekvapení z rozsiahlého používatel'ského rozhrania, UI je príjemne jednoduché na používanie, a preto sa v ňom nestratia ani neskúsení používatelia.

Vd'aka stiahnutel'ným balíčkom je možnost' si následne server prispôsobit' na akýkol'vek účel, pozrime sa teda na tie nejhlavnejšie:

- Antivirus Essential
- Audio Station
- Cloud Station
- Cloud Sync
- Directory Server
- DNS Server
- Download Station
- Backup Server
- iTunes Server
- Java Manager
- Mail Server
- Media Server
- VPN Server

Samozrejmost'ou je možnost' nahrávania obrazu z až 10. IP kamier (k dispozícii sú 2 licencie, dodatočné treba získat')

Podporovaný počet FPS z kamier:

(v prípade H.264):
300FPS @ 720p
90FPS @1080p
60FPS @ 3M (2048×1536)
30FPS @5M (2591×1944)

(v prípade MJPEG):
90FPS @720p
54FPS @1080p
36FPS @3M
20FPS @5M

Čo sa podpory týka, je Synology DS215J vybavená vynikajúco, preto je možné ju využit' na každý účel vrámci domácnosti či už na sledovanie filmov na TV, na prácu z domova, či dokonca jeho zabezpečenie.

PRENOS DÁT

Pre minimalizáciu vonkajších vplyvov lokálnej siet'e sme pripojili server priamo k testovaciemu PC cez LAN s rýchlost'ou 1Gb/s. V serveri sa nachádza pevný disk Samsung HD501LJ a v testovaciom PC sme využívali Intel SSD 530 120GB. Ako testovací súbor sme využili 1080p@60FPS video s dátovým tokom 30Mb/s a vel'kost'ou 3,8GB.

Výrobca udáva maximálnu rýchlost' čítania 111,41MB/s a rýchlost' zápisu až 87,49MB/s, nám sa podarilo dosiahnút' najvyššiu rýchlost' čítania 60MB/s a rýchlost' zápisu v priemere 50MB/s. Je však nutné dodat', že obmedzenie rýchlosti nespôsobovala siet', obmedzoval ju náš testovací pevný disk.

PREVÁDZKOVÉ VLASTNOSTI

Pre mnohých domácich užívatel'ov je dôležitým faktorom hlučnost', tá je v prípade Synology prijatel'ná, v idle režime sú pevné disky vypnuté, pričom chladenie je aktívne nonstop, použitý ventilátor je vel'mi tichý a zo vzdialenosti dvoch metrov je server nehlučný. V situácii, ked' je aktívny disk je to už však iný príbeh, disk sám o sebe vytvára mierny hluk, no čo je trochu horšie je to, že plastové telo serveru má tendenciu hluk zosilovat', a preto je server pri používaní relatívne hlučný, gumené nožičky síce vibrácie mierne tlmia, no napriek tomu by sme rozhodne server neodporúčali mat' v spálni či na otvorenom mieste v obývačke.

Druhým parametrom je spotreba. Server je určený na 24/7 prevádzku, a preto je dôležité, aby bol čo najúspornejší. Výrobca tvrdí, že spotreba serveru v idle režime sa pohybuje na úrovni 5 - 6W a v zát'aži na úrovni 13,5W, tieto parametre sa však, samozrejme, môžu líšit' podl'a výberu diskov a ich množstve. V našom prípade sa spotreba v idle režime pohybovala na úrovni 7 - 10W, počas kopírovania cez siet' stúpla na 15 - 16W.

VERDIKT

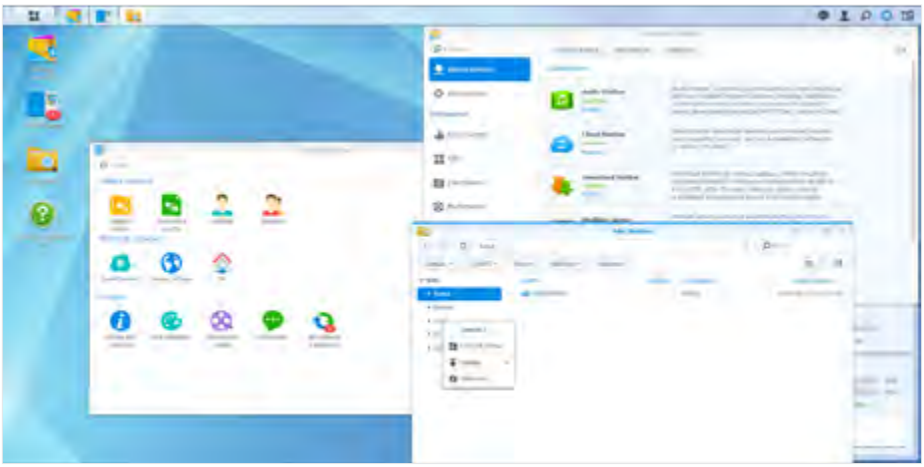
Synology DS215J je NAS server určený do domácností, odpovedá tomu rozumnou cenou 180€, po používatel'skej stránke obsahuje všetko, čo by mohol užívatel' vyžadovat', obsahuje mnohé vynikajúce funkcie pre súkromný Cloud, zabezpečenie a mnoho d'alšieho. Operačný systém nás prekvapil vel'mi príjemne svojimi rýchlymi odozvami a svojou intuitívnost'ou. Dve pozície pre pevné disky sú pre väčšinu užívatel'ov dostačujúce ako aj možnosti diskových polí, tie sú síce obmedzené,



no väčšine užívatel'ov je to dostačujúce. Spotreba je tiež na slušnej úrovni, takže sa netreba obávat' náreku z účtu za elektriku. Negatív je síce málo, no nájdu sa. Asi najzávažnejším je úroveň hluku, ktorá je spôsobená plastovým telom.

Marcel Ilavský





NZXT S340

Výkladná skrinka, praktická a jednoduchá

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 69,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchý, no elegantný dizajn
+ menšie rozmery
+ inteligentné rozvrhnutie vnútra
+ kvalitné materiály

- absencia 5,25-palcovej šachty (DVD-ROM)

ŠPECIFIKÁCIE:

Šachty: 3.5"- 2+1, 2.5"- 2
Chladenie: Vpredu 2× 140/2×120 mm, Vrch 1× 140/120mm, Vzadu 1× 120,
Max. rozmer GPU s radiátorom/bez: 334/364 mm
Chladič CPU: 161mm
Rozmery: 200 × 445 × 432mm
Materiál: SECC kov, ABS plast
Podpora MB: Mini-ITX, MicroATX, ATX
Sloty na karty: 7
Hmotnosť: 7.05 kg

HODNOTENIE:





Spoločnosť NZXT nie je na trhu žiaden nováčik a už pár rôčkov bombarduje trh kvalitnými PC skrinkami. Kombinuje jednoduchý, no elegantný dizajn s praktickosťou a futurizmom. Či už ide o hernú mašinu, alebo štýlový stroj do modernej domácnosti, NZXT minimalisticky a prakticky pojme i ten najlepší hardvér, ktorý je za pomoci inteligentného vedenia káblov a návrhu skrinky nielen ľahko prístupný úpravám a údržbe, ale zároveň tichý a vystavaný pre potešenie oka každého PC nadšenca.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

NZXT sa drží príslovia menej je niekedy viac. Žiadna agresívna bedňa plná extravagantných prvkov. Matný kov, jednoduchosť a zmysel pre detail. Prázdna predná stena napovedá abstinenciu CD mechaniky, rovnako aj všetky ovládacie prvky a porty sú sústredené na vrchnej hrane. Za prednou stenou máme priestor umožňujúci prúdenie vzduchu do zariadenia aj spredu. Steny sú po väčšine prázdne, prednú ozdobuje len nenápadné logo spoločnosti, vrchnú ventilátor a na ľavom boku sa nám cez sklený panel otvára náhľad do mašiny.

Na spodku nájdeme pomerne vysoké nožičky, ktoré dopĺňa mriežka. Zadná strana je prístavom pre PCI karty, ventilátor, periférie matičnej dosky a zdroj už tradične uložený na spodnej strane, kvôli lepšej cirkulácii vzduchu a zníženiu hlučnosti. Poteší aj fakt, že skrinka je z 90% tvorená z kovu, čo pomôže nielen pevnosti, ale aj výzoru.

ČREVÁ NA VÝSTAVKE

S umiestnením zdroja sa spája aj rozloženie komponentov v počítači. Výrobca sa snaží skryť všetko okrem samotnej matičnej dosky z výhľadu cez presklenú stenu. Nad zdrojom sa nachádza priečka, ktorá oddeľuje priestor matičnej dosky od zdroja a priestoru pre pevné disky. Vzniká nám teda "výkladný priestor" pre kľúčové komponenty, ktoré sú viditeľné zvonka a ostatné veci ako kabeláž, pevné disky a zdroj sú pred zrakom smrteľníkov skryté. To však neznamená, že nie sú dobre prístupné. Stačí dať dole pravú stenu prichytenú dvoma skrutkami a máme všetko, čo potrebujeme, na dosah.

Aby nám v komponentoch nevznikol neestetický chaos, všetko má v počítači svoje miesto. Pevné disky sú skryté za plechovou priečkou a sú prístupné z opačnej strany spolu s kabelážou a zdrojom. Druhú stranu vypĺňa matičná doska, ktorá vzhl'adom na vel'kost' tejto mid-tower skrinky môže byt' typu ATX, MicroATX a Mini-ITX ponímajúc grafické karty do dĺžky 334 mm s chladičom.

KOMPAKTNÁ VEĽKOSŤ

Herné stroje zvyknú byt o niečo rozmernejšie, S340 však spadá niekde ku menším zo stredných skriniek. Poskytuje dost' priestoru pre výkonné komponenty a ich chladenie, no zároveň sa snaží ušetrit' priestor zanedbaním niektorých šácht či iným návrhom vnútrajška. Treba uznat', že menšie rozmery skutočne svedčia dizajnovým štandardom spoločnosti a z jednoduchej škatule sa po pridaní toho správneho hardvéru stáva dych berúci výtvor.

CHLADENIE

Čo by to bolo za dobrú bedňu bez podpory vodného chladenia? NZXT na to, samozrejme, myslel a ani pri menších rozmeroch s tým nemá žiaden problém. Potešia i dva priložené ventilátory a d'alšie dva, ktoré si možno dokúpit' do prednej steny.

ŠACHTY A PORTY

S vel'kou 5,25-palcovou šachtou v tomto prípade nepochodíme, čo bude možné v prípade potreby nahradit' externou mechanikou. V skrinke však zostávajú tri zásuvky pre bežné, 3,5-palcové pevné disky a dve šachty na 2,5-palcové disky či už z notebooku, alebo SSD pre zrýchlenie systému. Vrch prednej hrany nám okrem spínacieho tlačidla a kontrolky pevného disku zdobia aj dva USB 3.0 porty a 3,5 mm audio vstup/výstup.

VERDIKT

NZXT si týmto počinom opät' raz dokázal svoje kvality. V jednoduchosti je krása a inak tomu nie je ani pri S340. Skrinka stredných rozmerov v sebe skrýva potenciál poslúžit' ako hniezdo pre pekelný stroj a zároveň pohladit' oko nejedného nadšenca.

Menšie rozmery, presklená stena a svojské usporiadanie hardvéru si však vyžiadalo absenciu CD mechaniky, čo môže mnohým l'ud'om vadit'. S340 je jednoducho menšia, elegantná a štýlová skrinka, ktorá zvládne i t'ažšie úlohy, odvetrá i tie náročnejšie systémy a vd'aka inteligentnému káblovaniu a priehl'adnej stene vystaví váš hardvér na obdiv všetkým naokolo.

Eduard Čuba









Razer Seirēn

Hadí mikrofón





ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: RAZER
Digitálny mikrofón RazerSeirēn: 179,99 €
Odpružený držiak pre RazerSeirēn: 49,99 €
Pop filter pre RazerSeirēn: 49,99 €
Profesionálny komplet RazerSeirēn: 229,99 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ konštrukcia
+ 4 režimy záznamu
+ kvalita záznamu
+ príslušenstvo

- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

- Napájanie/spotreba 5V/500mA (USB)
- Vzorkovacia frekvencia 192kHz
- **Bitová hĺbka:** 24bit
- **Kapsula:** kondenzátorové kapsule 3x14mm
- **Polarizácia:** stereo, kardioidna, všesmerová, dvojsmerová
- **Frekvenčný rozsah:** 20Hz – 20kHz
- Citlivosť 4,5mV/Pa (1kHz)
- **Max. SPL: 120dB (THD:** 0,5% pri 1kHz)

Zosilňovač

- **Impedancia:** >16Ω
- **Výstupný výkon (RMS):** 130mW
- **THD:** 0,009%
- **Frekvenčný rozsah:** 15Hz – 22kHz
- Pomer signálu **k šumu:** 114dB

HODNOTENIE:

★★★★★

Vlogy, streamy, podcasty, inštrumentálne nahrávky, interview. Všetky tieto aktivity by mali spoločnú jednu vec. Kvalitný zvukový záznam. V tomto smere sa snaží prerazit' aj výrobca predovšetkým počítačových periférií, Razer. O tom, že to myslí naozaj vážne, svedčí aj spolupráca Razeru s hudobníkmi a profesionálnymi youtubermi a streamermi, ktorí spolupracovali a aj budú spolupracovat' na budúcom vývoji myšlienky Seirēnu, ktorý si predstavíme v tejto recenzii.

BALENIE

Seirēn sa predáva v obrovskej a nádhernej škatuli, ktorá je vystlaná ochrannou penou. Otváranie škatule je vyriešené po bokoch, pomocou dvojice suchých zipsov. Štandardným obsahom balenia je technická dokumentácia, dvojica samolepiek s motívom hadov a trojmetrový zapletaný USB kábel s pozlátenými konektormi pre pripojenie mikrofónu k počítaču. Volitel'ným príslušenstvom je odpružený držiak pre stojan a tzv. pop filter, ktoré si môžete dokúpit' každé zvlášt' alebo ako set za zvýhodnenú cenu.

DIZAJN A PREVEDENIE

S troškou nadsádzky a fantázie, Seirēn svojím tvarom pripomína plechovku. Prevedenie mikrofónu je teda valcovité, na výšku meria necelých 190mm, jeho priemer je približne 65mm a spolu s podstavcom váži úctyhodných 1354g. Dizajn je teda na rozdiel od ostatných nahrávacích mikrofónov nevšedný, no tak ako to u Razeru vo väčšine prípadov býva zvykom, naozaj moderný a vydarený, Ked'že Seirēn osloví predovšetkým mladšie generácie, možno to hodnotit' len kladne. Neodmyslitel'nou súčast'ou Razeru je logo s trojicou hadov, ktoré výrobca umiestnil na akýsi stredový panel rozdel'ujúci perforované, mikrofónové časti. Po zapojení logo efektne svieti na zeleno, podsvietenie sa však dá vypnút'.

Čo sa použitých materiálov týka, nosným materiálom je kov v kombinácii s plastom. Mikrofón je pomocou dvoch skrutiek upevnený na masívnom kovovom podstavci, ktorý zabezpečuje jeho maximálnu stabilitu.

OVLÁDACIE PRVKY, KONEKTIVITA

Vd'aka plug-and-play systému je použitie mikrofónu neuveritel'ne jednoduché. Stačí ho len pripojit' k počítaču pomocou USB kábla a hned' ho môžete používat'. Napájanie mikrofónu je situované v jeho spodnej časti. Okrem toho tu nájdete aj 3,5mm jack pre slúchadlá, tlačidlo pre vypnutie podsvietenia a montážny otvor pre príslušenstvo (pop filter alebo odpružený držiak). V prednej časti sa nachádza dvojica koliesok s označením P a G. Koliesko "P" slúži pre vol'bu režimov a koliesko "G" slúži ako funkcia gain, resp. zosilnenie hlasitosti.

Na opačnej strane sa nachádza malý OLED displej, ktorý vás informuje o hlasitosti mikrofónu a zvolenom režime, pod ním sa nachádza koliesko plniace funkciu volume pre pripojené slúchadlá

a tlačidlo s logom mikrofónu, pomocou ktorého vypínate záznam zvuku, teda mute.

MOŽNOSTI ZÁZNAMU

Razer Seirēn svojím spôsobom skĺbil štyri rôzne typy mikrofónov do jedného obalu,kardioidný, stereo, všesmerový, dvojsmerový, pričom každý má svoje využitie:

- Kardioidný – streaming, podcasty, inštrumenty, voice over
- Stereo – vokály, inštrumenty
- Všesmerový – konferenčné hovory, eventy
- Dvojsmerový – interview, inštrumenty, vokálne duetá

Režim si volíte pomocou otočného kolieska označeného písmenom P, pričom o zvolenom režime ste pomocou ikony informovaní prostredníctvom displeja.

SOFTVÉR

Neodmyslitel'nou súčast'ou periférií od Razeru je softvér s názvom Synapse. Ten automaticky detekuje pripojené periférie a vo väčšine prípadov vám umožní pokročilejšie nastavenia. Preto je škoda, že softvérové nastavenia Seirēnu sú obmedzené len na vol'bu hodnoty bit rate (bitová rýchlost') a sampling rate (vzorkovacia rýchlost').

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Seirēn je pod "kapotou" vybavený trojicou kondenzátorových mikrofónových kapsúl priemeru 14mm. Razer sa chváli tým, že mikrofón zachytáva záznam v kvalite niekol'konásobne vyššej než samotné CD. Digitálny mikrofón RazerSeirēn sa môže pochválit' rozsahom 192kHz/24bit a zabudovaný zosilňovač umožní presné monitorovanie záznamu v reálnom čase pre kontrolu správnosti nastavenia.

Čo sa dojmov z používania týka, kvalita zvukového záznamu je vel'mi dobrá. Je zaujímavé porovnávat' zvuk jednotlivých režimov a je fakt pohodlné si ich menit' prostredníctvom jediného kolieska. Pokial' ale plánujete streamovat' naživo alebo len s niekým komunikovat', dávajte si pozor na rôzne pazvuky naokolo, Seirēn totiž zachytí pomaly aj pád špendlíka. Naozaj, mikrofóny sú také citlivé, že zachytia aj niekol'ko metrov vzdialené zvuky či tikanie hodín.

VERDIKT

Skvelý. Takto jednoducho sa dá ohodnotit' Seirēn od Razeru. Počínajúc luxusným dizajnom a kvalitným prevedením, cez široké možnosti využitia, končiac naozaj kvalitným zvukom. Či už ste vloger, amatérsky hudobník, či rozbiehate nejaký vlastný štúdiový projekt, RazerSeirēn určite nebude zlou vol'bou. V prvom rade vás zaujme mohutná konštrukcia mikrofónu a jeho naozaj špičkové prevedenie.

Vel'kým plusom je príslušenstvo a možnost' zakúpenia setu za zvýhodnenú cenu. No azda najväčším pozitívom Seirēnu je skĺbenie viacerých typov mikrofónov,kardioidneho, stereo, všesmerového a dvojsmerového, do jedného, vd'aka čomu budete môct' jedno zariadenie využit' pri viacerých príležitostiach. Ruka v ruke s Razerom ide aj vyššia cena, toto negatívum sa však v posledných riadkoch do istej miery zmazáva.

Miroslav Konkol'



Fractal Desing Define R5

Povýšenie (takmer) dokonalosti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: FractalDesing
Dostupná cena: 103,50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ možnost' vol'by strany pre otváranie dvierok
+ modularita usporiadania košov
+ elegantné kryty ventilátorových pozícií
+ vylepšené prachové filtre
+ dizajn
+ rozumná cena

- nič závadné

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
232×462×531mm
Hmotnost': 11,2kg
Typ skrine: MidTower
Predné rozhranie:
2 USB 3.0 + 2 USB 2.0
Audio in/out
Tlačidlo zapínania s modrým LED podsvietením
Tlačidlo reset
Obsah balenia:
Počítačová skriňa Define R5
Užívatel'ský manuál
Montážne príslušenstvo
Chladenie:
120/140mm ventilátory, vodné chladenie - 420, 360, 280, 240, 140 a 120 mm radiátory

HODNOTENIE:

★★★★★

Švédsky výrobca počítačového príslušenstva, Fractal Design, prináša štvrtú revíziu svojej azda najpopulárnejšej počítačovej skrine, Define R5, patriacej do kategórie MidTower. Čo sa Severanom podarilo vylepšit' v porovnaní s takmer dokonalou R4-kou? Čítajte d'alej.



DIZAJN, KONŠTRUKCIA

Tieto parametre sú pre modelovú radu Define R alfou a omegou a inak tomu nie je ani v tomto prípade. Fractal opät' stavil na jednoduchý a elegantný, no zároveň overený dizajn, ktorý sa ako taký výraznejšie nezmenil, no výrobca použil množstvo inovácií.

Zmeny však neobišli rozmery a hmotnost'. R5-ka je o 13mm nižšia a o 8 mm hlbšia a oproti štvorke schudla približne o dve kilá. Vyjadrené v číslach, rozmery sú 232×462×531mm a hmotnost' 11,2kg. Čo sa použitých materiálov týka, Define R5 je už klasicky zhotovená z ocele a plastu. Dlho očakávané zmeny sa udiali aj na predných dvierkach, u tých si môžete po novom zvolit' otváranie na pravú alebo l'avú stranu.Pánty dvierok sú kovové, vd'aka čomu pôsobia pevne. Po bokoch sa už zvyčajne nachádza perforácia pre prístup vzduchu.

Pod dvierkami s imitáciou brúseného hliníka sa nachádza dvojica pozícií pre 5,25" optické mechaniky, 140mm ventilátor a regulátor otáčok pre trojicu ventilátorov v skrini.

Predný ventilátor chráni prachový filter, ktorý sa po novom vyberá jednoduchšie, upevnený je pomocou poistky, ktorú stačí zatlačit' a filter jednoducho vybrat'.

Krokom vpredu je aj rozšírenie panela s ovládacími prvkami a portami. Pri R4-ke boli všetky tlačidlá a porty na seba natlačené, R5-ka ponúkne pre každé tlačidlo či port dost' miesta naokolo. Menšou zmenou prešiel aj USB 3.0 port, ktorý už nie je odlíšený modrou farbou, ale je farebne totožný s USB 2.0 portom.

Z dizajnového hl'adiska, najväčšiu zmenu si všimnete, resp. nevšimnete, pri perforáciách ventilátorových pozícií v hornej a bočnej časti. Tie sú po novom zakryté plastovými krytkami, ktoré môžete v prípade, že do pozície osadíte ventilátor, jednoducho vycvaknút' von. Fractal nazval tento systém ModuVent.

Vylepšením prešiel aj prachový filter, umiestnený zospodu skrine, ktorý sa po novom vyt'ahuje z prednej strany, čo ul'ahčí jeho čistenie. Takisto aj jeho konštrukcia je oproti predchodcovi výrazne pevnejšia.

Zadná strana prešla len menšími úpravami, zmizla zvislá PCI záslepka, pribudli plastové poistky, ktoré spolu s dvojicou skrutiek držia l'avú bočnicu na svojom mieste.

Po odobratí skrutiek je potrebné zatlačit' posuvné tlačidlo, umiestnené v strede skrine smerom nadol, aby sa dala bočnica vytiahnut'.
Najnovší prírastok do modelovej rady,Define R, sa dodáva v troch farebných vyhotoveniach, čiernom, tzv. Titanium a bielom. Okrem výberu farby máte možnost' si zvolit' variant s presklenou alebo obyčajnou bočnicou.

BALENIE

V balení sa štandardne nachádza montážne príslušenstvo a návod na použitie, resp. užívatel'ská príručka.

INTERIÉR, MODULARITA

Generačný pokrok si ihned' všimnete aj vnútri skrine.
V prvom rade, interiér R5-ky pôsobí "čistejšie", plechy nie sú "dierkované"

ako ementál, ako tomu bolo pri Define R4.

Druhým, výraznejším prvkom je zväčšenie priestoru pre backplate matičnej dosky v tvare obdĺžnika. Z druhej strany, pod pravou bočnicou, pribudla dvojica 2,5" pozícií pre SSD disky.

Fractal sa navyše konečne poučil a pre manažment káblov použil suchý zips so svojím logom, vd'aka čomu už nebudú káble rozt'ahané po celom priestore skrine.

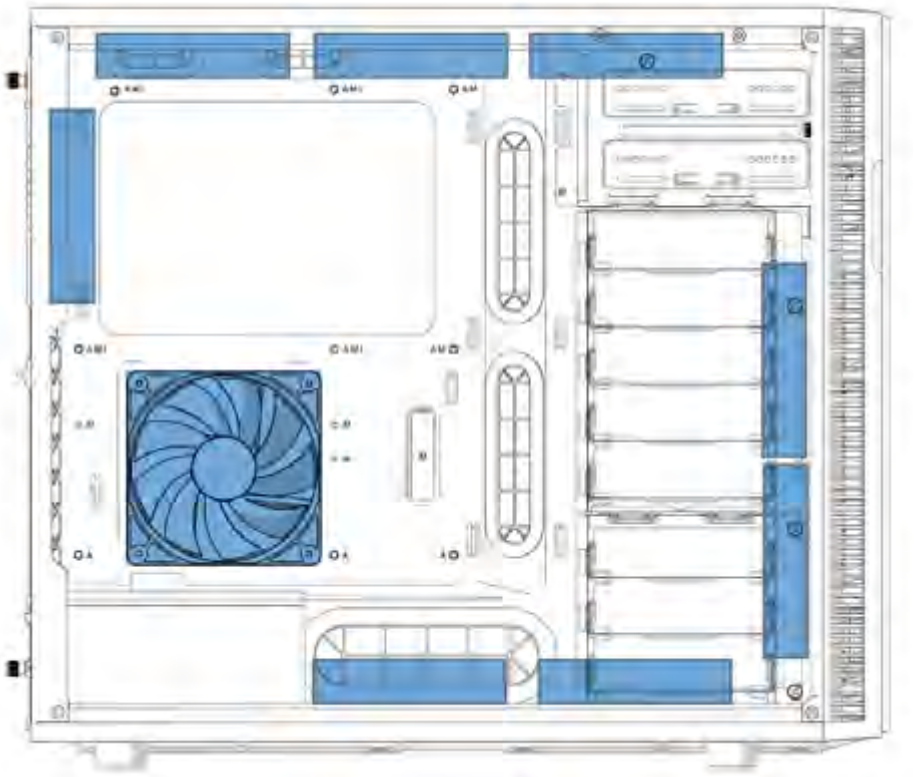
Pre t'ahanie káblov je samozrejmé dostatočné množstvo gumených priechodiek a háčiky, do ktorých zachytíte a upevníte t'ahané káble.

Za matičnou doskou je šírka priestoru pre kabeláž 20mm, v mieste pozície pre zdroj je to až 35mm.

V spodnej časti, v mieste inštalácie zdroja, je do konštrukcie vyrazené logo výrobcu, škoda len, že ho bude prekrývat' zdroj.

Predstavenie modelu Define R5 sprevádzal slogan "SilenceRedefined", ktorý v podstate hovorí o novej definícii ticha. To zabezpečuje protihluková izolácia na bočniciach či vnútri dvierok, spolu s možnost'ou regulácie otáčok ventilátorov v troch stupňoch.





FractalDefine R5 je vybavená ôsmymi, 3,5" pozíciami, rozdelenými do košov po 5 a 3, ktoré sú primárne určené pre klasické pevné disky, no umiestnite do nich aj klasické SSD disky. Miernym negatívom je absencia gumových podložiek na diskových pozíciách. Okrem toho, vnútri sa nachádzajú aj dve 5,25" pozície pre optické mechaniky. S jednotlivými pozíciami a diskovými košmi si môžete pritom robit' takmer čo chcete. Po novom, ak by ste chceli, môžete ich vybrat' rovno aj všetky, dokonca aj koše na optické mechaniky.

Možností usporiadania je hned' niekol'ko, každý si nájde tú svoju. Ak by ste napr. chceli doplnit' do prednej časti ventilátor, diskové koše sa dajú posunút' až ku zdroju, vd'aka čomu vznikne dostatok priestoru na osadenie ventilátora. Pre čo najefektívnejšie chladenie pomocou predného ventilátora je najlepšou vol'bou vybrat' kôš s piatimi diskovými pozíciami a využit' ten menší, prípadne vybrat' oba diskové koše či kôš s optickými mechanikami nahradit' diskovým košom. Tých možností je naozaj vel'a, za čo treba Fractal naozaj pochválit', pre každé zapojenie vznikne hned' niekol'ko alternatív inštalácie košov.R5-ka vám dokonca ponúkne možnost' otočenia diskových smerom dovnútra skrine.

Usporiadanie diskových košov ovplyvní aj dĺžku grafickej karty, ktorú do zostavy nainštalujete. V prípade, že by ste vrchné diskové koše ponechali, do skrine vtesnáte grafickú kartu dĺžky maximálne 310mm, po odobratí spomínaných diskových košov získate d'alších 130mm naviac, teda výsledných 440mm.

Podobné je to aj u zdroja, jeho dĺžka akurát závisí od (ne)inštalácie ventilátorov do spodnej časti. Ak by ste sa rozhodli za zdroj umiestnit' 120, resp. 140mm ventilátor, maximálna dĺžka zdroja bude 190, resp. 170mm.

V prípade neosadenia pozície ventilátorom, maximálna dĺžka zdroja môže byt' až 300mm. Pre chladič procesora je výškový priestor 180mm. Ked'že ide o skriňu typu MidTower, tá pojme základné dosky typu ATX, Micro ATX a Mini ITX.

MOŽNOSTI CHLADENIA

Fractal vám ponúkne rôznorodú variabilitu aj v tomto smere. Skrinka sa dodáva s dvojicou 140mm, tisíc otáčkových ventilátorov, umiestnených vpredu a vzadu. Ventilátory sa od starých líšia počtom lopatiek, ale aj zúbkovaním, ktoré zvyšuje ich efektivitu.

Do skrine sa zmestí celkovo až 9 ventilátorov vel'kosti 120-140mm, vid' schéma.

Pozície troch horných a bočného ventilátora sú prekryté spomínaným systémom ModuVent, tvoreným plastovými krytkami jednotlivých pozícií, vd'aka čomu dizajn nie je narušený perforáciami a otvormi. V prípade, že by ste sa do niektorých pozícií rozhodli umiestnit' ventilátor, stačí krytku jednoducho vybrat'. Novinkou je aj možnost' polohovania zadného ventilátora v rozmedzí pár centimetrov, vd'aka čomu môžete smerovat' prúdenie vzduchu tam, kde potrebujete.

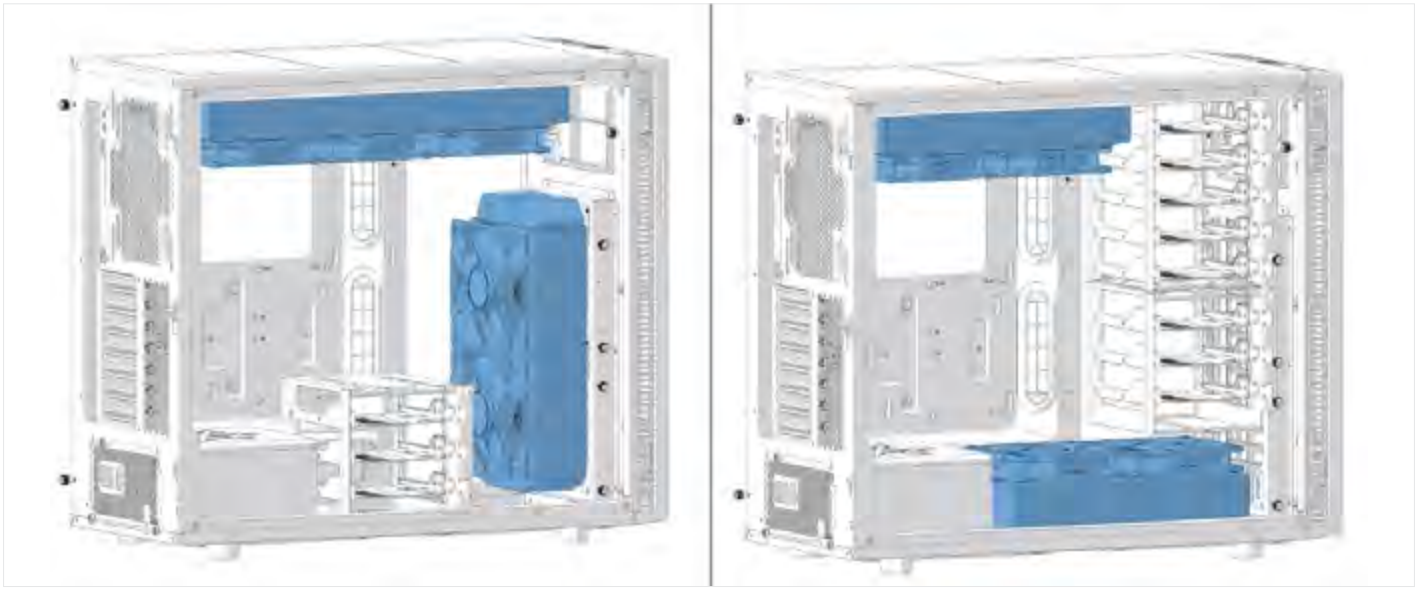
Samozrejmost'ou je podpora radiátorov vodného chladenia, rôznych vel'kostí a rôzneho usporiadania, ktoré sú zobrazené v nasledujúcich schémach.



VERDIKT

Opät' skvelé. Najvydarenejšia revízia modelovej rady Define R, ktorá obsahuje najviac praktických inovácií. Začínajúc dvierkami s možnost'ou otvárania do oboch strán, cez neskutočnú variabilitu usporiadania diskových a mechanikových pozícií či chladenia, až cez systém ModuVent, vd'aka ktorému na skrini neuvidíte perforácie ventilátorových pozícií dovtedy, kým to nebude potrebné. Praktickou zmenou je aj vyt'ahovanie spodného filtra z prednej strany, rovnako aj jeho robustnejšia konštrukcia a pokrytie celej spodnej časti skrine. Mínusy u FractalDesingDefine R5 hl'adat' len t'ažko.

Miroslav Konkol'





Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

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

Ďalšie informácie o WDR, použiteľnosti obrazu a dohľadovom riešení vytvorenom priamo pre vás nájdete pomocou interaktívneho sprievodcu Axis na stránkach
www.axis.com/imageusability



Distributor Česká a Slovenská republika:

Anixter Czech a.s.
Türkova 2319/5b, 149 00 Praha 4
Chodov, Česká republika
prague@anixter.com

Sales team:
Pavol Gräff
mob: +421 911 210 956
email: pavol.graff@anixter.com

Petr Džugan
mob: +420 602 135 422
email: petr.dzugan@anixter.com

Samsung Galaxy TAB A

Tenký tablet za tučné peniaze



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena: 360€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ HW a SW výbava
+ výdrž batérie
+ dizajn

- privítali by sme vyššie rozlíšenie displeja
- cena
- umiestnenie a kvalita reproduktorov

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 5.0.2Lolipop
Prepojiteľnosť: Wi-Fi a/b/g/n, Bluetooth 4.1, GPS, microUSB, microSIM (4G)
Podpora MicroSD: áno (do 128GB)
Rozmery: 245,2×166,8×7,5mm (V×D×H)
Hmotnosť: 487g
Procesor: štvorjadrový QualcommSnapdragon 410 APQ8016 @ 1,2GHz
Grafický akcelerátor: Adreno 306
Uhlopriečka displeja: 9,7"TFT Super AMOLED(1024×768pix)
Operačná pamäť: 2GB RAM
Interná pamäť: 16GB eMMC
Batéria: 6000mAh
Predná kamera: 2,1Mpix
Zadná kamera: 5Mpix + AutoFocus

HODNOTENIE:

★★★★☆

Spoločnosť Samung rozširuje svoju Galaktickú sériu výrobkov aj o tablety. Jedným z nich je aj nový Galaxy TAB A, ktorý zaujme netradičným pomerom strán obrazovky či štíhlym dizajnom. O našich skúsenostiach s ním sa dočítate v recenzii.

OBSAH BALENIA

V škatuli nájdeme v prehľadných priečinkoch iba používateľskú brožúru, USB kábel a šikovný malý USB adaptér určený na nabíjanie.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Luxusné telo tabletu nie je spracované zo zliatiny, ale z plastu. Oblé hrany a malá hrúbka pridávajú zariadeniu na atraktivite. Matná zadná plastová časť obsahuje len nápis Samsung, zadnú kameru a dva SlipTouch otvory. Spodná hrana obsahuje po okrajoch dva malé reproduktory zakryté striebornými mriežkami, ale v samotnom strede nachádzame audio 3,5mm jack a microUSB konektor.

Pravá hrana ukrýva dva sloty na microSD a miniSIM kartu, mikrofón, zapínacie tlačidlo a ovládanie hlasitosti. V hlavnej prednej časti tabletu je osadený 9,7-palcový AMOLED displej s pomerom strán 4:3. Po dĺžke displeja dominujú úzke rámčeky a po šírke displeja nachádzame v spodnej časti mechanické tlačidlo domov a kapacitné tlačidlá krok späť a karty. Vrchná predná časť obsahuje strieborný nápis Samsung, senzor a maličkú, 2,1Mpix kameru. Celú prednú časť lemuje úzky, oválny, plastový rámček striebristej farby. Konštrukcia tabletu je pevná, dobre sa drží v ruke a mierne vŕzga iba v spodnej časti pri ovládacích tlačidlách.

HÁRDVÉR

Štvorjadrový Snapdragon, grafika Adreno 306 a napokon 2GB RAM pamäte sú základnými hnacími prvkami tohto tabletu. Procesor má výkon taký, že by mohol rozdávať, i keď nepatrí k tým najlepším. Dva gigabajty RAM pamäte stále postačujú na všetky aplikácie a grafická karta Adreno 306 vám dovolí spustiť aj tie najnáročnejšie hry bez obáv. Zobraziť všetok obsah má za úlohu 9,7-palcový AMOLED displej, ktorý je ako jeden z mála spracovaný vo formáte 4:3.

Dve kamery – predná, 2,1MPIX so základnými funkciami a primeranou kvalitou a zadná, 5MPIX s automatickým zaostrovaním, detekciou tváre a ďalšími prvkami pre zachytenie momentiek i za horších svetelných podmienok zaistujú dostatočnú kvalitu pre video hovory a zachytávanie snímok.

Tablet môžete pripojiť bezdrôtovo cez Bluetooth 4,1, Wi-Fi či mobilnú sieť 4G. Pre určenie vašej polohy tablet obsahuje GPS modul. Vstavanú 16GB pamäť môžete rozšíriť o MicroSD kartu do kapacity až 128GB, čo je dokopy už slušná

výbava. Všetkým súčiastkam dodáva energiu 6000mAh batéria, ktorá sl'ubuje dostatočnú výdrž pri akejkol'vek činnosti.

OPERAČNÝ SYSTÉM

VAko OS je v tablete nainštalovaný Android 5.0.2 Lolipop. Samozrejme tu nechýba grafická nadstavba od Samsungu, ktorá základné prvky Lolipop viac-menej ponecháva. Domovské stránky ostali zachované, ako aj rozšíritel'né menu. Grafické prvky ako prechody medzi kartami sa dajú nastavit' zvlášt', tak isto aj vel'kost' písma a témy.

Horná rolovacia lišta je viacprvková. Po jej čiastočnom vysunutí sa vám zobrazí základná ponuka, po plnom vysunutí sa dostanete ku všetkým skratkám, oznámeniam a ikonám.

Odblokovacia obrazovka je celkom príjemná. Pri odblokovaní vytvárate t'ahaním prsta vzduchovú bublinu, a tak obrazovku aj odomknete.

Obsahuje množstvo chytrých nastavení, napr. pri položení celej dlane na displej sa zníži hlasitost' prichádzajúceho hovoru. Mnohé d'alšie len deklarujú vyladenost' systému. Množstvo predinštalovaných aplikácií, ktoré nie sú len na okrasu, ale sú naozaj užitočné a sami sme ich používali, berieme ako d'alšie plus.

TEST

S výkonom tabletu sme boli spokojní, aplikácie bežali svižne, pri hraní hier nám netrhal obraz a reakcie systému boli pohotové. Tablet sa nám prehrieval len ozaj pri tých najnáročnejších úkonoch, ako napríklad pri hraní hier či video hovoroch. Kvalita mikrofónu bola dobrá, druhá strana nás počula dostatočne dobre bez výrazného šumu. Tak isto nás bolo dobre vidiet', samozrejme, že len za dobrých svetelných podmienok. V šere a v tme bola kvalita slabá.

Pozeranie filmov sme si až tak vel'mi neužili, nakol'ko pri filmoch vo formáte 16:9 boli hore a dolu čierne pásy, i ked' sa dal obraz softvérovo roztiahnut' na celú obrazovku. Kvalita reproduktorov bola zlá, pri vysokej úrovni hlasitosti sa triasol celý tablet a doslova chrčal. Umiestnenie reproduktorov v spodnej časti takmer vedl'a seba nám vadilo, pretože pri držaní tabletu sme rukou zakrývali ich otvory.

Pri prezeraní webu sme displej vo formáte 4:3 ocenili. Obraz bol lepšie rozložený a čitatel'nost' textu na AMOLED displeji bola slušná. Rozlíšenie 1024×768pix je dostatočné, no uvítali by sme predsa len o čosi vyššie rozlíšenie.

Tablet sa vd'aka svojim rozmerom, úzkym rámčekom a hrúbkou držal výborne. Zadná plastová časť nezanechávala odtlačky a nešmýkala sa. Prednú časť displeja pokrývala vrstva GorilaGlass vo verzii 3, a tak sme si mohli dovolit' používat' tablet bez ochrannej fólie.

Pripojeniecez Wi-Fi malo dobrú rýchlost', taktiež príjem signálu mobilné 4G pripojenie.

Výdrž batérie nepatrí medzi tie najlepšie, ale vzhl'adom na výkon tabletu je dostačujúca. Pri surfovaní po webe a pozeraní videí nám vydržal tablet viac ako deň v prevádzke, pri hraní to nebolo viac než päť hodín.

VERDIKT

Množstvo chytrých funkcií, kvalitná hardvérová výbava a príjemný dizajn doplnený o vyladený Android sú hlavnými prednost'ami tohto tabletu. Vadilo nám umiestnenie stereo reproduktorov a ich celková kvalita. Pri takom drahom tablete by sme nečakali takéto lacné a nedomyslené riešenie jeho ozvučenia. Spokojní sme boli s výkonom, dátovou konektivitou či s výdržou batérie, ktorá síce neprekonala naše očakávania, ale splnila ich.

Po dizajnovej stránke tablet ponúka klasické oblé tvary so strieborným rámom a úzkym profilom displeja. Displej vo formáte 4:3 nemusí sadnút' každému, je dôležité si dopredu rozmysliet', či vám taký pomer strán bude vadit' alebo nie. Nám osobne vyhotovenie displeja vôbec neprekážalo a rýchlo sme si zvykli.

Cena je základný parameter pri výbere tabletu. Konkurencia ponúka aj vode a prachu odolné tabletyv podobnej cenovej relácii. Ak by Samsung vyhotovil tento tablet ako vode odolný, určite by bol o niečo zaujímavejší a cena by bola prijatel'nejšia.

Lukáš Libica



Lenovo Z50-70

Hliníkový elegán

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: LENOVO
Dostupná cena: 764€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ výkon
+ hliníkové prevedenie
+ kapacita disku
+ tenký FullHD displej

- lesklý displej
- slabšia výdrž batérie

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: dvojjadrový Intel Core i5 4210U s taktom 1,7GHz a TurboBoostom na 2,7GHz, podpora Hyper-Threading
OS: Windows 8.1
Displej: 15,6" FullHD 1920×1080px, lesklý
Operačná pamäť: 16GB DDR3
Pevný disk: 1TB + 8GB SSD pre cache
GPU: NVIDIA GeForce GT 840M
Audio: Stereo s technológiou Dolby Home Theater
Rozhranie: 1 × HDMI, 1 ×USB 3.0, 2 ×USB 2.0, 1 × slúchadlá, HD kamera predná, čítačka kariet SD a MMC, DVD mechanika, ethernetový port, VGA (D-Sub)
Váha: 2,4kg
Rozmery: 385×264×23mm
Batéria: 41Wh, 4-článková s kapacitou 2800mAh
AC adaptér: 65W

HODNOTENIE:

★★★★☆



Už tradične, rovnako ako Vianoce, narodeniny či daňové priznanie, aj Lenovo prichádza každý rok s novými modelmi svojich notebookov. Ten, kto sa s IT vel'mi nekamaráti, sa v modeloch od Lenova stratí, resp. mu ich označenie nebude dávat' zmysel, preto trošku múdrosti na začiatok. V dnešnej recenzii si predstavíme model Z50-70, kde jednotlivé písmená a číslice znamenajú:

Z – marketingový názov pred modelovú radu štýlových notebookov
5 – uhlopriečka displeja, v tomto prípade 15"
0 – generácia
7 – výkon 1-8 (základný – najvyšší)
0 – procesor (0 – Intel)

Ked'že modelov od Lenova je nekonečno, orientovat' sa v nich je hotová veda, ale pre náš model vieme rozlúštit' základné informácie, že ide o 15" model s procesorom Intel.

DIZAJN A PREVEDENIE

Model Z50-70, tak ako aj ostatné, sa vyrába v nespočetnom množstve hardvérových konfigurácií. Okrem toho sa vyrába aj v dvoch farebných vyhotoveniach, Silver, teda striebornom, a Black, čiernom. My sme k recenzovaniu dostali striebornú verziu, ktorá okrem toho, že nie taká tradičná a obkukaná ako čierna, zachytáva trochu menej viditel'ných odtlačkov prstov a nečistôt. Dizajnovo ide o naozaj podarený notebook, Lenovo to v tomto smere jednoducho vie.

Rozmery Z50-70 385×264×23mm sa, okrem toho, že trochu ubudlo na hrúbke, oproti predchodcovi výraznejšie nezmenili. Hmotnost' je približne 2,4kg.

Notebook je vyrobený z kombinácie plastu a brúseného hliníka, ktorý je na dotyk chladný, ale konštrukčne aj dizajnovo prít'ažlivejší. Aj vd'aka nemu je konštrukcia notebooku tuhá a pevná, pri manipulácii s ním sa neobjavuje nepríjemné pukanie, ktoré sprevádza plastové konštrukcie. Krokom vpred je umiestnenie batérie, resp. prístup k nej. Kvôli jej vybratiu už netreba odoberat' celý spodný kryt, ako to bolo u jej predchodcu, pretože je umiestnená v prednej časti a prístup k nej je tak naozaj jednoduchý.

DISPLEJ

Prednej strane, hlavne z hl'adiska kontrastu medzi striebornou a čiernou, dominuje 15,6-palcový displej s Full HD rozlíšením a LED podsvietením.Vel'kou škodou je však jeho lesklé prevedenie, na ktorom nielenže vidno každé zrnko prachu či iné nečistoty, ale aj pôsobí ako zrkadlo. Problémy to robí na priamom slnku, ale aj za bežných domácich podmienok. Slabou náplast'ou na tento problém je pomerne vysoký jas, ktorým panel disponuje, a aspoň čiastočne tento neduh lesklých displejov zmierňuje. S lesklými displejmi súvisia aj horšie pozorovacie uhly. Treba však pochválit' hrúbku displeja, dizajnovo to pôsobí vel'mi pekne.

Nad displejom nájdete integrovanú HD webkameru a mikrofóny.

ROZHRANIE A KOMUNUKÁCIA

Čo sa rozhrania týka, Lenovo Z50-70 obsahuje trojicu USB portov, z toho dva USB 2.0 a jeden USB 3.0, rozmiestnené na l'avú aj

na pravú stranu. Na l'avej strane nájdeme jeden USB 2.0 a jeden USB 3.0 port, HDMI a ethernetový port, VGA (D-Sub), ale aj port pre napájanie, tlačidlo obnovenia systému a výduchy ventilátora.

Na pravej strane sa nachádza zvyšný USB 2.0 port, slot pre pamät'ové karty typu SD/MMC, audio combo 3,5mm jack, DVD mechanika a Kensington zámok.

Bezdrôtovo notebook komunikuje pomocou Wi-Fi štandardov 802.11b/g/n a Bluetooth vo verzii 4.0.

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

Klávesnica u Z50-70 je vel'mi podobná ako u starších modelov Z500 a Z510. Jednotlivé klávesy sú zaoblené a majú rozmery približne 15×15mm, pričom nechýba ani zaoblenie kláves v ich spodnej časti. Medzery medzi jednotlivými klávesmi sú akurátne a dostatočné na to, aby ste mohli písat' rýchlo a bez preklepov. U notebokoov s uhlopriečkou displeja 15" nebýva zvykom, aby mali aj numerickú klávesnicu, ktorú pri Z50-70-ke nájdete. Zamrzí azda len absencia podsvietenia klávesnice, ktorej sa dočkáme snád' v d'alšom modelovej rade.

Trackpad ostal na svojom mieste, je zasadený mierne dol'ava, oproti svojim predchodcom bol však mierne znížený a Lenovo pri trackpade na novom modeli oddelilo kurzorovú časť od tlačidiel myši. Práca s trackpadom je bezproblémová, s podporou ovládania gestami, pozitívom je celkom tiché klikanie tlačidiel.

HARDVÉR A VÝKON

Ako sme už vyššie spomínali, Lenovo Z50-70 je dodávané v tol'kých hardvérových konfiguráciách, že by to jeden ani nezrátal. Na recenzovanie sme mali k dispozícii jednu z výkonnejších konfigurácií, s dvojjadrovým procesorom Intel Core i5 4210U (teda novšou verziou architektúry Haswell), s pracovnou frekvenciou 1,7GHz, pomocou TurboBoostu až 2,7GHz, nechýba ani podpora Hyper-Threadingu. Procesoru sekunduje až 16GB operačnej pamäte typu DDR3 (2×8GB). Čo sa grafickej karty týka, Lenovo pre tento model vsadilo na dedikovaný grafický čip NVIDIA GeForce GT 840M, architektúry Maxwell, s pamät'ou 4GB DDR3 VRAM. Táto hardvérová konfigurácia tak sl'ubuje dostatočný výkon nielen na bezproblémovú prácu s internetom, softvérom či videom, ale aj pre hranie videohier. Samozrejme, nejde o herný notebook, takže nové hry si na maximálnych detailoch nezahráte, tie staršie, ako napr. Mafia II, Metro 2033 a podobne zvládne Z50-70 bez problémov.

Pre hry, softvér či iný obsah je k dispozícii pevný disk s kapacitou 1TB a 8GB SSD disk pre zrýchlenie systému.

Príjemným prekvapením bolo chladenie systému. To udržovalo teplotu procesora v "kl'ude" na hodnote 40 - 45°C, v maximálnom zat'ažení (napr. benchmark), to bolo na úrovni 65 - 70°C, vd'aka čomu sa zbytočne neprehrieva ani telo notebooku a neobmedzuje vás to tak v práci na ňom.Do istej miery však týmto teplotám dopomáha aj úsporný, avšak pomerne výkonný procesor, s TPD 15W.

BATÉRIA

Lenovo Z50-70 obsahuje štvorčlánkovú batériu s kapacitou len 41Wh, resp. 2800mAh. Nižšia kapacita priamo súvisí s jednoduchším prístupom k batérii, vd'aka čomu sa z priestorových dôvodov do notebooku väčšia batéria nezmestila. Pri práci na internete vám notebook pobeží približne 5 - 5,5 hodín, čo je celkom slušné číslo. Program BatteryEatervy simuloval výdrž batérie približne 12 hodín, avšak len na čítanie textu, čo využije asi málokto.

AUDIO

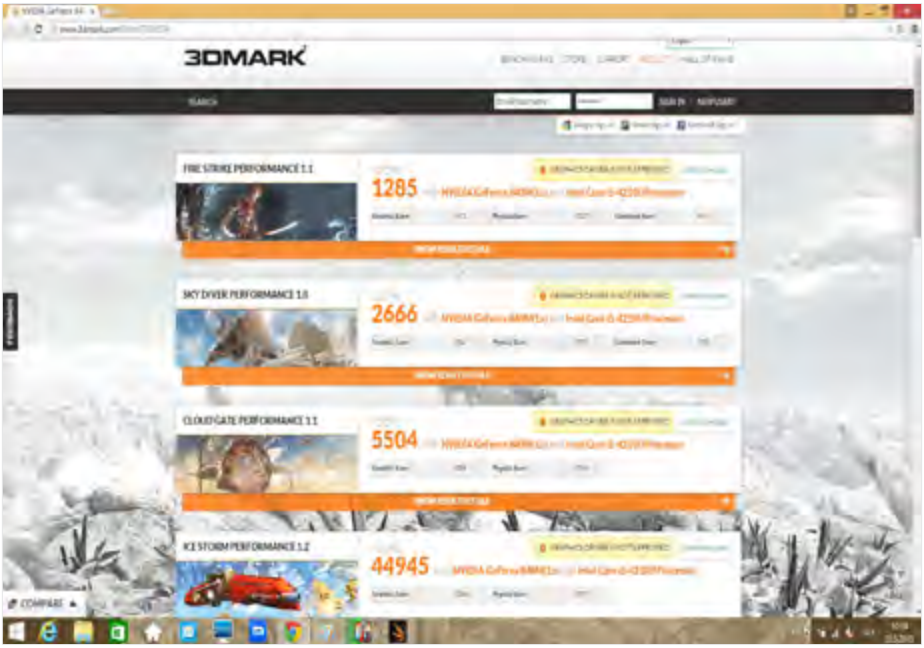
Lenovo sa na vrchnej časti batérie chváli logom Dolby s technológiou Home Theater. Dalo by sa teda očakávat', že zvuk bude v porovnaní s konkurenciou na vyššej úrovni, no opak je skôr pravdou, a tak sa žiadne domáce kino nekonalo. V notebooku sa nachádza dvojica reproduktor s výkonom po 2W. Zvuk je síce dostatočne hlasitý, no chýbajú mu hlavne basy, je umelý a fádny.

VERDIKT

Celkom obstojný kúsok, asi takto by sa dalo zhodnotit' Lenovo Z50-70. Aj ked' je t'ažké každý rok niečo zlepšovat', Lenovu sa to podarilo hlavne vd'aka displeju s Full HD rozlíšením, ale i pár milimetrom ušetreným na hrúbke. Vel'kou škodou je však lesklé prevedenie displeja, ktoré prináša množstvo negatív. Medzi hlavné prednosti notebooku patrí určite jeho dizajn a materiálové či konštrukčné prevedenie.

Tie sú na slušnej úrovni, hliník je u notebookov proste synonymum niečoho luxusnejšieho. V rámci pozitív nezaostáva ani hardvérová výbava a samotný výkon notebooku, vd'aka čomu bude väčšina práce bezproblémová a bez výkonových obmedzení, taktiež si bez problémov zahráte väčšinu hier. Na jednej strane poteší, no na druhej trochu zamrzí umiestnenie batérie do prednej časti, kde ku nej budete mat' bezproblémový prís't'. Daňou za to je však jej obmedzená kapacita, ktorá prináša o niečo menšiu výdrž. Aj napriek tomu je Lenovo Z50-70 zaujímavým kúskom, ktorý stojí za zváženie.

Miroslav Konkol'



Samsung Galaxy S6 edge

Nová vlajková lod' od Samsungu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena: 850€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ dizajn
+ prevedenie zo skla a kovu
+ krásny displej
+ fotoaparát

- nemožnost' rozšírenia pamäte
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Samsung Galaxy S6 edge

Typ: Smartfón

Operačný systém: Android 5.0.2

Výška: 142,1mm

Šírka: 70,1mm

Hĺbka: 7mm

Hmotnost': 132g

Farby: Black Sapphire, White Pearl, Gold Platinum, Blue Topaz

Orientačná cena: 850€

Produkt poskytla spoločnost': Samsung

HODNOTENIE:

★★★★★

Nová vlajková lod' od Samsungu, ktorá konečne dostala oblek zo skla a kovu a zároveň so sebou ako jedna z prvých prináša zahnutý displej a nekompromisný výkon.



DIZAJN, KONŠTRUKCIA

Trvalo to dlho, no dočkali sme sa. Spoločnost' Samsung konečne vymenila plasty za kov a sklo, podobne ako konkurenčná spoločnost' Apple, a siahla po tele, ktoré sa skladá z troch vrstiev. Predná a zadná strana telefónu je pokrytá sklom, zatial' čo stredný rámik vypĺňa kov. Skrátka v jednoduchosti je krása.

Samozrejme, asi najvýraznejším a najcharaktickejším prvkom celého telefónu je jeho nevšedný displej, ktorý je zahnutý do oboch strán, a telefón tak vyzerá skutočne unikátne. Používatel' tak nadobúda skutočný dojem, že má to, za čo zaplatil.

Na rozdiel od svojich predchodcov S6 edge nemá odnímatel'ný zadný kryt, preto sa nanoSIM presunula na horný okraj telefónu do jedinej priehradky. Áno, správne, druhú priehradku pre rozšírenie pamäte by ste hl'adali márne, pretože chýba akákol'vek možnost' rozšírenia.

Ked' sme držali S6ku prvýkrát v rukách, mali sme z jej tela skutočne príjemný pocit, a to vd'aka jej nízkej hmotnosti 132g. Telefón sa drží príjemne, aj ked' je cítit' neobvykle štíhly okraj, ktorý musel ustúpit' displeju. Telefón je so svojimi rozmermi 142,1×70,1×7mm vhodný pre väčšinu používatel'ov, ktorým sadne presne do ruky.

Diskutabilné je však umiestnenie reproduktora, ktorý hrá prekvapivo dobre, a to či už po kvalitatívnej stránke, alebo aj po stránke hlasitosti, no pri pozeraní videa je častým problémom prekrývanie prstom. Galaxy S6 edge je k dispozícii v štyroch farebných prevedeniach: Black Sapphire, White Pearl, Gold Platinum a Blue Topaz. My sme mali v redakcii k dispozícii verziu White Pearl, treba však upozornit', že tmavé prevedenia budú vd'aka svojmu lesklému povrchu "magnet" na odtlačky prstov.

OVLÁDANIE, KONEKTIVITA

Rozloženie ovládacích prvkov je rovnaké, ako sme boli zvyknutí z predchádzajúcich modelov, na pravom okraji sa v prvej tretine nachádza tlačidlo zapínania, na l'avej zase tlačidlá ovládania hlasitosti. Na dolnej hrane sa nachádza ikonické hardvérové tlačidlo domov, spoločne s kapacitnými tlačidlami multitaskingu a spät'.

Ďalej sa na spodnej hrane nachádzajú konektory pre microUSB a 3,5mm jack. Na rozdiel od svojich predchodcov však firma Samsung upustila od akýchkol'vek krytov pre konektory, a preto aj S6 a S6 edge nemá certifikát vodotesnosti, ktorý je pre väčšinu používatel'ov, povedzme

si otvorene, aj tak zbytočný.

Po bezdrôtovej stránke sa na telefóne nachádzajú všetky štandardy, ktoré by mohol používatel' využit': Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac (dual band), Wi-Fi Direct či možnost' hotspotu je samozrejmost'ou, ako aj Bluetooth 4.1 s A2DP, LE, apt-X, spoločne s LTE a NFC, IR a GPS so systémom A-GPS, GLONASS a Beidou.

DISPLEJ

Podobne ako aj "menší brat", aj Galaxy S6 a S6 edge disponuje nádherným, 5,1" Super AMOLED displejom, s brutálnym rozlíšením QHD 2560×1440 (2K) a hustotou ~577ppi. Farebné podanie je vynikajúce, a to či už na slnku alebo v tme, čierna je naozaj čierna, pozorovacie uhly sú taktiež výborné. Celý displej, samozrejme, chráni Corning Gorrila Glass 4.

HW VÝKON

Centrálnym "srdcom" S6-ky edge je nový, 64-bitový Exynos 7420 Octa-Core s taktom 4×2,1GHz + 4×1,5GHz, ktorý zásobujú 3GB DDR4 pamäte, spoločne s grafickým čipom Mali-T760MP8.

K dispozícii sú tri modely s 32GB, 64GB a 128GB pamät'ou, no treba dodat', že používatel' nemá žiadnu možnost' rozšírenia. V nami testovanej 32GB verzii zaberal operačný systém približne 8GB, a tak zostáva používatel'ovi k dispozícii približne 23GB miesta.

Na otestovanie výkonu sme využili tri najznámejšie syntetické testy výkonu: AnTuTu, 3DMark Ice Storm: Unlimited a GeekBench.

Verili sme, že napriek takémuto masívnemu výkonu budeme schopní prinútit' telefón sekat' či spomalit' reakcie, no napriek márnej snahe sa nám to nepodarilo.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Najnovší operačný systém Android vo verzii 5.0.2 Lollipop zrejme nebude prekvapením, ako aj softvérová nadstavba od Samsungu s názvom TouchWiz. Jedna zaujímavost' na operačnom systéme sa však predsa len nájde, a to, že výrobca presedlal na 64-bitový Android.

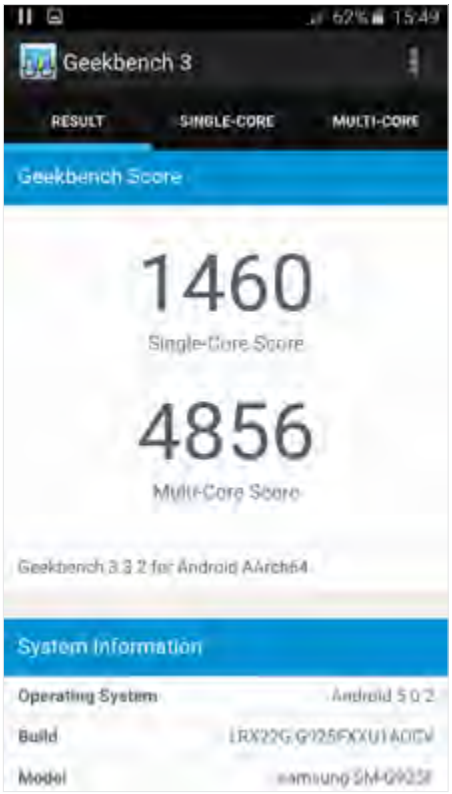
Čo sa týka softvérových vychytávok, je toho naozaj málo, čo spoločnost' Samsung nepriniesla s predchádzajúcimi verziami svojich "vlajkových lodí", no niektoré prvky by sme radi privítali, a to či už ide o ovládanie televízora, cez vstavaný infračervený port alebo podporu multitaskingu, ked' môžete mat' otvorené dve aplikácie súčasne.

Odomykanie telefónu odtlačkom prsta sa presunulo z displeja na domovské tlačidlo, ktoré reaguje vo väčšine prípadov okamžite. Avšak v prípade spotených prstov nastáva problém s nesprávnym skenom odtlačkov a telefón sa tak skrátka neodomkne. Samozrejmost'ou je aj zabezpečenie pamäte po pripojení do USB, no bez odomknutia telefónu sa do úložiska jednoducho nedostanete.

Asi všetci poznáme moment, ked' sa udialo niečo, čo by sme si radi odfotili, no skrátka sme nikdy nestihli vytiahnut' telefón, odomknút' ho a spustit' fotoaparát. Samsung prišiel s riešením v podobe dvojitého stlačenia domovského tlačidla, po ktorom sa okamžite spustí fotoaparát, aby ste nezmeškali žiadnu momentku.

Azda jediným menším negatívom je zatial' malé množstvo aplikácií, ktoré by boli schopné využit' zahnuté okraje, Samsung ich preto využil na najčastejšie používané aplikácie, kontakty, počasie či dôležité správy.

Operačný systém bol na nami testovanom telefóne výborne odladený, spomalenie reakcií, či dokonca zamrznutie nepripadalo do úvahy. Dobrá práca Samsung!







FOTOAPARÁT

Zadný fotoaparát disponuje rozlíšením 16Mpx F1, 9, možnost' natáčania v 4K pri 30 snímkach za sekundu je samozrejmost', ako aj natáčanie FullHD (1080p) videa pri 60 snímkach za sekundu. Pre tých fajnovejších je tu možnost' natáčania 720p pri 120 snímkach za sekundu, ktorú viete využit' pri spomalených záberoch, Príjemným prekvapením je aj možnost' HDR (High Dynamic Range). Automatické zaostrovanie objektov funguje výborne, no pre prípad je aj možnost' manuálneho ostrenia prostredníctvom dotyku.

Zaujímavost'ou je tiež predný fotoaparát s rozlíšením 5Mpx – žiadna kockatá selfie teda nehrozí.

Fotoaparát musíme pochválit' za vynikajúcu ostrost' fotografií, verné farby a prekvapivo dobré fotky aj v slabom osvetlení. O tie sa stará inteligentný LED blesk, ktorý upravuje intenzitu osvetlenia v závislosti od svetelných podmienok. Zabudnite na presvetlené fotky, to nehrozí. Azda jediným negatívom fotoaparátu je mierne rozostrenie fotiek so slabým osvetlením.

BATÉRIA A VÝDRŽ

Supertenké telo S6-ky edge si skrátka muselo vybrat' svoju daň, čo sa pretavilo do batérie s kapacitou 2600mAh. Prvý dojem bol totiž taký, že telefón s takýmto výkonom nemôže vydržat' dlhšie ako polovicu dňa. No opak je pravdou, pri hraní hier, prezeraní webu či prehrávaní videí vydržala baterka s prehl'adom celý deň, večer zostávalo väčšinou ešte 20 – 30 %, čo nás vel'mi príjemne prekvapilo. V prípade bežného používania, občasného telefonovania, počúvania hudby či sporadického nakuknutia do e-mailovej schránky baterka vydržala bez akýchkol'vek problémov aj dva dni.

Príjemnou zmenou oproti starším modelom je aj podpora rýchleho nabíjania vd'aka nabíjačke s 2A výstupom. Vd'aka tejto vychytávke je možné telefón nabit' do plna za hodinu a pol, na sledovanie filmu stačí 10 minút nabíjania. Ďalšou zaujímavou možnost'ou je možnost' bezdrôtového nabíjania, ked' telefón položíte na nabíjaciu podložku, ktorá navyše svojou farbou podsvietenia signalizuje úroveň nabitia. No má to háčik – nabíjanie je pomalšie, na plné nabitie sú potrebné približne štyri hodiny.

VERDIKT

Na záver nemôžeme ináč ako vyjadrit' obdiv spoločnosti Samsung, ktorá na trh priniesla skutočnú vlajkovú lod'. Tá vyniká po každej stránke – či už je to prémiové spracovanie tela zo skla a kovu alebo masívny výkon, ktorý sa ukrýva osemjadrovom procesore, či skutočne nádherný QHD displej, ktorý dokáže očarit' ostrost'ou a vierohodnost'ou farebného podania. Samozrejme, nesmieme zabudnút' na zatial' unikátne zahnutý displej, ktorým sa zatial' nepýši žiadny aktuálne dostupný model. Výborne odladený systém nahráva celému telefónu iba do kariet, a to či už svojím množstvom funkcií alebo jednoduchost'ou používania. Fotoaparát opät' patrí medzi špičku, ostrost' je na vysokej úrovni, ostrenie je takmer okamžité, fotenie v tme už nie je vd'aka inteligentnému blesku problém. Ani S6 edge však nie je bezchybným telefónom. Medzi negatíva sa určite radí nemožnost' rozšírenia pamäte alebo enormne vysoká cena, ktorá je pri "najnižšej" verzii s 32GB pamät'ou 850€, avšak môže sa vyšplhat' až na závratných 1050€ za 128GB verziu.

Marcel Ilavsky



Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

MotoGP 15





1. cena - **PS4 MOTO GP 15**

2. cena - **PS4 MOTO GP 15**

3. cena - **XBO MOTO GP 15**

4. cena - **XBO MOTO GP 15**

5. cena - **XBO MOTO GP 15**

COMGAD

Súťažte na www.gamesite.sk

GamesiteNews

funsite.sk
enjoy the fun...

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

GENERATION

Xtreamer 4K Prodigy

Ultra HD, ultra smart a Android k tomu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: XTREAMER
Dostupná cena: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vysoké rozlíšenie, kvalitný obraz
+ všestrannost'
+ pekné a bohaté prostredie
+ dizajn

- nedoladený softvér
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Mstar 9180 (Dolby+DTS) ARM Cortex-A9 Quad-Core/1.5GHZ
GPU: Quad Core Mali-450
Pamät': 8GB eMMC, 2GB DDR3, HDD: 3.5" slot up-to 4TB
OS & UI: Android 4.4 OS + Xtreamer Launcher & UI
Hmotnost': 1,1kg
Rozmery: 238×207×64mm
Konektivita: 802.11 b/g/n Wi-Fi, AirPlay, Miracast, DLNA, HDMI™ 1.4, SPDIF optical, USB 3.0, 2× USB 2.0, čítačka kariet

HODNOTENIE:

★★★☆☆

S inteligentnými televízormi sa nám roztrhlo vrece. Stále sú však veci, v ktorých televízory počítače jednoducho ešte nedobehli. S riešením prichádza firma Xtreamer, ktorá pridá vášmu bežnému televízoru za hrsť rozumu, množstvo funkcií a zároveň poslúži ako malý počítač, osadený Androidom a šachtou pre harddisk s médiami.

Domácich kín, mikropočítačov a multimediálnych zariadení sme tu mali už vel'a, Xtreamer sa snaží skombinovat' všetko, čo by človek mohol v obývačke potrebovat'. Počínajúc hudbou a filmami až po káblovú televíziu, YouTube, online televízie či funkcie bežného počítača. Na rozdiel od väčšiny Androidov máme k dispozícii trojicu USB portov, ktoré nám okrem pripojenia úložiska dovol'ujú k televízoru pripojit' klávesnicu a myš.

PRVÉ DOJMY

Pri Androide sme zvyknutí na o niečo menšie rozmery. Xtreamer svojimi rozmermi pripomína skôr hernú konzolu či DVD prehrávač ako Android zariadenie. Môže za to však šachta na 3,5-palcový pevný disk, ktorá zaberá takmer polovicu zariadenia. Okrem šachty na prednej strane nájdeme na modro podsvietené ovládacie koliesko a šachtu na pamät'ové karty SD. Boky sú prázdne a zvyšok periférií sa nachádza vzadu. Počínajúc WiFi anténou, ktorá, bohužial', s dosahom signálu nerobí žiadne zázraky a na sledovanie YouTube či filmov z internetu pri väčšej vzdialenosti od routera je vhodnejšie využit' zabudovaný ethernet port. Okrem spomínaných troch USB tam nájdeme aj optický port, miniUSB, 3,5mm jack a čerešnička na koniec – HDMI vstup na pripojenie prijímača satelitnej či káblovej televízie.

Zvyšné steny lemuje elegantný zaoblený kryt s nerezovým



vyhotovením a s oblými hranami, ktorý tvorí hlavnú líniu dizajnu zariadenia. Návrh je jednoduchý, no pekný, žiadne množstvo ovládacích prvkov, len čierna, nerez a modré podsvietenie kolieska. Na vrchnej strane sa nachádza logo výrobcu doplnené o pyšné logo 4K.

PO SPUSTENÍ

Minimalizácia ovládacích prvkov spôsobila to, že tlačidlo na spustenie zariadenia nájdete leda tak na ovládači, po jeho stlačení sa nám rozsvieti modré podsvietenie a o činnosti nás upozorní nie vel'mi príjemný zvuk ventilátora (ktorý sa, chvalabohu, pri l'ahšom zat'ažení dá v nastaveniach vypnút'). Na obrazovke sa objaví logo Xtreamer a o niekol'ko sekúnd nás privíta pekné grafické prostredie. Pár sekundovú animáciu s časom vystrieda menu, horizontálne zobrazujúce rad základných položiek, medzi ktorými sa vieme pohybovat' či už pomocou myšky alebo šípok na ovládači. Základné prostredie je spravené pekne, moderne, jednoducho a celkom prehl'adne. Ak chceme zavítat' do hlbín Androidu, treba sa mierne preklikat'.

OPERAČNÝ SYSTÉM

V základnej ponuke na prvej pozícii svieti tlačidlo televízie, to po stlačení presmeruje na obrazovku signál z HDMI vstupu a Xtreamer slúži len ako taký prostredník, ktorý nám umožňuje nahrat' všetko, čo nám do Xtreameru cez HDMI príde, a svoje záznamy filmov či obl'úbených relácií si tak môžete uložit' priamo na USB zariadenie či na vložený pevný disk. Treba však poznamenat', že ak si začne systém čosi stvárat' v pozadí, záznam môže mat' slabšie miesta a nahrávanie v HD či FullHD nám niekedy skončilo s nižším FPS či posunom zvuku.

Okrem televízie máme v ponuke aj ikony hudby, filmov, internetových služieb, nastavení a aplikácií nainštalovaných na zariadení. Okrem tých nainštalovaných všade nachádzame ponuky aplikácií odporúčaných výrobcom, ktoré si možno jednoducho doinštalovat'. Ďalšou zaujímavou položkou v menu je XBMC, čo je staré známe multimediálne centrum, ktoré si

mnohí z nás obl'úbili. Sústredí sa na multimédia a drží pokope všetky funkcie, ktoré má multimediálny prehrávač mat'.

OVLÁDANIE POD PALCOM

K Xtreameru je pribalený ovládač podobný tým televíznym, no ako darček k nemu dostanete i jeden špeciálny v hodnote približne 20 eur. Pomocou "Airmouse" môžete zariadenie ovládat' len pomocou pohybu ruky (podobne ako PS Move), chce to troška zvyku, no po pár minútach sa nám to javilo celkom intuitívne a podstatne rýchlejšie ako ovládanie pomocou bežného dial'kového ovládania. Drobným nedostatkom je zlé vyváženie ovládača, po položení sa zostane kolísat' na hrane a myška behá po obrazovke. Komu sa nepáči ovládač, USB porty umožňujú pripojit' väčšinu bežného príslušenstva.

POD KAPOTOU

Bezproblémový chod systému sa snaží zabezpečit' štvorjadro Mstar 9180 s taktom 1,5GHz na jadro, ktorému je v pätách ešte viac vyt'ažená grafika Mali 450 a 2 gigabajty operačnej pamäte. Pravdepodobne vinou slabšie vyladeného softvéru nie je pohyb v menu vždy úplne svižný a často spozorujeme mierne zaváhanie či nedokonalú animáciu. Nápad na nadstavbu skvelý, no bolo by treba ešte o čosi dotiahnut'. Vo svojich útrobách okrem 2GB RAM skrýva aj 8 gigabajtov vnútornej pamäte, z ktorej si síce časť ukrojil systém a aplikácie, no stále nám tu zostáva niečo cez polovicu na náš obsah. Netreba však zúfat', v šachte sa môže usídlit' pevný disk s kapacitou až 4TB.

4K, 3D FullHD, Dolby A DTS

Využitie trošku exotickejšieho čipu má svoje dôvody. Podporuje totiž špičkové zvukové štandardy, vd'aka ktorým sa Xtreamer môže vyrovnat' kvalitným domácim kinám. Ponúka vysoko kvalitné hardvérové dekódovanie Dolby TrueHD a dts-HD. Ako už naznačuje názov, maximálne rozlíšenie prístroja sa bude niest' v Ultra HD, nie však po všetkých stránkach. Xtreamer je schopný pracovat' v rozlíšení 4K "len" pri 30 snímkach za sekundu, čo je viac než postačujúce na drvivú väčšinu filmov. Pri FullHD dokáže, samozrejme, pracovat' pri plných 60FPS. V 4K taktiež nie je možné nahrávat' či sledovat' televíziu, ked'že vstupný port vie pracovat' len do rozlíšenia 1080p. Bez väčších problémov by mal zvládnut' aj 3D filmy v rôznych formátoch a v rozlíšení FullHD.

VŠETKO NA JEDNOM MIESTE

Vd'aka podpore bežných Android aplikácií má Xtreamer skutočne obrovské možnosti. Do zoznamu, prečo sa taký ten Xtreamer v obývačke zíde, treba rozhodne zaradit' možnost' streamovat' skoro zo všetkého, čo doma máme. Aplikácie umožňujú cez WiFi prehrávat' filmy z PC, mobilu, prezerat' dáta, či dokonca zdiel'at' obrazovku telefónu alebo počítača. Nechýbajú možnosti cloudu či streamovania z internetu. Problém nerobia ani USB média. Dokonca zariadeniu nevadia ani USB pevné disky s "windowsáckym" súborovým systémom NTFS. Chýba však slovenčina a titulkári sa budú musiet' trocha popasovat' s diakritikou.

VERDIKT

Xtreamer je skvelý nápad na šikovné zariadenie, ktoré sa zíde do každej domácnosti. Chcelo by to ešte doladit' pár vecí, hlavne čo sa týka vyladenia softvéru a prostredia, ktorého chod nie je úplne plynulý.

Svoju úlohu však spĺňa, pôsobí ako prostredník medzi set-top boxom a televízorom, ktorý kompletu dodáva množstvo užitočných funkcií, a to či už prehrávanie filmov a seriálov z vlastných zásob v plnom rozlíšení, nech už ich máte kdekol'vek, alebo funkcie počítača premietnuté na vel'kú obrazovku bez potreby narábania s káblami.

Eduard Čuba



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Jurský Svet, 124 min.

Réžia: Colin Trevorrow
Scenár: Rick Jaffa, Amanda Silver, Colin Trevorrow, Derek Connolly, Rick Jaffa, Amanda Silver, Michael Crichton
Kamera: John Schwartzman
Hudba: Michael Giacchino
Obsadenie: Chris Pratt,Bryce Dallas Howard,Vincent D'Onofrio,Ty Simpkins,Irrfan Khan,Nick Robinson

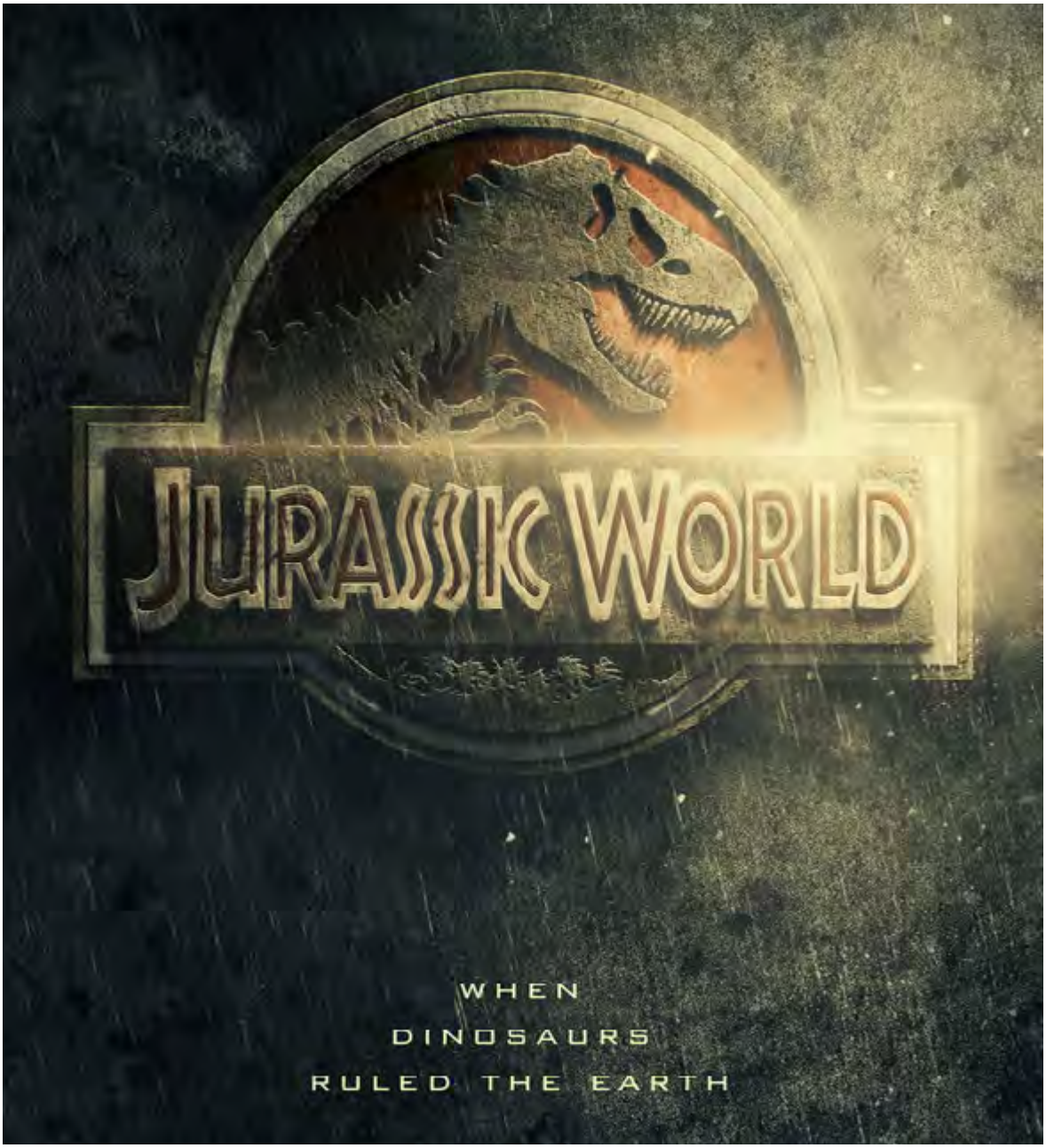
PLUSY A MÍNUSY:

+ zábava
+ akcia
+ dinosaury

- plytkost'
- béčkovost'

HODNOTENIE:

★★★★☆



Jurský svet

DINOSAURÍ MASAKER

Poznáte historku o tom, ako sa Ben Affleck pri nakrúcaní Armagedonu spýtal Michaela Baya, či by nebolo pre NASA jednoduchšie astronautov naučiť' vŕtať, ako vrtárov vycvičiť' za astronautov? „Shut up" odpovedal mu na to Bay. Jurský svet je filmom z podobného cesta. Jednoducho sa pri ňom netreba pýtať' hlúpe otázky.

Claire Dearing (Bryce Dalla Howard) to nemá l'ahké. Je manažérkou Jurského svetu, čo je jeden obrovský zábavný park plný Jurskej fauny. Claire sa na dinosaury pozerá dost' pragmaticky, vidí ich skôr len ako jednotlivé čísla a položky.

Naproti tomu Owen Grady (Chris Pratt aka Starlord z Guardians of the Glaxy) má k obrovským jašterom ovel'a bližší vzt'ah. Trénuje velociraptory a je si dobre vedomý hrozieb, ktoré môžu dinosaury predstavovat'. A aby toho nebolo málo, do parku prichádzajú na výlet Clairini dvaja synovci Gray a jeho starší brat Zach (Ty Simpkins, Nick Robinson) a Claire svojej sestre sl'úbila, že sa o nich postará.

Grayovi sa samotný zábavný park mimoriadne páči a divák bude prežívat' podobné pocity ako on. Jurský svet je naozaj živý, plný l'udí, vel'kolepý a premyslený v maličkostiach. Až človek zatúži po tom, aby bol reálny (samozrejme s lepšou ostrahou).

Čo sa týka dvoch hlavných postáv, tak Owen je typickým kladným klišé hollywoodskym charakterom, ale čo na tom záleží, ked' jazdí na motorke s velociraptormi v pätách. Claire je o niečo zaujímavejšia, je vtipne protivná. Aj ked' je len krehkou ženou, podáva obdivuhodný výkon. Utekat' pred krvilačnými

MY OSLAVUJEME NARODENINY, TY SA ZABÁVAŠ!



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

AQUACITY · AVON · ELESKO · enjoy · NATURE'S BOUNTY · RESERVED

Maximálny filmový zážitok | www.cine-max.sk

cineMAX

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



dinosaurami v opätkoch, to si zaslúži uznanie. A ona si ich nedá dole celý film! Súrodenecké duo počas filmu rieši rodinné problémy, ich charaktery nie sú ale natol'ko prekreslené aby vám na nich záležalo. Keby sme ich vo filme nevideli, nič by sa v zásade nezmenilo. Len by si tvorcovia museli nájst' iné figúrky na rozpútanie jurského masakru.

Celkovo postavy konajú neprirodzene a častokrát hlúpo. Uveritel'ná porcia strachu u detí a teenagerov (o dospelých ani nehovorím) taktiež absentuje. Nie je to síce taká tragédia ako Spielbergova príšernost' Stratený svet: Jurský park z roku 1997, aj tak má ale divák pocit, že postavy majú o jedno koliesko menej. Aj napriek všetkým vyššie spomínaným problémom však postavy dokážu zabavit'. Hlášky sú podarené, medzi Owenom a Clair to iskrí a aj Gray so Zachom nie sú vyslovene otravní. Postavy ale vôbec nie sú v tomto filme dôležité, dôležité je niečo iné a to je: Akcia!

Akcia je alfou a omegou tohto filmu. Je vel'kolepá a svižná. 3D funguje výborne a spolu so skvelou kamerou vtiahne diváka ešte viac do akčných scén. Tvorcovia sa vyžívajú a servírujú divákovi jednu fajnšmekerskú scénu za druhou. A ked' si už pomyslíte že akčné scény už nemôžu byt' lepšie, opak sa stane pravdou. Sú totiž precízne gradované a čím viac času strávite v kinosále, tým sú vel'kolepejšie.

A zábava! Jurský svet od začiatku do konca šl'ape ako píla. Nič vás zbytočne nezdržuje, film vás nenúti vel'mi rozmýšl'at', všetko je prispôsobené len a len zábave. Všetko je naservírované na zlatom podnose, divákovi stačí len otvorit' ústa a je najedený. Samozrejme, filmy ktoré nemajú inú ambíciu ako zabavit' zvyknú byt' dost' plytké. Toto platí aj pre Jurský svet.

Určite stojí za to si pred pozretím Jurského Svetu vzhliadnut' ešte Jurský park. Jurský park je plný odkazov na svojho staršieho súrodenca z roku 1993, a čím viac ich divák nájde, tým viac sa z toho teší.

Oplatí sa na Jurský Svet pozriet'? Ťažko povedat'. V podstate neprináša nič nové, na Jurský Park z d'aleka nemá, poteší ale viac ako dvojka a trojka dokopy. Ja som si film užil, no to len preto že som neočakával podobnú kvalitu ako mala jednotka a baví ma pozerat' béčka v áčkovom prevedení.

„Jurský svet je zábavná atrakcia. Tejto myšlienky sa držte! Ak pôjdete do kina na atrakciu nebudete sklamaný. Ak však očakávate od filmu niečo viac, tak tam ani nechod'te."

Adam Schwarz













Objav svoju vášeň k filmu

Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema

v sieti multikín Ster Century Cinemas

COOL TICKET.EU

STER CENTURY CINEMAS

BOOM! CINEMA

Žilina Košice Prievidza Spišská Nová Ves

ZÁKLADNÉ INFO:

Dark Places, 2015, 104 min.

Réžia: Gilles Paquet-Brenner
Scenár: Gilles Paquet-Brenner (kniha Gillian Flynn)
Hudba: Gregory Tripi, Brian Transeau
Obsadenie: Charlize Theron, Chloë Grace Moretz, Nicholas Hoult, Andrea Roth, Christina Hendricks,Tye Sheridan, Corey Stoll, Sterling Jerins, Sean Bridgers, Denise Williamson, Tyler Forrest, Addy Miller, Dora Madison Burge, Drea de Matteo, P.J. Marshall

PLUSY A MÍNUSY:

+ ústredné ženské trio
+ zaujímavé postavy
+ dobre vystavaný príbeh

- záver
- málo napätia

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Temné miesta

TEMNÉ ŽIVOTY

Čo má spoločné minuloročný úspech Davida Finchera Stratené dievča s novým francúzskym filmom Gillesa Paquet-Brennera? Zaujímavú a atypickú hlavnú hrdinku, navrstvený príbeh, ktorý divák odhal'uje až v priebehu filmu... a autorku predlohy, americkú spisovatel'ku Gillian Flynn. Z troch kníh, ktoré zatial' napísala, boli do filmovej podoby prevedené už dve z nich. Stratené dievča sa minulý rok u fanúšikov aj kritikov stretlo s nadpriemernými hodnoteniami a na niekol'kých stránkach figuruje aj v rebríčku najlepších filmov histórie. Temné miesta ponúkajú rovnako zaujímavý príbeh, podarilo sa však francúzskemu tvorcovi americký úspech zopakovať?

Čo by ste robili so svojím životom, keby vám ako sedemročnému vyvraždili celú rodinu a za zločin by išiel sediet' váš jediný žijúci súrodenec? Libby, ktorá pred takmer tridsiatimi rokmi počas jednej noci stratila celú svoju rodinu, na to ešte stále nepri-šla. Žije z príspevkov, ktoré jej celé roky posielali solidárni l'udia a v minulosti sa vŕtat' nechce. Prinúti ju k tomu až finančná tieseň a ponuka od zaujímavého klubu amatérskych detektívov fascinovaného jej prípadom. Za peniaze im má pomôct' zločin znovu otvorit'. Najprv neochotne, no čím d'alej tým viac spolupracuje a v svojej mysli otvára miesta tak temné, že by radšej mali ostať zatvorené...

Príbeh je rozdelený do dvoch časových rovín. Od začiatku filmu je prepínanie medzi nimi dost' časté, ale nedochádza k zmätku či dezorientácii diváka. Spočiatku sa na oznámenie zmeny časopriestoru využívajú aj titulky s daným rokom, neskôr už je prechod úplne prirodzený. V oboch rovinách príbeh krok za krokom graduje k vlastnému záveru, v ktorom sa mnohé skutočnosti z oboch časových rovín spájajú do vysvetl'ujúceho celku. Väčšinu času je toto stupňovanie jemné, len postupne sa naň nabal'ujú fakty a vedl'ajšie postavy nadobúdajú väčšiu dôležitost'. Podarí sa mu v divákoch vzbudit' dokonca aj pocit napätia, začnú si vd'aka nápovedám v príbehu rozvíjat' vlastné teórie.

Záver filmu je však príliš vykonštruovaný. Vzbudzuje pocit, akoby príbeh celý čas k niečomu smeroval a zrazu v poslednej chvíli strhol volant a nasmeroval do úplne iného záveru. Zanecháva divákov s mier-nym pocitom sklamania, či toto je to, na čo celý čas čakali. Navyše sa viac preklopí k psychologickému žánru ako k thrilleru – čo je chyba, pretože práve thriller by príbehu sedel ovel'a viac. Pravdepodobne je to však takto i v predlohe, takže vinit' z toho film nie je úplne namieste.

Film ale neskutočne profituje z vynikajú-cich hereckých výkonov. Musím povedat', že postavy sú vd'ačný materiál – ani jedna z nich nie je čierna či biela, takmer ani s jednou sa nedá súcitit'. Navyše prejdú aj zaujímavým psychologickým prerodom. Prím hrá rozhodne trio ženských postáv. Charlize Theron ako súčasná Libby je pre mňa prekvapením, lebo som čakala silnú, nezávislú ženu a namiesto toho sme na plátne videli nahnevanú a para-



noidnú ženu, ktorá stále žije z minulosti. Charlize zahrala výborne Libbynu drsnú aj zranitel'nejšiu stránku aj jej prerod z pasívnej obete na aktívneho „detektíva". Napriek jej kvalitám mi však viac k srdcu prirástla Christina Hendricks ako Libbina matka. Vel'mi pekne stvárnila dobre napísanú postavu. Čerešničkou na torte obsadenia je však Chloe Grace Moretz, ktorá je v roli mladého tehotného dievčat'a, ktoré však pod peknou fasádou skrýva temné záujmy, vynikajúca. Nestrávi na plátne až tak vel'a času, ale rozhodne sa dá označit' za hviezdu filmu.





Chválim aj prácu Barryho Ackroyda, dvorného kameramana Paula Greengrassa. Kamera mi k celkovému vyzneniu filmu sedela, tlmené farby a pokoj vystrieda autentická ručná kamera. Výborný nápad bolo použitie hororového kamerového štýlu pri spomienkach malej Libby na vraždu.



Ak pri Temných miestach zvažujete návštevu kina, môžem ju len odporučit'. Ale s menším varovaním. Nečakajte čistokrvný thriller natočený štýlom a precíznost'ou režiséra Fincherovho kalibru. V tom prípade vás film neuspokojí. Ponúkne vám však skvelé herecké výkony a, až na záver, dobre vystavaný príbeh. Z kina som ale odchádzala s túžbou prečítat' si knihu, pretože mi filmová verzia príbehu nestačila.





„Temné miesta nie sú presne také, ako by sa podl'a obsahu mohlo zdat', no určite nie sú sklamaním. Nad vodou ich drží zaujímavý príbeh a vynikajúce herecké výkony. Bát' sa však nebudete"

Michaela Medved'ová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Spy, USA, 2015, 120 min

Režie: Paul Feig
Scénář: Paul Feig
Kamera: Robert D. Yeoman
Hudba: Theodore Shapiro
Hrají: Jason Statham, Rose Byrne, Melissa McCarthy, Morena Baccarin, Jude Law, Allison Janney, Bobby Cannavale, Peter Serafinowicz, Nia Long, Curtis "50 Cent" Jackson, Miranda Hart, Nargis Fakhri, Iván Kamarás, Věrka Serdʼučka, Richard Brake

PLUSY A MÍNUSY:

\+ Jason Statham

\- nevím, kde začít
\- asi komediální prvky a pokusy o vtipy
\- ne, asi všechno bylo zle
\- a hlavně ten scénář bolí

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Špion

BOND JAKO ŠPATNÝ VTIP A TRAPNOST JAKO VRCHOLNÝ POCIT! TO CHCEME!

Upozorňuji hned z kraje, že se velice pravděpodobně na tomhle filmu neshodnu s většinou diváků. Příznivci ať tedy pak omluví mé sarkastické vyjadřovaní a značnou nelibost, pokusím se v průběhu recenze vyzvednout veškeré možné klady tohoto filmu a sama doufám, že najdu i jiný, než skvělého Jasona Stathama coby kandidáta na cenu „idiotský ne moc tajný agent roku".

Takže. Rozkošná Susan Cooper (Melissa McCarthy) je školený tajný agent s vyznamenáním, ovšem nejlépe se cítí ve sklepě CIA, který je zamořený netopýry. Ne, nebude z ní Batman, ani Batgirl, přestože svět je na to očividně šílený dost. Jako analytička největší špionážní organizace našeptává do ouška samotnému Judu Lawovi, pardon, agentu Bradleymu Fineovi, a tvoří vskutku ideální tým. Tedy dokud je v tomto čistě, ale opravdu čistě pracovním vztahu Susan mozkem a Bradley prodlouženou rukou všech operací. Jude jako manekýn v obleku tvářící se jako americký James Bond a Melissa jako šprtka za kompjůtrem, která ve volných chvílích peče dortíky a i jízda výtahem je na ni moc adrenalinu najednou. Jo, to sedí. A pak se to zvrtne a někdo to nazývá svěží genderovou rovnoprávností nebo progresivním nástupem ženských hrdinek v akčních filmech, ale hergot, je hrdinka a hrdinka! Existuje třeba Charlize Theron, která v Šíleném Maxovi natrhla rektální věneček každému amatérovi, až se z toho většina macho mužských diváků chytala za rozkrok a dovolávali se spravedlnosti a žen v kuchyni. No a pak existuje Melissa McMcarthy, která by klidně mohla dělat tu špionskou kariéru v té kuchyni a celé dny řešit záhady prázdné cukřenky. Tahle se jako bojovnice za ženská práva a akční hrdinka asi zrovna nezapíše, ale rozhodně bych ji zapsala jako katalyzátor epické husí kůže z pocitu trapnosti. A to jsem ji v Gilmorových devčatech měla tůze ráda.

Ale zpět k filmu. Susan se díky katastrofě dostane do terénu jako agentka, s čímž další profi agent Rick Ford (Jason Statham) zásadně nesouhlasí, a prestože je to ultimátní blbec (a Statham si tuhle roli

PROJEKT MINULOSŤ

Na DVD VIDEO a Blu-ray Disc od 8. júla



„NAPÍNAVÝ FILM O CESTOVANÍ ČASOM“
Silas Lesnick, ComingSoon.net

magic box slovakia www.magicbox.sk

© 2014, 2015 Paramount Pictures.

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál





očividně hodně užíval), který raději vleze do té mašiny na obličeje a spasí celé lidstvo sám, pro jednou měl holomek pravdu. Talent na pečení, inteligence a dobrá kaskadérka není prostě všechno. Trapných okamžiků je tam víc, než je běžný smrtelník schopen pojmout, a když má dojem, že už to horší fakt být nemůže, tak Melissa poblinká mrtvolu a Jason trsá na disco a následně na živý koncert 50Centa s fajnovým příčeskem a kníračem pod nosem, že by se za něj nestyděl ani ten nejúchylnější německý pasák...oveček.

Režisér Paul Feig je úspěšným tvůrcem seriálů. Ve chvíli, kdy přesedlal na filmy, šlo to všechno do kytek. Melissa McCarthy se stala jeho dvorní herečkou, takže ji můžeme vidět ve filmu Ženy sobě (2011) a v Drsňačkách (2013) a půl princezny a šest osmin království vsadím, že ji najdeme i v nadcházejících Krotitelích duchů, kteří se do kin dostanou příštím rokem. Feig se zdá být značně profemini-stický režisér a asi se chce do dějin zapsat jako jeden z mužských režisérů, který podporuje rovnoprávnost. Paul je klikař a má vytříbený vkus, jasný, ale zbytečně si nosí dříví do lesa, tahá spousty sov do Athén atd. Mladý muž se snaží ujít vysokohorskou túru v žabkách a asi by mu někdo měl říct o pohorkách. Vybere si Melissu McCarthy, jako žánr komedii, a očekává, že to někdo bude brát vážně? No to ne, spíš se dočká podobné reakce, jako když člověk uvidí ty nohy v žabkách po desátém kilometru v Alpách. Jo, přesně ten výraz, který jste udělali po té představě vy. Myslím, že není možné uznale chválit film, zatímco se polovinu trapných scén schovává člověk za sedačku, ruku, ruku souseda, a pokud ano, tak uznávám, že uznale chválím Špiona, protože už dlouho se mi nestalo, že bych prahla touhou odejít z kina po patnácti minutách filmu.

Ani sebevětší slabost pro Jasona Stathama by mě nepřinutila vidět tohle znovu, a to mám práh pudu sebezáchovy, co se špatných filmů týče, proklatě nízko pod pasem. Jason byl skvělý pošuk, to ano, a jeho deset minut v celém filmu se dá považovat za jedinou věc, která v tomhle stojí za zhlédnutí. Ale bohužel, z těch rádoby vtipných tupých scén jsem lezla po plátně. Jestli tohle má být vtipná parodie na anglického gentlemana Jamese Bonda, tak to je Amerika k pláči. Protože pokud Briti mají jako parodii Kingsmany, kteří jsou hodnoceni plus mínus stejně jako Špión, tak asi zase udělali soudruzi někde chybu.

Kde že je ten slibovaný klad? Tady (a ano, nakonec jsem nic dalšího nenašla): Jason Statham prý podstatnou část scénáře improvizoval, a jestli fakt ano, tak jeho komediální herectví si zaslouží vymazat zbytek filmu z historie kinematografie a založit improvizační ligu s názvem "Do it like Jason", protože chlapec fakt válel.

Scénář je na facku, charaktery postav jsou, až na jednu dokola velebenou, zbytečné, blbé, nepropracované a trapné a ve všem tom zmatku jsem úplně zapomněla na Juda Lawa. Jude? Ne. Prostě ne. Já mám toho synka ráda ve spoustě filmů, ale proč se upsal tak tupému filmu a tak fackužádající postavě, nad tím zůstává stát nejen rozum. No, rok se s rokem sejde a já tuším, že budu u stejného režiséra klít jako Aida po noční šichtě u dálničního odpočívadla a budu se snažit vymyslet, co s vytrhanými vlasy po Krotitelích duchů. Snad bude příští rok trend účes ála Statham.

„Paul Feig si z nás tropí žerty, dareba jeden, ale možná, když bude jen režírovat a scénář nechá na scenáristech a nepokazí Krotitele duchů, tak mu tuhle moc, ale moc škaredou věc odpustíme a neřekneme to jeho mámě, která by mu určitě dala zaracha."

Veronika Cholastová







BRADLEY COOPER

SIENNA MILLER

FILM CLINTA EASTWOODA

AMERICKÝ ODSTREĽOVAČ

Na DVD a Blu-ray Disc od 1. júla

Tiež ako BLU-RAY FUTUREPAK



magic box slovakia www.magicbox.sk

© 2015 WARNER BROS. PICTURES
A WARNER BROS. ENTERTAINMENT COMPANY

ZÁKLADNÉ INFO:

The Duke of Burgundy, 2014, 104min.

Réžia: Peter Strickland
Scenár: Peter Strickland
Kamera: Nicholas D. Knowland
Hudba: Faris Badwan a Rachel Zeffira
Obsadenie: Sidse Babett Knudsen, Chiara D'Anna, Eugenia Caruso, Monica Swinn, Fatma Mohamed

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuálne spracovanie lahodiace oku
+ soundtrack
+ absencia mužov

- neadekvátne pridlhý psychologický čas
- miešanie viacerých formálnych prvkov v obraze
- opakovanie sa nie vel'mi zaujímavých scén

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Motýle

VITAJTE VO SVETE BEZ MUŽOV!

Za posledných pár rokov sa medzi filmármi stalo akýmsi trendom zachytávanie života homosexuálnych párov. Obrovskú diskusiu rozpútal hlavne kontroverzný Kechicheho La vie d´Adele, či takmer všetky snímky mladého Xaviera Dolana. Ešte horúcejším trendom sa však v tomto období stáva sex a jeho násilné podoby. Každému je známe pseudo Eriky Leonard - E L James, autorky románového knižného bestselleru o päť desiatich odtieňoch čohokol'vek, ktorú v tejto súvislosti nejde opomenúť'. Motýle žijú maximálne jedno leto. Aspoň sa tak hovorí. Ako dlho sa ale pri živote udrží snímka s rovnomenným názvom je otázkou, hoci spojenie lesbického vzťahu dvoch zrelých žien a pohrávanie si so sado-masochizmom, predpovedá Motýl'om pestrú budúcnosť'. Veď' kto by si na takéto "kombo" nezašiel do kina aspoň zo zvedavosti?

Pôvodom britský režisér dnes pôsobiaci v Mad'arsku, Peter Strickland natočil doposiaľ tri dlhometrážne a niekoľko krátkometrážnych snímok. V roku 2009 debutoval filmom Katalin Varga, ktorého produkcia mu trvala približne štyri roky. Toto dielo malo premiéru na nemeckom festivale Berlinale, na ktorom bolo ocenené za umeleckú výnimočnosť' a na Kodanskom filmovom festivale získalo Veľkú cenu. O tri roky neskôr sa Strickland predstavil so psychologickým hororom Berberian Sound Studio a prednedávnom v roku 2014 mal premiéru jeho film The Duke of Burgundy, u nás prvýkrát uvedený pod distribučným názvom Motýle v rámci festivalovej prehliadky festivalu Febiofest.

Už pri vzhliadnutí traileru k tomuto filmu sme vtiahnutí do nezadefinovaného prostredia, v ktorom sa nevyskytuje nijaký muž. Nie je jasné, či zámerom režiséra bolo vytvoriť' fiktívny svet bez mužov, v ktorom je ľúbostný vzťah medzi ženami nanajvýš prirodzený a aj spoločnosťou ako takýto vnímaný, alebo ide len o zidealizovanú realitu, ktorá pre dej „nepodstatné prvky " jednoducho popiera. Sme lákaní príbehom Cynthie (Sidse Babett Knudsen) -



zberatel'ky motýl'ov a spočiatku nevinne pôsobiacej Evelyn (Chiara d´Anna), ktoré spolu žijú na starom panstve uprostred hôr, kde sa vzájomne oddávajú milostným hrám. Presnejšie jednej, ktorú s menšími obmenami v scenári obohrávajú deň čo deň. Spoločným menovatel'om takto trávených dní je praktizovanie BDSM (z angl. Bondage and Discipline, Domination and Submission, Sadism and Masochism) Obe hlavné hrdinky okúsia rolu nadradenú i podriadenú - čo sa stáva realitou pri hre, môže byt' v skutočnom živote kl'udne v opačnom garde. Peter Strickland tieto praktiky podáva vel'mi elegantne, čomu napomáha aj výrazne umelecky ladená vizuálna zložka filmu.

Zábery sú snímané tak, aby aj ako nerozpohybované fotografie vyvolávali v divákovi zväčša príjemnú, oku lahodiacu impresiu. Avšak autor tu kombinuje viacero štylistických foriem pri kamerovom snímaní, čo vytvára estetickú disharmóniu zachytávaného obrazu a v konečnom dôsledku je tento vizuálny atak na diváka privel'ký.

Od naznačovanej komixovej grafiky v úvode filmu, ako sprievod k titulkom, cez značné odkazy na impresionizmus, až po oči t'ahajúcu farebnú nejednotu po sebe nasledujúcich záberov. Naopak obsahová stránka filmu je so spomínanou formálnou v podstatnej nerovnováhe. Príbeh Evelyn a Cynthie by sa dal (pravdepodobne efektívnejšie) vyrozprávat' aj minutáži kratšej o polovicu, ked'že dej stavia na opakujúcich sa prvkoch, ktoré sú pridlhé. Jednou z najhorších vecí, čo môže návštevník kina počas premietania urobit', je neustále sledovat' čas a odrátavat' minúty do konca filmu. Motýle žial' k tomuto aktu podnecujú.

Divákovi by mohlo tiež prekážat', že film je približne do polovice rozprávaný plynule a zrozumitel'ne, no v druhej polovici nastane zvrat a ponárame sa do sveta plného metafor, ktoré sa, v tom čase už určite unavenému návštevníkovi kina nechce lúštit'. Vel'mi pozitívne ale hodnotím zvukovú dramaturgiu a najmä soundtrack, ktorý skomponovalo duo tvorcov Faris Badwan a Rachel Zeffira, pôsobiaci od roku 2011 v kapele Cat´ s eyes. Takto zvolený hudobný prvok dodáva filmu akoby bezčasovú a súčasne cyklickú atmosféru.

Tento film možno nie je šálkou kávy, ktorú by ste ponúkli väčšine divákov. Ak sa však rozhodnete zájst' na Motýle do kina, určite nečakajte nijaké lesbické 50 odtieňov šedej, ako sl'ubujú vo svojich recenziách niektoré slovenské filmové portály. Pripravte sa na eroticky vystavanú drámu s prvkami humoru, prameniaceho zo zdanlivej absurdnosti strojených scén a hlavne na poriadny nálet hmyzu, ktorého trepot krídel vám bude v hlave ešte dlho doznievat'.



„Sú filmy, ktoré si zamilujete, sú filmy, ktoré znenávidíte a potom je tu ten sivý nudný priemer. Motýle sú síce pozeratel'ná záležitost', no nenazvem tento film inak než oddychovkou, ktorá v sebe skrýva svoje bezvýznamné viac, po ktorom pátrat' je málo komu po chuti."

Monika Mahútová



ZÁKLADNÉ INFO:

Tomorrowland, USA, 2015, 130 min

Scenár: Brad Bird, Jeff Jensen, Damon Lindelof
Kamera: Claudio Miranda
Hudba: Michael Giacchino
Hrajú: George Clooney, Judy Greer, Britt Robertson, Kathryn Hahn, Hugh Laurie, Lochlyn Munro, Tim McGraw, Pierce Gagnon, Chris Bauer, Thomas Robinson, Paul McGillion, David Nykl, Paul Anthony, Matthew Kevin Anderson, Monique Ganderton, Ansley Gordon

PLUSY A MÍNUSY:

+ snaha o niečo nové

- dĺžka
- klišé
- pointa príbehu

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Krajina zajtrajška

SVET POTREBUJE ROJKOV!

Priznám sa, nevšimol som si logo firmy Disney na posteroch k filmu. Videl som iba mračiaceho sa Clooneyho stojaceho pred futuristickým mestom. Aj slovenský názov znie akosi temnejšie ako originál. Krajina zajtrajška ako niečo, čo bude zobrazovať krutú zvrátenú budúcnosť plnú strojov. Zatiaľ čo Tomorrowland (originálny názov) znie ako názov detského zábavného parku.

Mama mi rozprávala, ako za mlada videli budúcnosť. Bola jasná, ľudia obklopení všakovakými vynálezmi. V minulosti sme si mysleli, že všetko bude robené automaticky prístrojmi a nám ľudom ostane iba usmievať sa a užívať si život. Skrátka, boli sme optimisti. Nie ako dnes, v každom druhom článku o budúcnosti čítam, ako zem nevydrží. Vidíme svet temnejšie, budúcnosť už vôbec nie je taká jasná. Ale takúto dávku smutných zajtrajškov predsa Disney nemôže naservírovať svojmu cieľovému publiku. Preto sa Krajina Zajtrajška držala skôr konceptu optimistického.

Mladá vedkyňa Casey (Britt Robertson) sa snaží o lepší svet. Tým, že sabotuje plánovanú demoláciu štartovacej plošiny pre vesmírne rakety. Keď sa už po niekoľkýkrát snaží aktívne demoláciu oddialiť (pod rúškom noci samozrejme s efektívnymi gadgetmi), stane sa niekoľko vecí. Polícia odhalí jej nelegálne aktivity a odvedie ju na stanicu. Tu sa v jej osobných veciach, ktoré sú jej vrátené, objaví tajomný odznak. Keď sa ho dotkne, svet okolo sa zmení. Casey sa ocitá v Tomorrowlande. Môže chodiť po uliciach budúcnosti, stretávať mladých astronautov, počuť ich ustráchané mamy a následne aj milú odpoveď: „Ale mami, veď budeme vzdialení iba 20 svetelných rokov." No toto všetko trvá iba pokiaľ sa drží odznaku. Odznaku, ktorý má mimochodom svoju vlastnú veľmi zaujímavú fyziku. Občas sa okolitý svet Tomorrowlandu správa iba ako hologram, ak je v reálnom svete nejaká prekážka, tak do nej narazíte. O chvíľu neskôr už Casey kráča po futuristických schodoch, hoci v reálnom svete by už bola dobrých 10 metrov pod zemou. Akonáhle sa odznaku pustí, ocitne sa naspäť v reálnom svete.

Zhruba o 40 rokov skôr sa ešte mladší vedátor Frank (Thomas Robinson) pokúša uplatniť ako vynálezca. Na súťaž vynálezov prináša svoj prototyp jetpacku, s jednou maličkou chybou. Jetpack totiž nefunguje. Porotca, neskôr aj jedna z hlavných postáv Nix, (Hugh Laurie) preto mladého chlapca odháňa preč. Ale tajomná dievčina Athena (Raffey Cassidy), majúca, zdá sa, s Nixom



blízky vzt'ah vo Frankovi vidí potenciál, a dáva mu odznak. A ako inak, Frank sa ocitá v Tomorrowlande.

Film netypicky zachytáva 2 dejové línie, ktoré sa postupne spoja. Casey sa stretne s kúsok postarším Frankom (George Clooney), aby mohli vyrazit' do Tomorrowlandu a spoločne zachránit' svet. Ešte sa k nim pripojí vekom nezmenená Athena a tím je hotový. Prvý člen Frank – nevrlý pät'desiatnik, ktorého srdce bolo v mladosti zlomené láskou. Druhá členka Casey - v parte vypĺňa funkciu, slovenskými prekladatel'mi nazvanú „rojko", po anglicky „dreamer". Dievča, s víziou lepšieho sveta, ktorá ho ale svojou tvrdohlavost'ou zmenit' naozaj dokáže – šablóna každého „objaveného" hrdinu z filmov a seriálov pre mládež. A moja najmenej obl'úbená Athena – drzá dievčina, ktorá vie robit' saltá a triky ako z bollywoodskych akčných filmov. Osobne sa mi nepodarilo citovo sa naviazat' na žiadnu z postáv, ale prostredie Tomorrowlandu som si obl'úbil. Respektíve BY som si obl'úbil, keby ho ukázali viac. Človek sa teší na vizuálny zážitok, dostane však trištvrte roadtrip filmu po Amerike. Aspoň, že finálny konflikt sa odohrával v tomto vysnenom paralelnom svete.



Vel'kým problémom bola dĺžka. Film má 130 minút. To je fajn pri dobrých, zábavných, či napínavých filmoch, ktoré nechcete aby skončili. Tomorrowland, žial', taký nie je. Nemá ani postavy, ani akciu, čo by diváka udržali v strehu. Príbeh je tiež kvalitatívne otázny, pozliepaný z klišé a z náhodných efektných scén. Tieto scény sú síce pekné na pohl'ad, ale film neutiahnu. Taktiež netreba zabudnút' na koniec filmu, po ktorom som sa musel spýtat', či sú hlavní hrdinovia vôbec potrební.

Disney sa snažil o niečo nové a aj niečo nové priniesol. Bola to, napríklad, jedna z mála Disneyoviek, v ktorej zomierali okolití l'udia. Hoci detským spôsom typu „Rozpadnutie na prach" alebo „Cha, nie je to smrt' ak som robot!". Film priniesol ekologické myšlienky, vzdelal naše deti, dal im sebadôvery. Tiež ale unudil, a staršie publikum okradol o 2 hodiny života.

„2 hodiny mumbo-jumba s príliš málo minútami pohl'adu do budúcnosti."

Adam Schwarz



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Suri, Slovensko, 2015, 65 min.

Réžia: Pavol Barabáš
Scenár: Pavol Barabáš
Obsadenie: Pavol Barabáš, Ivan Bulík, Miro Dušek, Mat'o Fabiánek, Tomáš Lukačovič
Rozprávač: Robo Roth

PLUSY A MÍNUSY:

+ autenticita
+ hlbšia téma a kritika našej spoločnosti
+ naozaj jedinečné zábery

- prvoplánovos
- neformálnost'
- centrálna téma bola len načrtnutá, vd'aka čomu pôsobila trochu silene

HODNOTENIE:

★★★★☆



Suri

DVA DRUHY BOHATSTVA

Suri nám ponúka pohl'ad na nepoškvrnenú prírodu Africkej krajiny a etiópsky kmeň Surmov, ktorý sa dodnes vytrvalo bráni snahám miestnej vlády o ich násilné vyst'ahovanie z dôvodu ropných nálezísk na ich území.

Skupina pozostávajúca z piatich Slovákov sa vyberá na cíp východnej Afriky, za ciel'om stretnút' sa s bájnym kmeňom Surmov, ktorí už stáročia žijú rovnako, neovplyvnení modernou civilizáciou. Naši hrdinovia sa v nafukovacom rafte smelo vrhajú do dravého prúdu rieky Godžeb, ktorá je z väčšej časti dosial' nesplavená. Tí, ktorí dúfajú v dokument s panoramatickými či macro zábermi, slow motionami, filtrami či inými oku lahodiacimi zobrazeniami africkej prírody budú sklamaní. Barabáš úmyselne nič neskrášl'uje, a realitu - či už život Surmov alebo prírodu - zachytáva tak, ako ju videl na vlastné oči. Ide o skutočne autentický náhl'ad do úplne odlišnej kultúry a prostredia, ktoré je pre väčšinu Slovákov úplne neznáme. Film je točený ručnou kamerou a niekol'kými malými GoPro kamerami, ktoré sú umiestnené napríklad na člne či na hlavách dobrodruhov.

Avšak práve vd'aka tomuto sú pocity posádky v zachytených situáciách omnoho autentickejšie a môžete očakávat' zážitok z prvej osoby. Film je diváka naozaj schopný vtiahnut' do deja - akoby na vlastnej koži prežíva nebezpečenstvo či úžas, ktoré zažívajú hrdinovia. Je vidno, že sa za kamerou nenachádza žiaden mnohočlenný štáb. Je to len pár chlapov s kamerami, čo sa vybrali do prírody a natočili exotické a napínavé „domáce video".

Milovníci zvierat a panenskej prírody si samozrejme prídu na svoje - antilopy či opice po brehoch rieky zvedavo a bez strachu skúmajú snád' prvých l'udí čo kedy videli. Človek pohodlne usadený v kine, či na gauči, je svedkom situácií, ktoré teda hrdinom vôbec nezávidí - napríklad ked' ich neprestajne hodiny štípu muchy tse-tse alebo čelia nebezpečným skalám na dne rieky. Divák je svedkom toho, ako náročné je ulovit' rybu, aké je to jest' niekol'ko dní len varenú šošovicu, či aký je to adrenalín pokúsit' sa zaspat' na brehu rieky, o ktorý sa delia so skupinkou agresívnych hrochov. Nebude núdza ani o napätie, ktoré prinesú

VSTÚPTE DO INÝCH SVETOV
S JÚLOVÝMI NOVINKAMI NA DVD a BLU-RAY

TEÓRIA VŠETKÉHO

Oscarom ocenený príbeh geniálneho Stephena Hawkinga









CHAPPIE

Parádny akčný sci-fi thriller od tvorcov District 9

VZKRIESENIE DÉMONA

Tvorcovia Paranormal Activity a Očisty znova nechávajú povstať zlo



www.bontonfilm.sk

BONTONFILM

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



najmä spomenuté scény s hrochmi, kedy sa budete modlit', aby naši hrdinovia neskončili v rieke medzi desiatkami mohutných papúl'.



Na mieste, kde sa rieka Godžeb vlieva do rieky Omo, sa traja členovia expedície oddel'ujú a do teritória Surmov vchádza už len dvojica Pal'o Barabáš a Ivan Bulík. Do diania prichádzajú o päť minút dvanást', keď že kmeň navštevujú tesne pred ich vyst'ahovaním a zničením ich jedinečnej kultúry a spôsobu života. Ten Barabáš prezentuje ako život úzko spätý s prírodou, držiaci sa istých tradícií a najmä absolútne harmonický. S týmto tvrdením však nesúhlasí obraz domorodcov so samopalmi v rukách, ktorý nám autor servíruje. Bohužial' sa v tomto komentár často rozchádza s obrazom - zatial' čo počúvame o tom, akí sú nepoškvrnení moderným svetom, na záberoch vidíme ako sa toto tvrdenie čoraz viac vzd'al'uje realite - ako sú nútení brániť sa modernému svetu a už im na to nestačia len ich vlastné prostriedky. Sprostredkovať ucelenejší pohl'ad na ich spôsob života režisérovi neumožňuje hlavne krátke časové obdobie strávené v ich svete.

Barabáš taktiež v priebehu celého filmu vyjadruje svoju kritiku našej západnej kultúry, či civilizácie všeobecne. Svoje myšlienky nám predstaví prostredníctvom sympatického a známeho hlasu Roba Rotha, ktorý nás svojím komentárom sprevádza celým filmom. Okrem toho je pomedzi zábery prírodného a nesebeckého života Surmov sem tam vsunutý záber zo západného, konzumného sveta ako poukázanie na silný kontrast našich kultúr. Režisér nás núti zamysliet' sa nad sebou a vstúpit' si do svedomia - nastavuje nám kruté, avšak potrebné zrkadlo.

Najkrajšie zábery sú samozrejme tie, kde naozaj máme možnosť vidieť jedinečné zvyky a tradície kmeňu Surmov. Je to neprikrášlený pohl'ad do úplne iného sveta, kde sú napríklad aj ideály krásy na míle vzdialené tým našim "západným". Žena je tam najkrajšia keď má v dolnej pere vložený keramický tanierik s diametrom minimálne desať centimetrov, do vlasov si holia krásne geometrické tvary a veľmi populárny "trend" je tam aj skarifikácia, ktorej sme hneď aj svedkami, keď nám Barabáš ukazuje ako žene žiletkami vyrezávajú vzory na prsia. Pre mňa bolo najviac obdivuhodné, keď sa daná dievčina už dve minúty po krvavom zákroku zvŕtala v tanci s kamarátkami, akoby sa nič nedialo.

Čo mňa na Suri zaujalo najviac, bola sociálna kritika a vážna téma, ktorú Barabáš načal. Núti diváka k zamysleniu sa nad kapitalistickým svetom v ktorom žijeme, núti nás vidieť dôsledky, ktoré náš konzumný spôsob života spôsobuje iným kultúram. Núti nás nezatvárať oči pred touto problematikou, ktorá i keď sa nám môže zdať vzdialená, sa nás v konečnom dôsledku týka ako spoluobyvatel'ov tejto planéty. Celým filmom sa nesie heslo – „Nemeň iné kultúry len preto, že sú iné, ale spoznávaj a rešpektuj ich". Jasným hlavným posolstvom je tiež "ži a nechaj žiť'" s čím absolútne súhlasím a s režisérom zdiel'am tento názor - len preto, že sa nám môže ich spôsob života zdať menej moderný, neznamená, že je v niečom horší.

Film vrelo odporúčam najmä milovníkom odlišných a exotických kultúr - avšak treba byť pripravený na tvrdú dávku pravdy. Suri je drsne krásny avšak aj smutný dokument a človeku z neho víria v hlave myšlienky ešte dlho po zhliadnutí.

„Slovenský cestopisný dokumentarista Pavol Barabáš nám ponúka autentický pohl'ad do sveta Surmov a zároveň poukazuje na skazenosť konzumného sveta."

Denisa Šafranková



RÁDIO EXPRES
PLUS 7 DNÍ
aktuálne.sk
BARRACUDA MOVIE
CinemArt

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žáner: Beletria pre dospelých – Spoločenské romány; Krimi, detektívky

PLUSY A MÍNUSY:

\+ Psychologický profil záporného hrdinu
\+ Poukázanie na následky jedného z mnohých chorobných prejavov dnešnej doby
\+ Udržiavanie a gradácia napätia počas celej knihy
\- odvádzanie pozornosti nezaujímavými dejovými líniami
\- stagnovanie napätia v jadre príbehu

HODNOTENIE:

★★★★☆



Kniha o tebe

UŽ NIKDY SA NEBUDETE CÍTIŤ V BEZPEČÍ

Prinútim sa vziať do ruky čierny zápisník. Zapíšem si každý detail, každú drobnosť, čo si mi dnes spravil, hoci sa mi do toho nechce. A aj keď nemám žiadny dôkaz, zapíšem si to ako príbeh. Takže tie letáky možno predsa len majú niečo do seba. Naučili ma, že skôr či neskôr nadíde čas, keď sa každý príbeh uzavrie. K príbehom však patria aj názvy. Veľmi by som si želala, aby sa tento volal nejako inak, no nejde to. Preto ho nazvem Kniha o tebe.

Kniha sa začína zápiskami z denníka Clarissy, ktorá pracuje ako sekretárka na univerzite. Potom, čo ju opustí priateľ, dostane sa jej neželanej pozornosti zo strany kolegu Rafeho, ktorý ju prenasleduje dňom i nocou. Aby ušla pred jeho neustálou kontrolou, prihlási sa do poroty k prípadu, ktorý má trvať šesť týždnov. Ako členka poroty sa zoznámi s ďalším mužom, ktorý jej je narozdiel od Rafeho sympatický. No ani tu mu nedokáže uniknúť. Chorobná posadnutosť, odkazy, nevyžiadané dary, sledovanie, napadnutie... Kam to až musí zájsť, kým sa rozhodne Clarissa konať? Dej knihy je písaný striedavo udalosťami z daného dňa a zápismi Clarissy, čo poskytuje čitateľovi náhľad do psychického rozpoloženia hlavnej hrdinky. Od začiatku knihy vám predstavuje prostredníctvom Clarissy chorobné správanie sliediča a ako to na ňu samotnú vplýva.

Celou dejovou líniou sa tiahne paralelne Clarissin boj so sociopatom a súdne pojednávanie so ženou, ktorej osud je podobný tomu jej. Na niektorých čitateľov môže kniha pôsobiť dosť surovým dojmom, čo sa týka udalostí, no pravda od toho nebýva odlišnejšia. Intenzita útokov neblaho pôsobí na psychické zdravie Clarissy. Posadnutý Rafe ju nenechá ani na chvíľu samu a Clarrisa má pocit, že niet úniku.

Kniha je rozdelená na osem častí označených po týždňoch, kapitoly sa odvíjajú podľa jednotlivých dní, kedy si Clarissa vedie záznamy, nielen o všetkých Rafeho sledičských aktivitách, ale aj o prípade. Zamýšľa sa nad podobnosťou svojich problémov a ženy z pojednávania. Po psychologickej stránke je kniha veľmi dobre zvládnutá. Záznamy z denníka pôsobia autenticky. Špeciálne by som vyzdvihla psychologické aspekty samotného Rafeho, ktorého autorka vykreslíuje ako nebezpečného stalkera.

Jeho konanie, rečové zvraty a celková posadnutosť vyvolávajú v čitateľovi pocit ohrozenia a dojem, že takého človeka v živote nechcete stretnúť, nedajbože sa s ním zapliesť. Rafeho eskalujúca agresivita vyvrcholí prekvapivým odhalením a následkami, s ktorými sa Clarissa bude vyrovnávať ešte dlho. Dokonca aj v zápiskoch Clarissy sa Rafeho meno nevyskytuje, čím autorka u čitateľov dosiahla vrchol antipatie a dala si záležať, aby Rafe v čitateľovi vyvolal veľmi odpudivý pocit.

Clarissu od začiatku knihy považujete za odolnú osobnosť, ktorá sa časom rozpadá vďaka Rafeho vplyvu. Stráca priateľov, ktorých Rafe presvedčil o jeho „dobrých" úmysloch. Uzatvára sa do seba, no drží sa dobre mienených rád z letákov o obťažovaní. Našťastie spozná po mnohých útrapách rodinu ženy, ktorú Rafe kedysi rovnako zahŕňal nezdravou pozornosťou a dozvie sa o ňom omnoho viac než by si želala, čo jej neskôr pomôže pri dokazovaní jeho chorobných úmyslov.

Kniha je odkazom na dnešnú dobu a situáciu mnohých ľudí, ktorí čelia rovnakému problému. V závere knihy, ktorý je dosť dramatický, však chýbalo uzavretie procesu. Na to, koľko času a stránok sa v knihe venovalo celému pojednávaniu, je na konci len chabá zmienka o vynesení rozsudku.

Kniha vo mne zanechala dosť znepokojivé pocity. Autorka ukázala, akú bezmocnosť dokáže zažiť žena pri obťažovaní a strate vlastného súkromia. Poukázala na to, ako chorobne posadnutý človek dokáže spravit' obeti zo života peklo a aké chabé sú všetky pokusy o vymanenie sa z takej kontroly. Psychologický triler v podobe stalkera, ktorý vám dýcha na krk, vás určite nenechá ľahko zaspať. Zažijete strach, odpor, bezmocnosť, a už nikdy sa na svet nebude dívať rovnakými očami. Táto kniha vás jednoducho dostane.

„Spolu s hlavnou hrdinkou budete prežívať zmes strachu, odporu, bezmocnosti a znepokojenia, ktorého sa možno zbavíte až keď knihu odložíte, no zaručene vo vás bude rezonovať ešte dosť dlho."

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

Veža

BÖRJLINDOVCI STAVILI NA KONTROVERZNÉ TÉMY

ZÁKLADNÉ INFO:

Veža, 2015

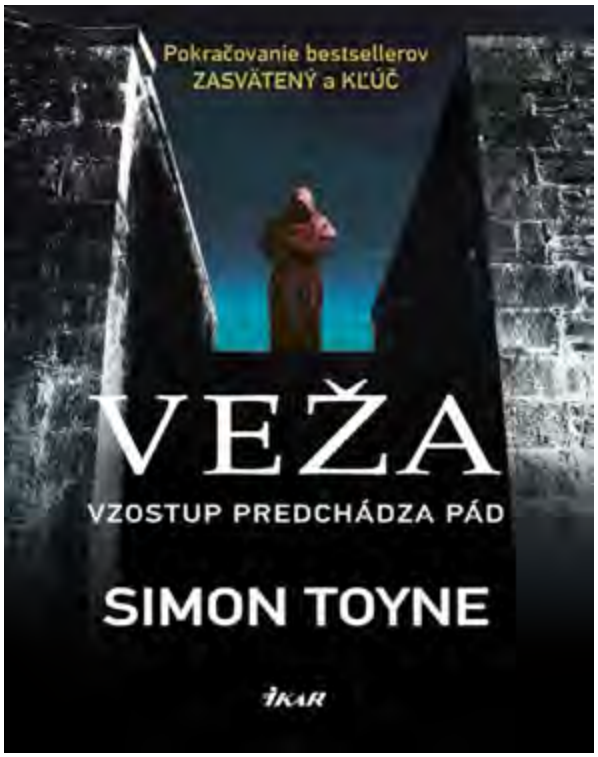
Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2015
Žáner: Beletria pre dospelých – Dobrodružstvo, thrillery
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Napínavé striedanie prítomnosti a minulosti
+ Téma celosvetového sprisahania náboženskými fanatikmi
+ Udržiavanie tajomna okolo príbehu až do konca
+ Vývoj udalostí okolo hlavných postáv v oboch časových líniách
- Vel'mi vágny záver
- Odstavenie hlavných hrdinov z niektorých dôležitých častí príbehu

HODNOTENIE:

★★★★☆



Simon Toyne cestou do nového domova natrafil na mesto Rouen, kde chcel prespat'. Pri pohl'ade na špicatú vežu Rouenskej katedrály, ktorá sa týčila k nebu, sa zrodila v jeho fantázii predstava fiktívnej Citadely zasvätených. Napísal tri romány – Zasvätený, Kl'úč a Veža. Knihy sa stali bestsellermi. Finále trilógie uzatvára čierna veža s mnohými tajomstvami.

Novus Sancti – Nový zasvätený posiela výhražné listy do viacerých vedeckých vesmírnych inštitútov. V jednom z nich dôjde k narušeniu bezpečnosti, čo spôsobí, že Hubblov teleskop sa odvráti od vesmíru a upriami svoj pohl'ad na Zem. Agenti Franklin a Shepperd to majú vyšetrit' a pritom netušia, že sa zapletú do významnej apokalyptickej sekvencie udalostí, ktoré majú zmenit' celý svet. Osem mesiacov pred týmto incidentom sa udalosti už dali do pohybu. Chorý Gabriel opúšt'a svoju lásku Liv, aby ju uchránil od nebezpečnej nákazy. Po strastiplnej ceste sa dostane tam, kde sa to všetko začalo. Tam, kde sa to má aj všetko skončit'. V meste Rumy, kde stojí vysoká čierna veža. Začiatok knihy zaujme mapkou Turecka, kde nájdete miesta spomínané v knihe. Prológ hovorí o rituáloch tajného cirkevného spoločenstva. A potom nasledujú striedavo kapitoly zo súčasnosti a spred ôsmich mesiacov. Ani jedna časová dejová línia nenarúša napätie a tajomno tej druhej. Zo začiatku l'ud'om, ktorí nečítali predchádzajúce diely to nebude dávat' nijaký zmysel – v súčasnosti sa dvaja agenti na pôde USA zaoberajú incidentom vo vesmírnom stredisku a v minulosti naopak nákazou niekde na druhej strane sveta. To, že všetko spolu súvisí, odhal'ujete postupne. Jednotlivé kapitoly sú krátke a striedajú súčasnost' s minulost'ou, aby ste nezabúdali na tú druhú dejovú líniu a takpovediac, autor vás má v hrsti, pretože vždy v napínavých chvíl'ach preskočí do iného času. V dejovej línií o minulosti vystupujú postavy známe z predchádzajúcich kníh. Tí, ktorí čítali predošlé diely teda vedia o Liv a Gabrielovi viac než ja. Ja som spoznala Liv Adamsenovú, húževnatú novinárku v púšti, kde z nejakého dôvodu miesto ropy začne vyvierat' na povrch voda. V púšti vel'mi vzácny artikel, pre ktorý sú l'udia ochotní umierat', ale hlavne zabíjat'. V ich tábore dôjde k viacerým sporom, ktoré skončia vyhostením Liv a d'alších obyvatel'ov z tábora. Medzitým Gabriel v horúčke striedajúcej zimnicu príde do mesta Rumy, aby zabránil šíreniu nákazy. Netuší, že je už neskoro a mesto pomaly napĺňajú zúfalé výkriky nakazených. Ako sa Gabriel nakazil v knihe nevysvetl'ujú, môžem len tipovat', že korene tohto časového úseku sú zasadené v niektorej z predchádzajúcich kníh. V meste vypomáha aj policajt Arkadian, ktorý pozná Gabriela a vie, že by ho mal zatknút', ale kvôli chorobe, čo sa šíri mestom, to necháva tak a radšej pomáha ako môže. A jedným z neposledných známych postáv minulosti je aj mních Athanasius, tajomný, no istým spôsobom prístupný aj voči iným ako dogmatickým postojom cirkvi, ktorá ovláda Citadelu. Dejová línia súčasnosti čitatel'ov zoznámi s agentom Franklinom, ktorý dostane k prípadu nováčika agenta Shepperda. Od začiatku okolo seba krúžia v nedôvere, nakol'ko agent Franklin o sebe nechce nič prezradit' a Shepperd mu nechce vysvetlit' chýbajúcu časť zo života, o ktorej nemá potuchy nikto, ani všemocná FBI. V prípade ohrozenia národnej bezpečnosti sú nútení spojit' sily a odhalit' sprisahanie, ktoré ovplyvňuje celý svet. Nedá sa povedat', že si agenta Franklina obl'úbite, jeho racionálny prístup ku všetkému vás nechá voči jeho osobe niekde na rozmedzí neutrality alebo averzie. Vždy vyt'ažený a všetok čas dedikujúci práci si aj agent Franklin začne uvedomovat', že ho to t'ahá domov. Jediný, kto nepocit'uje, aspoň nie zo začiatku, takéto nutkanie je záhadný agent Shepperd. Toho to t'ahá k určitej osobe, ktorú hl'adá už dlhých osem rokov. Všetko toto sa odohráva na pozadí ovel'a väčšieho plátna. Šedou eminenciou udalostí, ktoré agenti vyšetrujú, je istý reverend hlásajúci svoje krest'anské myšlienky cez televíziu. Zdá sa, akoby sa celý svet zbláznil a každý jeden tvor sa snaží dostat' domov. Pre agentov to predstavuje neriešitel'ný rébus. Nikto nevie, čo sa deje. A práve toto drží čitatel'a v napätí. Proroctvo, ktoré sa postupne začína napĺňat':Ku koncu knihy sa všetko začne vyjasňovat', minulost' sa spojí s prítomnost'ou a čitatel'ovi dá priestor na poskladanie všetkých dielikov puzzle do jedného celku. V niektorých napínavých pasážach knihy však stratíte kontakt s hlavnými hrdinami a netušíte, čo sa s nimi stalo, čo považujem za prešl'ap autora, ktorý svojím štýlom písania ašpiruje na titul majstra napätia a záhad. Ked' už na konci knihy ostal len jeden príbeh, autor si nedal vel'a námahy s dotiahnutím do významného konca. Vyzeralo to ako prestrelka z divokého Západu. Vel'mi rýchlo bolo po všetkom. A aj ked' nosnou témou celého príbehu bola apokalypsa vesmírnych rozmerov, vel'ké finále príbehu bolo dost' vágne. Áno, malo to akciu, napätie, a všetko čo k tomu patrí, ale pocitovo som bola zo záveru sklamaná. Mala som pocit, že ma autor zastavil pred ciel'ovou čiarou a povedal, že dôjst' sem stačilo. Celkovo má kniha vel'mi pútavý dej, autor dokázal spojit' dve naoko nesúvisiace príhody do jednej. Príbeh apokalypsy, kde svoju úlohu zohráva boj cirkví o svetovú nadvládu, je napínavý a dômyselný. Verím, že kniha si nájde svojich priaznivcov medzi milovníkmi dobrodružstiev, záhad a sprisahaní.

„Ked' už si myslíte, že vraha aj motív poznáte, budete prekvapení záverom."


X
XENIK
HIRO
KLAJO
JC
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ

P. M. ČERVENIAK

GS TALES

Júl

J. Pokorný

