Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 36 /december 2014 | www.gamesite.sk

GENERATION

NAKÚPTE NA VIANOCE
Vianočné tipy

TOP HRA
Far Cry 4

VIDELI SME
Interstellar

Súťaže o hodnotné ceny

➔ HRY MESIACA:
Call of Duty: Advanced Warfare
Assassin's Creed: Unity
The Evil Within
Halo: Master Chief Collection

➔ HARDVÉR MESIACA:
MSI GTX970
Death Adder Chroma
Creative Muvo Mini
Black Widow Chroma

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Železné srdce
Čo sme komu urobili?
Mapy ku hviezdam
Jesabelle

➔ TOP TÉMY:
Kniha - Dracula
Kniha - Tretí hlas
trendy - Eset
trendy - Rozhovor s Jarom Vojtkom

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeno "HIRO" Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Petra Hladíková, Lenka Macsaliová, Kristína Gabrišová, Anna Javorská, Klára Šindelářová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Miňo Holík, Mário Lorenc, Juraj Vlha, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Lukáš Libica, Miroslav Konkol', Jozef Andraščík, Eduard Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Richard Mako, Marek Suchitra, Ján Mikolaj

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Marek Líška, Gabriel Vodička

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

Titulka
Obrázok Farcry 4

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

Editoriál

Ešte niekedy v polovici roka som sa zamýšl'al nad tým, aká bude jesenná herná sezóna s tol'kými odloženými hrami. No október a november ma presvedčili, že aj napriek tomuto faktoru je počas tohto herne bohatého obdobia z čoho vyberat'. Fanúšikovia rôznych platforiem, rôznych žánrov hier, indie hier či vel'kých AAA projektov si hádam prišli na svoje.

A aby toho nebolo málo, prišiel Ubisoft a Assasin's Creed Unity, ktorý opät' raz rozvíril diskusie o vydávaní nedokončených hier, divného vzt'ahu štúdia Ubisoft a recenzentov, a tak titul, ktorý mal mierit' medzi kandidátov na GOTY, tak skočil o dost' horšie, ako sa očakávalo.

Medzitým zaujala aj neschopnost' vývojárov spúšt'at' multiplayerové hry v stabilnom stave, ktoré naposledy postihlo aj Halo: Master Chief Collection. Vyvoláva to tým pádom otázniky, či sa herný priemysel nerúti do miest, do ktorých nie je dobré íst', hlavne vzhl'adom na početné tlačenie sociálnych a online aspektov do hier.

Napriek týmto problémom však na svete existuje istota. A to, že si počas dlhých jesenno-zimných večerov budete môct' prečítat' zaujímavé recenzie, novinky a d'alšie články v novom vydaní Generation magazínu a vyplnit' si popri dohrávaní bohatej hernej jesennej nádielky svoj vol'ný čas. V decembri na to budete mat' dostatok času, lebo, na rozdiel od šialených posledných troch mesiacov, bude posledný mesiac v roku maximálne pokojný.

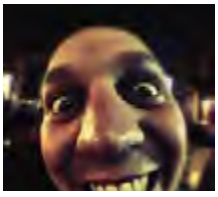
Hraniu zdar...

Dominik Farkaš

Redakcia hodnotí mesiac november...

Richard Mako

November sa dá jednoducho nazvat' herným šialenstvom: AC: Unity, Rogue, Far Cry 4, Dragon Age: Iquisition. Pravdupovediac, nestíham menit' CDčká v mechanike. Žial', či chvalabohu? V decembri to bude pokračovat'.



Roman Kadlec

Tento mesiac to bolo hlavne o futbale. Pro Evolution Soccer 2015 sa mi viac páči ako nová FIFA. A patch pridáva do hry aj Slovan. V posledných dňoch som však prepadol Unity. Po dlhej dobe si opät' užívam Assassina.

Dominik Farkaš

November bol rovnako šialený ako október, takže vymenovanie bude musiet' stačit'. Dragon Age: Inquisition, Far Cry 4, PES 2015, datadisk do Company of Heroes 2, Halo: MCC, Disney Fantasia, GTA V. Dost' práce aj na december!

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

SONY

Prečo sa uspokojiť s dobrým? Máš právo na to najlepšie.

Nová Xperia™ Z3 a Z3 Compact prinášajú nekompromisný výkon, vysoko kvalitný fotoaparát a výdrž batérie až dva dni*, to všetko vo vodeodolnom** dizajne. Rozdiel medzi dobrým a výnimočným je v detailoch.

BE MOVED

XPERIA Z3

XPERIA Z3

XPERIA Z3 Compact

*Na základe viacnásobných testov výkonu batérie, vykonaných v období júl – september 2014 v laboratóriu za podmienok simulujúcich aktívne používanie, ktoré odráža správanie typického užívateľa smartfónu podľa Sony Mobile Communications AB. **V súlade s normami IP65 a IP68 je Xperia™ Z3 chránená pred vniknutím prachu a je vodeodolná. Za predpokladu, že všetky vstupy a kryty sú pevne uzatvorené, telefón je (i) prachotesný a (ii) chránený proti nízkemu tlaku prúdenia vody zo všetkých možných smerov v súlade s IP65; a/alebo (iii) môže byť ponorený v sladkej vode do hĺbky až 1,5m po dobu max. 30 minút v súlade s IP68. Viac informácií nájdete na: www.sonymobile.com/testresults. Ikony a zábery sú simulované a slúžia len na ilustračné účely. Sony a Walkman sú obchodné známky alebo registrované obchodné známky spoločnosti Sony Corporation. Android, Google Chrome, Google Play a Youtube sú obchodné známky spoločnosti Google Inc. PlayStation je registrovaná obchodná známka spoločnosti Sony Computer Entertainment Inc. © 2014 Sony Mobile Communications Inc. Všetky práva vyhradené.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

Fanúšikovská základňa okolo hier od Blizzardu prežíva predčasné Vianoce.

Odbitím tohto mesiaca už štúdio stihlo oznámit' novú expanziu do kartového Heartstone, priblížilo tretiu kampaň do druhého Starcraftu, tentokrát s podtitulom Legacy of the Void, a taktiež ozrejmilo, čo presne sa skrýva za špekuláciami s názvom Overwatch.

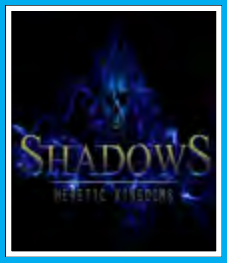
Tímová sci-fi striel'ačka z pohl'adu prvej osoby v štýle Team Fortress, zaobalená v kulisách rôznorodých máp – zhruba tak by sa dala v krátkosti opísat' nová značka Overwatch od Blizzardu, ktorého posledné novo oznámené univerzum je ešte prvý Starcraft z roku 1998. „Hra sa odohráva v dobe technologicky vyspelej, počas globálnej krízy, ktorá donútila skupinu vojakov, vedcov a dobrodruhov vytvorit' organizáciu Overwatch, predurčenú stratený mier nastolit'. Skupina sa však po niekol'kých neúspešných rokoch rozpadla, čo však neznamená, že svet už hrdinu nepotrebuje."

V hre sa proti sebe postavia dva tímy po šest' hráčov, pričom si hráči môžu vyberat' spomedzi 12-tich unikátnych hrdinov (nevylučuje sa však implementácia nových charakterov). I ked' môžete v gameplay záberoch pod textom vidiet' valnú väčšinu, bližšie nám zatial' boli priblížení len štyria. Prvého môžeme zmienit' napríklad Hanza, japonského žoldniera schopného zdolávat' isté prekážky v štýle parkour. Jeho primárnou zbraňou je luk a medzi jeho špeciálne schopnosti patrí povolanie si na pomoc vel'kého draka, ktorý pravdepodobne bude obopínat' vystrelený šíp a predstavovat' tak ultimátnu zbraň. Ako druhého by sme mohli uviest' Tracera, ovládajúceho schopnost' teleportácie na krátku vzdialenost', ktorý taktiež dokáže vrátit' čas.

Na koniec už len dodáme, že prostredníctvom odkazu, smerujúceho na oficiálne stránky hry, sa môžete prihlásit' aj do plánovaného beta testovania, ktoré prebehne niekedy v budúcom roku.

RPG zo Slovenska

Nestáva sa každý deň, že by slovenský vývojári vydali vel'kú hru, nebodaj vel'kú RPG – to už je skutočne výnimočná udalost'. Shadows: Heretic Kingdoms si môžete zatial' kúpit' na Steame za 24 eur.



Goat Simulator MMORPG

Goat Simulator sa ponorí do sveta fantázie plného NPC-čiek, nepriatel'ov, a to celé v MMO štýle. Kozy dokonca dostanú aj rôzne schopnosti, ktoré sa rozdelia do tried: bojovník, rogue, mág a mikrovlnka.

Battlefield sa vráti k armáde

Po policajtoch sa opäť vrátime na bojisko!

Žeby nový Bad Company? CFO spoločnosti EA, Blake Jorgensen, na konferencii UBS Global Technology 2014 prezradil, že už niečo z nového Battlefieldu videl a vraj to bude „srandovný nový Battlefield". „Bude to aj návrat Battlefieldu k vojenskej tématike." Konkurent, séria Call of Duty, sa stále drží témy vojny aj vo svojej novej high-tech časti, ktorá nesie podtitul Advanced Warfare. Okrem Battlefield Hardline, ktorý je zameraný na civilné boje medzi políciou a zločincami, sú všetky tituly zasadené do vojenského prostredia. Ked'že téma vojny má vel'kú úspešnost', je teda logické ostat' pri tom, čo už roky dobre funguje.

Pankrác v Polda 6!

Návrat starej dobrej klasiky

Verte alebo nie, legenda českej CZ/SK hernej scény sa vracia v šiestom pokračovaní. Reč je o Pankrácovi a hre Polda 6, ktorá vyjde ešte tento rok. Po dlhých deviatich rokoch si tak Pankrác opäť nasadí policajnú čapicu a vydá sa vyriešiť nový prípad, tentoraz v Hollywoode.

Z Beverly Hills totiž zmizne tajný zoznam výhercov Oscarov, a to len 24 hodín pred ceremoniálom. Tragédia visí na vlásku, a tak Akadémia požiada tých najlepších detektívov o spoluprácu pri pátraní, menovite Sherlocka Holmesa, Ružového Pantera, Jamesa Bonda či Columba.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...Spoločnost' Sony oznámila, že ich exkluzivita Bloodborne bola odložená.

Hra mala pôvodne vyjst' vo februári 2015, no jej vydanie sa posunulo o mesiac neskôr, a tak sa jej hráči dočkajú až 25. marca. Dôvodom sú menšie zmeny po Beta testingu.

...sa hra Dungeon Defenders 2 už čoskoro dočká svojich prvých hráčov. Začiatkom decembra sa dostane v rámci Steamu do Early Access, a to konkrétne už 5. decembra.

Je dokonca celkom možné, že finálny Dungeon Defenders 2 bude k dispozícii zadarmo, avšak s nákupmi v hre.

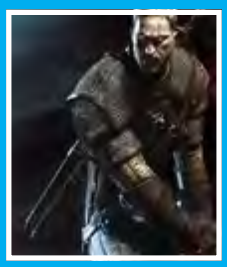
...Štúdio 2K Games oznámilo prvé DLC pre Borderlands: The Pre-Sequel nesúce názov Handsome Jack Doppelganger Pack. Dátum vydania je stanovený na 11. november. Ako napovedá aj názov, zahráte si v ňom šéfa korporácie Hyperion, ktorým nie je nik iný ako Handsome Jack.

Just Cause 3

Štúdio Square Enix oficiálne ohlasuje akčnú sandboxovku Just Cause 3. Hra ponúkne opäť otvorený svet a akčného hrdinu s menom Rico Rodrigez, ktorý sa opäť vyzbrojí klasickým hákom. Vyjde na budúci rok.

16 bezplatných DLC

Tretí Zaklínač dostane až 16 bezplatných DLC! A to pre všetky platformy. Nepredstavujú žiaden bonus k predobjednávkam ani k špeciálnym edíciám – jednoducho, pokial' si zakúpite tretieho Zaklínača, všetky DLC sú vaše.



NEWS

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

Samsung Galaxy Note Ed

Koncept telefónu so zahnutým displejom, ktorý kórejský výrobca uviedol na jednej z posledných výstav CES sa mohol zdať ako vzdialená budúcnosť, no zahnuté displeje si rýchlo našli svoje miesto v technologickom priemysle. Novinka prichádza súčasne s modelom Note 4, a možno konštatovať, že z neho konštruktérsky vychádza a sú to veľmi identické telefóny.

Keďže ide o telefón najvyššej triedy, Samsung používa tie najlepšie materiály a vyhotovenie zariadenia je na vysokej úrovni. Svojou inakosťou určite zaujme každé oko technologického nadšenca a nielen to, ponúka 5,6 palcový Quad HD+ displej. Od Galaxy Note 4 sa odlišuje veľkosťou, teda je o 4mm širší a zároveň o 2mm kratší.

Koncept zahnutia displeja na pravej strane má pripomínať čítanie kníh, avšak pre ľavákov bude celý tento koncept nepraktický a koniec koncov nevyužiteľný.

Hardvérovo je zariadenie na tom veľmi dobre a jeho prednosťou je samozrejme displej s rozlíšením 2560x1600 pixlov. Hnacou jednotkou je štvorjadrový procesor s taktom 2,7GHz a 3GB operačnej pamäte, navyše má užívateľ k dispozícii 32GB pamäte, ktorú je možné rozšíriť micro-sd kartou. Edge dostal z neznámeho dôvodu o 220mAh menšiu batériu, teda jej celková veľkosť ostala na hodnote 3000mAh.

Keďže ide o veľké zariadenie, od výrobcov dostalo aj stylus, ktorý bol vyrobený v spolupráci so spoločnosťou Montblanc a pri Note je práve stylus jedným z príčin jeho úspechu.

Ako teda výrobca využíva zahnutie displeja a aké funkcie prináša? V prvom rade má používateľ na výber z dvoch režimov displeja - jednoduchá lišta, ktorá zobrazuje notifikácie a správy, v druhom rade môže slúžiť aj ako dodatočné menu pre niektoré aplikácie ako je kamera.

Samotný snímač fotoaparátu je podobne ako zvyšok zariadenia na vysokej úrovni, prináša 16mpx rozlíšenie s pridanou technológiou „smart OIS" ktorej úlohou je priniesť viac svetla do fotografie. Kamera, ktorá sa nachádza na prednej strane dostala 3,7 mpx a prináša netradičný selfie mód, ktorý dokáže spojiť trojicu fotografií dohromady.

Samsung Galaxy Note Edge určite posúva technológiu dopredu a vytvára tak novú triedu telefónov so zahnutím, avšak treba podotknúť jeho cenu, ktorá je $950, a ktorá je v porovnaní s Note 4 vyššia o $200.

Doposiaľ nie je známe, či sa k nám zariadenie vôbec dostane, ale vzhľadom k jeho funkciám a schopnostiam, ktoré sa Note 4 veľmi podobajú ho radím medzi precenené zariadenia.

NEWS FEED

Lenovo Yoga 3 Pro

Novinka od Lenova s názvom Yoga 3 Pro prináša zaujímavé riešenie pre každého, kto chce ostat' štýlový a pritom mat' po ruke vysoký výkon, ba čo viac, žiada si kvalitné konštrukčné riešenia. Zatial' čo YOGA 2 Pro sa stalo synonymom tenkosti a l'ahkosti, nový YOGA 3 Pro tento koncept posúva ešte d'alej, ked'že pri 12,8 mm je rám o d'alších 17% tenší, ako jeho predchodca - ked' je otvorený, je tenší ako ceruzka.

Počítač je tiež l'ahší - váži len 1,19 kg, čo je o 14% menej ako predtým, a je teda l'ahší ako fl'aša vody.Tento úžasne tenký a l'ahký dizajn je dosiahnutý vd'aka novému Lenovo systému pántov, ktorý je inšpirovaný náramkom na hodinky a ktorý je vyrobený z 800 kúskov ocele a hliníka. Počítač je vybavený procesorom Intel Core M, SSD diskom s kapacitou až 512 GB a integrovanou Intel grafikou. Užívatelia tak môžu vykonávat' viac úloh naraz, ukladat' rozsiahle digitálne knižnice a vyskúšat' plynulé prehrávanie videa bez omeškania. S YOGA 3 Pro môžu užívatelia fungovat' dlhšie vd'aka batérii, ktorá vydrží až sedem hodín a sú pripojení cez vysokorýchlostné 802.11 a/c WiFi pripojenie2. Lenovo YOGA 3 Pro bude dostupný v druhej polovici novembra prostredníctvom autorizovaných predajcov spoločnosti Lenovo.

Odporúčaná maloobchodná cena modelov je od 1.279 EUR s DPH.

Logitech Case+ pre iPhone 5/5S

V roku 2014 si musíme priznat', že náš múdry telefón využívame až príliš často a jedno zariadenie nám nahradilo navigáciu, fotoaparát, mp3 prehrávač d'alšie technické hračky. Logitech sa rozhodol svojim riešením čo najviac pridat' na hodnote iPhonu a predstavil systém dodatočných zariadení, ktoré ul'ahčujú používanie v niekol'kých situáciách. Základom je samozrejme kryt, ktorý sedí pevne a chráni ho zo všetkých strán. Všetky ostatné dodatky je možné kedykol'vek zložit', ako napríklad obal na displej, ktorý pripomína smart cover a k zariadeniu sa pripája magnetom. Následne je možné na obal pripevnit' malú peňaženku najmä na doklady a kreditky. iPhone svojou výdržou určite nepatrí medzi špičku, no Logitech myslel aj na to a tak bude možné na spomínaný kryt pripevnit' aj externú batériu, ktorá pridá d'alších 100% batérie. Poslednou pridaným príslušenstvom je šikovný držiak do auta. Výhodou je, že všetky spomínané dodatky si je možné zakúpit' osobitne, alebo ako jeden celý bundle.

Amazon Kindle Fire HD 6

Amazon predstavuje svoj najmenší a zároveň najlacnejší tablet, ktorý prináša dobrý displej, dlhú výdrž a teda výborný kus hardvéru za $99. V novinke nájdeme 2mpx kameru schopnú natáčat' 1080p video, micro-sd slot a displej s rozlíšením 1280x800.

Raspberry Pi A+

Tento maličký počítač, ktorý má oslovit' začínajúcich programátorov, prišiel na trh v roku 2011 a po troch rokoch prichádza jeho vynovená verzia, ktorá je menšia a lacnejšia. Tento model ponúka 256MB operačnej pamäte a je určený na základné účely.

Motorola Keylink

Motorola prináša riešenie pre všetkých, ktorí radi strácajú kl'úče. Prináša jednoduchú cestu, ako sa k nim dostat'. Riešením je práve retiazka na kl'úče, ktorá je vodotesná a vd'aka technológii Bluetooth ju je možné zamerat'. Momentálne je dostupná v USA za cenu $24.99.

NEWS

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

Slúchadlá Magnat LZR

Na slovenský trh prichádza nemecký audio výrobca , ktorý vstupuje do nového segmentu.

Na trh prichádza s tromi modelmi, LZR 980, LZR 760 a LZR 580. Hlavnými prednosťami slúchadiel sú dizajn a kvalita, keďže ako výrobca uvádza, na dizajne sa podiel'al samotný Pininfarina, čo zaručuje kvalitu. Výrobca priniesol aj novú výrobnú technológiu, ktorou boli slúchadla vyrobené. Meniče slúchadiel Magnat LZR boli vyvinuté pri použití najmo-dernejšieho laserového meracieho systému, keď'že klasické akustické metódy nedosahujú presnosť a hĺbku.

Extrémne vysoká presnosť, ktorú poskytuje laser, zaist'uje efektívnu optimalizáciu pohonného sys-tému, a to najmä vo frekvenčnom rozsahu nízkej úrovni. Tým sa zaistí zvýšená dynamika, znížený faktor skreslenia a vyššia odolnosť. Vlajkový model – LZR 980 obsahuje to najlepšie, čo výrobca ponúka, a teda, že využíva tie najlepšie materiály a audio-filnú kvalitu zvuku. Stredný model venu-je svoju pozornosť na exkluzivitu a ich tvary určite ocenia individualistické typy. Najnižší model predstavuje vstup do triedy a charakterizujú ho cool farby, ale takisto ponúkajú kvalitné materiály.

Ďalšia generácia populárneho dronu Parrot Bebop

Je menšia, rýchlejšia a ešte prepracovanejšia, ako posledný AR Drone 2.0.

Jediné, čo s ním má stále spoločné je wi-fi pripojenie ad-hoc. Okrem toho sa v mnohom od pred-chodcu odlišuje. Začneme telom, ktoré stále obsahuje štyri výkonné rotory, ktoré môžu byť pokryté a dôležitý je aj nárast vel'kosti batérie, ktorá teraz sl'ubuje 11 minút letu. Pribudlo mu väčšie množstvo senzorov, ktoré zaist'ujú stabilitu stroja, ba čo viac, tento obsahuje aj zabudovaný GPS modul, ktorý dokáže vrátiť Bebop domov stlačením tlačidla. Výrobca popracoval aj na rýchlosti a nový drone dokáže letieť neuveritel'ných 50km/h, čo je 3-krát viac ako jeho predchodca. Parrot prináša ja nové štan-dardy pripojenia 802.11ac, ktoré sa pripájajú cez 2.4GHz alebo 5GHz frekvenciu a zaist'ujú tak pripojenie do vzdialenosti 250 metrov. Na palube sa nachádza HD kamera, ktorá dokáže fotiť fotky z pohľadu fish-eye, 8GB zabezpečia hodinu videa. Parrot predstavil Sky controller, s ktorým bude možné ovládať Bebop až do vzdialenosti 2km a to vďaka špeciálnej anténe. Nevýhodou je, že si používateľ musí strážiť spotrebu batérie, a teda ak s dronom zaletí príliš ďaleko, môže sa stať že sa už nebude môcť vrátiť. Táto zaujímavá technologická hračka dostala cenovku $499.

NEWS FEED

Urban Revolt Vybe

Spoločnost' Urban Revolt, špecializujúca sa na štýlové doplnky k mobilným digitálnym zariadeniam a d'alšie užitočné príslušenstvo, predstavuje prenosný bezdrôtový reproduktor Vybe s výdržou akumulátora až 4 hodiny prehrávania. Nový malý dizajnový reproduktor ponúka bezdrôtový prenos zvuku cez bluetooth na vzdialenost' až 10 m a pripojenie cez 3,5 mm konektor. Okrem klasického prehrávania ho možno využit' aj ako hands-free s integrovaným mikrofónom. Jeho súčast'ou sú preto ovládače pre nastavenie hlasitosti, výber signálu, či príjem telefónneho hovoru. Vstavaný akumulátor umožňuje výdrž až 4 hodiny prehrávania s možnost'ou dobíjania cez dodávaný micro-USB kábel. Bezdrôtový reproduktor Urban Revolt Vybe je dodávaný v čiernej, červenej a bielej farbe za odporúčanú koncovú cenu 929 Kč s DPH v Českej republike a 32,99 euro s DPH na Slovensku.

Nokia N1

Aj ked' fínsky výrobca prednedávnom oznámil ukončenie výroby telefónov, zjavne sa na trh opät' snaží dostat' tentoraz prostredníctvom tabletu.

N1 má 7,9 palcov a beží na operačnom systéme And-roid 5.0. Jeho dizajn mi vyčaril úsmev na tvári lebo mi vel'mi pripomína vel'ký iPhone 6, Nokia teda upustila od farebnosti a do ponuky uvádza striebornú a čiernu. Viac odlišností je možné nást' vo vnútri zariadenia, kde sa nachádza procesor Intel Atom Z3580 so štvoricou jadier, ktorému sekundujú 2GB operačnej pamäte a k tomu 32GB na fotky, videá a hry. Ako už bolo spomenuté, zariadenie beží na Androide 5.0 s nadstavbou Nokie s názvom Z launcher, ktorý celkovo ul'ahčuje prácu so zariadením, tým, že do popredia dáva najčastejšie využívané aplikácie.

Lenovo Vibe Z2 PRO

Aj čínske Lenovo prináša na náš trh svoju vlajkovú lod' v oblasti múdrych telefónov. Ide o telefón, ktorý zaujme celokovovým dizajnom, o niečo vyššou hmotnost'ou, no na druhej strane prináša 2K displej s peknými farbami, ale aj podpora pre dve sim-karty je vel'kým lákadlom a čerešničkou ostáva 16mpx fotoaparát.

Creative Senz 3D

Spoločnost' Creative predstavuje niečo ako Kinect pre počítače, ktorý na prvý pohl'ad vyzerá ako webkamera avšak s dvomi šošovkami, ktoré snímajú štandardný HD obraz a druhá sníma hĺbku obrazu. Priložený softvér prináša niekol'ko zaujímavých funkcií, no hranie hier je skôr utrpením.

Sony Xperia Z3 tablet Compact

Vel'kost'ou pripomína Nexus 7, a týmto si Sony upevňuje konkurenciu na poli tabletov stredných vel'kostí. Ohromí nesmierne tenkou hrúbkou, len 6,4 mm a konštrukčne je zvládnutý vel'mi dobre. Od konkurencie sa odlišuje aj odolnost'ou voči vode do hĺbky 1,5 metra.

NEWS

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

ADATA predstavuje štýlový HV100

Čistý povrch dotvára skutočnú eleganciu

Spoločnosť ADATA Technology predstavuje svoj nový externý pevný disk HV100 so štýlovou po-vrchovou úpravou proti zanechávaniu odtlačkov (pieskovaný vzhľad) a rozhraním SuperSpeed USB 3.0 pre ultra-rýchle prenosy súborov.

Štýlový matný povrch HV100 nevyžaduje zvláštnu starostlivosť a je veľmi príjemný na dotyk. Odolné telo ochráni vaše cenné dáta uložené na pevnom disku a jeho povrchová úprava bráni zanechávaniu šmúh alebo otlačkov prstov pri jeho prenášaní a používaní. Disk vám pomôže zálohovať dáta a zároveň vám poskytuje zvýšenú ochranu. Ak napr. utrpí počas pripojenia ťažký šok, patentovaný G Shock Protection Sensor ADATA spustí automaticky ochranný mechanizmus a zobrazí sa blikajúce červené svetlo na vašom HV100. Po ukončení rizika svietiace alebo blikajúce modré svetlo indikuje obnovenie normálnej prevádzky. K dispozícii v 500GB, 1TB alebo 2TB veľkosti. Používatelia HV100 môžu ako bonus využiť výhody bezplatného softvéru OStoGO a HDDtoGO a od ADATA získavajú navyše aj záruku 3 roky.

ASRock vám pri kúpe MB vráti peniaze!

Teraz je ten správny čas na upgrade PC!

Pre všetkých, čo doposiaľ váhali s upgradom PC, máme dobrú správu. Až do 27. decembra môžete pri kúpe základnej dosky ASRock série X99 alebo Z97 s procesorom Intel Core i7-5960X, i7-5930K, i7-5820K, i7-4790K, alebo i5-4690K získať peniaze späť až výšky 130 dolárov!

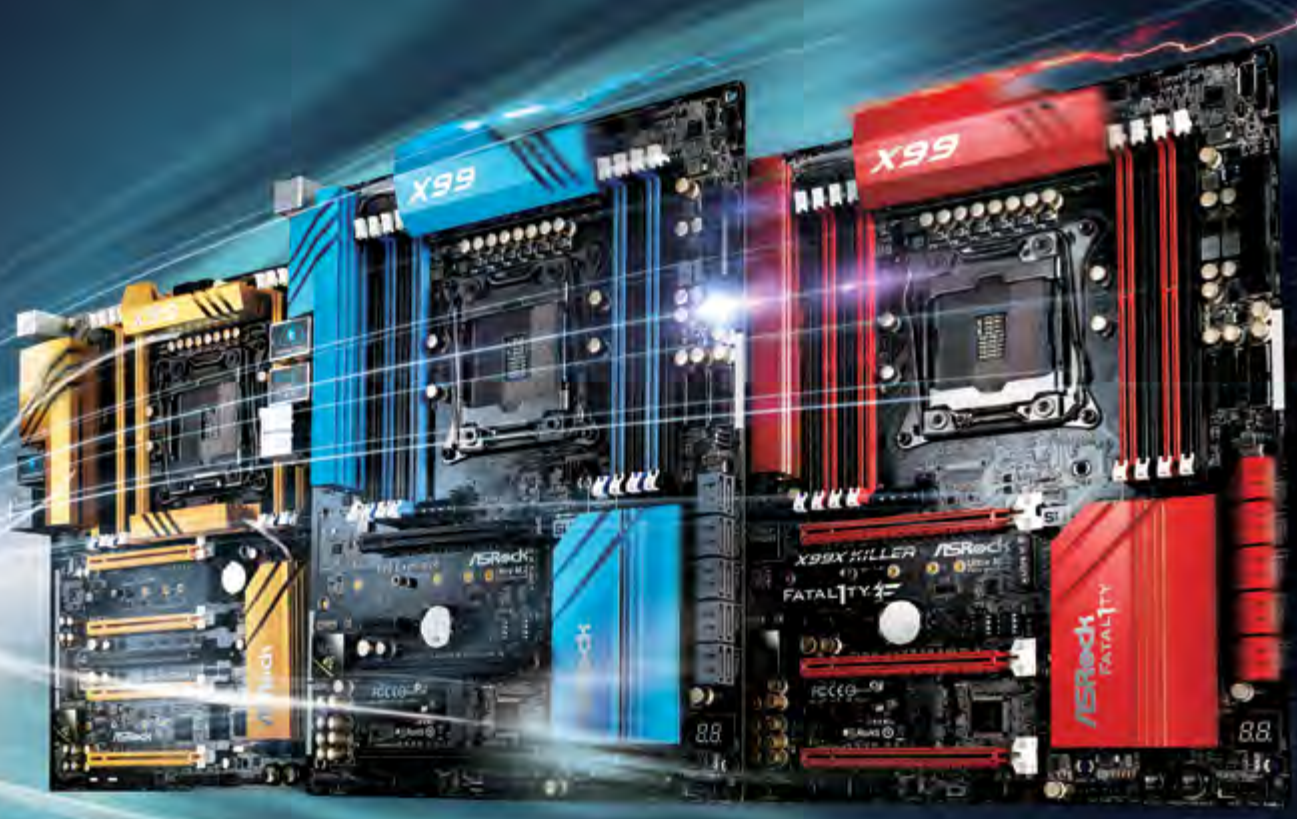
Táto akcia beží vo vybraných štátoch Európy (vrátane Českej republiky a Slovenska) od 16. novembra až do 27. decembra 2014. Zľavy sú rôzne, podľa základnej dosky a CPU. Spodná hranica sa pohybuje na úrovni 40 dolárov, ale pri výkonnejších modeloch môžete získať späť až spomínaných 130 dolárov, čo iste stojí za zváženie. Ak by váš počítač už potreboval upgrade, možno je práve teraz ten najlepší čas využiť rýchlo túto super ponuku. Detaily a viac informácií o cashback akcii nájdete na webových stránkach, ktoré uvádzame nižšie.

Viac info na stránkach:
www.asrock.com/news/events/2014EU2/
https://toptechcashback.com/pages/cashback/promo_select

ASRock®

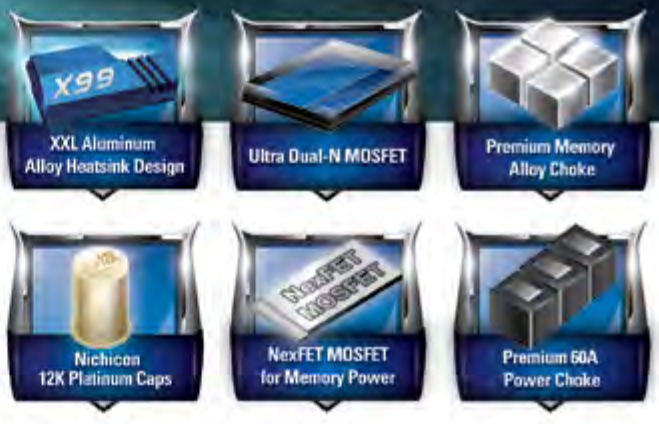
SUPPORTS intel inside CORE intel inside CHIPSET X99

X99 SUPER ALLOY MOTHERBOARDS



Super Alloy Motherboard

Stable and Reliable



▪ The specification is subject to change without notice. ▪ The brand and product names are trademarks of their respective companies. ▪ Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

www.asrock.com

NEWS

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

John Carter znovu

Práva na jednu z největší knižních sci-fi sérií, John Carter, se navrátila zpět společnosti Ed-gar Rice Burroughs Inc, která spravuje dílo zesnulého autora. Díky neúspěchu velkolepé adaptace John Carter: Mezi dvěma světy z roku 2012 se další díly nekonaly, a rozsáhlé univerzum příběhů z tohoto vesmíru tak leželo ladem. Jak to už bývá u licencí, v Disney neměli v dohledné době plán na další díl, a tak se značka navrátila původnímu majiteli. Dle vyjádření Jamese Sullose společnost věří, že se jim podaří v rámci spolupráce s nějakým jiným studiem značku přetvořit ve filmovou sérii hodnou odkazu Edgara Rice Burroughse, v jehož díle se inspirovalo mnoho moderních fantasy a sci-fi příběhů.

Marvel odhalil fázi 3

Třetí fázi univerza nastartuje 6. května 2016 Captain America: Civil War, ve kterém si to Kapitán s největší pravděpodobností rozdá s Tonym Starkem. 4. listopadu téhož roku se pak dočkáme oficiálně oznámeného Doctora Strange. 5. května 2017 přijde pokračování letošního komiksového filmu léta Strážci galaxie. O dva měsíce později, konkrétně 17. čer-vence, se pak dočká dalšího sólového dobrodružství Thor s podtitulem Thor: Ragnarok. 3. listopadu 2017 se do kin také dostane dlouhou dobu diskutovaná komiksová sólovka Black Panthera. Hlavní roli si zahraje Chadwick Boseman (Get On Up - Příběh Jamese Browna, 42). Rok 2018 pak přinese další trojici snímků. 4. května odstartují první částí Avengers: Infinity Wars, Part 1, 6. července dostane svůj vlastní film Captain Marvel a fil-mový rok 2018 by pro Marvel měla zakončit týmovka Inhumans. Zda u toho bude také Vin Diesel, jak se již několikrát spekulovalo, zatím jisté není. Třetí fázi pro studio pak za-končí 3. května 2019 Avengers: Infinity Wars, Part 2.

Město divů dostane film

Seriál Město divů (v originále Magic City) dostane druhou šanci. Nikoliv však jako seriál, ale jako film. Dva roky staré kriminální drama, které se na televizních obrazovkách dočkalo dvou osmidílných sérií, bude pokračovat jako klasický kinofilm. Hlavní představitelé Jeffrey Dean Morgan, Danny Huston a Kelly Lynch se vrátí, ve filmové verzi je pak doplní navíc i Bruce Willis a Bill Murray. Datum, kdy by se tento mafiánský snímek z období šedesátých let v Miami měl do kin dostat, zatím oznámeno nebylo.

Monstra Universalu pokračují

Universal opět trochu poodhalil plány na svoje připravované univerzum klasických horo-rových značek, které má v plánu pro moderní publikum restartovat do společného filmo-vého prostoru. Prvním filmem, který toto započal, byl letošní Drákula: Neznámá legenda, na který naváže Vlkodlak a již nějakou dobu připravovaný restart Mumie. Zatímco o Mumii se už ví pár měsíců, Wolf Man se do kin dostane s největší pravděpodobností už v dubnu 2017. Po nepříliš kladně přijatém snímku z roku 2010 tak dostane tato postava další šanci v nově vznikajícím filmovém světě monster Universalu. Zástupci společnosti zároveň po-tvrdili, že právě tyto filmy se přesunou z hororového žánru spíše k akčním dobrodruž-stvím. Ti z vás, kdo viděli právě film Drákula: Neznámá legenda, pravděpodobně vědí, co v budoucnu čekat.

Bude nakonec další biografický snímek o životě Stevea Jobse?

Připravovaný biografický snímek o životě Stevea Jobse z pera scenáristy Aarona Sorkina nevznikne u Sony. Společnost od snímku upustila, zájem o snímek však projevila společ-nost Universal, která nyní jedná o převzetí produkce. Jasné ovšem je, že si hlavní roli neza-hraje Christian Bale, který z projektu odstoupil ještě před rozhodnutím Sony. Naopak se nyní spekuluje o tom, že by si jednu z předních osobností výpočetní techniky posledních let mohl zahrát Michael Fassbender.

Castingové novinky:

- Keanu Reeves se upsal sci-fi Replicas.
- Seth Rogen jedná o roli Stevea Wozniaka v připravovaném snímku o Steveu Jobsovi.
- Paul Greengrass se upsal snímku The Tunnels z období Studené války.
- Ben Wheatley po snímku High Rise natočí akční snímek Free Fire z Bostonu 70. let. Hrát v něm budou Olivia Wilde, Luke Evans, Cillian Murphy a Armie Hammer.
- Adam McKay jedná o režii jedné z připravovaných Marvelovek.
- Will Smith bude produkovat seriálový remake snímku Hitch: Lék pro moderní-ho muže.
- Ethan Hawke si zahraje jazzového trumpetistu Cheta Bakera ve snímku Born to Be Blue.
- Sean Bean se přidává k obsazení The Martian.
- Patrick Stewart si zahraje vůdce skinheadů v připravovaném sním-ku Jeremyho Saulniera, který letos debutoval thrillerem Blue Ruin.
- Dwayne Johnson a Kevin Hart se spolu objeví v akční komedii Central Intelli-gence.
- Jason Statham se vrátí v pokračování remaku Mechanik zabiják.
- Bruce Campbell si zahraje v seriálu Ash vs. Evil Dead, v rámci kterého se vrátí do své nejznámější filmové role.
- Beyond Skyline, pokračování nepříliš vydařeného sci-fi Skyline, přidává do své-ho obsazení Franka Grilla a dvě hvězdy série The Raid Iko Uwaise a Yayana Ruhiana.
- Režisér Brian De Palma a herec Al Pacino opět spojí síly ve snímku Retributi-on.
- Jude Law krouží kolem role hlavního záporáka připravovaného snímku Král Ar-tuš.
- Daniel Brühl (Rivalové, Hanební pancharti) získal roli v Captain America: Civil War. Zákulisní informace hovoří o záporákovi z řad Hydry.
- Ke spekulovaným hercům, kteří by se měli zhostit rolí v připravované Suicide Squad se přidávají Jai Courtney (Deadshot), Margot Robbie (Harley Quinn) a Jared Leto (Joker).
- Matt Damon potvrdil, že se definitivně vrátí jako Jason Bourne.
- Michael Shannon si zahraje Elvise Presleyho a Kevin Spacey prezidenta Ri-charda M. Nixona ve snímku Elvis & Nixon. Režíruje Liza Johnson.
- Christoph Waltz získal roli hlavního záporáka ve 24. bondovce.
- The Six Billion Dollar Man získal režiséra Petera Berga. Hlavní roli bude hrát Mark Wahlberg, který snímek i produkuje.
- Mel Gibson jedná o účasti ve válečném snímku Hacksaw Ridge, ve kterém by se měl objevit i Andrew Garfield.
- Penelope Cruz se přidává k obsazení dlouhou dobu připravovaného pokračo-vání komedie Zoolander.
- Jason Reitman jako svůj další film natočí loupežný snímek I Would Only Rob Banks for My Family.
- Melissa McCarthy si zahraje Zvonilku v zatím nepojmenovaném projektu reži-séra Shawna Levyho.
- Paul Greengrass natočí remake snímku 1984 podle stejnojmenné knižní před-lohy od George Orwella.
- Chris Pratt si zahraje Duncana, hlavního hrdinu v připravované adaptaci komik-su Cowboy Ninja Viking.
- Brenton Thwaites (Dárce, Oculus) se přidává k obsazení pátých Pirátů z Karibiku.
- Robert Downey Jr. by se mohl objevit v dobrodružném velkofilmu Yucatan.
- Tom Cruise je údajně v hledáčku tvůrců remaku Highlandera.
- Zach Braff bude režírovat remake snímku Ve velkém stylu z roku 1979.
- Djimon Hounsou se přidává k připravovanému snímku Král Artuš, který do-stává nyní oficiální název Knights of the Round Table: King Arthur.
- Steve McQueen natočí jako svůj další film biografii Paula Robesona. Daniel Espinosa bude režírovat připravovaný snímek Boston Strong. Nebude u toho na-konec ovšem herec Casey Affleck, který z projektu odešel.

Aktualizované data premiér:

- Hail, Caesar! bratrů Coenových se do kin dostane 5. února 2016.
- The Last Witch Hunter Vina Diesela se dostane do kin 23. října 2015.
- My Little Pony se dočkají vlastního filmu v roce 2017.
- V zajetí démonů 2 se dostane do kin až v roce 2016, bude u toho ovšem díky tomu znovu James Wan, coby režisér. Nový nezávislý snímek M. Night Shyamalana The Visit se do kin dostane 11. září 2015.

"Naše postoje a činy vytvárajú kvalitu nášho bytia."

Rozhovor s Jarom Vojtekom

Jaro Vojtek vyštudoval dokumentárnu tvorbu na Vysokej škole múzických umení v Bratislave. Dnes patrí medzi úspešných slovenských filmárov s množstvom ocenení. Vo svojich filmoch sa zaoberá sociálnymi problémami, smutnými rodinnými osudmi a témami, o ktorých si myslí, že sú dôležité a treba o nich rozprávať'. Nedávno sa pustil do niečoho celkom nového a nakrútil celovečerný hraný film Deti, ktorý mal premiéru na festivale Cinematik v Piešťanoch a odvtedy koluje po slovenských a českých kinách. O svojom novom filme nám porozprával v nasledujúcom rozhovore.

V kinách práve uvádzajú tvoj prvý celovečerný hraný film Deti. Prečo si sa rozhodol ísť cestou hraného filmu?

V dokumentárnych filmoch, ktoré som nakrúcal predtým, mi ostalo veľa nedopovedaných tém, ktoré sa cez tvar dokumentu nedali prerozprávať. Tak sme si so scenáristom Marekom Leštiakom povedali, že hraný film nám môže tento priestor poskytnúť. V dokumente sa niekedy musia niektoré situácie, témy a výpovede z etických aj morálnych dôvodov vystrihnúť. Hraný film je fabulácia bez reálneho autentického hrdinu, takže si môžeme viac dovoliť. Herec stvárňuje naše názory a všetci vieme, že to nie je jeho skutočný život. Tiež som si chcel vyskúšať réžiu v hranom filme, prácu s hercami aj nehercami. To, ako sa vytvára nový svet.

Bolo pre teba ťažké pridržať sa železného scenára, keď si zvyknutý na dokumentaristickú voľnosť?

Nie, bola to pre mňa nová skúsenosť, ktorá mi po dokumente vyhovovala. Bol to „luxus" napísať si dialógy aké chcem, vytvoriť si hereckú situáciu o akej som mal predstavu. To v mojich dokumentoch autentického typu nie je možné. Trpezlivo musím čakať, kedy želaná situácia príde a byť na ňu pripravený. Musím veľa pracovať s postavou pred samotným nakrúcaním. Získavať jeho dôveru pred, aj počas samotného nakrúcania. Niekedy týždne a mesiace čakať na jednu vetu, situáciu... Preto som si spôsob hraného filmu „užíval'. Herci zahrali a povedali čo som chcel a vytvorili situácie , aké som potreboval. Dokonca si do určitej miery ešte upravovali

texty, aby sa im lepšie hovorili, takže predsa tam bola nejaká vol'nosť.

Čo t'a viedlo k tomu nakrútiť film, ktorý sa primárne nevenuje sociálnym témam, ale zaoberá sa skôr rodinnými vzťahmi a emóciami?

Témy vychádzajú z predošlých dokumentov, ale aj z toho čo vidím okolo seba. Sám mám dve deti a viem aký je dôležitý vzťah rodič – dieťa. Sú to vzťahy, ktoré si nevyberáme. Podľa mňa je to jedna z najťažších vecí, s ktorými sa v živote stretávame a neustále riešime. Nemám návod na to, ako ich mať čo najlepšie, preto sa snažím ako filmár o nich hovoriť, otvárať tento priestor. Priestor, ktorý sme si zažili každý a v rôznych podobách. Ovplyvňuje nás to po celý zvyšok života, aj keď si to niekedy neuvedomujeme, alebo nechceme pripustiť. Niekedy sú tie vzťahy veľmi bolestivé a zanechávajú v nás jazvy. Chcel som, aby sa rodičia, ale aj deti, snažili viac vnímať, že čas sa nedá vrátiť. Aby sme chápali, že je na nás aký si vytvoríme život . Naše postoje a činy vytvárajú kvalitu nášho bytia.

V poslednej dobe v kinách častejšie vidíme poviedkové filmy, vid' Slovensko 2.0? Myslíš si, že to bude v budúcnosti trend? Aký je dôvod pre vznik filmu tohto typu?

Nie, myslím si, že nie. Je to viac-menej náhoda, že v takom krátkom čase vznikli filmy tohto typu. Ja som chcel prerozprávať štyri rôzne pohľady na vzťahy rodičia – deti a naopak. Nechcel som jednotlivé poviedky dramaturgicky viazať. Jediné spojenie je, že každá postava v poviedke ide z bodu A do bodu B, aby si niečo uvedomil, prišiel k nejakému zásadnému poznaniu a rozhodnutiu. Tak preto štyri poviedky. Ale nehodlám tak točiť ďalšie filmy. Je to len o tom, aby forma podliehala téme.

Vo filme Deti sa spolu s nehercami objavujú aj profesionálni herci. Ako sa ti s nimi spolupracovalo?

Bolo to veľmi zaujímavé. Je to koncept, nad ktorým som rozmýšľal už pri vzniku scenára. Obsadil som nehercov kvôli autentickosti. Dokonca pochádzajú z dediniek a miest kde žijú. Bolo pre nich jednoduchšie stvárňovať postavy v priestoroch, kde tieto príbehy vidia na vlastné oči a poznajú ich. Tým, že hrali spolu s hercami, tak sa niečo od nich naučili a cítili istotu - vedenie. No a herci zase boli o to autentickejší, lebo nechceli prehrávať nehercov. Takže to boli spojené nádoby, kde sa všetko vyrovnalo.

Ako dlho trvala príprava tohto filmu? Aké skúsenosti si získal počas nakrúcania?

Filmu predbiehala asi dvojročná príprava. Veľa času nám zabralo hľadanie vhodných lokácií. V podstate casting a lokácie sa robili na štyri filmy. Dal som si záležať, aby priestory boli čo najpravdivejšie. Preto sme nakrúcali v reálnych domoch, bytoch, kde počas nakrúcania žili ľudia. Volám to slovenský neorealizmus. A potom veľa prípravy zabralo cestovanie nehercov. Bolo ich veľké množstvo a nebolo jednoduché sa rozhodnúť. Taktiež veľa času zabralo písanie technického scenára. Každý záber som mal s kameramanom premyslený a napísaný.

Čomu sa momentálne venuješ?

Práve som dokončil celovečerný dokument Tak ďaleko, tak blízko, o štyroch rodinách, ktoré sa starajú o deti s autizmom. Na jar príde do kín. Lietam do New Yorku, kde pre Českú televíziu nakrúcam portréty hokejistov NHL. Potom mám roztočený dokument o prácach v zahraničí, no a samozrejme starám sa o nový prírastok v rodine. Štvormesačnú Dorotku :-)

Na čom si bol naposledy v kine?

Bol som na filme Ida. Krásny film. Úžasne režijne zvládnutý.

Adam Schwarz

Vianoce sú už takmer tu...

Vianoce sú už takmer tu a vy sa stále neviete rozhodnúť, čo tento rok kúpiť svojim blízkym pod vianočný stromček? Nechajte si poradiť od nás! Pripravili sme pre vás niekoľko tipov na darčeky, ktoré iste potešia.

Hry a herné konzoly

Najlepším vianočným darčekom budú jednoznačne herné konzoly novej generácie. Playstation 4 aj Xbox One ponúkajú dostatok kvalitných hier, ktoré si zaslúžia hráčovu pozornosť – či už ide o milovníka futbalu a hokeja alebo fanúšika akčných a hororových hier.

Konzola Playstation 4 sa na Slovensku udomácnila ovel'a lepšie a momentálne sa dá zakúpit' aj vo výhodných baleniach s pribalenou hrou GTA V alebo Far Cry 4. Xbox One musí náskok konkurencie dobehnúť, a tak na vianočný trh prichádza s viacerými exkluzívnymi titulmi ako Sunset Overdrive, Shape Up alebo Project Spark, ktorý ocenia najmä kreatívni hráči.

Výbornou vol'bou hernej konzoly pre deti je Xbox 360 s pohybovým ovládačom Kinect. Vd'aka pohybovému ovládaniu sa pri hraní vybláznia a staršia konzola ponúka obrovskú zásobu hier, ktoré zakúpite aj za cenu 10€.

Aké hry budú hitom tohtoročných Vianoc? Zaručenou istotou sú športové hry FIFA 15, NHL 15 a prípadne NBA 2K15. Milovníci akčných hier by nemali prehliadnuť Far Cry 4 a Wolfenstein: New Order. Virtuálni dobrodruhovia by mali určite skúsiť Assassins Creed: Unity a zistiť, ako vyzeral Paríž počas Vel'kej francúzskej revolúcie.

Potešiť môžete aj praktickým darčekom – tričkami alebo mikinami s hernou tematikou. Využitel'ná je aj taška s logom World of Tanks, Máriom alebo Assassinom. Pre náruživých hráčov Minecraftu máme nielen tričká, šály, čapice, ale aj plyšákov, prívesky a ponožky. A pre nováčikov sú určené príručky v knižnej podobe, ktoré sú dostupné v kompletnom balení, ale aj samostatne.

A ak preferujete hranie pri jednom stole, výbornou vol'bou sú stolné hry. Vyberte si niečo akčnejšie (Dobble), pokračovať môžete v záškodníckej hre Ostrov alebo budovať impérium v Ticket to Ride.

Ďalšie HERNÉ TIPY obchodu GameExpres.sk:

Playstation Move + Wonderbook – výborná detská hra, ktorá premení vašu domácnosť na interaktívnu knihu.

Disney Infinity – čo je lepšie ako klasická videohra? Hra, ktorá kombinuje virtuálnu zábavu s fyzickými figúrkami obľúbených hrdinov.

Xbox Forza Horizon 2 – najlepšia pretekárska hra na trhu.

PS4 GTA V – GTA V prináša vo svojej next-gen verzii viac než iba lepšiu grafiku. Novinkou je aj pohľad z prvej osoby.

WiiU Super Smash Bros – zábavná párty hra, ktorá by nemala chýbať v zbierke každého majiteľa konzoly Nintendo Wii U.

Herné príslušenstvo

Logitech Speaker System Z906

K dokonalému vizálnemu zážitku patrí aj dokonalý zvuk a ten vám môžu poskytnút' priestorové 5.1 reproduktory Z906, na ktoré vd'aka dvom optickým vstupom pripojíte bez problémov aj hernú konzolu alebo DVD, či Blu-ray prehrávač v obývačke. Certifikát THX a výkon 500 W sú garanciou dokonalého zážitku. Pri aktuálnej cene skutočne nemá význam váhat'.

BENQ XL2430T

Svetovo najúspešnejší herný monitor s frekvenciou 144Hz a odozvou 1ms kombinuje viacero užitočných technológií. Napr. technológiu pre ochranu zraku a špeciálne herné funkcie. Herný zážitok vylepšuje Motion Blur Reduction a dynamický Black eQualizer.

BENQ W1080ST+ s FullHD Wifi kitom

BenQ W1080ST+ je FullHD projektor s vel'mi krátkou projekčnou vzdialenost'ou. Je ideálny ako domáce kino a zo vzdialenosti 1,5 metra dokáže premietat' nádherný obraz s uhlopriečkou až 100". A aby ste sa nemuseli zat'ažovat' s káblami, BenQ Wireless Full HD Kit dokáže zo zdrojového zariadenia bezdrôtovo prenášat' nekomprimovaný Full HD audio/video signál.

Philips G5

Hoci má pri uhlopriečke 27" iba FullHD rozlíšenie, disponuje technológiou NVIDIA G-Sync, ktorá rieši problém synchronizácie obrazu monitoru s framerate generovaným pomocou VGA NVIDIA. Výsledkom je plynulejší a prirodzenejší pohyb, avšak len pre majitel'ov novších grafických kariet NVIDIA. V opačnom prípade je to len trochu lepší a výrazne drahší 144 Hz monitor...

CREATIVE SB Inferno

Káblové herné slúchadlá s odnímatel'ným mikrofónom na flexibilnom ramene a prekvapivo vysokou citlivost'ou 115dB/mW poskytujú profesionálne vyladený zvuk pre hranie hier, ale i počúvanie hudby. Sú navrhnuté pre vaše pohodlie, vd'aka ergonomicky tvarovaným a jemne polstrovaným náušníkom. Slúchadlá sú kompatibilné s PS4.

CREATIVE Sound Blaster E3

Slúchadlový zosilňovač a USB DAC s NFC aj pre 600-ohm slúchadlá štúdiovej kvality. Vylepšite a oživte svoje zvukové nahrávky z mobilných zariadení bez káblov cez Bluetooth alebo NFC. Zdiel'ajte svoju hudbu, vd'aka dvom slúchadlovým konektorom. Výdrž batérie je 8 hodín pri spárovaní cez BT/NFC alebo 17 hodín pri analógovom pripojení.

TESORO Kuven

Tento prémiový herný headset reprodukuje 7.1-kanálový priestorový zvuk. Konštrukcia je vel'mi komfortná na uši a skvelo „padne' na hlavu. Hliníkové časti headsetu dopĺňa prepracovaný dizajn, dostupný v čiernej alebo bielej farbe.

Logitech G430 SURROUND SOUND GAMING HEADSET

Názov hovorí sám za sebe, no okrem Digitálneho priestorového zvuku 7.1 a super odolnej konštrukcii má tento headset vel'kú výhodu - modré náušníky sa dajú oddelit' vyprat'! Vel'mi príjemné na hlave sediace a najmä potuodolné náušníky sú skrátka neprekonatel'né. V ponuke Logitech je aj lacnejší červený "stereo" headset G230.

Logitech G302 Daedalus Prime

Každá hra má iné nároky a tak ako používame pre každý materiál iný vrták (napr. do kovu, do dreva alebo do panelu), aj pre rôzne typy hier existujú špecifické myši. G302 bola vyvinutá špeciálne pre MOBA hry, kde je dôležité mat' super rýchle klikanie...

Logitech G402 Hyperion Fury

Má prívlastok "najrýchlejšia myš na svete". Okrem optického senzoru má totiž aj akcelerometer a niekol'ko d'alších snímačov, ktoré snímajú jej pohyb neprekonatel'nou rýchlost'ou. Ultra rýchla myš najmä pre profesionálnych hráčov FPS.

Logitech G502 Proteus Core

Táto profesionálna herná myš ponúka extrémne možnosti vlastného prispôsobenia a kombinuje prvý senzor na svete s rozlíšením 12.000 DPI, s vyspelými možnost'ami nastavenia (kalibrácie) podl'a povrchu, na ktorom sa používa, so závažiami pre úpravu hmotnosti a t'ažiska, aby vám tak pomohla získat' čo najvyššie šance na víť azstvo.

Logitech G910 Orion Spark

Aktuálne asi najlepšia mechanická herná klávesnica na svete. Okrem naozaj prepracovaného dizajnu a nových mechanických spínačov s najkratšou rekačnou dobou a najdlhšou životnost'ou (až 70 miliónov úderov), prichádza s možnost'ou nastavit' individuálne RGB podsvietenie pre každú jednu klávesu zvlášt' (16 miliónov farebných kombinácií pre každú jednu klávesu). Navyše má dock ARX, do ktorému môžete položit' l'ubovol'ný tablet, alebo smartfón a využit' ho pomocou aplikácie pre iOS alebo Android ako druhú obrazovku pri hre.

Smartfóny

ASUS Zenfone 5

Smartfón je vybavený HD displejom s rozlíšením 1280 x 800 pixelov. Disponuje mikroskopickou oleofóbnou vrstvou, ktorá zabraňuje odtlačkom prstov na obrazovke, bleskurýchlym dotykovým ovládaním s rýchlou odozvou a štyrikrát vyššou odolnost'ou voči poškriabaniu vd'aka Gorrila Glass 3. Vysoký výkon a dlhá výdrž batérie sú d'alšími prednost'ami. Jednoducho ideálny darček pre každého člena rodiny.

LENOVO VIBE Z2 Pro

VIBE Z2 Pro splní očakávania aj toho najnáročnejšieho používatel'a. 16 Mpx fotoaparát s vlastnost'ou natáčat' videá v 4K rozlíšení s duálnym LED bleskom, úchvatný 2K displej s rozlíšením 2560x1440, 4-jadrový procesor Qualcomm Snapdragon 801, pohodlie DUAL SIM a 4000mAh batéria s extra dlhou výdržou robia VIBE Z2 Pro výnimočným darčekom pod vianočným stromčekom. Upúta nielen svojím kompaktným dizajnom s celokovovou úpravou a efektným brúsením, ale aj cenou už od 499 eur s DPH.

LENOVO VIBE X2

Lenovo VIBE X2, unikátny viacvrstvový smartfón, upúta pozornost' svojím jedinečným viacvrstvovým dizajnom. Smartfón ponúka spojenie plnohodnotného 8-jadrového

procesora MediaTek MT6595 s 5-palcovým displejom s Full HD rozlíšením a širokouhlým sledovaním obsahu. Spoločnost' Lenovo prináša aj zaujímavé príslušenstvo, pod názvom VIBE Xtension. Výdrž smartfónu VIBE X2 predĺži vd'aka externej batérii a pomocou pripojitel'ného reproduktora znásobí zvukový zážitok.

Tablety

ASUS Fonepad 7- FE170CG

7' tablet vd'aka tenkému rámčeku možno jednoducho ovládat' jednou rukou. Ide o l'ahko prenosný tablet so systémom Android, ktorý má funkcie 3G telefónu. Vysoký výkon zaist'uje rýchle a plynulé prezeranie webu, prehrávanie HD videí aj hranie hier. V červenej farbe poteší všetky parádnice.

ASUS MeMO Pad 8 - ME181CX

Tablet má predinštalovaný operačný systém Android. Vysoká kapacita batérie, ktorá vydrží až 9 hodín na jedno nabitie. Osempalcový displej s technológiou IPS. Bezproblémová prevádzka zariadenia aj pri spustení viacerých aplikácií.

LENOVO YOGA Tablet 2 Pro

13-palcový multimediálny tablet so 4 režimami používania: Držanie, Naklonenie, Stojan a Zavesenie. Výkon zabezpečuje najnovší procesor od Intelu – Intel Atom. Vd'aka zabudovanému projektoru Pico a 8-wattovému zvukovému systému so subwooferom si môžete za okamih zmenit' stenu svojho interiéru na TV alebo filmové plátno a vychutnat' si film naplno. Tento tablet v exkluzívnom platinovom prevedení je neuveritel'ne tenký a l'ahký, s hrúbkou len 3,7 mm a váhou 950 gramov.

SONY Xperia Z3 Tablet Compact

V týchto dňoch sa na našom trhu začína predávat' exkluzívna novinka pre náročných - Xperia Z3 Tablet Compact. Okrem prvotriedneho dizajnu sa vyznačuje hned' viacerými jedinečnými prednost'ami. Nielen, že je vodeodolný a prachotesný, ale je to zároveň aj jediný tablet s ovládačom PS4™ Remote Play. Pod dokonalým dizajnérskym povrchom skrýva aj celosvetovo najrýchlejší procesor v kompaktnom tablete a vel'kú batériu so STAMINA režimom, vd'aka ktorému vydrží bez nabíjania až neuveritel'ných 13 hodín.

Pre mobilné gadgety

Logitech PowerShell

Herný ovládač PowerShell premení iPhone 5 či iPod touch na hernú konzolu. Stačí vložit' telefón do ovládača rovnako, ako sa vkladá do štandardného ochranného puzdra a ovládacie prvky umiestnené mimo displeja vám prinášajú zážitok z hry, ktorý dobre poznajú používatelia herných konzolí. Neobmedzuje pritom prístup ku bežným funkciám telefónu a integrovaná batéria zaistí dlhé herné seansy i u výkonovo náročných hier. Možno ňou dobíjat' aj batériu iPhonu.

Logitech X100 Mobile Speaker

Mobilný reproduktor X100 má zaujímavý a praktický dizajn, ktorý pripomína hokejový puk. Reproduktor zaujme najsilnejším zvukom vo svojej triede. Pripája sa cez rozhranie Bluetooth, batérie vydrží na jedno nabitie až päť hodín a k dispozícii je aj vstavaný mikrofón, aby ste reproduktor mohli používat' ako hands-free.

Logitech X300

Kompaktný a napriek tomu stále vel'mi výkonný reproduktor Logitech X300 poskytuje hlboký a bohatý zvuk či už v kombinácii s PC alebo notebookom (cez kábel), alebo bezdrôtovo cez bluetooth s mobilnými zariadeniami po dobu piatich hodín na jedno nabitie. Prehrávat' hudbu či filmy môžete až do vzdialenosti 10 metrov a cez vstavaný mikrofón vybavíte aj hovor.

ADATA UD320

Ak máte smartphone alebo tablet s OS Android 4.2 a vyšším, môžete na rozšírenie jeho pamäti použit' microSD kartu alebo USB flash disk, ktorý disponuje microUSB konektorom. Zaujímavým riešením je preto tento "kl'úč" ADATA, ktorý má na jednej strane klasický USB disk a na druhej redukciu pre micro USB pre priame pripojenie do vášho mobilného zariadenia. Prenášat' filmy alebo fotografie preto bude hračkou.

Kingston MobileLite Wireless G2

Mysleli sme aj na majitel'ov zariadení od Apple. Problém malej pamäti je tu komplikovanejší, pretože iPad ani iPhone nemajú slot na pamät'ovú kartu alebo USB konektor. Riešením preto môže byt' bezdrôtová čítačka, ktorá funguje ako nezávislý Wi-Fi hotspot, do ktorého zasuniete l'ubovol'nú kartu alebo flash disk a súbory môžete prenášat' do akéhokol'vek chytrého mobilu či tabletu bezdrôtovo (vrátane iOS alebo Android). Pripojit' sa môže aj viac používatel'ov naraz, takže môže poslúžit' ako rodinná dátová centrála pre zdiel'anie súborov.

ADATA PV110

Táto energetická powerbanka s kapacitou až 10 400 mAh vám poskytne dostatok energie až pre 5 plných dobití pre iPhone alebo energiu pre dobitie tabletov. Nikdy sa nemusíte obávat', že vám dôjde energia, aj ked' ste d'aleko od domova. Vd'aka dvom USB dokonca dokáže nabíjat' smartphone a tablet súčasne!

ADATA AE800

A čo vznikne, ked sa skombinuje 500 GB pevný disk, s Wi-Fi a powerbankou? Mobilný doplnok pre l'ubovol'ný hardvér - od notebookov a počítačov až po iPhone a Android zariadenia. V teréne sa dá využit' ako externá 500 GB pamät' cez wi-fi (aj pre iOS zariadenia!),

dobijete si ním svoje mobilné hračky a ak treba, môžete cez wi-fi prenášat' a zdiel'at' súbory aj medzi Windows, Android a Apple. Proste "švajčiarsky nožík" pre geekov.

Logitech Keys-to-go

V ponuke Logitech je množstvo unikátnych ochranných obalov a puzdier s klávesnicami pre tablety iPad alebo Samsung. Nová ultraštíhla klávesnica Keys-to-go je primárne určená pre Apple, ale cez bluetooth funguje aj s Windows PC a tabletmi, Android alebo dokonca aj Blackberry zariadeniami. Je tenučká, štýlová, odolná voči obliatiu a na jedno nabitie vydrží až 3 mesiace.

Notebooky a konvertibilné zariadenia

ASUS Transformer Book T200

Transformer Book T200 je vel'mi l'ahko prenosný notebook, ktorý sa vd'aka odpojitel'nému displeju môže používat' ako 11,6' tablet. Zariadenie využíva systém Windows 8,1, obsahuje plnohodnotnú klávesnicu a výdrž batérie je až 10,4 hodiny. Nielen brat bude určite nadšený.

ASUS G551

Vysokovýkonný herný notebook, ktorý ponúka prednosti produktového radu herných notebookov Republic of Gamers

v ešte mobilnejšej forme. Kompaktné, tenké a prenosné zariadenie, ktoré v sebe ukrýva obrovský výkon. Ponúka rozlíšenie Ultra HD a široké pozorovacie uhly 178° či IPS displej. Inteligentné chladenie zabezpečí minimálnu hlučnost'.

ASUS Zenbook NX550

Zariadenie z luxusne a precízne spracovaného hliníka uchváti vysokým výkonom v elegantnom prevedení. Využíva systém Windows 8,1 prípadne aj iné edície.

ASUS B551

ASUS B551 plne spĺňa potreby mobilných užívatel'ov – vysoký výkon, nízka hmotnost', vel'ká výdrž batérie. Vd'aka grafickej karte

ponúka excelentný vizuálny zážitok. Ideálne pre manžela alebo mobilného pracovníka.

ASUS UX303

Model poteší kvalitným audio s verným priestorovým podaním vd'aka reproduktorom Bang & Olufsen ICEpower a technológiou SonicMaster. Funkcia Instant On prebudí zariadenie v priebehu 2 sekúnd a záloha dát je pre Ultrabook samozrejmost'ou. Štýlová podsvietená klávesnica a prémiový dizajn – taký je Ultrabook UX303.

Zdravie na prvom mieste

Tensoval duo control

Dvíhajú vám hry tlak? Zmerajte si ho! Tlakomer Tensoval slúži k presnému meraniu tlaku v domácom prostredí. Nová generácia je vybavená výstupom cez USB port, ktorý umožňuje pripojenie na počítač a novú webovú aplikáciu. Tá slúži k pohodlnému prenosu nameraných výsledkov z tlakomeru na portál, kde z nich vytvára grafické prehl'ady. Hodnotí osobné dáta, vedie históriu meraní a výslednú zostavu umožňuje vytlačit' pre potreby lekára. Pre vianočné obdobie je dostupné aj darčekové balenie.

Ako sa z gamerov a hier stal ciel' kriminálnikov

Videohry ubehli za posledných 30 rokov dlhý kus cesty. Z malého pridruženého biznisu, ktorý bol na konci 70-tych a začiatku 80-tycho rokov malou odnožou tradičného počítačového priemyslu, sa vypracovali na samostatne fungujúci biznis zarábajúci miliardy eur.

„Aby sme lepšie pochopili, aký je gaming rozšírený, pozrime sa na tieto úspešné hry a konzoly a porovnajme ich s niekol'kými reálnymi číslami,' vysvetl'uje Aryeh Goretsky, výskumník bezpečnostnej firmy ESET.

Gaming je obrovský a neuveritel'ne úspešný priemysel a v každom priestore, ktorý je takto extrémne atraktívny, sa vyskytnú kriminálnici, ktorý sa snažia zneužit' ekosystém. Môžu sa však vo virtuálnom svete odohrat' reálne kriminálne prípady?

	Číslo	Porovnanie
The Sims	175 000 000 (predaných kusov za posledných 15 rokov)	Kombinovaná populácia Slovenska, Rakúska, Belgicka, Dánska, Nemecka, Lichtenštajnska, Luxemburska, Holandska, Švajčiarska a Pol'ska.
World of Warcraft	7 600 000 (priemerný počet hráčov za posledných 12 mesiacov)	Hodnota tohtoročných renovácií britského Kensingtonského paláca.
8. generácia hracích konzol	18 680 000 (PS4 + Wii + XBONE predaných konzol)	Priemerný počet divákov každej epizódy Big Bang Theory v sérii, ktorá bola vysielaná v rokoch 2012-2013.

Každý skúsenejší hráč sa už stretol s trollingom alebo griefingom. Gamingové spoločnosti sa takéto neférové správanie snažia riešit' zablokovaním hráča na isté časové obdobie, pretože nevhodné správanie môže vyvolat' únik poctivých platiacich hráčoch a pokles zisku.

Závažnejšími prípadmi sú však krádeže virtuálnych predmetov. Čím dlhšie hráte MMORPG hru, tým je pravdepodobnejšie, že sa dostanete k výnimočnému predmetu. Výrobcovia ich do hier zarad'ujú preto, lebo povzbudzujú hráčov k tomu, aby do hry vkladali reálne peniaze. Práve použitie reálnych peňazí robí hru atraktívnou pre zlodejov. V niektorých hrách to viedlo k vzniku gangov alebo mafií, ktoré v hre zabili hráča s ciel'om získat' jeho výzbroj. V reálnom svete zase na gamerov útočia phishingovými e-mailami alebo škodlivým kódom, ktorý kradne heslá tak, aby získali prístup k ich online účtu k danej hre.

Kriminálnici však nepol'ujú len po hráčoch ale aj po vývojárskych firmách, ktoré hry tvoria. Asi najznámejším prípadom je útok na SONY PlayStation Network, ktorého výsledkom bol únik mien, adries a údajov o kreditných kartách, ktoré patrili miliónom používatel'ov. Ponúkame vám preto niekol'ko rád, ktoré vám pomôžu počas hrania zvýšit' svoje zabezpečenie a aj pôžitok z hry.

7 tipov od ESETu ako hrať konzolové a PC hry bezpečne

1. Sťahujte len oficiálne levely

Pokúste sa sťahovať len oficiálne upgrady a levely. Nesťahujte neoficiálne cheaty z neznámych webstránok alebo iných zdrojov. Je veľmi pravdepodobné, že nebudú fungovať a budú obsahovať vírusy alebo iné formy škodlivého kódu.

2. Používajte silné heslá a sejfy na ich uchovanie

Gamery si musia pamätať množstvo prihlasovacích údajov a hesiel. Je preto lákavé používať jedno a to isté heslo do viacerých online účtov. Aj Uplay od Ubisoftu však už bol hacknutý a uniklo množstvo zašifrovaných hesiel. Je preto dôležité používať silné heslá a problém so zapamätávaním si ich veľkého množstva vyriešiť sejfom na heslá, napríklad bezplatnou službou LastPass.

3. Pre zrýchlenie PC nevypínajte zabezpečenie

Lagguje vám pri hraní počítač? Nevypínajte kvôli tomu antivírusové zabezpečenie. Podľa prieskumu , ktorý medzi tisíckou britských gamerov uskutočnila bezpečnostná firma ESET, viac než 30 percent z nich priznalo, že počas hrania hier vypínajú zabezpečenie svojho počítača. Výsledkom je, že viac než dve tretiny týchto gamerov sa stali obeťami infekcie a trvalo im približne dva dni, kým sa z toho pozviechali. Niektoré antivírusy ponúkajú hráčske nastavenia, ktoré počas hrania maximalizujú výkon. Tento hráčsky mod môžete počas 30 dní zdarma testovať napríklad v softvéri ESET Smart Security, ktorý si môžete stiahnuť z webu www.eset.sk.

4. Fanúšikovskú stránku si dobre presondujte

Dávajte si pozor na fanúšikovské webstránky k hrám, ktoré od vás pri registrácii žiadajú prístupové údaje do vášho účtu v danej hre. Pred takýmito fejkovými webmi varovala aj spoločnosť Blizzard, ktorá je tvorcom World of Warcraft. Ak sa na takej stránke registrujete so svojim menom a heslom, ktoré je vašim loginom do konkrétnej hry, prišli ste o kľúč do svojho online účtu v tejto hre.

5. Neodhaľte na prvý pohľad svoju identitu

Vyberte si také používateľské meno, ktoré sa vôbec nepodobá na vaše skutočné meno. Vo svojom hráčskom profile tiež neprezrádzajte žiadne osobné informácie.

6. Pomôžte riešiť šikanu

Mnohí hráči sú súťaživí až príliš a na prehru môžu reagovať tak, že protihráča nechutne šikanujú alebo sa mu vyhrážajú reálnym fyzickým ublížením. Takéto správanie nahláste vývojárom hry, niektoré hry umožňujú reportovať takýchto ľudí aj priamo v samotnej hre.

7. Pozor na deti

Ak ste rodič, nikdy svojmu dieťaťu nedovoľte stretnúť sa s ľuďmi, ktorých spoznalo v multiplayer hre, prípadne s dieťaťom príďte na stretnutie tiež.

Ako elegantne začleniť prístroje do domáceho prostredia

***Will Taylor**, interiérový dizajnér, novinár a blogger, už roky vyhl'adáva vynaliezavé spôsoby, ako nenásilne začlenit' technológie do svojho domova. Jeho dverami už prešlo nespočetné množstvo televízorov, počítačov, ovládačov a tabletov, ktoré ho naučili, že technologické prístroje v domácnosti nemusia byt' nutne prekážkou ak chcete mat' svoj domov zariadený naozaj štýlovo.*

1. KOMBINUJTE FARBY

Súbežne s tým, ako sa technológie stávajú nevyhnutnou súčast'ou našich životov, sú dostupné aj v širšej farebnej škále. Vd'aka tomu máte stále lepšiu možnost' ako svoje prístroje farebne zladit' s dizajnom vašej izby. Môžete skĺbit' farebnost' interiéru s technologickými zariadeniami. Zvol'te si farby prístrojov tak, aby boli v rovnakom alebo podobnom farebnom odtieni, ako farebné ladenie miestnosti, alebo to môžete urobit' opačne a použit' zariadenie v určitých farbách ako východisko určujúce farebný akcent pre váš priestor. Jednoducho si vyberte prístroj v určitých farbách, ktoré budú ladit',

či kontrastovat' s farebnou schémou okolia a sledujte, ako priestor vstrebe ich štýlový prínos.

2. VYBERTE VHODNÉ MIESTO

Ak uvážime do akej miery prestupujú technológie náš každodenný život, je iróniou, že na ne pri zariadení interiéru pomyslíme až v poslednom rade. Ak už televízor máte, alebo sa rozhodujete, že si zaobstaráte nový pri st'ahovaní do nového bytu, nie je od veci premysliet' si vopred kde bude v izbe umiestnený a ako bude ladit' s okolitým štýlom.

Ked' budete vopred rozumne plánovat', môže sa televízor stat' zaujímavým štýlotvorným prvkom v priestore izby a nebudete ho už musiet' nikam skrývat'. Ak máte napríklad čierny televízor, vyberte si stenu, na ktorú ho zavesíte, a následne skúste na stenu dat' tmavú tapetu alebo tmavý náter, v ktorom nebude tak dominantný. Naopak, ak je váš televízor biely, mohli by ste zvolit' štýlovú čiernobielu schému a zavesit' bielu televíziu na čiernu stenu a vytvorit' tak naozaj silný kontrast. Ked' navyše okolo televízora rozvešiate čiernobiele fotografie v bielych rámčekoch, pomôžete ho nenápadne včlenit' do svojej nástennej galérie. Na jednej strane tak zabránite tomu, aby televízia izbe neúmerne dominovala a na druhej strane ušetríte cenné miesto, ktoré by inak zaberal jej stojan.

3. SKRYTE KÁBLE DO KRABICE

Tablety, klávesnice, dial'kové ovládače, telefóny - ak si nedáme trochu pozor, môžu sa nám v obývacej izbe vel'mi rýchlo usadit' najrôznejšie veci, ktoré denne potrebujeme. To aj preto, že stále viac používame integrované technológie – k používaniu jedného prístroja potrebujeme d'alšie zariadenia, napríklad klávesnicu pre ovládanie "chytrého televízora", ktorá umožňuje a súčasne vyžaduje väčšiu interaktivitu. Žiada sa preto chytré riešenie na udržanie spleti káblov niekde bokom, napríklad tak, že si na vhodnom mieste vytvoríte odkladacie miesto pre všetky prístroje.

Vytvorte si vlastnú "dokovaciu stanicu" - box, kde budete mat' nenápadne skryté prepojovacie káble, nabíjačky a iné drobnosti, aby ste nemuseli stále otvárat' a zatvárat' skrinku, kde normálne skrývate dial'kové ovládače alebo klávesnice. To pochopitel'ne nebude nikoho dlho bavit'.

V modernom priestore, zariadenom v súčasnom štýle, môžete zvážit' štíhly biely alebo mramorovo lakovaný box, prípadne ak je váš interiér viac v prírodnom štýle, skúste krabicu s jutovým vekom. Všetky potrebné káble stačí pretiahnut' cez prevŕtané otvory a navrch dat' vaše prístroje. Štýlovo tak vymedzíte svojím gadgetom ich miesto v priestore a súčasne neobmedzíte všetky praktické výhody, ktoré vám prinášajú.

Jedno je isté - kl'účom k úspešnému prepojeniu technológií s dizajnom vášho domova je vnímat' technologické prístroje ako svojprávny prvok vstupujúci do celkovej dekoračného schémy. Prínosné je zmenit' prístup k návrhu dizajnu prostredia od samotného počiatku tak, aby ste zvážili úlohu a umiestnenie jednotlivých zariadení v rámci celkového konceptu. Zistíte, že potom ovel'a l'ahšie dosiahnete harmonického spojenia technológií a ostatných prvkov v priestore. Pokial' venujete nejaký čas premysleniu týchto štýlových riešení, zjednoduší sa vám aj spôsob, ako prístroje používate a skladujete, čo bude vo výsledku vel'mi príjemné. Súčasne tak bude váš interiér pôsobit' ovel'a štýlovejšie.

Chytré a jednoduché riešenie D-Link Music Everywhere

Wi-Fi audio extender DCH-M225 "Music Everywhere" spoločnosti D-Link dokáže streamovať hudbu priamo zo smartfónov a tabletov so systémom Android alebo iOS a tiež z počítačov alebo ľubovoľných prehrávačov médií pripojených k sieti do každého aktívneho reproduktoru so štandardným 3,5 mm vstupným stereo konektorom. Po pripojení k sieti môže Music Everywhere streamovať hudbu dostupnú aj on-line napríklad na YouTube alebo Spotify, alebo napríklad hudbu z vášho sieťového úložiska dát. Toto malé zariadenie tak ponúka jednoduchý a cenovo výhodný spôsob, ako si užívať piesne, filmové soundtracky alebo zvuky z hier v naozaj špičkovej kvalite. S Music Everywhere môžu používatelia ľahko a rýchlo prispôsobiť svoje domovy na streamovanie zvukov.

Šetrí miesto a dá sa použiť kdekoľvek

Vďaka svojmu tvaru kompaktného zástrčkového adaptéru nezaberie zariadenie v domácnosti prakticky žiadne miesto. Môžete ho jednoducho zapojiť priamo do elektrickej zásuvky. Wi-Fi prenos cez router ponúka výrazne väčší dosah než napríklad reproduktory s Bluetooth, ktoré je zvyčajne nutné umiestniť do vzdialenosti maximálne 5 metrov od vysielacieho zariadenia. Ak chcete používať viac Wi-Fi audio extenderov, pripojených do Hi-Fi systémov v rôznych miestnostiach, môžete ich pomenovať podľa miestností, v ktorých sú umiestnené, a pomocou smartfónu prepínať reprodukciu hudby napríklad z obývačky do kuchyne.

Bonus: Lepšie pokrytie Wi-Fi signálom

Wi-Fi audio extender prináša nielen hudbu do každej miestnosti, ale zlepšuje aj pokrytie vášho domova bezdrôtovým Wi-Fi signálom. Vstavaný bezdrôtový repeater pre siete 802.11 n/g/b zosilňuje signál a zaručuje tak lepší prenos vďaka vysokej dátovej priepustnosti až 300 Mb/s.

Zariadenie sa dá ľahko a rýchlo nastaviť buď pomocou WPS tlačidla alebo aplikácie QRS Mobile od spoločnosti D-Link pre Apple iOS alebo Android.

Prehľad hlavných parametrov:

- *Wi-Fi audio extender pre 802.11 b/g/n prenos až 300 Mb/s*
- *Mení stereo systémy a aktívne reproduktory na streamovaciu platformu*
- *Technológia Wi-Fi zaručuje väčší dosah než porovnateľné Bluetooth zariadenia*
- *Prehráva hudbu zo smartfónov a tabletov so systémom Android a iOS, aj z počítačov (kompatibilné s DLNA a AirPlay)*
- *Audio výstup cez univerzálny 3,5 mm stereo konektor*
- *Vstavaný Wi-Fi repeater*
- *Jednoduchá konfigurácia pomocou WPS alebo aplikácie QRS*

Cena a dostupnosť

Wi-Fi audio extender DCH-M225 je už dostupný ako súčasť novej rodiny produktov D-Link pre domáce siete v ČR a na Slovensku za odporúčanú maloobchodnú cenu 49,90 EUR na Slovensku, resp. 1 399 Kč v ČR.

Pre viac informácií o spoločnosti D-Link navštívte prosím stránky www.dlink.cz alebo www.facebook.com/dlinkcz.

Axis vypúšťa inovatívnu flexibilnú kameru "štyri v jednom" na trh a aj do stratosféry

Koncept produktového radu AXIS F tvorí jedinečná, vysoko výkonná hlavná jednotka, ku ktorej sa naraz môžu pripojiť až štyri miniatúrne snímacie jednotky, čo umožňuje vytvoriť cenovo efektívne a vysoko diskrétne dohľadové riešenia pre štyri oblasti blízko seba. Vďaka odolnej konštrukcii je hlavná jednotka AXIS F44 ideálne pre použitie v obchodoch a bankových aplikáciách, ale tiež pre inštaláciu do vozidiel, napríklad záchranky, autobusov a do nákladných vozidiel. Na jeseň bola kamera AXIS F44 vypustená aj do stratosféry, kde sprostredkovala záznam obrazu zo stúpania i zostupu späť na zem.

Spoločnosť Axis Communications, svetový líder v oblasti IP kamier, dnes rozšírila svoj všestranný a modulárny rad AXIS F o hlavnú jednotku AXIS F44 (Main Unit). Tento rad je založený na oddelenom koncepte, v ktorom je samotná kamera s objektívom a snímačom obrazu s pevne pripojeným káblom dĺžky až 12 metrov a oddelená od samostatnej hlavnej jednotky. Keďže sa hlavné i snímacie jednotky s rôznymi typmi objektívov predávajú samostatne, zákazníci si môžu vyberať komponenty presne podľa svojich potrieb a ľahko ich meniť tak, aby boli splnené potreby očakávané od daného dohľadového systému. Produkty v tomto rade umožňujú nanajvýš diskrétne použitie, pretože snímacie jednotky možno inštalovať prakticky neviditeľne aj v stiesnených priestoroch a hlavná jednotka môže byť umiestnená až 12 metrov ďaleko v mieste, kde pre ňu bude vhodný priestor.

„Hlavná jednotka AXIS F44 je ďalším inovatívnym produktom spoločnosti Axis," povedal Erik Frännlid, riaditeľ manažmentu produktov spoločnosti Axis. „Model AXIS F44 prináša jednoduché a cenovo výhodné riešenie pre sledovanie až štyroch rôznych oblastí v danom mieste pomocou jedinej hlavnej jednotky. Malé modulárne snímacie jednotky je navyše možné po inštalácii ľahko premiestniť alebo vymeniť a používatelia tak môžu systém vytvárať s väčšou voľnosťou a flexibilitou. Jedná sa o ideálne riešenie pre dohľad v malých priestoroch, napríklad v obchodoch, vo vnútri a v okolí bankomatov alebo v autobusoch."

Ako súčasť hry Stratocaching (kombinujúcej vypustenie stratosférického balónu s hrou geocaching), ktorá na jeseň prebehla v Českej republike, bola hlavná jednotka AXIS F44 s dvoma pripojenými snímacími jednotkami AXIS F1005-E vyslaná až do stratosféry v meteorologickom balóne. Hlavná jednotka AXIS F44 sprostredkúvala obrazový záznam cesty pomocou oboch snímacích jednotiek súčasne: v rozlíšení HDTV zabezpečovala video prenos stúpania až do výšky 29,3 km nad zemou, následné roztrhnutie balónu, vypustenie kapsúl nazvaných "stratocache" s vysielačmi GPS a potom aj dramatický pád na padáčiku pri návrate na zem.

„Akcia Stratocaching jednoznačne preukázala odolnosť a výnimočnú kvalitu obrazu produktov radu AXIS F," povedal Erik Frännlid. „Hlavná jednotka AXIS F44 a snímacie jednotky AXIS F1005-E zvládli fungovať aj v turbulentných podmienkach a pri extrémne nízkej teplote. Sú dôkazom vysokej kvality produktov spoločnosti Axis."

Hlavná jednotka AXIS F44 podporuje nasledujúce funkcie:

- *Súbežný streaming štyroch samostatných videí s vysokým rozlíšením 1080p so snímkovou frekvenciou 12,5/15 fps (50/60 Hz) alebo štyroch video prenosov s rozlíšením HDTV 720p s plnou snímkovou frekvenciou.*
- *tzv. "Quad View", čiže video stream zložený zo štyroch samostatných záberov jednotlivých pripojených snímacích jednotiek.*
- *Dvojcestný prenos zvuku.*
- *Vstupné/výstupné porty na pripojenie externých zariadení pre rozšírené možnosti riadenia alarmov.*
- *Sériový port RS232 umožňujúci integrovať do obrazu externé dáta.*
- *Dva sloty pre pamäťové karty SD plnej veľkosti pre lokálne ukladanie záznamov.*
- *Napájanie cez sieť vďaka protokolu Power over Ethernet alebo je možné pripojiť externý napájací zdroj s napätím 8-28V DC.*
- *Inteligentné funkcie spracovania videa, napríklad detekcia pohybu v zábere, aktívny alarm pri neoprávnenej manipulácii a navyše je možné aj stiahnuť aplikácie z AXIS Camera Application Platform.*

Hlavná jednotka AXIS F44 používa softvér na spracovanie videa AXIS Camera Companion a má oporu v riešení AXIS Camera Station a v najširšej základni v danom obore, ktorá ponúka softvér na správu a riadenie videa prostredníctvom Partnerského programu spoločnosti Axis pre vývoj aplikácií Axis Application Development Partner Program. Jednotka AXIS F44 ďalej podporuje systém hostovania videa AXIS Video Hosting System a ONVIF umožňujúce ľahkú integráciu kamerového systému.

Viac info získate na stránkach *www.axis.com/products/f_series/*

RETRO

Platforma:
PC

Žáner:
strategická

Rok vydania:
1994 (1995)

Výrobca:
MicroProse

Transport Tycoon a Transport Tycoon Deluxe

AKO NÁJSŤ SPRÁVNU CESTU K BOHATSTVU

Máloktorá hra dá vzniknúť novému typu hier a Transport Tycoon je jedna z týchto mála mohykánov. Nebudete tomu veriť, ale hra už má 20 rokov za sebou a napriek tomu sa stále hráva a je okolo nej postavená silná komunita, ktorá nedovolí odchod tejto série do zabudnutia.

S myšlienkou na vývoj hry prišiel v roku 1994 Chris Sawyer, škótsky vývojár, ktorý sa v hernej sfére po-hyboval už od roku 1983. Najskôr písal hry pre Memotech MTX domáci počítač v Z80 strojovom kóde, neskôr presedlal na Amstrad CPC. Od roku 1988 až do roku 1993 pracoval Sawyer na DOS konverziách hier pôvodne určených pre Amigu, ako napríklad Virus, Conqueror, Birds of Prey alebo Frontier: Elite II. S tým sa ale neuspokojil a začal pomýšľať na svoju vlastnú hru. Myšlienky postupne pretavil do hry Transport Tycoon, ktorá vyšla v roku 1994 pod vydavateľom MicroProse. Čím bola hra výnimočná?

Ak sa pozrieme trochu do minulosti, tak kompletné zvládnutie tretieho rozmeru na počítačoch bolo veľmi náročné ako na hardvér, tak aj na naprogramovanie. Existovala takzvaná izometrická 2D grafika, ktorá aspoň trochu pripomínala tretí rozmer. Grafika ale nebola tou hlavnou zložkou, ktorá by stála za úspechom, i keď aj ona na tom mala svoj podiel. Dnes je to už samozrejmosť, ale pred dvadsiatimi rokmi bola počítačová myš relatívne novou záležitosťou, najmä čo sa týka hrania hier a práve tento kúsok hardvéra sa stal hlavným ovládacím prvkom. Cieľom hry je vybudovať silnú prepravnú spoločnosť a to bez množstva jednotlivých vozidiel, vlakov a lietadiel, jednoducho nejde. A teraz si skúste predstaviť, že nepoužívate myš. Asi sa to dá len veľmi ťažko. Takže máme slušnú grafiku a aj novinku vo forme

počítačovej myšky na ovládanie, ale ani to dohromady nedáva recept na úspešnú hru. Príbeh to tiež nebude, nakol'ko v klasickom zmysle slova tam vôbec nie je a napriek tomu dokáže hra zabavit' na nie-kol'ko desiatok, ba až stoviek hodín.

Začiatok hry je stanovený rokom 1930 a končí v roku 2030,takže celkové herné časové rozpätie je rov-ných 100 rokov. A vo svete ovládanom človekom sa za 100 rokov stane naozaj vel'a rôznych udalostí. Mestá sa rozrastajú, majú čoraz viac obyvatel'ov a tí sa skrátka musia niekam dostat'. Prírodné zdroje sa časom vyčerpajú a objavia sa nové, firmy skrachujú a tiež sa objavia nové. No pre hráča najzaujímavej-šie a asi aj najdôležitejšia udalost' v hre je sprístupnenie a objavenie sa nových dopravných prostried-kov. Tu ale platí, že nie vždy novšie je lepšie, pretože aj ked' nové, stále môže mat' svoje „muchy" a nízku spol'ahlivost'. Niektoré dopravné prostriedky sa hodia na kratšie trate, iné na dlhšie. Vybudova-nie kompletnej železničnej infraštruktúry môže byt' extrémne finančne náročné, pretože sa na mape môžu objavit' vysoké kopce alebo vel'ké množstvo riek, a ich následné zdolanie je vel'mi finančne ná-ročné, v každom prípade pre začínajúcu firmu, takmer nemožné. Vtedy je výhodnejšie začat' používat' automobilovú dopravu a využit' tak už vybudovanú infraštruktúru miest a skôr sa venovat' preprave čo najmenej vzdialených tovarov a l'udí. Kombinácií je vel'mi vel'a a na každej mape, je to iné. Treba takti-zovat', plánovat', strategicky mysliet' a v neposlednom rade postupne obmieňat' svoj vozový, železničný, letecký a lodný park. A to ešte nie je všetko. Je potrebné vymysliet' čo najefektívnejší jazdný plán, ale-bo ktorú zastávku navštívit' skôr a podobne. Vyhrat' hru je teda naozaj t'ažké. No a aby toho nebolo má-lo, tak na mape nie ste sami. V priebehu času sa objavujú počítačom riadení protihráči, ktorý vedia, čo a ako robit' efektívne. Síce sa im niekedy podarí spravit' pekné divadlo, napríklad vel'mi dlho sa snažia vybudovat' jednu trat', ktorú neustále búrajú, aby ju postavili nanovo. Ak sa vám darí vel'mi dobre, po nejakom čase môžete konkurenciu odkúpit' a stat' sa ešte silnejším hráčom. V opačnom prípade sa ešte môžete uchýlit' k nie vel'mi férovej taktike a zablokovat' cestu vlakom, prípadne vlakom ničit' d'alšie vlaky alebo dokonca aj lietadlá. Je to len a len na vašom svedomí. Takže základom je postavit' čo najvýnosnej-šiu trat', obmieňat' dopravné prostriedky, expandovat' na d'alšie územie, k novým zdrojom a továrňam. Na ceste sa nachádza vel'ké množstvo peňazí, len ich treba pozbierat' čo najkratším spôsobom.

O rok neskôr bol vydaný Transport Tycoon Deluxe, ktorý priniesol hlavne rozšírenie dostupných pro-striedkov, nové továrne a aj d'alšie malé vylepšenia hlavne v oblasti ovládania, inak ide v podstate o tú istú hru. Ďalšie pokračovanie hry už nikdy neuvidelo svetlo monitora, no v roku 2013 sa hra dostala na mobilné platformy so systémom Android a iOS. Našt'astie sa okolo hry vytvorila vel'mi silná komunita, ktorej sa podarilo vytvorit' zdarma šíritel'ný klon Open TTD (Transport Tycoon Deluxe). OpenTTD pridáva k pôvodnej hre mnoho doplnkov, vrátane väčších máp, podpory viacerých jazykov, programovatel'nej umelej inteligencie a hlavne prináša podporu hry viacerých hráčov v kooperatívnom alebo konkurenč-nom móde pre až 255 hráčov.

Čo sa týka Chrisa Sawyera, tak ten sa venoval podobnej sérii, avšak s tematikou zábavných parkov vo forme RollerCoaster Tycoon, pričom na budúci rok je naplánovaná hra RollerCoaster Tycoon World, kde pôsobí ako konzultant. A zatial' to vyzerá tak, že sa bude na čo tešit'.

Transport Tycoon a Transport Tycoon Deluxe položili základy hier tzv. tycoonoviek, v ktorej sa hráč zhostí úlohy manažéra a riaditel'a s ciel'om čo najviac zhodnotit' firmu a stat' sa monopolom (a Protimo-nopolný úrad toho vel'a nezmôže). Vel'a hier sa pokúsilo napodobnit' úspech, no žiadnej sa to doteraz nepodarilo úplne a skôr ide o neúspešné klony. A pritom je to v základe jednoduchá hra. Odporúčame ju každému, kto má aspoň trochu obchodného ducha a nezl'akne sa občas t'ažkej finančnej situácie.

Miroslav Krajčovič

Far Cry 4

NOVÝ HRDINA, NOVÉ PROSTREDIE A PRÍBEH. AVŠAK STARÝ FAR CRY!

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ nádherné prostredia
+ otvorenosť a vertikálnosť Kyratu
+ co-op
+ jazdenie na slonoch!!!
- skoro nič nové
- odkopírovaný FC 3
- multiplayer
- zdrogované príbehové pasáže

HODNOTENIE:
80%

Po odľahlom, no malebnom ostrove Far Cry 3, sa v pokračovaní série presúvame do himalájskych končín, kde na úpätiach vrchov žijú ľudia úplne iným životom. Nádherné scenérie, opäť vyšinutý hlavný záporák a obrovská krajina Kyratu - predstavujeme vám Far Cry 4.

Po predminuloročnom úspechu Far Cry 3, ktorý dostal sérii opäť do pozície, akou ju kedysi preslávil prvý diel, Ubisoft prichádza s pokračovaním. Boli by predsa hlúpi, keby titul, ktorý sa takto skvelo predával a získal si obľubu hernej komunity, nevyužili a nepokračovali v ňom. Po dvoch rokoch sa tak dočkávame pokračovania, od ktorého si hráči sľubovali nemálo. Far Cry 3 nasadil latku zábavy a kvality vysoko, a tak sa čakalo, ako sa vývojári zo spoločnosti Ubisoft s pokračovaním popasujú.

Repas a recyklácia. To sú dve slová, ktoré za posledné roky definujú väčšinu Ubisoft titulov, a pokračovanie Far Cry nie je výnimkou. Firma Ubisoft stavila na istotu a rozhodla sa nič neriskovať a využiť obľubu Far Cry 3. Veď prečo meniť niečo, keď to funguje? S týmto tvrdením sa nedá nesúhlasiť a je logické, ak si vývojári berú inšpiráciu, či dokonca aj rovno celé mechanizmy do svojich pokračovaní. Vývojári v Ubisofte však asi nepoznajú slovo miera. Čo ale poznajú, je klávesová skratka "ctrl + c" a "ctrl + v".

Celá recenzia na Far Cry 4 by tak v podstate mohla byť recenziou na predošlý diel s výnimkou malého množstva zmien.

„Odnes moje pozostatky späť do Lakhsmany.' Týmito slovami bez akejkoľvek animácie, len jedno vetou, je opísaná celá vaša úloha Far Cry 4. Vaša matka zomrela a jej posledné želanie je vrátiť sa domov. Po zmiznutí vety ste zrazu v autobuse na Kyratskej hranici a následne je vás autobus prepadnutý, rozstriel'aný, všetci sú mŕtvi a vy ste sa práve stali spasitel'om pre ľudí Kyratu. Zrazu sa tak obyčajná cesta za rozsypaním popola vašej matky stala bojom za oslobodenie Kyratu, keď vás viac-menej ľudia uctievajú, lebo ste že vraj potomkom slávneho Mohan Ghaleho, o ktorom však sami nič neviete, aj keď je to váš otec. No, čo už. Chytáte sa prvej pušky a vyrážate za lovením všetkého, čo sa pohne v najbližšom kríku, následne z toho masochisticky stiahnete kožu a vyrobíte si niečo užitočné.

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

Lovenie zvierat a predátorov nesmie chýbat' ani v pokračovaní série a je to rovnaká zábava ako pred tým. Vlastne, je to ešte väčšia zábava. Nové zvieratá ako orly, nosorožce či ikonické Far Cry 4 slony sú parádne a dravci v Kyrate sú celkovo omnoho inteligentnejší a krvilačnejší ako ich predchodcovia. S lovením sú spojené, samozrejme, zbrane a málo ich veru nebude. Zo začiatku síce máte pocit menšej zbraňovej klaustrofóbie, no vyrobte si zopár batohov, ramien na zbrane a anarchia, šialená zábava a obrovská vol'nost' sa môžu začat'. Pálenie polí (ak sa pamätáte na legendárnu marihuanovú misiu FC3, máte sa načo tešit'), bombardovanie vojakov z Gyrocopteru či tiché zabíjanie nikdy nebolo zábavnejšie a uspokojujúcejšie.

Herné mechanizmy, ktoré to všetko ovládajú, sa však nezmenili. Snád' okrem vylepšenej AI zvierat a l'udí sa zbrane chovajú rovnako – stále tupo chodíte odomykat' rádiové veže, oslobodzovat' campy, doručovat' a lovit' legendárnych predátorov. Ani v jedinom prípade herného obsahu si v Ubisofte nedali námahu ho niečím okorenit'. Nechápte ma zle. Stále je to parádna zábava, no opakovaná jednotvárnost' z minulého dielu je skrátka cítit'.

Kyrat je horskou krajinou a ponúka tak oproti FC3 omnoho väčšie vertikálne možnosti hratel'nosti, ktoré sa často dajú využit', a oživujú tak bežné preskúmavanie nádhernej krajiny o to viac. Peknou inováciou je „Grappling hook", ktorý vám umožní liezt' po skalách, a priblížit' sa tak na bežne nedostupné miesta zozadu, zospodu či zhora. V niekol'kých krátkych misiách sa dokonca dostávate aj priamo do horského pásma Himalájí, čo vás aspoň na chvíl'u vytrhne s bežných povinností v Kyrate.

O menšiu inováciu sa vývojári pokúsili v príbehovej časti. Ked' už ste sa stali pre l'udí Kyratu spasitel'om, Ubisoft vám dáva do rúk aj trocha moci, s ktorou však prichádza zodpovednost'. Oproti nevychovanému spratkovi vo FC3, ktorý si masakrovanie a krváky užíval, ste prezmenu postavený do úlohy zodpovedného vodcu, pre ktorého účel svätí prostriedky (to, že vás zabíjanie a krváky bavia, sa dá v tomto prípade prehliadnut'). Počas dôležitých častí príbehovej kampane budete musiet' postupne rozhodovat' o osude obyvatel'ov a krajiny Kyratu, a tiež o jeho budúcnosti, a to po tom, čo zvrhnete diktátora Pagan Mina. Ostane Kyrat verný starým hodnotám, náboženstvu Himalájí alebo budete mysliet' na budúcnost' a necháte staré cesty krajiny žit' iba v legendách?

Snaha autorov o takýto počin rozhodovania sa určite cení, no niekedy je lepšie radšej nechat' hru jednoduchšou a zábavnejšou ako skúšat' napoly dorobený systém morálnych rozhodnutí v hre, ktorá je celá v podstate o zabíjaní, viac zabíjaní a... No, ved' viete – krvavom zabíjaní.

Jednou z najväčších a pravdepodobne aj najzábavnejších inovácií je novo pridaný co-op systém. Všetky Kyratské aktivity od lovenia, oslobodzovania kempov až po dobýjanie pevností si teraz môžete užit' s vaším kamošom. A že je to parádna zábava, vám môžem potvrdit'. Ešte doteraz mám v živej pamäti scénu, ked' môj part'ák vletel do kempu nepriatel'ských vojakov na slonovi, zatial' čo ja som v kempe vypustil tigra. Omylom však napichol na kly práve tigra a slon ho vzduchom prehodil 20 metrov letecky až ku mne a ja som len neveriacky hl'adel na celú situáciu s nemým výrazom v tvári: „Čo sa to práve stalo?!" Co-op do Far Cry série pasuje ako uliaty a aj ked' spolu s kamošmi nemôžete hrat' hlavné príbehové misie, stále je to skvelá zábava a stále máte čo robit'.

Presným opakom co-opu je multiplayer, ktorý skoro ani nestojí za zmienku. Obrovské mapy pre málo hráčov, kopec behania a zrazu ste mŕtvy. Celé mi to príde tak, že tam je „len aby sa nepovedalo". Pramálo zábavy.

Po obrovských technických problémoch s Unity som, popravde, podobný scenár očakával aj u hry Far Cry. Vydat' tri hry za jeden týždeň je predsa len aj na štúdio a korporáciu vel'kosti Ubisoftu nemalý počin.

Ostal som však milo prekvapený. Bugy a technické problémy sú vo FC4 vel'mi zriedkavé, čo dodáva celej hratel'nosti peknú plynulost'. Vel'mi pekné grafické spracovanie dopĺňa Kyratskú krajinu do nádhery. Okolie, blízke či d'aleké, je jednoducho nádherné. Majestátne scenérie hôr budú pravidelnou zastávkou na pokochanie sa a nejaký ten screenshot (bacha na orly, tie si radi prídu „pokecat" vždy, ked' sa kocháte výhl'adom).

Zhrnutie

Spoločnost' Ubisoft síce odkopírovala väčšinovú časť hry z jej predchodcu, no Far Cry 3 bola skvelá hra a rovnako skvelé je teda aj pokračovanie. Ak si odmyslíte fakt, že hráme skoro rovnakú hru len v novom obale, príbehu a prostredí (ktoré je jedno z najkrajších, aké sa dá v hrách aktuálne nájst'), užijete si opät' kopec zábavy v singleplayeri a minimálne niekol'ko násobne tol'ko v kooperatívnom režime, ktorý bol najlepším krokom, aký mohol Ubisoft urobit'. Séria sa síce kvalitatívne d'aleko neposunula, no ostala pri výborných základoch FC3, na ktoré sa dá povedat' len naozaj málo zlého. Ak ste teda s kúpou ešte čakali a do Far Cry 3 ste boli rovnako ako ja zamilovaní, Far Cry 4 sa stane vašou novou závislost'ou na nejeden večer.

Richard Mako

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

FARCRY 4

Postavený na legendárnej hratel'nosti svojho cenami ovenčeného predchodcu prináša Far Cry 4 uchvacujúci next-gen zážitok v úplne novom a masívnom otvorenom svete s integrovanou drop-in/drop-out kooperatívnou hratel'nost'ou.

Ukrytá pod týčiacimi sa Himalájami leží Kyrat, krajina ponorená v tradícii násilia. Vy ste Ajay Ghale, ktorý sa na ceste do Kyratu splnit' posledné želanie svojej matky ocitne v krajine zmietajúcej sa v občianskej vojne s ciel'om zvrhnút' represívny režim diktátora Pagana Mina. Preskúmajte tento obrovský otvorený svet, kde sa nebezpečenstvo a nepredvídatel'nost' skrýva za každým rohom. Tu sa každé rozhodnutie počíta a každá sekunda píše príbeh. Vitajte v Kyrate.

1. cena Farcry 4 PC + tričko + pero + plagát
2. cena Farcry 4 PC + tričko + pero + plagát
3. cena Farcry 4 PC+ tričko + plagát

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Call of Duty: Advanced Warfare

EXOSKELETONY - LIEK NA ZNOVUZRODENIE SÉRIE?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: FPS
Výrobca: Activision
Zapožičal: KON TIKI

PLUSY A MÍNUSY:

+ Exoskeleton pohyby
+ nová dynamika a energia hratel'nosti
+ digitálny herci
+ chytl'avý multiplayer
+ mnoho inovácií
+ nové multiplayer módy
+ Combat readiness program
- neprítomné dedikované servery
- problémy s ukladaním kampane
- Coop
- málo hardcore módov a chýba Headquarters

HODNOTENIE:
85%

Aj ked' má Call of Duty séria predajnost', ktorú jej môže závidiet' nie jedna herná séria či značka, je faktom, že už niekol'ko rokov trpí stereotypom ako po technickej, tak aj po hra-tel'nostnej stránke. Aj ked' autori každým rokom sl'ubujú masívne zmeny, nejak sa ich ni-kdy nedočkávame. Do tohto kolotoča nedodržaných sl'ubov prichádza hra Call of Duty: Advanced Warafare, aby opät' postavila sériu na popredné miesto, kam právom patrí.

Advanced Warfare nie je prvým dielom Call of Duty série, ktorý sa odohráva v blízkej budúcnosti. Presnejšie v takých konfliktoch, v ktorých sú bežné hračky ako Cloak (neviditel'-nost'), rôzne samonavádzacie systémy a vylepšenia, ktoré do určitej miery ovplyvňovali hratel'-nost' Call of Duty série už niekol'ko rokov. Nikdy však do takej miery, aby to pre sériu znamenalo niečo revolučné. Už naozaj dlho to chcelo nejaký ten „game changer". Asi to nebude náhoda, no v uplynulej dobe sa začal v hrách dost' presadzovat' systém Jetpackov, ktoré môžeme vidiet' napríklad v hre Titanfall alebo Evolve, a práve pre tieto hry znamenala taká maličkost' ako obyčajný Jetpack obrovský kus hratel'nosti.

Štúdio Sladgehammer sa štafety vývoja Call of Duty ujalo po prvýkrát a chlapci z Activision si pravdepodobne spokojne mastia peňaženky a hladkajú si ego. Nemohli spravit' lepšie.

Singleplayer

Prvou vecou, ktorá vám padne do oka hned' po začatí hrania kampane, budú určite postavy, teda ich digitálna forma. V hre Call of Duty Advanced Warfare sa hercom dostáva digitálneho formátu ako nikdy doteraz. Kevin Spacey odvádza v svojej úlohe zakladatel'a najväčšej

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

svetovej žoldnierskej organizácie Atlas skvelú úlohu a dopĺňajú ho Troy Baker ako Mitchell, teda vy. Nesmie chýbat' ani Britský dôstojník Gideon Emery a zástupkyňa ženského pohlavia, šarmantná Angela Gots ako vaša part'áčka Ilona. Všetky postavy sú v hojných cut scénach spracované na vysokej úrovni a dopĺňajú tak síce nie úžasný príbeh, ale atmosféru určite. Od CoD série sa nikdy v otázkach kampane nečakalo nič zložité a vždy to bolo o niekol'kých hodinách akcie nabitého gameplayu a s príjemným príbehovým podkladom. Tentokrát sa dočkávame niekol'ko hodín vymykanej akcie, gameplayu, prvkov a skvelých hereckých výkonov, čo dáva dokopy singleplayerovú kampaň, za ktorú by sa nemuseli hanbit' ani tvorcovia legendárneho dielu Call of Duty: Modern Warfare.

Nová herná doba a zasadenie príbehu hre ponúkli množstvo možností inovácií a priestoru pre kreativitu. Pamätáte si nekončiace koridory Black Ops, ked' ste z ulice mohli odbočit' akurát tak do d'alšej preddefinovej ulice? Alebo naoko otvorené priestranstvá Black Ops 2? V AW sa síce nemôžeme bavit' o žiadnych otvorených leveloch, no konečne môžete v jednotlivých misiách využívat', čo i len minimálne, stratégiu a taktiku. Nič komplikované, ale dostačujúce na zabavenie sa a oživenie celkového pocitu z bojov. Teraz môžete behat' po väčšine pril'ahlých budovách, obchádzat' nepriatel'ov, ale aj oni vás, ale, čo je najdôležitejšie, preskakovat' ich a vytvárat' si výhodu vyvýšenou pozíciou. Exoskeleton – ten bude vás najlepší priatel' od začiatku do konca kampane a dovolí vám odviazat' sa a hrat' tak ako nikdy predtým. Vyskakovanie na predtým nikdy nedostupné budovy a ich časti bude odteraz hračkou, rýchle uhýbanie sa granátom alebo reagovanie na nepriatel'ské taktiky bude pomocou Exo únikov slast'ou a prirazenie nepriatel'ov zo vzduchu bude čerešničkou na torte a završením vášho víťazstva. Exoskeleton posúva hratel'nost' Call of Duty na úplne iný level a pridáva do už aj tak rozšírených levelov vrstvu navyše – vertikalitu, ktorú d'alej rozšite množstvo d'alších vylepšení, ako nnapríklad Threat granáty, ktoré vám pomôžu odhalit' ciele pred vami a vymysliet' d'alší postup, či balistický štít, ktorý vám pomôže dostat' sa cez otvorené priestranstvá bez zbytočného olova v tele.

Exoskeleton ale nebude jediná novinka, s ktorou sa zabavíte. Aj po siedmich rokoch od vydania Modern Warfare totiž stále absolútne nezmyselne breachujeme dvermi s „napínavým' spomaleným časom. Tentokrát však vo vel'kom štýle a s mnohými zmenami. Jedna z najväčších prednosti Advanced Warfare kampane je mnoho nových „hračiek' a im prispôsobené „ihriská'. Nové Mute mines zakrývajú na krátky moment všetky zvuky v ich okolí, biosenzory uložené na steny tvoria pre vás prehl'adnú stenu, magnetické rukavice vás dostanú ešte d'alej ako Exo a asi s najzábavnejším Grapplig hookom si užijete more zábavy. Mnohé z všetkých spomenutých aj nespomenutých inovácií sú, bohužial', viazané iba na určitú misiu alebo len na určité pasáže. Viem si predstavit' Call of Duty, v ktorom by ste mohli mat' väčšinu týchto vymožeností pri sebe stále a dodávali by vám omnoho viac možností, ako hru hrat'. V skratke povedané, singpleplayerová hra Call of Duty, jej príbeh a jednoduchost' sa nezmenili. Už po prvých pár minútach viete, ako sa to celé skončí. Prešlo technickým upgradom. Vel'mi pôsobivým a vynikajúcim upgradom, ktorý z vel'kej často ovplyvňuje aj multiplayer.

Multiplayer: Hra sa nezmenila. Zmenil sa spôsob, akým ju hráme!

Ako vraví podtitulok tejto multiplayerovej časti, Call of Duty sa ako hra nezmenila. Zmenil sa však masívne spôsob, ako ju hráme, a práve to dodáva Advanced Warfare unikátny pocit a miesto v sérii, ked' je očividne stále mnoho miesta pre inovácie. V multiplayeri síce nemáme dostupných mnoho z vymožeností singleplayerových misií, no zato ich nahradzujú iné, často ovel'a zaujímavejšie.

Pri kustomizácii vašej postavy sa opät' stretávame s vybalancovaným Pick 13 systémom, ked' každá časť vašej výbavy predstavuje jeden bod a maximálne môžete dosiahnut' hodnoty výbavy 13. Avšak každým bodom strácate na mobilite. Okrem dvoch slotov pre zbrane a klasicky troch perkov (ktorých je oproti minulým dielom pomenej a sú menej zaujímavé) si môžete vybrat' aj z dvoch slotov pre špeciálne Exo schopnosti, namiesto ktorých viete dosadit' aj granáty. Vel'kú rolu tak budú pri vašom výbere hrat' kompromisy a nejakú chvíl'u potrvá, kým si nájdete nastavenie, ktoré vám bude vyhovovat'.

Rovnako ako v SP hrá Exoskeleton, respektíve jeho nové možnosti pohybov vel'kú úlohu aj v multiplayeri. Pridaný prvok vertikality vás donúti dávat' si pozor aj všade nad sebou a aj ked' nepriatel'a zbadáte, stále má možnosti, ako vám rýchlo uniknút' alebo sa vyhnút' vašej pal'be Exo dodge, ktorý je dostupný aj vo vzduchu. Balkóny, strechy, vyvýšené miesta, to všetko sú teraz potenciálne nebezpečné miesta a o to väčší pozor si budete musiet' dávat'. Pridalo to do hry prvok opatrnosti a z určitej časti to hru spomalilo, respektíve ju uviedlo do stavu, ked' lepší strelec nemusí vždy vyhrat'. Postup po mape a prístup k vlajkám a iným objektom tak nadobúda úplne nové rozmery.

Všetko spomenuté vnáša a ponúka v hre úplne novú energiu, dynamiku. Hrá sa vel'mi dobre a je zábavná. Okrem toho je pre hráčov pripravené úctyhodné množstvo klasických, no i nových módov, hardcore playlist (ktorý by si zaslúžil rozšírit'), a dokonca aj klasický mód, ak máte chut' na klasiky bez Exoskeletonov. Škoda len vypustenia populárneho Headquarters. AW ponúka dokonca nový Combat Readiness program, v ktorom sa hráči môžu učit' a zlepšovat' sa bez zbytočného stresu z neúspechu. Náhodný počet hráčov je zamiešaný medzi botov, mená hráčov sú skryté, hlasová komunikácia je zablokovaná a na konci zápasu vás nečaká nepríjemný scoreboard s vaším prípadným neúspechom, ale vaše štatistiky, na základe ktorých sa môžete zlepšovat'.

Systém výbavy sa dočkal ešte jednej zmeny – supply dropov. Za rôzne úlohy, čas strávený hraním a iné aktivity ste periodicky odmeňovaní škatul'ami, ktoré vašim zbraniam a postave poskytujú varianty kustomizácie a vylepšovania vašich postáv. V niekol'kých smeroch upravujú základné verzie zbraní, a tak ponúkajú vyšpikovanie si výbavy práve podl'a vašej chuti.

Nič, samozrejme, nie je dokonalé a AW nie je výnimkou. Vel'kým blokom v multiplayeri sú miesta, kde by ste vizuálne mali vediet' vd'aka Exu bez problémov vyskočit', no blokuje vás neviditel'ná stena. Mnoho hráčov sa st'ažuje na nemalé problémy s pripojením a lagmi, pričom je problém o to podstatnejší, že štúdio Activision hráčom ešte pred vydaním nasl'ubovalo dedikované servery, ktorých sme sa však dodnes nedočkali. Podl'a Activisionu sú stále v pláne. Ináč je hra, okrem nepríjemných problémov s kampaňou, v ktorej sa niektorým hráčom hra neukladá, čím sa resetuje postup, viac-menej bez problémov a funguje plynulo bez zbytočného prerušovania. V Coop móde sa vývojári vrátili ku klasickému survival módu, v ktorom na vás nabiehajú nekonečné vlny nepriatel'ov. Nápad po čase naozaj príliš opakujúci sa. Síce zabaví, ale na mnoho hodín. Viac života do coop hrania by mohlo priniest' budúce Zombie DLC, ktoré by malo vyjst' v januári.

Zhodnotenie

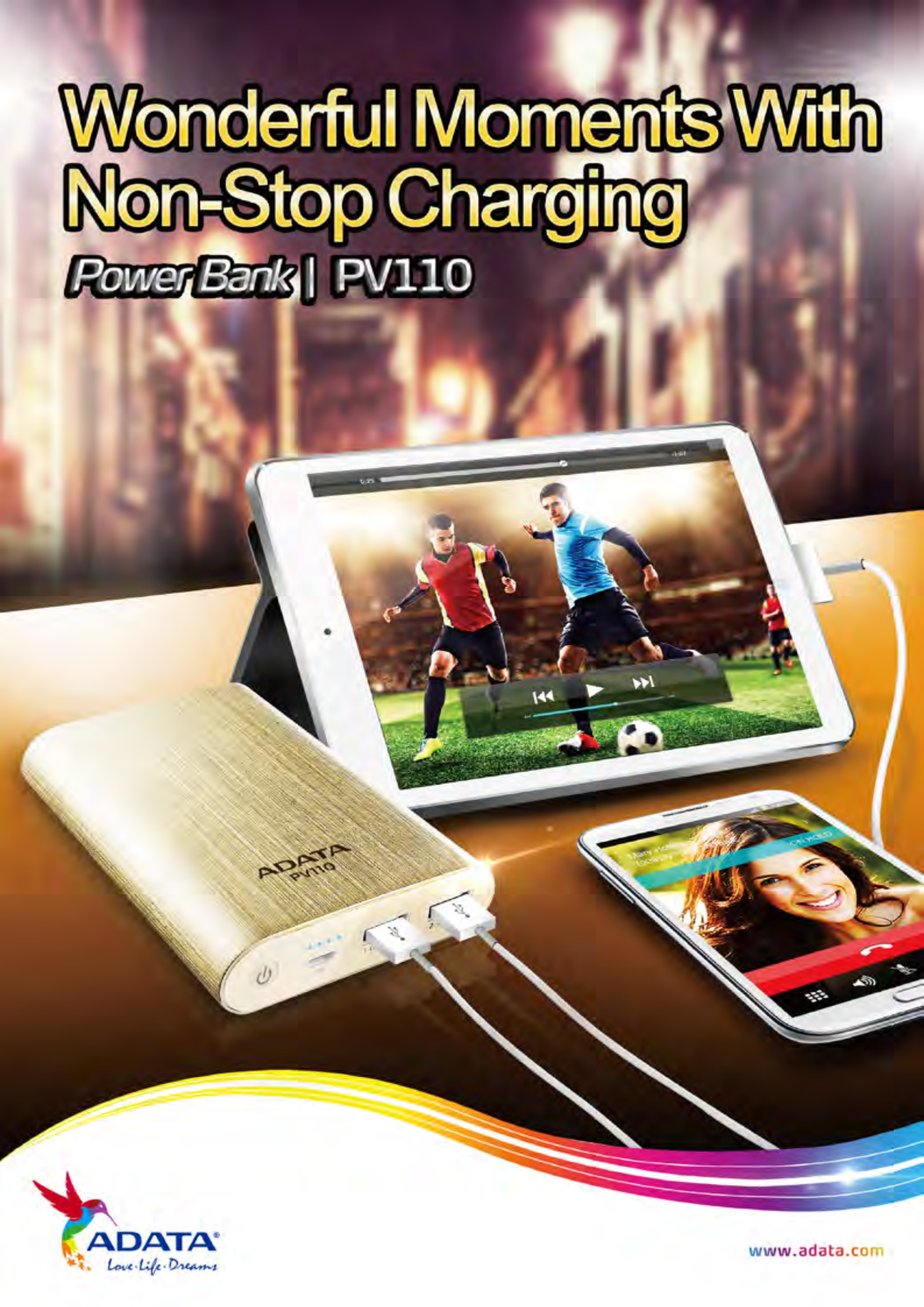
Hra Call of Duty: Advanced Warfare v podaní Sledgehammer štúdia je klasickým pokračovaním CoD série, ktorá hráčom podáva presne to, čo chcú. Nové futuristické zbrane a možnosti však kompletne menia spôsob hry v každom móde a dodávajú mu výborné spracovanú dynamiku, energiu a celkové oživenie série, minimálne čo sa týka hratel'nostnej a multiplayerovej stránky. Kampaň disponuje pravdepodobne doposial' najkvalitnejším virtuálnym herectvom doteraz a aj ked' ide o klasický príbeh o záchrane sveta s novými možnost'ami a inováciami, zaručene zabaví. Na krátko vyšiel coop, na ktorý autori trošku pozabudli, no nádej ponúka budúci Zombie mód. Hranie multiplayeru je maximálne zábavne, chytl'avé a pridanie Supply dropov dodáva hraniu prvok náhodnosti, vd'aka ktorej máte chut' hrat' stále viac. Ak ste na posledných pár dielov CoD zanevreli a vaša pút' skončila niekde pri MW sérii, alebo ste ostriel'aný CoD veterán, Advanced Warfare bude zaručene to pravé orechové pre každého FPS hráča. A to či už hl'adáte len sólo odreagovanie alebo sa chcete spojit' s tímom a hrat' viac takticky.

Richard Mako

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

Wonderful Moments With Non-Stop Charging

Power Bank | PV110



ADATA
Love·Life·Dreams

www.adata.com

Assassins Creed: Unity

TRI HRY OD UBISOFTU V JEDEN TÝŽDEŇ. TO NEMOHLO NIKDY DOPADNÚŤ DOBRE.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: arčná advent.
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ riešenie prípadov
+ coop
+ Paríž
+ nový súbojový systém
+ nové pohyby, animácie a možnosti lezenia
- technické problémy
- konštantné framedropy
- nedomyslené inovácie
- externé aplikácie
- nevyužitie potenciálu

HODNOTENIE:

70%

Sme tu opäť po roku s novým Assassins Creedom, respektíve dokonca s dvoma. Tentokrát nás Ubisoft v spomienkach predkov zavedie do Francúzka, v ktorom práve prebieha revolúcia. Nasľubované sme dostali more inovácií a Assassins Creed, akým sme ešte nehrali. No slová sú slová. Pod'me sa pozrieť na činy.

Popravde, neviem, odkiaľ začať. Prezentačné videá Ubisoftu vyzerajú vždy úžasne a už keď v ničom inom, tak v marketingu je Ubisoft doma. Unity od začiatku ohromoval a svetielko nádeje spozorovali aj hráči, ktorí sériu už zavrhli.

Predsa len sa z Assassin Creedu stala značka, ktorá má so svojím názvom už pramálo spoločné a ešte menej s pôvodnou myšlienkou, ktorú autori v podstate odsekli zabitím Desmonda. Assassini a ich boj je tak už viac-menej len práčka na peniaze z pohľadu historických Assassinov a na dejovú líniu v súčasnosti sa už aj zabudlo a neposúva sa nikam už tretím dielom ani v Unity. Len pre zaujímavosť, Assassins Creed séria mala mať pôvodne tri časti, ktoré mali byť ukončené práve tretou hrou v súčasnosti. Aj to boli niektoré z dôvodov, že z Ubisoftu a Assassins Creed tímu odišla jedna z jeho hlavných tvorcov, Jade Raymond.

V Assassins Creed: Unity sa tak trošku spirituálne vraciame k postave Ezia, no

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

tentokrát v stelesnení Arna Doriana – šarmantného, charizmatického, no tak akurát arogantného mladíka, ktorý sa nám tak trošku zamiloval do Templárky, o čom je v podstate z väčšej časti celý dej nového pokračovania Unity. Konečne sa však po dlhšej dobe dostávajú do popredia Assassini a ich bratstvo. Aj ked' tentokrát nebudete mat' svojich vlastných druhov, ktorí vám prídu kedykol'vek na pomoc, je dej Assassinu konečne o Assassinoch a nie o lovení vel'rýb, hraní sa na pirátov (aj ked' nepopieram, že to bolo super) či o boji za slobodu vášho rodného kmeňa. Intrigy, Assassini, Templári, vraždy, Bratstvo a ešte k tomu sexi červenovláska, za ktorou sa naháňate celú hru. Konečne sa tak dočkávame ako-tak dejom nasýteného Assassins Creedu.

Obdobie Francúzskej revolúcie a udalosti okolo rokov 1789 – 1799 sú nepopieratel'ne od spoločnosti Ubisoft dobrým krokom. Počas hrania vidíte Paríž, ktorý sa pomaly rozpadá rovno pred vašimi očami. Všade mávajúce a horiace vlajky, revolucionári a zúfalstvo. Celá atmosféra je vytvorená naozaj kvalitne, no v Ubisoft zabudli celé toto javisko zapojit' do hry viac ako len dejové pozadie. Situácia okolo vás sa Arna a Assassinov v podstate skoro nijak nedotýka a ani sa na nej nijak zvlášt' nepodiel'ajú. Udalosti revolúcie sa len mimovol'ne mihajú okolo vás a vy len vidíte ich výsledky – napríklad v znamení zdevastovaných častí mesta a utrpenia l'udí. Škoda.

Je to trochu nečakané, ale firma Ubisoft naozaj tentokrát neprezentovala iba plané sl'uby. K dobrému príbehovému pozadiu sa pridáva niekol'ko naplnených sl'ubov, a tie ho dopĺňajú hratel'nost'ou. Jednou z najmarkantnejších zmien je kompletná zmena súbojového systému a kompletné odstránenie combo/chain killov. Vraciame sa tak k starému dobrému systému boja jedného na jedného, a dokonca už ostatných desat' protivníkov nečaká, kým ich vyzabíjate po jednom, no idú na vás naraz. Strelné rady vám uštedria masívne poškodenia a sú väčšinou jednou z hlavným príčin úmrtí, ked'že bola z hry odobratá aj možnost' krytia sa pred strelnými útokmi l'udským štítom, čo nenechalo v podstate skoro žiadnu možnost' obrany proti nim, čo je často dost' frustrujúce. Konečne však máte aspoň aký-taký pocit, že ste Assassin a nie Rambo. Boje sú ovel'a tuhšie ako v hocakom inom AC a na plán pred útokom vám dá značnú výhodu. Vbehnutie do masy vojakov je často skoro istá smrt', čo sa o žiadnom inom AC doteraz nedalo

povedat'. Síce stále dookola spamujeme štvorček prerušovaný krúžkom, no aspoň je to konečne potrebné ako-tak načasovat'. Vel'kým nedostatkom súbojov sú, bohužial', nešt'astne zvládnuté upozornenia na útoky nepriatel'ov, ktoré sú pri väčších bitkách absolútne nesledovatel'né a často zomierate aj ked' nemusíte, práve vd'aka zlým ukazovatel'om, ktoré vás zle alebo vôbec neupozornia na prichádzajúci útok.

Súbojový systém skvelo dopĺňa nový kustomizačný systém, ktorý konečne ponúka more možností, aké sme už dlho v žiadnom AC nevideli. Čo je však dôležitejšie, majú aj viditel'ný vplyv na hru. Napríklad taký AC 3 ste bez problémov vedeli prejst' celý so základným tomahawkom. Žiadne drahé meče ani nič iné vám nebolo treba. Meče, kopije, t'ažké zbrane, halapartne, katana, pušky a z každej tejto triedy mnoho variácií s rôznorodými vlastnost'ami, ktoré budú viditel'ne ovplyvňovat' vaše bojové možnosti a schopnosti. Zbrane dopĺňa obrovské množstvo variácií kapucní, brnení, rukavíc, topánok, ktoré majú kozmetické, no hlavne dôležité herné vlastnosti (množstvo munície a bômb u seba, dĺžka a dohl'ad "eagle vission", hlasitost' krokov a mnohé iné). Konečne si tak môžete vytvorit' Assassina podl'a vlastného gusta, ktorý zo sebou nebude t'ahat' 60 kg techniky a výbavy, no iba obmedzené množstvo výbavy, ktorú si budete musiet' nastavit' podl'a svojho vlastného štýlu a vzhl'adu. Celý tento skvelý systém s obrovským množstvom výberu má ale jeden háčik. Pekná polovica vecí z neho je zamknutá a odomknút' ich môžete iba s pomocou Assassins Creed: Unity companion app pre mobilné zariadenia a Assassins Creed Initiates. Okrem toho je vel'a z najlepších vecí šialene drahých a prísun peňazí malý. To spoločnost' Ubisoft šikovne využila a ponúka vám možnost' nákupu in game peňazí a zrýchlenia upgradov za reálne peniaze. Naozaj, Ubisoft? Mikrotransakcie v Assassins Creede? Ako bonus, ako Companion App, tak aj Initiates aj týždeň po vydaní hry nieže majú problémy, ale sú v podstate nefunkčné, a tak mnoho častí z hry pravdepodobne tak skoro ani neuvidíme. Companion app s trochou št'astia rozbeháte, no aj tak vám potrvá dlho, kým si niečo pekné odomknete. Okrem toho vás hra neustále nabáda a vyslovene núti íst' na niektorú z externých aplikácií nikdy nekončiacimi a otravnými notifikáciami na štvrt' obrazovky (je úplne úžasné, ked' vám to vyskočí uprostred boja alebo pri riešení prípadu).

Ked' už sme konečne vybavení a vyfešákovaní podl'a vlastného štýlu, chcelo by to vyrazit' do mesta. Jedno vám môžem povedat' s istotou, o úlohy a aktivity rôzneho druhu núdzu mat' nebudete. Paríž je obrovské mesto a ponúka obrovské množstvo možností, ako v ňom trávit' čas. Klasické kontrakty sa dočkali vel'mi zábavného vylepšenia, ktoré teraz ponúka pre každú misiu mini príbeh, a dokonca sa často skladajú z niekol'kých častí, ktoré vás často zavedú na zaujímavé miesta a do často ešte zaujímavejších situácií. Druhou dávkou energie do aktivít Unity je riešenie prípadov. V podstate ide o odkopírovaný systém riešenia záhad z batmanovských hier, no k úspešnému vyriešeniu budete musiet' často navštívit' viacero scén, manuálne zanalyzovat' dôkazy (môže byt' trochu problém pre tých, čo nevedia po anglicky) a nakoniec označit' páchatel'a. Skvelým krokom je fakt, že môžete za vinníka označit' aj nesprávneho človeka, a teda zlyhat' pri riešení prípadu. Ten sa síce zavrie ako uzavretý, no dostanete menšiu odmenu.

Aby som sa dostal k jadru veci, musím podotknút', že síce všetko vyššie spomenuté nasvedčuje tomu, že nový Assassins Creed je skvelá zábava, no nie je všetko zlato, čo sa blyští. Je pravda, že Paríž vyzerá nádherne, hra sa vd'aka novým animáciám, pohybovým setom Arna pri lezení po budovách (konečne môžeme liezt' do všetkých strán), inovatívnym misiám a súbojovému systému hrá skvelo. No na každú vec, ktorú v Ubisofte inovovali a s ktorých máte radost', prichádzajú dve d'alšie, ktoré ju kazia. Skrátka a jasno, skoro všetko čo firma Ubisoft do Unity vniesla, je skvelé, no zároveň nedotiahnuté do konca a nedomyslené. A to hovorím iba o nedostatkoch v samotných herných mechanikách, ktoré som už aj tak spomenul vyššie. V hrách od Ubisoftu to nie je nič nové, no Unity trpí takými nehoráznymi technickými problémami, že si niekedy pripadáte ako na prvého apríla, lebo normálny človek si dobrovol'ne nekúpi hru vo verzii, ktorú je odvážne nazývat' beta. Masívne framedropy, no žiadne chvíl'kové závislé na krátkych efektoch. Citel'ne niekol'ko minútové znižovanie FPS je bežná vec v základných úkonoch a aktivitách, v ktorých to nedáva zmysel. L'udia, objekty, a dokonca aj vy sa prelínate cez textúry úplne na dennom poriadku, nedomyslené lezenie po budovách, kde Arno niekedy jednoducho nevie, ako pokračovat', či dokonca umieranie počas lezenia len tak z ničoho nič. To je len enumerácia pár technických problémov z dlhého listu, ktoré tvoria, z inak naozaj dobrého pokračovania, katastrofu. A toto všetko sa deje na stabilnom systéme, akým je konzola. Nechcem si ani predstavit', čo sa deje na PC verziách, na ktorých má problém hra bežat' aj na high-end grafických kartách za stovky eur.

Ako bonus si Ubisoft stanovil embargo na recenzie dvanást' hodín po oficiálnom vydaní hry, čo nie je o nič iné než poburujúce. Zaplatíte si 50 euro za hru, ktorá je pri štarte v stave bety, nedovolia vám si o nej prečítat' žiadne recenzie, nútia vás do externých aplikácií, ktoré absolútne nefungujú, a pritom všetkom si dovolia vydat' tri hry v priebehu

jedného týždňa, z čoho sú dve nové Assassins Creed. Toto nie je celkom v poriadku...

Záver

Vývojári zo spoločnosti Ubisoft opät' raz nesklamali, naopak, prekonali svoje vlastné rekordy. Vydali v podstate jeden z najlepších Assassins Creedov za poslednú dobu, ktorý je však spolovice nefunkčný. Aplikácie, do ktorých vás konštantne nútia, pre istotu nefungujú vôbec. Mnoho skvelých noviniek, ktoré novou energiou a štýlom oživli hratel'nost', opät' raz nedokončili nevyužili ich plný potenciál. Coop misie sú síce vel'mi príjemným spestrením a zabavia na slušný počet hodín, no, ako inak, majú problémy so servermi.

Assassins Creed: Unity je výborným a zábavným oživením hratel'nosti a sveta AC série, ktoré však, bohužial', opät' raz zlyháva pod taktovkou korporátnych politík Ubisoftu, ktorý si očividne robí zo svojich hráčov dobrý deň. Ak teda máte chut' stat' sa 50-eurovým Beta Assassinom a dokážete prehliadnut' mnohé z technických problémov hry, nepochybne si hru užijete a zabavíte sa. Vám ostatným, ktorí od AAA 50-eurovej hry čakajú obsah hodný jej hodnote, odporúčam počkat' aspoň na niekol'ko patchov, ktoré by mohli vyriešit' tie najfatálnejšie problémy a snád' dovtedy budú fungovat' aj Initiates a Companion App.

Richard Mako

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

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

Paríž, rok 1789. Francúzska revolúcia mení kedysi úchvatnú metropolu v miesto, kde vládne teror a chaos. Ulice dláždené mačacími hlavami sú skropené krvou poddaných, ktorý v sebe našli dosť odvahy na to, postaviť sa útlaku aristokracie. Celá krajina je trhaná na kusy. Uprostred tohoto bezvládia sa však mladý muž menom Arno vydá na neobyčajnú cestu, na ktorej odhalí skutočné sily na pozadí revolúcie. Jeho honba za odpoveďami ho vrhne do súboja o osud celého národa a zmení ho v pravého majstra asasina. Vrhnite sa do víru Francúzskej revolúcie. Zažite na vlastnej koži dobytie Bastily, či popravu kráľa Ludovíta XVI. a pomôžte ľudu Francúzska vybojovať si lepší osud. Assassin's Creed: Unity, nový diel populárnej série, je postavený na upravenom engine Anvil. Ten bol kompletne prepracovaný pre potreby konzol novej generácie.

ASSASSIN'S CREED UNITY

1. PC AC Unity + Phantom Blade + tričko
2. AC Unity Soška Arno + Mikina + karty
3. AC Unity Zápisník + pero + tričko

Súťažte na www.gamesite.sk

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

The Evil Within

RUKOPIS SKÚSENOSTÍ SA NEZAPRIE

Šindži Mikami ako jeden z otcov survival a hororových hier už dávnejšie opustil sériu Resident Evil, ktorá sa v poslednej dobe vydala smerom, s ktorým sme si ju donedávna nespájali. A preto, aby nad'alej robil na hrách v žánri, v ktorom sa preslávil, rozhodol sa pod hlavičkou bethesdy založit' si nové štúdio a prvým produktom štúdia nazvaného Tango Gameworks sa stala hra The Evil Within.

A ak vám to ešte z úvodu nedošlo, hra je presne tým, čo nám po transformácii série Resident Evil na trhu chýbalo. Hra tak očividne vykráda to, čo v žánri funguje už dlhé roky a ani sa za to nehanbí. No napriek tomu je to mix, ktorý má potenciál stat' sa kvalitným titulom.

Hra vám dá k dispozícii postavu detektíva Sebastiana Castlellanosa, s ktorým zažijete strmý pád hned' v úvodných minútach hrania. Totiž, expozícia v ústave trvá iba krátku dobu a hned' na to je detektív vhodený do víru divných udalostí a divných nepriatel'ov, ktorí mu pôjdu nemilosrdne po krku. To, aby vás v prvých minútach od začiatku hrania naháňal maník s motorovou pílou, sa tak často nestáva.

Prím teda hrá prvok prežitia. Ste vhodený do sveta, ktorého princípy potrebujete pochopit' a kde vás nečaká šípka, ktorá znamená spásonosný smer a svetlo na konci tunela pre vaše trápenie. Domorodí obyvatelia, ktorým niekto zabudol povedat' aby sa pozreli do zrkadla totiž využijú každú príležitost', aby vás poslali k zemi a ukázali vám tak, že tu nie ste vítaný. Kvôli povinnosti manažovat' svoje zdroje, si musíte pri súbojoch s nimi vel'mi dobre rozmysliet', či sa vám vôbec oplatí sa s nimi púšt'at' do súboja, a ak sa rozhodnete, že áno, musíte si dávat' pozor na každú vystrelenú gul'ku, lebo práve tá, ktorou ste minuli ciel', vás môže o niekol'ko sekúnd na to vyjst' poriadne draho.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná survival
Výrobca: Tango Game
Vydavatel': Bethesda
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ famózna atmosféra
+ dôraz kladený na manažment zdrojov a exploráciu
+ vizuálny štýl a soundtrack
- divne zvolený pomer strán a FoV
- rozmiestnenie checkpointov nie je vždy ideálne
- nerozvinutý príbeh

HODNOTENIE:

80%

Tým hra získava jedinečnú atmosféru, ktorá je podporená striedaním lokácií, rôznorodými nepriatel'mi, ktorí so sebou prinášajú obrovskú variabilitu a to všetko zaručuje, že skoro po každom t'ažkom súboji sa budete vracat' do svojho dimenzionálneho úkrytu, aby ste si vylepšili základné ukazovatele a zbrane, ktoré máte k dispozícii. Na to slúži zelený gél a ten padá z nepriatel'ov, no nájdete ho aj vol'ne pohodený v hernom prostredí a

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

motivuje tak k explorácii hernej mapy, ktorý bude vd'aka výbornému leveldizajnu potešením. Stealth postup je prakticky jedinou možnost'ou a to aj vzhl'adom na pasce rozmiestnené po okolí, ktoré vás s radost'ou pošlú na druhý svet. A ak po úmrtí zistíte, že musíte opakovat' dost' vel'ký úsek, tak sa tomu rozhodne nepotešíte.

To, že na princípy fungovania sveta musíte príst' sami, to som myslel doslovne. Áno, hra vám dá jasné pokyny v oblastiach ovládacej schémy, vyrábania šípov pre kušu atd'., ale nepovie vám, prečo sa nepriatelia, ktorých ste už raz zabili stále oživujú a ani to, ako ich zlikvidovat'. A ked' už prídete na to, že zápalky asi nie sú tak zbytočné ako vyzerajú a zrátate si počet mŕtvych, ktorých ste za sebou zanechali, tak zistíte, že o tie zdroje, ktoré vám hra ponúkla, sa treba skutočne poctivo starat'.
Po príchode hlavného antagonistu, ktorý sa môže zjavit' hocikedy a prakticky nie je možné ho zabit', zistíte, že ani v polovici hry vám všetko ohl'adom hry nie je jasné a nasleduje len staré-známe opakovanie od posledného checkpointu. No aby ste sa necítili tak osamotený, hra vám občas do cesty podhodí druhú postavu, ktorá je prekvapujúco dost' kompetentná a nemusíte sa hrat' na opatrovatel'a.

Aby sa herná obec nest'ažovala, že všetko je len o plížení sa a vraždení nepriatel'ov strelnými aj ručnými zbraňami, (ktoré sú mimochodom na jedno použitie) hra strieda často tempo a niekedy pred hráča postaví aj logickú hádanku. A aj v hlavnej činnosti dokáže niekedy ubrat', aby nechala vyniknút' atmosféru a niekedy medzi vás pustí desiatky nepriatel'ov a vy budete mat' plné ruky práce. Dôsledkom toho sú situácie, že máte plný inventár nábojov a lekárničiek, no aj tak sa strachujete, že vám to na prejdenie levelom nemusí stačit', lebo neviete, čo vás čaká za rohom.

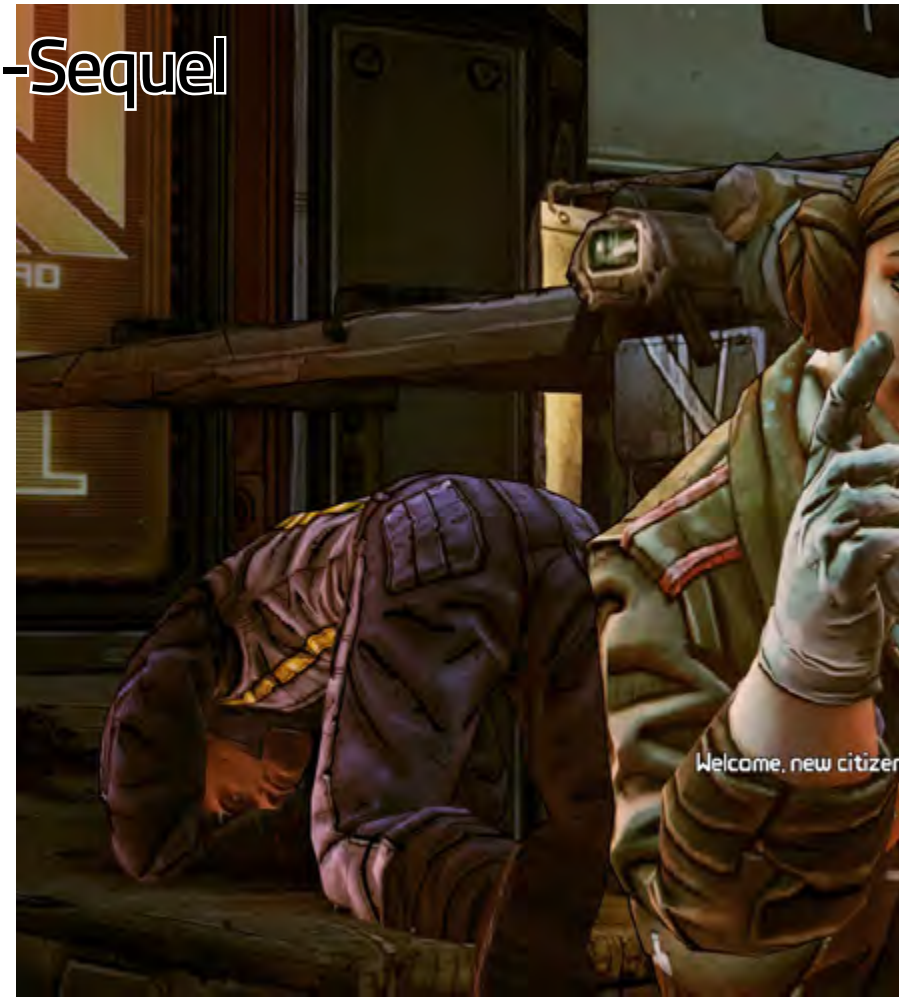
Tieto prvky sú podporené výborným vizuálnym spracovaním, pričom je dôraz kladený skôr na hru svetiel a tieňov, nakol'ko technický výsledok hry nie je až taký okúzl'ujúci. Všetko opät' raz spískal neslávne známy idTech 5 engine, ktorý začína byt' tak trochu postrachom hlavne v oblasti kvality textúr a ich doskakovania. K tomu je potrebné si prirátat' aj divný pomer strán (2,35:1) v kombinácii s plávajúcou kamerou a nízkym FoV, ktorá mnohým hráčom nemusí robit' dobre. A je mi jedno, že sa autori ohradzujú filmovost'ou, lebo jediné čo mi toto rozhodnutie prinieslo je zopár bolehlavov. (Na PC platforme sa však dá pomocou rôznych úprav všetko nastavit'.) Naopak, zo zvukových efektov a minimalistického ambientného soundtracku naskakujú tie správne zimomriavky, ktoré bičujú atmosféru do ešte vyššej úrovne.

Tých 14 hodín kampane považujte za minimum, nakol'ko hra vás často prekvapí a tak budete často opakovat' tie isté pasáže, no tentokrát už budete vediet', kde ste spravili chybu. Hra totiž chyby neodpúšt'a (o to viac na vyšších náročnostiach), no aj napriek svojej nemilosrdností je férová. Chce od vás iba to, aby ste pristúpili na pravidlá hry, ktoré znamenajú hromadu odstrelených hláv a podpálených tiel, kopu zbabelých útekov pred nepriatel'mi. The Evil Within totiž nie je najstrašidelnejšou hrou na svete, no nekomfortný pocit tu spôsobuje skôr pohl'ad na ukazovatel' zdravia a náhl'ad do inventára pri strete so zmutovanými hordami, ktoré vašu existenciu odsudzujú na zánik. No to iba v prípade, že jej odpustíte zvolený engine a s tým spojené problémy a slabo rozvinutý príbeh, ktorý je prakticky iba koloritom toho, čo sa deje na obrazovke. Niekedy dost' naštve aj nie príliš št'astné rozmiestnenie checkpointov.

Dominik Farkaš

Borderlands The Pre-Sequel

HANDSOME JACK TAK, AKO HO NEPOZNÁTE



Lovci pokladov, bojovníci proti banditom a milovníci humoru – vítame vás opäť na Pandore, pri pokračovaní epickej ságy zo sveta Borderlands. Ehm, teda, nevítame vás na Pandore, ale na vesmírnej stanici Helios a nie pri pokračovaní príbehu, ale pri jeho rozvinutí a vysvetlení. Komu herná séria Borderlands nič nehovorí, ten si potrebuje veľmi rýchlo naštudovať krátku históriu. Niektoré hry si totiž bez poznania ich príbehu neužijete v plnej miere a Borderlands The Pre-Sequel je rozhodne jednou z nich.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS-RPG
Výrobca: 2K Australia, Gearbox Software
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové herné mechaniky
+ nové typy zbraní a elementov
+ skvelý príbeh a veľa vysvetlení
+ kyslíkové masky a dvojskoky
+ soundtrack a dabing
- strach z počtu budúcich DLC balíkov

HODNOTENIE:

90%

Keď sa mi k mojim nedočkavým rukám dostal nový diel Borderlands, mal som už z tlačových správ a článkov s rozhovormi s pracovníkmi štúdia 2K Australia utvorenú predbežnú predstavu o tom, čo budem môcť od pred-pokračovania očakávať. Pokúsil som sa však vyprázdniť si z hlavy všetky tajomstvá, narážky a odhalenia a pristúpiť k tretiemu dielu (v praxi 1.5 dielu) série bez predsudkov. Krátke čakanie na stiahnutie a dokončenie inštalácie som si skrátil spomínaním na to, čo som už na planéte Pandora zažil a pokúšal som sa odhadnúť, čo všetko ma pri tomto dobrodružstve prekvapí.

Hneď prvým príjemným prekvapením po zapnutí hry bol fakt, že samotná hra našla moje predošlé uložené postavy z Borderlands 1 a Borderlands 2, a odmenila ma bonusovou menou – mesačnými kameňmi, ďalej exkluzívnymi zbraňami a badass úrovňami. Pokiaľ teda vlastníte Borderlands 1 alebo 2 a hrali ste ich, určite vám odporúčam stiahnuť si vaše predošlé postavy, aby ste tieto bonusy mohli získať.

Aby som ale nekrivdil hráčom, ktorí ešte nemali šancu spoznať planétu Pandora, ponúknem malé vysvetlenie. Pôvodná hra Borderlands prišla na platformy PS3, Xbox 360, MAC a Windows ešte v roku 2009 a priniesla veľmi dobre premyslené spojenie žánrov FPS a RPG. Hráči mali na výber zo štyroch postáv, ktoré spoznali v krátkom, ale akciou nabitom, videu ešte pred začiatkom hrania. Každá postava ponúkla inú špeciálnu schopnosť, prednosti v iných štýloch hrania, ako napríklad špecializáciu na boj zblízka alebo zručnosť s pištoľami, a ako to už pri RPG hrách býva, zabíjaním nepriateľov či plnením misií získavali skúsenosti. Hra takisto

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

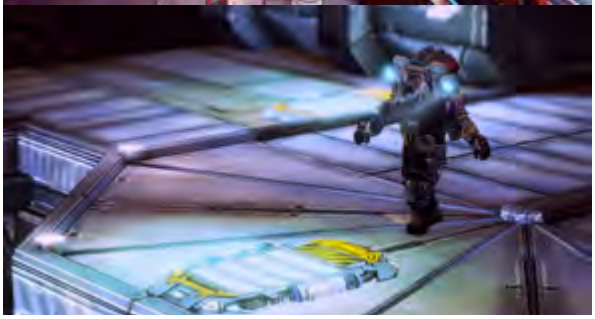
ponúkla možnosť hrať v štýle CO-OP až štyrom hráčom naraz (či už po lokálnej sieti alebo cez internet), čo určite mnohí hráči uvítali.

Planéta Pandora, na ktorej sa hra odohrávala, bola preplnená nepriateľmi, pútavými postavami a niekedy až infantilným humorom, ktorý ale celý svet presvedčivo dopĺňal. Príbeh, ktorý Borderlands 1 predstavil, bol dostatočne komplexný a pútavý, a pritom pre hráčov jednoduchý na pochopenie a stotožnenie sa. Okrem toho, skvelá bola aj hrateľnosť – hra ponúkala toľko obsahu, že prejsť ju len raz mnohým nestačilo, takže nebolo žiadnym prekvapením, že po necelých troch rokoch prišlo jej pokračovanie pod menom Borderlands 2. S novými hrdinami, novým príbehom, (ktorý ale čerpal z pôvodného), a s ešte väčšou dávkou humoru, zbraní a nepriateľov sa Borderlands 2 stal plnohodnotným pokračovaním tejto série. Po jej viacnásobnom dohratí však nastal pre fanúšikov Pandory čas očakávania a mylných informácií o nasledovníkovi, počas ktorého pribudlo nanajvýš tak zopár DLC balíčkov s novými misiami a postavami. Veľká časť hernej komunity si bola istá, že vďaka úspechu Borderlands 1 a 2 sa čoskoro dočkajú plnohodnotného pokračovania pod názvom Borderlands 3. To sa ale nestalo, a keď sa nad tým človek zamyslí, príchod Borderlands 1.5 dáva perfektný zmysel.

Svet Borderlands sa totiž natoľko zväčšil a preplnil rozdielnymi príbehmi, ktoré však musia istým spôsobom do seba zapadať, a Borderlands 2 ponúkal taký nečakaný koniec (nebudeme prezrádzať aký), sľubujúci epické dobrodružstvá, že musela vzniknúť hra, ktorá doplní biele miesta na metaforickej mape príbehu. A hráči sa môžu iba tešiť, že si vypočujú príbeh aj z tej druhej, temnejšej, stránky, a popritom odhalia, ako sa séria Borderlands dostala tam, kde v tejto dobe je. Dosť už bolo ale o minulosti, pod'me sa pozrieť na to, čo pre nás pripravil nový diel tentoraz.

Príbeh hrdinov, ktorí sú na výber v tomto hone za pokladom, sa, ako som už spomínal, začína na vesmírnej stanici Helios, ktorá sa vznáša medzi planétou Pandora a jej mesiacom. Pravdou je, že postavy na Helios odštartujú z Pandory, tento fakt sa ale dozvedáme iba z krátkeho videa, ktoré predstavuje ich základné schopnosti, ako to bolo aj v predošlých dieloch. Na rozdiel od Borderlands 1 a 2 si však na príchod akcie a striel'ania nebudete musieť počkať pár minút, ale do nebezpečenstva ste vrhnutý chvíľu po skončení úvodného videa a výbere postavy. Noví hrdinovia, za ktorých sa dá hrať, sa všetci objavili ako NPC už v Borderlands 1 alebo 2 (respektíve niektorí sa objavia v budúcnosti v Borderlands 2), a ide o Athenu (nájomnú vrahyňu spoločnosti Atlas), Nishu (šerifku mestečka Lynchwood), Wilhelma (inžiniera spoločnosti Hyperion s úchylkou na robotické vylepšovanie) a, verte tomu alebo nie, Claptrapa vo verzii Fragtrap (posledného robota svojho druhu, ktorý keby vyhynul, tak by takmer nikomu nechýbal).

Každá postava má, samozrejme, svoju špeciálnu schopnosť – Athena vie hádzať svoj štít a využívať ho ako Xena svoj disk, Nisha sa vie dostať do tranzu, v ktorom automaticky mieri zbraňou na nepriateľov (stačí iba držať spúšť), Wilhelm ponúka dvoch lietajúcich robotov, ktorí tak ako sú nebezpeční pre nepriateľov, tak rovnako sú aj nápomocní pre spojencov, a, samozrejme, je tu ešte Claptrap – na nervy lezúci, otravný a neschopný Claptrap (taký je aspoň názor veľkej skupiny hráčov Borderlands). Iným, mňa nevynímajúc, Claptrapov humor vyhovuje, a neprekáža mi pozerať sa na jeho zlyhania a následnú robotickú bolesť. Claptrap ponúka asi najzaujímavejšiu schopnosť, ktorá sa volá



„VaultHunter.exe', a môže bud' neskutočne pomôct', alebo ublížit', a tým vás (alebo vašich spoluhráčov) dostat' do nepríčetnosti. Ja som pri výbere postavy stavil na istotu a pre svoj prvý nástup do služieb som si vybral Nishu s jej špecializáciou na zbrane, najmä na pištole. Vyskúšal som však na pár minút aj Claptrapa, aby som zistil, či mi jeho hlas začne prekážat' po viac ako dvoch minútach (začal).

Ešte pred začiatkom hrania som strávil vel'mi príjemných 10 minút v ponuke grafických nastavení hry a môžem povedat', že Borderlands má túto časť zvládnutú na jednotku. Posledný rok totiž prináša hráčom stále viac nepríjemných prekvapení, v rámci ktorých sú dlho očakávané hry vydávané s uzamknutým frameratom, s nevyhovujúcim pomerom strán, ktorý sa nedá zmenit', alebo sú počítačové verzie pripravené o rôzne možnosti, a to iba kvôli vydaniu na konzolách a snahe o uniformný vzhl'ad na všetkých platformách. Borderlands našťastie ponúka všetko, po čom môže hráč túžit' – kvantum rozlíšení, možnost' prispôsobenia HUD, volitel'ný framerate, PHYSX, FXAA a množstvo d'alších možností, ktoré ocenia hráči s výkonnými počítačmi, ale ktorých vypnutie ponúkne zážitky z hry aj hráčom so staršou výbavou. Ak by sme mali ukázat' ostatným herným štúdiám, čo chcú hráči na výber vo svojej hre, určite by sme im ukázali práve sériu Borderlands. Samozrejme, nie každý hráč si bude chciet' zmenit' každé jedno nastavenie a každú maličkost', ale je dôležité, aby táto možnost' existovala pre tých, ktorí si ju zmenit' chcú.

Po krátkom videu a výbere postavy som sa teda ocitol na stanici Helios, ktorá je zhodou okolností práve pod útokom vel'mi príjemnej slečny menom Tungsteena Zarpedon. Na čo som sa najviac tešil, bolo stretnutie s Handsome Jackom, zápornou postavou z dielu Borderlands 2, pre ktorú a s ktorou v tejto verzii pracujete. Hned' na prvý pohl'ad vo mne Jack zanechal vel'ký rešpekt a možno aj obdiv, ktorý sa pri d'alšom hraní iba prehlboval. Handsome Jack totiž nie je iba typický „záporák',

ale je pravda, že to tak vnímam až teraz, ked' sa dozvedám stále viac a viac z jeho histórie. Môžete mi verit', že počas hrania Borderlands 2 som mal vel'akrát na Jacka nervy a prial som mu len to najhoršie, ale na hesle „Spoznaj svojho nepriatel'a' asi naozaj niečo bude.

Prvých 10 minút je pre mňa nabitých striel'aním, behaním a počúvaním Jacka. Jeho snaha dostat' Helios pod kontrolu je naozaj vel'mi dobre citel'ná, a preto počúvam z interkomu každé slovo o tom, kam mám ísť, čo mám stlačit' a z akého kanóna sa mám nechat' vystrelit'. Počkat'. Čo? Presne tak. Ak ste si mysleli, že kontrolu nad stanicou Helios sa vám podarí získat' len tak, tak ste na omyle. Preto hurá do kanónu a pod'me plnit' Jackove rozkazy na mesiac. A tu sa po prvýkrát stretávam s ospevovaným a preklínaným systémom dvojitého skákania a potreby kyslíku. Prvý kontakt s chýbajúcou mesačnou atmosférou nie je vôbec príjemný, a kým som si zvykol na nutnost' držat' jedno oko na stave kyslíka a druhým kontrolovat' nepriatel'ov, podarilo sa mi urobit' zopár chýb. Len čo som si však na míl'ové skoky a systém dýchacieho prístroja zvykol, začal som toto „obmedzenie' využívat' vo svoj prospech, pretože vd'aka nízkej atmosfére a dýchaciemu prístroju môžete nielen d'alej skákat', ale môžete na nepriatel'ov aj dopadnút' ako tona tehál. Čím lepší dýchací prístroj, tým väčšia kapacita, ale aj väčšia možnost' ublíženia nepriatel'om pri agresívnom dopade. Nebojte sa však toho, že by sa vám kyslík minul len tak. Pri každej lokácii sú rozmiestnené prírodné kyslíkové gejzíry – prístroje, ktoré stačí zapnút' a vytvoria bublinu dýchatel'nej atmosféry, alebo aj príbytky, ktoré ponúkajú útočisko. A, samozrejme, kyslíkové bombičky padajú aj z nepriatel'ov, ktorých zabijete. Misie sú hned' od začiatku preplnené humorom,

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

a hoci sa môže zdat', že niektoré nedávajú zmysel, viacero z nich ma prekvapilo nadväznost'ou na rozvíjajúci sa príbeh. Z tých najnezmyselnejších úloh môžem spomenút' jednu, v ktorej som musel nájst' osobu menom Nel a uraziť ju. Iné pozostávajú z nazbierania dostatočného počtu zbraní bielej kvality a ich odovzdania revolučnému hnutiu, ktoré sa ukáže byt' jedným z najpríjemnejších prekvapení v hre. Pri hraní som sa snažil plnit' všetky bočné misie, na ktoré som mal dostatočný level, pretože niektoré hlavné úlohy predstavujú pre hráčov aj niekol'ko levelových skokov, a pokial' nie ste práve hráč s reflexami zmutovaného škrečka, jednoducho ich nedokážete splnit'. Celý systém levelovania a získavania skúseností je zachovaný z predošlých dielov Borderlands 1 a 2, mne osobne to ale určite neprekážalo. Načo menit' systém, ktorý funguje, a na ktorý sú hráči série Borderlands už zvyknutí? To znamená, že nepriatel'ov, ktorí majú nižší level, zabijete l'avou-zadnou, ale získate menej XP-ov, a pri nepriatel'och s levelom väčším o viac ako štyri sa budete trápit' a zomierat'.

Samozrejme, toto platí pri hraní „osamote", bez živých spoluhráčov. Len čo hráte aspoň dvaja, dokážete si navzájom pomáhat', oživovat' sa pri všade číhajúcej smrti alebo kombinovat' svoje špeciálne schopnosti. A aj keď je náhodou váš spoluhráč na vyššej úrovni, skúsenosti sa rozdel'ujú, a tak ho pri plnení jeho misií o chvíl'u dobehnete. Pri väčšej priepasti medzi levelmi sa ale treba držat' od nepriatel'ov, pretože vašim kamarátom sa určite nebude chciet' každých dvadsat' sekúnd oživovat' niekoho, kto nepriatel'om ubližuje iba minimálne a komu obetúvajú časť skúseností. Na druhej strane, keď som mal v mojej hre problém s jedným bossom, tak mi privolaný spoluhráč, ktorý bol o šesť úrovní vyššie, vel'mi pomohol a bossa sme spolu premohli v priebehu tridsiatich sekúnd. Multiplayer je jednoducho vo svete Borderlands nielen príjemným spestrením, ale ak neradi zabíjate stovky bezvýznamných banditov a okrem toho neradi plníte všetky bočné misie na dosiahnutie nového levelu, aj nevyhnutnost'ou.

Čo ma pri hraní Borderlands The Pre-Sequel zarazilo a príjemne prekvapilo, nie je iba familiárnost' grafiky a stála prítomnost' šialeného humoru, ale aj obrovské množstvo vysvetlení a narážok, ktoré pomáhajú príbehu získat' doposial' neznámu hĺbku. Tam, kde Bordelands 1 nastavil latku a Borderlands 2 ju zvýšil aspoň trojnásobne, Borderlands The Pre-Sequel exceluje a na úroveň príbehu montuje rakety, ktoré ju nadzvukovou rýchlost'ou vystrel'ujú do vesmíru a neznámych končín. Ako som už spomenul na začiatku, a ako mnohí z vás vedia, Handsome Jack sa v Borderlands 2 stane hlavným nepriatel'om hrdinov pátrajúcich po trezore, do ktorého ukryli pradávny mimozemšt'ania nepredstavitel'nú moc. Príbeh, ktorý sa ale dozviete v Borderlands The Pre-Sequel, vel'mi výrazne zmenil náš pohl'ad na Jacka a bez toho, aby som prezrádzal, môžem povedat', že Jack bol pred svojím nástupom na scénu v Borderlands 2 taký diametrálne odlišný od Handsome Jacka v Pre-Sequel, ako je odlišný od Jacka pred predstavením sveta Borderlands. Ako to už v RPG hrách a vo svete Borderlands býva, treba mat' oči otvorené a prezriet' podrobne každú miestnost', do ktorej vstúpite, pretože sa v nej môžu nachádzat' echo záznamníky s myšlienkami postáv z hry alebo záznamníky odkrývajúce príbeh protagonistov.

Pri hraní som sa snažil rozprávat' aj s inými živými hráčmi a zistit', aký majú na tento diel názor. V skratke môžem týchto hráčov rozdelit' do troch skupín, ktoré boli počtom viac-menej rovnaké. Prvá skupina si vel'mi pochval'ovala vylepšenia, ktoré sa v hre objavili, ako lasery a dvojskoky, a hráči boli unesení rozvinutím/vysvetlením príbehu, ktorý sa skrýva za Borderlands 2. Druhá skupina mala menšie výhrady voči rovnako vyzerajúcej grafike (ale priznajme si, ako sa dá vylepšit' komiksovo vyzerajúca grafika) a hráči tejto skupiny sa mi často st'ažovali, že Pre-Sequel pre nich nepriniesol nič revolučné. Tretia časť hráčov, s ktorými som mal šancu sa rozprávat', zastávali názor, že Borderlands The Pre-Sequel je iba DLC s cenou plnej hry.

Musím sa priznat', že ja osobne patrím do prvej skupiny, druhú skupinu dokážem pochopit', ale tretej skupine som sa pri každej príležitosti snažil vysvetlit', že som nikdy nezažil herné DLC, ktoré by ponúkalo viac ako 10 hodín herného času. Som ešte len na leveli 25, počítam, že som niekde v prvej tretine príbehu, a dostal som sa tam aj s offline hraním za minimálne 20 hodín čistého herného času. Zohl'adniac skutočnost' čím vyšší level, tým viac skúseností/námahy, môžem s pokojným svedomím odhadnút' potrebný herný čas na prejdenie tejto hry (aj s bočnými misiami) na

nie menej ako 60 hodín. Už len tento fakt vyvracia pocit DLC-čka, okrem iných, pre mňa ovel'a dôležitejších, pocitov a skutočností.

Čo ale Borderlands The Pre-Sequel okrem príbehu a vysvetlení prináša nové? Len tak z hlavy mi napadajú tieto veci – hrdinov/schopnosti, dvojskoky, kyslíkové masky, vesmír, lasery, vozidlá, vysvetlenia, záhady, epicky vtipné, ale aj smutné, NPC postavy a niečo, čo nedokážem pomenovat' priamo, ale najlepšie by som to zhodnotil ako novú iskru príbehu, ktorý pri druhom a tret'om pohl'ade mohol hráčom Borderlands 1 a 2 vyzerat' plocho a lineárne. Pre-Sequel jednoducho prináša novú hĺbku dobrodružstvu, o ktorom si vel'a l'udí myslelo, že je jednotvárne alebo presne nalinkované, a dodáva mu možnosti a pocit pravého RPG príbehu, nielen akéhosi hybridu. Pre mňa osobne je tento diel ako návrat k starému známemu, ktorý má malý facelift a prišiel za mnou, aby mi porozprával, čo sa stalo, odkedy som ho nevidel.

Neviem, čo si pre nás chystajú šikovní l'udia zo štúdia 2K Games, ale verím v to, že to budú vel'ké a určite príjemné prekvapenia, ktoré nám ponúknu nielen desiatky hodín strávených objavovaním tajomného sveta Borderlands, ale aj kopu zábavy, bazilióny nových zbraní a hrdinov, s príbehmi ktorých sa budeme vediet' a hlavne chciet' stotožňovat'. Pri stále zväčšujúcom sa svete Borderlands by ma vôbec neprekvapilo, keby sa z tejto série stalo MMOFPS/RPG s celým vesmírom, ponúkajúcim možnosti objavovania trezorov spolu s tisíckami lovcov pokladov. A že príde na Pre-Sequel minimálne stovka DLC balíčkov? Len nech, ja viem, že aj samotný Borderlands The Pre-Sequel stojí za vyskúšanie, nielen ako FPS/RPG titul, ale aj ako skvelý príbeh nabitý humorom a pretekajúci akciou. Preto Borderlands vrelo odporúčam všetkým svojim hráčskym známym a som si istý, že po dohraní za všetky postavy, po prejdení každej bočnej misie a po odhalení každého tajomstva budem nedočkavo čakat' na pokračovanie.

Daniel Paulini

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

Sleeping Dogs: Definitive Edition

WEI SHEN PO DRUHÝKRÁT

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná advent.
Výrobca: Square Enix
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ všetok DLC obsah v balení
+ niektoré solídne úpravy
+ grafický pokrok

- jazdný model
- prepady frameratu

HODNOTENIE:

60%

Myslím, že ak by som túto generáciu konzol teraz označil za generáciu remastrov, nebol by som d'aleko od pravdy. Iste, máme aj nové IP, pokračovania starých a overených značiek, no počet prababiek hier z minulej generácie je dost' výrazný. Či to bolo Metro Redux, Tomb Raider Definitive, The Last of Us alebo to bude Halo The Master Chief Collection a GTA V, všetko sú to hry, ktoré sme mali možnost' hrat' už dávnejšie, na predchádzajúcich konzolách. No ak vylepšená verzia prinesie dost' noviniek, tak s ňou prakticky väčšina hráčov problém nemá. Preto je teraz čas zhodnotit' d'alší pokus predat' niekol'ko mesiacov starú hru v podobe Sleeping Dogs: Definitive Edition.

Sleeping Dogs prišla ako blesk z jasného neba a priniesla so sebou kvalitne spracované mesto plné zaujímavých činností, okorenených zaujímavými nápadmi a solídnym príbehom, ktorý sa venoval práci utajeného policajta v prostredí triád. A zatial' čo vývojárske štúdio momentálne pripravuje viac online zameranú open world hru Triad Wars, prinášajú nám vylepšenú verziu ich hry, doplnenú o všetok DLC obsah, z ktorého tými najpodstatnejším sú dva príbehové DLC Nightmare in North Point a Year of the Snake.

Na tomto mieste sa skôr zameriam na vylepšenia, ktoré Definitive edícia ponúka na konzolách, oproti jej základnej sestre (okrem vyššie spomenutého DLC obsahu). Vylepšenia oproti old-gen verzii sú jasné a zretel'né (mal som možnost' hrat' Sleeping Dogs aj na Xbox360), no predsa existujú isté, dost' kontroverzné rozhodnutia, ktoré autori spravili.

V prvom rade nepoteší, že hra si nedokáže aj napriek novému hardvéru udržat' stabilných 30FPS pri 1080p rozlíšení, a to na oboch konzolách, čo je prekvapujúce, vzhl'adom na to, že hra sa nedá zaradit' k titulom, ktoré by vyzerali tak dobre, že by to prepady frameratu ospravedlnilo. Všetko to má niečo spoločné s rozhodnutím autorov pridat' do herného sveta viac volumetrických dymových efektov, čo síce vyzerá pekne a atmosféricky (zapršaný Hongkong, v ktorom sa zdvíha pomaly opar je na nezaplatenie), no ked' vám počas týchto sekcií klesne framerate aj na 22FPS, tak št'astní rozhodne nebudete.

Potom tu máme o dost' väčšie množstvo bluru, ktorého prítomnosti vôbec nerozumiem, ked'že hra je vo Full HD rozlíšení. Takisto sa mi nezdá št'astné riešenie, že jazdný model vozidiel je arkádový ešte viac ako v pôvodnej verzii, dokonca by som povedal, že v Definitive Edition sa posúva do kategórie čudného jazdného modelu.

No nájdu sa tu aj pozitívne veci ako zvýšenie viditel'nosti, zlepšené textúry, drobné úpravy v UI a v niektorých mechanizmoch hratel'nosti. A podstatné je, že je to stále tá zábavná hra, plná obsahu.

Ked' sa do nej ponoríte, tak sa tak skoro sa na hladine neobjavíte. No ak by sme sa mali venovat' iba tomu, ako sa podarila konverzia, tak môžem hned' prezradit', že PC hráčom sa upgrade aj napriek relatívne nízkej cene absolútne neoplatí, lebo oni už majú Definitive Edition nejaký ten rok doma.

A pokial' ide o konzolových hráčov, ak ste ešte hru nehrali, odporúčam ju všetkými desiatimi. No ak ju už máte prejdenú, tak kúpa tejto edície je dost' zbytočná, a to aj napriek solídnej nádielke DLC obsahu. Nejde sa totiž o kompletnú prerábku, ako v prípade Metro 2033 Redux, takže nový herný zážitok neočakávajte.

Dominik Farkaš

Ryse: Son of Rome

RYSE JE AKO PEKNÁ A HLÚPA ŽENA. NA HODINU ZABAVÍ, ALE ČO POTOM?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná advent.
Výrobca: Crytek
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásna grafika
+ rozmanitost' lokácií
- repetitívne
- nudný súbojový systém
- prudko lineárne

HODNOTENIE:

60%

Tak to už vo svete chodí... Exkluzivitky. Ked' sa moc nevydaria, nie je dôvod držat' ich na uzde jednej platformy. Hra Ryse: Son of Rome je len d'alším príkladom tohto konceptu. Ak ste o tomto titule ešte nepočuli, v podstate nie je moc o čom hovorit', pretože sa dá vystihnút' dvoma slovami. Nádherný a nudný.

Hra vyšla minulý rok ako exkluzívny titul na Xbox One a mala za úlohu jediné. Ohúrit' grafikou a prijat' čo najširšie publikum k jej kúpe spolu s konzolou. Nápad s príliš jednoduchými mechanikami ale nevyšiel, pretože stále existujú l'udia, ktorí kupujú konzoly a zároveň vedia hrat' hry.

Hra Son of Rome pritom tak dopadnút' nemusela. Štúdio Crytek v minulosti vytvorilo niekol'ko naozaj kvalitných titulov (séria Crysis), ktoré sa okrem podarených herných mechaník tešili hlavne krásnej grafike. Bohužial', fakty sú také, že Ryse trpí na poli hratel'nosti hlavne kvôli jednoduchosti súbojového systému, ktorý sa dá prirovnat' (a v podstate aj je) ku „quick time event" (QTE) festu. Stláčat' dve tlačidlá dookola za účelom perfektného načasovania, občasného úhybu a v závere už reálneho QTE dorazenia, vel'mi rýchlo omrzí. Nepomáha ani nie moc vysoká rozmanitost' nepriatel'ov.

Určite si teraz hovoríte, že taký Assassin´s Creed či Batman využívali takmer rovnaký systém súbojov, no v oboch tituloch išlo iba o frakciu toho, čo ste v nich robili. V Ryse budete bojovat' 95% času a tých 5% strávite bud' vo formácii Testudo, alebo za balistou. A asi si viete predstavit', ako zaujímavé tieto „minihry" sú.

Kampaň pritom trvá iba šest' hodín a príbeh, hoci produkčne nadupaný, čo sa týka dabingu a rozmanitosti prostredia, trpí klišé z béčkových až céčkových filmov. Každopádne sa dá aspoň povedat', že to nie je taký gýč, ktorý by vás donútil prestat' hrat'. V skratke povedané, príbeh zabaví, ale neohúri.

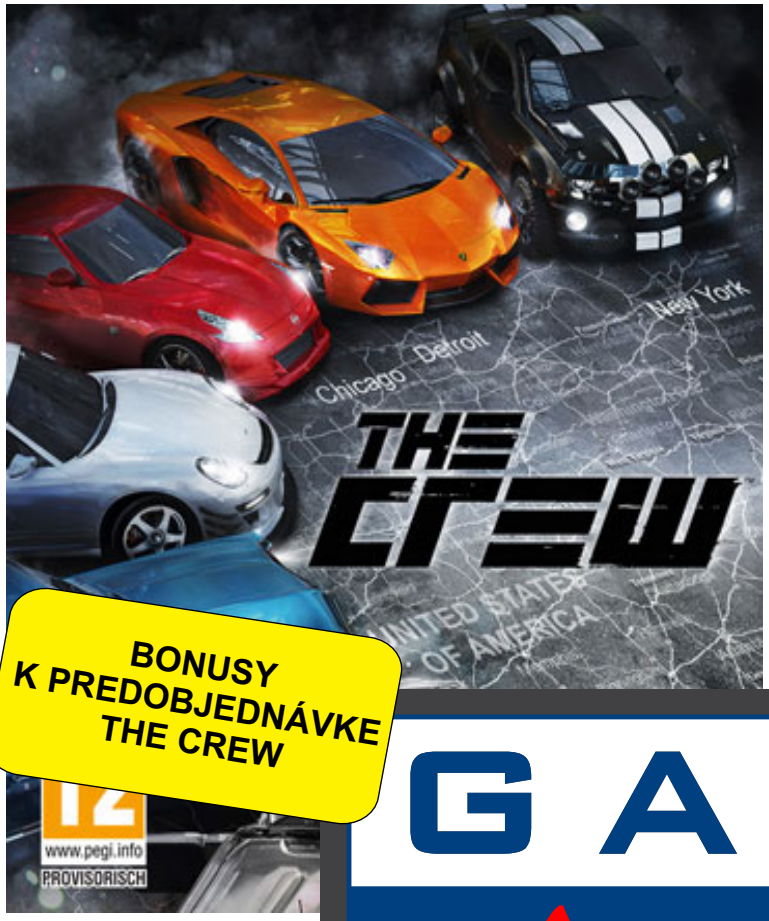
To, čo ale ohúri, je krásna grafika. Aj ked' na Xbox One vyzerala hra dobre, na PC pobeží ešte lepšie. Teda pokial' vlastníte naozaj výkonnú mašinu. Vd'aka využitiu vel'kého množstva efektov, detailných textúr, motion capture technológie a iných "serepetičiek", na chvíl'u zabudnete, že je hra tak strašne primitívna. Atmosféra kolosea, nočných bažín či krásnych lesov vám aspoň takýmto spôsobom spríjemní stereotyp zo samotného hrania.

Ryse: Son of Rome je trojáčkovým titulom, čo sa týka grafickej stránky, a tabletovou hrou na WC z hl'adiska hratel'nosti. Určite na pár hodín zabaví a v podstate aj verím, že si nájde jedincov, ktorých titul pobaví. Bohužial' si ale myslím, že takíto jedinci využívajú na hranie hier iné zariadenia a nemíňajú za tituly 40 euro. Just, Crytek netrafil ciel'ovku. Treba len dúfat', že sa z tejto chyby dôrazne poučili.

Tomáš Kleinmann

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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



BONUSY K PREDOBJEDNÁVKE THE CREW

Figurky, čapice, šály, tričká a tašky

GAME EXPRES

http://www.gameexpres.sk

DELUXE VERZIA HRY S FIGURKOU

PLAYSTATION 4 (500GB) len za 349,99€

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

Halo: Master Chief Collection

ULTIMÁTNA KOLEKCIA A VÍŤAZ V POMERE OBSAH PLUS KVALITA A CENA!

Za poslednú dekádu si séria Halo vybudovala povest' najväčšej exkluzivity na konzole Xbox. Spočiatku jednoduchý príbeh o záhadnom objekte vo vesmíre, ktorý má schopnosť zničiť všetko živé, sa rozšíril na fenomén, ktorý zahŕňa 6 FPS hier, jednu real-time stratégiu, hromadu knižiek, ktoré rozširujú pozadie konfliktu a univerzum Halo do výšin, ktorými sa môže pochváliť málokto-rá hra. Na jednej strane sa nachádzajú fanúšikovia série, ktorí hltajú všetko, čo sa týka tejto série, a na druhej tí, ktorí nechápu, čo je na tejto sérii také dobré. No vplyv na konzolový herný sektor je nepopierateľný, či už z hľadiska transformácie FPS hry na konzoly alebo konzolového multiplayeru.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: FPS
Výrobca: 343 Industries
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ neuveriteľné množstvo obsahu
+ nové grafické spracovanie Halo 2 a cutscény od Blur
+ klasický Halo 2 multiplayer a možnosť hrania Halo CE online
+ prístup do Halo 5 bety a Halo Nightfall
+ tematické playlisty
- občasné bugy
- momentálne dlhé čakanie v MP lobby

HODNOTENIE:

90%

A tak desať rokov po vydaní asi najvplyvnejšieho titulu z tejto série Halo 2 prináša balíček, ktorý prekypuje obsahom, pripravuje hráčov na budúcoročné vydanie Halo 5: Guardians a dáva možnosť zahrať si celú hlavnú ságu Halo hier v balíčku s názvom Master Chief Collection.

Kráľ je jasný už od začiatku. Hlavnou hviezdou večera je Halo 2: Anniversary, teda kompletná prerábka hry Halo 2. O to viac sme boli prekvapení, keď sa po spustení kampane na nás nevyrútil Master Chief, ale Spartan Lock, jedna z hlavných postáv chystaného Halo 5: Guardians. Jeho prítomnosť popri Arbiterovi, jednej z hlavných postáv pôvodnej Halo trilógie, dáva náznak toho, akú evolúciu môžeme čakať z príbehovej stránky na budúci rok. A celkovo, prestrihové scény Halo 2 sa výrazne zmenili vďaka zásahu štúdia Blur, ktoré odviedlo na novej prezentácii cutscén Halo 2 famóznu prácu a vdýchlo príbehu hry úplne nový život.

No snaha štúdia 343 ničím nezaostáva. Nový grafický kabát je na pomery remaku famózny, na pomery dnešnej doby obstojný a dáva možnosť vychutnať si legendárnu hru zas a znova. Navyše, autori ponechali prakticky všetky glitche, ktoré si komunita v pôvodnej hre tak obľúbila, a k tomu pridali aj niekoľko vlastných zberateľských predmetov roztrúsených po všetkých leveloch. Tie však neplnia iba zberateľskú funkciu, keď vám na konci zasvieti achievement za vyzbieranie všetkého. Už nejakú dobu sú v Halo sérii prítomné terminály, miesta, kde môžete sledovať krátke videá, vysvetľujúce príbehové pozadie série pre tých, ktorí majú záujem pohrabať sa v príbehu trochu hlbšie.

V Halo Combat Evolved: Anniversary to sú terminály o postave 343 Guilty Spark. Halo 2 terminály zase rozoberajú históriu postavy Arbitera, zväzku Covenantov či postavu jedného antagonistu príbehu Halo 2. Halo 4 terminály pre zmenu objasňujú históriu Forerunnerov a jedného druhu nepriateľov v hre, Prometheanov.

Po hratel'nostnej stránke hádam nemusím vysvetľovať, o čom sú Halo hry, ako sa hrajú a čo od nich očakávať, nakoľko to sa môžete dozvedieť v mnohých iných recenziách na pôvodné hry. Preto sa radšej pustíme do zhrnutia toho, čo balíček Master Chief Collection ponúka. Nepochybne najväčšou výhodou je unifikované menu spájajúce všetok obsah do jedného prehľadného a funkčného celku. Všetok obsah je od začiatku plne odomknutý, takže môžete skočiť do ľubovoľnej misie z ľubovoľného dielu Halo hry.

Nechýbajú štyri tradičné stupne náročnosti a modifikátory hratel'nosti, tzv. skulls. A ďalšie rôzne nastavenia vrátane možnosti prepínať medzi starým a novým vzhľadom u hier Halo Combat Evolved a Halo 2: Anniversary. A ak nemáte záujem o prejdenie kampaní v klasickej forme, tak autori si pripravili desiatky playlistov, ktoré tematicky spájajú rôzne misie z rôznych hier (napríklad misie s vozidlami, misie, kde je vaším nepriateľom Flood a pod.). A ak má hráč záujem, môže si aktivovať bodovanie, a súťažiť s kamarátmi o čo najlepšie skóre a čas v jednotlivých leveloch.

Ak za tých 35+ hodín prejdete všetky kampane a o playlisty nemáte záujem,

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

vedzte, že Master Chief Collection obsahuje všetky mapy, ktoré boli kedy vydané v Halo hre a šest' komunitne najobl'úbenejších z Halo 2 dostalo aj plnú Anniversary verziu (Bloodline, Lockdown, Shrine, Stonetown, Warlord, Zenith). Do vienka v hre Halo 2 pribudol aj Forge mód. Pridané boli aj nové zbrane a vozidlá a na týchto šiestich mapách boli vytvorené interaktívne prvky, ktoré dodávajú trochu viac variability do zápasov.

Problémom však momentálne sú dlhé čakacie časy v lobby playlistov a aj fakt, že tie playlisty, ktoré tam momentálne sú, nepokrývajú ani zd'aleka všetky potreby Halo hráčov (momentálne tam chýba čistý Halo 4 playlist). No vzhl'adom na to, že je tradičným zvykom počas fungovania Halo hier na trhu úprava multiplayerových playlistov, tak by som sa o tento aspekt príliš nestrachoval.

Ak by však celá kampaň a viac ako 100 multiplayerových máp bolo málo, autori pridali ešte aj seriál Halo Nightfall. Ten sa venuje postave Spartana Locka a ten zas bude dôležitým prvkom v príbehu Halo 5: Guardians. A ak by aj to bolo málo, každý majitel' Halo Master Chief Collection má prístup k bete Halo 5: Guardians, ktorá začne koncom decembra a potrvá tri týždne.

Všetky hry, až na Halo 2: Anniversary, bežia v plnom 1080p rozlíšení a všetky hry aj vrátane H2: A majú 60FPS, čo na jednej strane poteší, no na strane druhej sa hlavne pri Halo 4 občas stáva, že zažijete prepady frameratu, ktoré nie sú práve najpríjemnejšie. Navyše, prechod na 60FPS občas spôsobuje drobné bugy fyziky či umelej inteligencie.

Každopádne faktom zostáva, že ak by niekto chcel robit' remake, toto je dokonalý návod. Všetky štyri hlavné kampane, hromada bonusového obsahu a prerábka Halo 2, ktorá je robená s láskou k značke Halo a k jej fanúšikom. Famózne nové cutscény, pekný nový grafický kabát, no hlavne stará-dobrá hratel'nost', ktorá l'udí bavila vel'mi dlhú dobu. Ultimátny balíček určený nielen pre fanúšikov Halo série, ale aj pre tých, ktorí sa chcú do série Halo dostat', pretože toto je najlepšia cesta, ako tak učinit'.

Dominik Farkaš

Disney Infinity: Marvel Super Heroes (2.0 Edition)

HIT TOHTOROČNÝCH VIANOC?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: arčná advent.
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ riešenie prípadov
+ coop
+ Paríž
+ nový súbojový systém
+ nové pohyby, animácie a možnosti lezenia
- technické problémy
- konštantné framedropy
- nedomyslené inovácie
- externé aplikácie
- nevyužitie potenciálu

HODNOTENIE:

70%

Viete, čo je rozšírená realita? Je to snaha vývojárov prepojit' naše okolie s virtuálnymi objektami. A objavuje sa aj v hrách. Mohli ste sa s ňou stretnút' najmä na prenosných konzolách PS Vita a Nintendo 3DS. Výsledok neohúril a preto si niektorí tvorcovia hier povedali, že to skúsia naopak. A preto dnes recenzujeme Disney Infinity v druhej verzii, ktorá bude horúcim adeptom na vianočný darček.

Dôvod je zrejmý. V Disney Infinity 2.0 budete ovládat' širokú skupinku hrdinov z univerza Marvel. Pri kúpe hry ich dostanete pár – v závislosti od verzie 3 až 5, a d'alšie si v prípade záujmu dokúpite. Disney Infinity totiž, podobne ako séria Skylanders, kombinuje videohru so zberatel'ským elementom. Virtuálnych hrdinov nájdete v balení aj vo fyzickej podobe a rozkošné figúrky si vystavíte do poličky. Rozšírená realita v prevedení Disney Infinity sa odlišuje od prístupu, s ktorým zožali mobilné zariadenia rôznorodý úspech. Tieto hry využívajú zabudovanú kameru, aby snímali vaše okolie a doňho umiestnili virtuálne postavy a objekty. Disney Infinity je však na prvý pohl'ad úplne klasická hra – realitu však rozširuje už spomenutými fyzickými figúrkami. Tie umiestnite na špeciálny portál (k PlayStationu je pripojený pomocou USB portu, je súčast'ou starter packu) a pomocou neho pošlete hrdinov z fyzického sveta do toho virtuálneho. Samozrejme, samotnú hratel'nost' tento koncept výrazne nemení. Používatel'ský zážitok však posúva na novú úroveň. Disney Infinity je hra, ktorá je zameraná hlavne na mladých hráčov, ale aj nás dokázala nadchnút' taká maličkost', ako je výmena jednej figúrky za druhú a okamžité zareagovanie na túto zmenu v hre. Je to iný pocit, ako ked' si pozastavíte hru a v ponuke si prepnete jedného hrdinu za d'alšieho. To, že hrdinu fyzicky chytíte a presuniete ho z pulzujúceho portálu na bok a do boja pošlete druhého bojovníka... vytvára to intenzívnejšie puto medzi hráčom a hrou. Aspoň my sme to tak vnímali a vieme si

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

predstavit', že mladí hráči si to užijú ešte viac. Najmä ak si vedia vytvorit' vzt'ah k hračkám a vymýšl'at' si vlastné príbehy. S figúrkami z Disney Infinity sa tak zahrajú aj v skutočnom svete, aj v samotnej hre. A toto je jeden z najväčších triumfov tohto titulu.

Predchádzajúca časť recenzie bola do vel'kej miery určená aj rodičom, ktorým Google vyhodil túto stránku, keď hl'adali, čože to Disney Infinity je. Práve tejto skupine čitatel'ov venujme ešte pár viet. Disney Infinity totiž nie je hra, ktorá končí jednou kúpou (teda môže, ale nemusí). Okrem úvodného balenia (Starter Pack), ktoré obsahuje hru, tri figúrky hrdinov, príbehovú figúrku a spomenutý portál, si môžete dokupovat' aj d'alších hrdinov. Okrem toho sú v predaji aj špeciálne balíky, ktoré obsahujú d'alšie príbehové podstavce. Totiž, Disney Infinity 2.0 v sebe obsahuje tri hry, ktoré majú samostatný príbeh a prostredie. V základnom balení dostanete univerzum Avengers, v predaji bude aj svet Spidermana a Strážcov Galaxie. Toto sú dôležité informácie, o ktorých potrebujete vediet' – najmä ak si chcete k základnému baleniu dokúpit' pár d'alších hrdinov. „I am Groot" je síce výborný hrdina, ale bez príbehovej figúrky Guardians of Galaxy ho využijete iba v tzv. Toy Boxe. So svetom Avengers je nekompatibilný. Ak si budete chciet' zahrat' aj príbehové misie, budete potrebovat' tzv. Play Set, čo je oficiálne označenie príbehovej figúrky, resp. podstavca. Všetky dôležité informácie mimochodom nájdete na zadnej strane obalu.

Postupne sa dostávame k samotnej hre. Disney Infinity je akčná hra, ktorá je určená hráčom starším ako 7 rokov. Ide o nenáročnú akciu, ktorá je prístupná a zameraná najmä na jednoduchost'. To znamená, že jedným tlačidlom skáčete, druhým bojujete a d'alšie zabezpečuje interakciu s okolitými predmetmi. Nečakajte akciu na úrovni Batmanov alebo poslednej hry zo sveta Middle-Earth. Boj je priamočiary a stačí stláčat' jedno tlačidlo. Čo v praxi znamená, že Disney Infinity zvládne naozaj každý. Vzhl'adom k zameraniu hry nemôžeme túto jednoduchost' považovat' za zápor. Ide predsa o titul, ktorý je určený prevažne det'om. Na druhej strane, pri hraní sme sa zabavili aj my. Ide o bezduchú akciu, pri ktorej sa dá vel'mi dobre relaxovat'. Je nenáročná na osvojenie, čo ocenia aj rodičia, ktorí majú s hrami minimálne skúsenosti a chcú sa zahrat' so svojimi ratolest'ami. Ak však čakáte prepracovanú hratel'nost', potom Disney Infinity nesplní vaše požiadavky.

My sme v rámci testovania mali možnost' vyskúšat' univerzum Avengers. Zahrali sme si za Black Widow, Iron Man-a, Thor-a aj Kapitána Ameriku. Každý hrdina má špecifické animácie, útoky a špeciálnu schopnost', ktorú si nabijete počas boja. Chválime aj spracovanie samotných figúrok, ktoré sú vel'mi pekné a zbierke v poličke určite hanbu robit' nebudú. Okrem tejto štvorice je k dispozícii ešte Hulk. Zo sveta Strážcov Galaxie sa predávajú všetci hlavní hrdinovia a Spider-mana doplňuje Nick Fury, Venom, Nova aj Iron Fist.

Každá postava má vytvorený aj vlastný strom schopností. Disney Infinity má v sebe zabudovaný jednoduchý RPG systém – za úspešné boje a plnenie úloh získavate skúsenostné body, zvyšujete si úroveň, odomykáte si nové schopnosti a vylepšujete tie existujúce. Herný svet je otvorený a podobne ako celá hra, zjednodušený. Nebudete blúdit' a to aj napriek tomu, že hra nie je dostupná v českej verzii. Angličtina je však nenáročná a Disney Infinity vám pomocou grafických značiek radí, kam treba íst' a čo treba splnit'. Okrem bežných príbehových misií nájdete aj vedl'ajšie úlohy, ktoré spočívajú v behaní po hernom svete, ničení nepriatel'ov a objektov. Nároční hráči by sa mohli st'ažovat' na jednotvárnost' exteriérov, ale deti budú pri hraní riešit' asi iné veci. Behanie po svete však príjemne oživujú príbehové misie.

Tzv. Play Set – príbehovú kampaň po pár hodinách dokončíte, avšak Disney Infinity ponúka aj d'alšie režimy. Toy Box je jedno vel'ké virtuálne ihrisko, kde si môžete vytvárat' nové minihry alebo hrat' výtvory, ktoré si stiahnete od ostatných hráčov. Vel'mi zjednodušene povedané, Toy Box môžeme prirovnat' k Minecraftu, v tom zmysle, že si dokážete vytvorit' vlastný svet. Samozrejme, prirovnanie k Minecraftu je vel'mi vzdialené, v Disney Infinity funguje tvorenie a upravovanie sveta iným spôsobom. Podstata je však tá, že ak si chcete vytvorit' vlastný svet a rozvíjat' kreativitu, Toy Box je výborný nástroj. Zároveň ide o protipól k príbehovej kampani. Play Sety ponúkajú nenáročnú a jednoduchú zábavu, pri ktorej nie je potrebné premýšl'at'. Pri experimentovaní v Toy Boxe však budete musiet' vyvinút' určitú snahu – minimálne sa zamysliet' nad tým, ako má výsledok vyzerat'.

Disney Infinity 2.0 je vel'mi špecifická hra. Je určená najmä det'om, ale dokáže oslovit' aj starších hráčov. Jednou z vel'kých výhod je prepojenie s figúrkami, ktoré nie sú iba výstavným artiklom, ale sú súčat'ou hry. Bez nich si Disney Infinity nezahráte. Chválime, že vývojári do titulu integrovali aj režim Toy Box, v ktorom sa dá naozaj vybláznit', ak máte chut' tvorit' nové veci. Za zmienku stojí aj to, že v tomto režime si zahráte za l'ubovol'ného hrdinu. Neplatia také obmedzenia ako v prípade príbehových kampaní. Mimochodom, Disney Infinity si môžete zahrat' aj na počítači. Hra je dostupná na stiahnutie bezplatne z oficiálnych stránok a počas obmedzenej doby môžete využívat' jedného z hrdinov. Následne je potrebné kúpit' niektorý z balíkov. Alebo si môžete zakúpit' figúrku konzolovej verzie – každá z nich obsahuje kód, pomocou ktorého si daného hrdinu sprístupníte aj v PC verzii.

Ak teda neviete, či je Disney Infinity hra pre vás, potom si ju vyskúšajte na počítači. Avšak konzolová verzia ponúka lepší používatel'ský zážitok, práve vd'aka USB portálu a figúrkam hrdinov.

Roman Kadlec

Sunset Overdrive

ZÁBAVNÁ APOKALYPSA SO ŠTÝLOM A VÝBORNOU HRATEĽNOSŤOU

Mnoho hier sa venuje téme toho, čo sa stane po apokalypse. Šedé farby, ponurná atmosféra a každodenný boj o prežitie. A potom je tu druhá kategória hier, ako napríklad nový projekt od Insomniacu s názvom Sunset Overdrive, kde je apokalypsa braná s patričným nadhľadom a humorom, vďaka ktorému je Insomniac taký známy hernej obci.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: open world hra
Výrobca: Insomniac Games
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor a štýl
+ hratel'nost' založená na pohybe
+ Chaos Squad
+ grafika a soundtrack
+ množstvo obsahu
+ odpúšťanie za účelom zábavnosti
+ rozmanitosť nepriateľov
- postava občas nespraví presne to, čo ste od nej chceli

HODNOTENIE:

90%

Ak je hlavná postava v bežnom živote nikto, tak po apokalypse sa stáva konečne niekým a začína nový život. Korporácia Fizzco totiž vypustila na svet, pod nátlakom konkurencie, netes-tovaný energetický nápoj, ktorý mení každého konzumenta na škaredé stvorenie, ktoré sa ráno zabudlo pozrieť do zrkadla. Tí, čo prežili, ich nazývajú OD (Overcharge Drinkers) a robia všetko preto, aby v tomto šialenom meste Sunset City prežili. Cesty von niet, nakoľko korporácia mesto uzavrela a vo vonkajšom svete tvrdí, že v meste vypukla nákaza a všetci sú mŕtvi.

A keďže sa z mesta nedá dostať, tak to treba patrične využiť. Je potrebné zobrať strelné zbrane, zbrane na blízko a pustiť sa do likvidácie, a popri tom zbaviť mesto nadvlády nepriateľ-skej frakcie. Hráč sa potom postaví do stredu mapy, kde s radosťou likviduje jedného OD po druhom, keď tu zrazu zistí, že Sunset Overdrive ponúka úplne iné pravidlá ako napríklad taký Dead Rising, kde boli zombíci pomaly sa vlečúce monštrá a trvalo večnosť, kým sa k vám dostali. Tu sú mutanti rýchli a agilní a takí musíte byť aj vy, ak chcete prežiť.

Veľký dôraz je tak kladený na likvidáciu za pohybu, počas gridnovania na elektrických drôtoch, alebo na všetko, čo sa grindovať dá. Do toho treba pridať skákanie na všetkých možných predmetoch a „wallrunning." A do toho všetkého treba ešte likvidovať. Podstatnou vlastnosťou tým pádom je ovládateľnosť hlavnej postavy, muža či ženy, tlstého či chudého a oblečeného pod-ľa vkusu každého hráča. Mrštnosť postavy a veľké odpúšťanie malých prehreškov v kombinácii s hravou stavbou sveta je teda základ. Hra nemá úlohu vás za každú cenu potrestať za to, že ste tlačidlo na grind stlačili o pol sekundy neskôr, ale radšej tú pol sekundu obetuje v prospech zá-bavnosti.

Mesto, na strane druhej, je popretkávané predmetmi, na ktorých sa dá skákať a ktoré sa dajú grindovať. Niekedy ide o predmety nečakané, no výhodou je to, že hra vám tak drží v neustálom pohybe. Na to sú následne naviazané dva prvky. Prvým je vyššie spomínaná povaha mutantov.

Tí vás doslova zaplavia svojou prítomnosťou vo veľkých počtoch a v rôznych formách a v bezpečí nie ste ani počas „cestovania" po drôtoch elektrického vedenia, nakoľko niektoré for-my vedia bojovať aj na diaľku, nielen na blízko. Tým druhým prvkom je Style systém, ktorý vás doslova odmieňa za naväzovanie pohybových komb spolu s likvidáciou, a pri každej úrovni vám dáva do rúk väčšiu moc pri likvidácii.

Na ničenie mutantov, robotov spoločnosti Fizzco a tzv. Scabs vám poslúži arzenál rozma-nitých zbraní. Veď je to hra od Insomniacu a každý, kto sa pozrie na ich históriu vydaných hier, vie, že spoločný majú minimálne rozmanitý arzenál šialených zbraní. Sunset Overdrive nie je výnimkou. Od klasickej pištole a brokovnici sa tak dostaneme k zbrani, ktorá vystrieľuje LP platne, zbrani vyrobenej z rímskych sviec, helikoptéram s pripevnenými zbraňami, zmrazovaciemu rake-tometu, raketometu s pripevneným TNT macom. Míny, rakety, cluster bomby, to všetko je tu prí-tomné a poskytuje zábavnosť a variabilitu a uspokojuje potreby aj tých najžiadostivejších ničiteľov.

Progres okrem zvyšovania levelu zbraní prinášajú aj Amps, pasívne a aktívne vylepšenia hrdinov. Tie sa aktivujú podľa toho, akú úroveň štýlu momentálne hráč má a môže ísť o pasívne vylepšenie zbrane alebo pridanie nového útoku pre zbrane na blízko. Overcharge zase prinášajú percentuálne

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

zlepšenia v oblastiach, v ktorých si to hráč želá, no nie sú priamo viazané na úroveň štýlu.

Príbeh, točiaci sa okolo apokalypsy, neprináša vel'a novátorstva, no vít'azí svojím zmyslom pre humor, dobre napísanými postavami a celkovým vyznením, ktoré snád' až príliš pripomína po-sledné dva diely série Saints Row. Tu sú parodované rôzne skupiny ako skauti, geniálni študenti či fanúšikovia RPG hier. Pri plnení hlavných a vedl'ajších úloh sa tak nielen zabavíte vd'aka vý-bornej hratel'nosti, ale aj zasmejete vd'aka výborne napísanému príbehu.

To isté platí aj pre náplň toho, čo robíte v misiách. Úlohy sa môžu zdat' také... tradičné, no získavajú na zaujímavosti práve vd'aka novým pravidlám hratel'nosti, ktoré so sebou Sunset Over-drive prináša, a aj vd'aka príbehovému pozadiu daných misií. Také kovanie nukleárneho meča, naháňanie obrovského monštra po meste či usporadúvanie rockového koncertu v meste, v ktorom je apokalypsa, nie je nikdy na zahodenie.

A ak splníte všetky hlavné (čo vám zaberie približne 14 hodín) misie a aj vedl'ajšie misie, zábava nekončí. Zbierané rôznych predmetov po svete, ktoré následne slúžia na nákup nových Amp-ov, rôzne výzvy preverujúce vaše schopnosti na bojovom poli, riešenie náhodne generova-ných situácií vo svete či flákanie sa po Sunset City a likvidovanie protivníkov, ktoré ani po de-siatkach hodín nenudí.

Ako posledný základný prvok sa nám predstavuje kooperatívny mód Chaos Squad pre ôsmich hráčov. Ten spočíva v plnení rôznych misií (vždy sú na výber dve a skupina hlasuje pre tú, ktorú spravia), a to je následne zavŕšené módom Night Defense, ked' sa táto skupina bráni hordám OD a popritom chránia kade, v ktorých sa varia nové Amp-y. A ak sa vám hratel'nost' v kampani zdá šialená z hl'adiska tempa a aj toho, čo sa deje na obrazovke, tak si počkajte na tento mód, ktorý je vysloveným šialenstvom. Všetko naokolo vybuchuje, mutanti padajú po desiatich na zem a pasce, ktoré hráči v princípe tower defense hier kladú na zem, im pomáhajú v likvidácii.

Hra sa môže pochválit' vynikajúcou grafikou, ktorá účelne spája technické kvality s famóznym art štýlom a celkovým dojmom prekonáva aj také technologické skvosty ako Ryse.

Prekvapujúce pri tom všetkom je to, že framerate sa zubami-nechtami drží na stabilných 30FPS a menšie prepady zažijete iba v Chaos Squad, kedy sa toho na obrazovke deje skutočne požehna-ne. Rockový soundtrack podtrhuje atmosféru štýlovosti, humoru a nadhl'adu, ktorým sa hra pre-zentuje. Tým pádom sa všetky výhrady týkajúce sa hry zužujú iba na fakt, že niekedy postava nespraví presne to, čo ste od nej chceli, a to kvôli mnohým úkonom a množstve predmetov, ktoré môže postava využívat' v Sunset City

Všetko v hre funguje tak, ako má. Príbeh ako vtipný kolorit, hratel'nost' ako podstatný prvok zá-bavnosti, systém postupu, ktorý motivuje hráča k štýlu hrania, akým by sa táto hra mala hrat' a do toho všetkého hromady mŕtvych mutantov a hodiny a hodiny zábavy. To je Sunset Overdrive „in a nutshell." Výborná exkluzivita, ktorá sa po hre Forza Horizon 2 stáva druhou exkluzivitou s nálepkou must have.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: logická arkáda
Výrobca: Honeyslug
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ originálny koncept
+ jednoduchá hratel'nost'
+ nutnost' skúmat' a spoznávat' svet
+ grafika a soundtrack

- Len pre trpezlivých
- Pre niekoho nezaujímavé

HODNOTENIE:

70%

Hohokum

MODERNÝ HAD

Máte radi umelecké hry? Ak nie, tak potom môžete prejst' na d'al'šiu recenziu. Hohokum nie je nič pre vás. Táto rozprávková hra je totiž plná chaosu, náhodného búrania do svojho okolia a ovládania hada, ktorý v podstate nič nedokáže. Iba sa pohybovat' zadaným smerom.

Počujeme tie náreky. Je to smutné, že hlavný hrdina nemá rotačák ani mágiu. A že v hre nie sú žiadni nepriatelia. Hlavným protivníkom hráčov vo svete Hohokum je nevedomost'. To, že neviete, čo máte robit'. Jednoducho sa plazíte rovno za nosom a snažíte sa zistit', čo vývojári na mapke schovali a čo máte spravit', aby ste sa posunuli d'alej.

Hohokum je chaos. Neexistuje žiadna centrálna mapa, ktorá by vám ul'ahčila posun v hre. Hohokum vás naučí samostatnosti. Bud' si tých pár cestičiek zapamätáte, alebo sa vrátite k papieru a ceruzke. Tak ako recenzent zamlada. Hohokum totiž nie je klasická hra, ktorú by ste nevedeli odlíšit' od konkurencie. Práve naopak. Hohokum je až moc jedinečná a to môže byt' niekedy aj na škodu. Sami sme sa nevedeli spočiatku prinútit', aby sme hre venovali patričnú pozornost'. Hohokum potrebuje vaše sústredenie a trpezlivost'. Musíte mat' tú správnu náladu, aby ste si ponúkaný herný zážitok užili. V opačnom prípade budete frustrovaný a hru s poznámkou o tom, aká je to blbost', zmažete.

Ale Hohokum blbost' nie je. To v žiadnom prípade. Toto je hra, ktorá má v určitej skupine hráčov nepopulárne označenie „umelecká.' Čo to znamená, sme už naznačili na začiatku. Žiadne zbrane, žiadni nepriatelia. Iba had a jeho pohyb.

Prestaňme však hovorit' v poetických myšlienkach a pozrime sa priamo, čo Hohokum prináša a prečo je taká, aká je. Hohokum je moderná variácia hada, ktorého hratel'nost' nie je postavená na hernom dizajne, ale na dizajne herného sveta. 20-ka herných úrovní sa odlišuje vlastným príbehom a umeleckým štýlom. Každý zo svetov je unikát a ukrýva v sebe hádanky, ktoré môžete, ale nemusíte nájst'.

Práve v tomto spočíva kontroverznost' hry. Niektorí hráči budú nariekat', že nevedia čo robit'. Že prebehli všetkými hernými úrovňami v priebehu polhodiny a nič nenašli. Opozitom sú hráči, ktorí budú hodinu behat' po jednej mapke a hl'adat', čo všetko autori na danej ploche skryli. Aj my k nim patríme a to tvrdíme, že hodinu vieme využit' aj efektívnejším hraním ako je virtuálna schovávačka medzi hráčom a vývojármi. Ale aj napriek tomu má Hohokum svoje čaro. Častokrát sa totiž stačí správne rozbehnút' a indície vás následne budú navigovat' tým správnym smerom. Zistíte, čo je vašou úlohou. Treba si však pozorne všímat' herný svet a interakciu s ním. Napríklad v podvodnom svete zistíte, že námorník hl'adá morskú vílu. Tá sa však skrýva pred morskou príšerou. Vašou úlohou bude zneškodnit' príšeru a to dosiahnete spôsobom, aký by ste naozaj nečakali. A rovnako ako počas celého hrania, aj v tomto prípade si treba všímat' svoje okolie. A spomínali sme, že had nevie nič viac, iba sa pohybovat'? Jasné, že hej, ale tento fakt treba neustále pripomínat'. Ved' aká iná hra má celu hratel'nost' postavenú iba na l'avej analógovej páčke? Aby sme boli politicky korektní, dodajme, že pomocou X a O regulujete jeho rýchlost', čo budete musiet' pri riešení hádaniek používat'.

Hohokum sa vel'mi t'ažko definuje. Z časti je to casual hra, z časti je logická a z časti aj umelecká. Ak viete, čo musíte spravit', dokážete ju prejst' do hodiny. Pri prvom spoznávaní sa so svetom Hohokum však strávite viac hodín. V spoznávaní spočíva hlavná krása tejto hry. Avšak, aby ste ju ocenili, musíte byt' správne naladený. Hohokum určite nehrajte, ak sa chcete počas polhodiny vybúrit'. To si radšej zapnite nejakú striel'ačku. V Hohokume môžete totiž polhodinu behat' po jednej mapke a nenájst' žiadnu indíciu.

Roman Kadlec

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

www.eset.sk

NOVÁ VERZIA

Cez internet sa aj smiech šíri rýchlejšie

Užívaj si ho v bezpečí

Objavujte.

Svet internetu na vás čaká. ESET vás v ňom ochráni s novou verziou ESET Smart Security® 8.

eset UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLÓGIE™

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

ŠESŤ PRÍPADOV, VIAC AKO ŠTYRIDSAŤ KONCOV, JEDEN DETEKTÍV

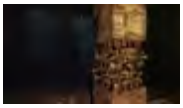
ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: adventúra
Výrobca: Frogwares
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná atmosféra
+ skvelé herné prvky
+ možnost' rôznych zakončení
+ kvalitné audiovizuálne spracovanie

- málo vol'nosti
- občas príliš jednoduché



HODNOTENIE:
82%

Titulov, v ktorých sa ako hlavný hrdina objavil jeden z najlepších detektívov sveta, už vyšlo po-riadne vel'a, no ani jeden sa medzi hráčov nezapísal v duchu – po všetkých stránkach výborná adventúra. Vývojári zo štúdia Frogwares však počúvajú svojich fanúšikov a každým dielom zlep-šovali všetky herné a technické prvky. A sme naozaj radi, že tak robia, pretože o Crimes & Punis-hments môžeme konečne vyhlásit', že ide jednoznačne o vynikajúci titul.

„Nelineárna lineárnost'"

Napriek tomu, že od úvodu sa načrtne aj určitý hlavný dej, stredobodom bude šest' prípadov (založených na reálnych poviedkach Arthura Conana Doyla), s ktorými si budete musiet' poradit'. Každý z nich vám zaberie približne dve hodiny, a práve v nich sa ukáže najsilnejší tvorca atmosféry hry, samotná postava Sherlocka Holmesa.

Práve vd'aka jeho dôvtipu, inteligencii a schopnosti dedukovat', pre bežného človeka z banálnych alebo nezmyselných maličkostí dôležité stopy, je hnacím motorom a dôvodom, prečo budete chciet' v hraní pokračovat'.

Počas vyšetrovania musíte využívat' Sherlockove nadanie a vd'aka schopnosti predstavivosti alebo videniu skrytých vecí nachádzat' stopy k danému prípadu. To isté platí aj pri dialógoch s postavami, vd'aka dialógovej možnosti si ich môžete dôkladnejšie premerat' a vd'aka maličkostiam, ako napríklad špinavé ruky alebo drahé oblečenie, im oponovat', ked' klamú.

Taktiež budete musiet' hl'adat' aj v Sherlockovych archívoch, kde sa nachádzajú informácie z rôznych novín a encyklopédií. Po získaní dostatočného množstva dôkazov je nutné hl'adat' medzi nimi spojitosti, ktoré sú tvorené siet'ou neurónov v Sherlockovej mysli. Práve tu je možné dôjst' na úplne iné finále prípadu, než je to „správne", a hra vám v tom nijak nebude bránit'.

Väčšina prípadov ponúka až deväť rôznych zakončení, ak k nim prirátame aj takzvané morálne rozhodnutie, ktoré vás čaká na úplnom konci, kde budete musiet' rozhodnút' o osude obvineného.

Na záver vám hra, pokial' súhlasíte, ukáže, či ste zvolili správne riešenie a štatistiky, kol'ko percent hráčov prípad ukončilo rovnako ako vy.

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

Nedá sa povedat', že by bol nový Sherlock doslova nelineárny, no určite nepatrí medzi typické adventúry alebo investigatívne hry. A to najmä vd'aka vol'nej dedukcii a niekol'kým možným ukončeniam každého prípadu. Avšak k získaniu dôkazov a následnej dedukcii vedie jedna dopredu daná cesta, a aj ked' ste už na niečo dôležité prišli a ste o tom presvedčení, hra vám bude bránit' sa tak rozhodnút', lebo ste ešte nejakú maličkost' prehliadli. Plusom však je diverzita prípadov, a to jednak obsahom, tak aj spôsobom ich riešenia.

Ani jedna z činností vám nepríde repetitívna alebo stereotypná. Raz budete musiet' použit' iné oblečenie a falošnú bradu, aby ste mohli prehovorit' s určitou postavou, inokedy vám zas bude musiet' pomôct' dobrák Watson, prípadne pes Toby.

Nudit' sa počas vyšetrovania prípadov určite nebudete, no na druhú stranu sa aj zdá, že niektorým prvkom mohlo byt' venovaný širší priestor. Poteší aj vel'ké množstvo logických hádaniek a puzzlov. Škoda však, že hned', ako sa minihra spustí, na obrazovke sa objaví aj tlačidlo „preskočit'." Od jednoduchého odomykania zámkov sa dostanete aj ku špecialitám, ako miešanie chemických substancií alebo skladanie starobylého mechanizmu na odliatky rituálnej dýky.

Rovnako aj tu platí, že obsahovo naozaj nemáme čo vyčítat'. Maximálne hardcore hráči budú sklamaní, pretože ani jedna z hádaniek alebo prípadov samotných nás nepotrápila vo vel'kej miere.

Unreal Engine hre jednoznačne prospel

Vel'kými zmenami prešla aj technická stránka hry a vývojári sa rozhodli použit' Unreal Engine 3, ktorý stále patrí k najpoužívanejším, a to aj napriek dlhej dobe na trhu.

Hre táto zmena ale jednoznačne prospela a vidiet' to najmä na textúrach prostredia a na detailoch samotných postáv. Predovšetkým pri dialógoch vidiet' vierohodnejšie výrazy na tvárach, vylepšenú mimiku a bohaté detaily. Samozrejme, občas natrafíte na spomalené načítavanie textúr, ale nejde o nič vážne. Sme radi, že po stránke dabingu postáv sa nič nezmenilo a pokial' ste hrali predchádzajúce diely, budete počut' staré známe hlasy. Konverzácie medzi Holmesom a Watsonom sú na naozaj vysokej úrovni.

Hudobná stránka je trošku slabšia, a to najmä kvôli nedostatočnej výraznosti jednotlivých skladieb. Plusom však je, že každý prípad má odlišný soundtrack a tak sa vám melódie nebudú zdat' ohrané. Pokial' patríte medzi hráčov, ktorí s angličtinou majú problémy alebo sú zvyknutí na češtinu, hra už od vydania obsahuje profesionálne české titulky a ide o preklad vel'mi kvalitný.

Vyšetrujem, vyšetruješ, vyšetrujeme

Napriek našim nižším očakávaniam sa z Crimes and Punishments vykl'ula vynikajúca investigatívna hra. Medzi najväčšie plusy, okrem samotnej postavy Sherlocka, patria skvelé dialógy a výborný systém dedukcie, s ktorým sú spojené aj rôzne zakončenia jednotlivých prípadov. Škoda však, že hra vás až príliš vodí za ručičku a ponúka možnost' preskakovat' logické hádanky. Ale to už je daň za oslovenie čo najväčšieho publika, a to aj toho „casual".

Najnovší Sherlock je navyše jednou z mála hier, pri ktorých by nás vydanie nových prípadov vo forme kvalitných a cenovo dostupných DLC potešilo.

Juraj Vlha

Lords of the Fallen

NECHOĎTE DO TOHO S TÝM, ŽE JE TO ĎALŠIE DARK SOULS!

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG
Výrobca: CI Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ chytľavý súbojový systém
+ dizajn úrovní a nepriateľov
+ štylizácia
- jednotvárne súboje s bossmi
- nemožnosť voľby stupňa náročnosti
- nevýrazné charaktery

HODNOTENIE:
80%

Denník bojovníka Harkyna, záznam prvý: „Práve som zomrel. Ten kostlivec pri tamtej bráne mi vrazil sekeru rovno do chrbta. Je to frustrujúce, pripadám si ako NIKTO!" Záznam druhý: „Musím sa tam vrátiť, stratil som pri ňom všetky skúsenosti. Snáď ho tentoraz zdolám – mám novú taktiku." Tretí zápis: „Taktika sa osvedčila, jeden-dva kotrmelce a výpad na lopatky sa ukázal byť nadmieru efektívny. Uvidím ale, ako to bude s tým bossom, čo ma čaká za rohom." Ďalší záznam: „Taktika sa nemení, stačí okolo neho chvíľu tancovať a seknúť. Takto ich už mojím mečom padlo niekoľko!" Posledný záznam: „Práve zomrel. Ten boss pri tamtej veži. Je to zábavné, pripadám si ako NIEKTO!"

Za poslednú dekádu videa na hernej scéne sa prístup v produkcii mierne redefinoval. Minimálne prístup k podstate hráčovej túžby pokračovať a zdolať titul. Zaviedlo sa pravidlo vytvárať opus, v ktorom prekážky vlastne nepredstavujú prekážky, a ktorého lakte musia byť natoľko otupené, že prepľutie naskrz dejom má byť plynulé, z čoho vyplýva, že výzvu nemusíte preskočiť, stačí podliezť. Našťastie od tejto filozofie sa štúdio From Software drží ako čert kríža, vďaka čomu sa „hardcore RPG" publikum dočkalo vydania nekompromisného Demon´s Souls a série Dark Souls – hráčsky rovnako neprívetivej ako jej duchovný predchodca. Ich imidž povstal z popola práve na základe toho, že ostatok RPG titulov sa vybralo cestou rozprávania pútavého príbehu a zábavného rúbania desiatok nepriateľov, v rámci ktorých sa výzva postupne vyparila, vďaka čomu po nej zostalo len pole neorané.

Ako inak si vysvetlíte prijatie práve zmienených démonických a temných duší, ktorých kritické hodnotenia len zriedka klesli pod hranicu ôsmich bodov (v našom bodovom systéme 80 %)? To si spolu s pozitívnym hráčskym ohlasom nejde len tak nevšimnúť a bola len otázka času, kedy sa na tejto vlne zvezie aj iná

značka, resp. iné štúdio. A či si to už nazvete mierne parazitovanie alebo značné inšpirovanie, Lords of the Fallen si skutočne vel'a berie práve z Dark Souls, vrátane hlavnej idey. Tentoraz však prístupnejšej, krajšej a celistvejšej...

Na zlo treba vytiahnuť kaliber väčšieho zla

Nie ste hrdina, ste trestanec. Hriechy vašej minulosti vás sprevádzajú prostredníctvom tetovaní na vašej tvári a ste

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

odsúdený k doživotnému kvaseniu v chládku. Čo by to ale bolo za hru, keby ste len bezmyšlienkovito hl'adeli na štyri prázdne steny vašej cely, že? Preto je táto etapa hráčovi načrtnutá až spätne a prvýkrát sa ovládania zmocňujete v kláštore, okolo ktorého sa budete motat' prakticky celú hru. Samotný príbeh vykresl'uje svet pod náporom démonických stvorení, Rhogarov, ktorí k vám prichádzajú skrz portál z inej dimenzie. Vašou úlohou je, samozrejme, povedat' všetkému STOP a zahnat' démonov tam, kam patria. Do toho sa môžete pustit' prakticky hned',

len čo hlavnej postave – Harkynovi vyberiete magické zameranie a triedu.

V tomto bode hra nijako neexperimentuje a ponúka klasický výber medzi t'ažkotonážnym bojovníkom, mágiou posadnutým klerikom a obratným zlodejom. Myslím si, že nemá zmysel sa tu zastavovat' a vysvetl'ovat', ktorý z nich má aké prednosti a aké slabiny. Dodám len, že vyberajte s rozumom a podl'a toho, aký štýl preferujete v iných hrách – u mňa to je zlodej s vysokou obratnost'ou a s jedovatými dýkami, no v tomto prípade som si vybral cestu bojovníka s jednoručným mečom a obrovským štítom, a neol'utoval som.

Oproti Dark Souls je tento príbeh rozprávaný o niečo ucelenejšie, vždy viete, kam presne íst' a čo spravit', no nemusíte sa toho nutne držat'. Lords of the Fallen ponúka otvorený svet, síce len výhradne vo forme koridorov, autori vám však vôbec nebránia navštívit' už prejdenú oblast', prípadne nakuknút' do nejakej predčasne a začat' rúbat' o čosi vyššie, než by ste neskôr museli. Takto som navštívil podzemné katakomby, v ktorých som po zhruba polhodinovom martýriu uvážil, že je asi lepšie vrátit' sa späť na povrch a skúsit' to neskôr s vyššou úrovňou.

Popri putovaní narazíte aj na niekol'ko postáv, pri ktorých budete musiet' vykonat' aj zopár volieb, ktoré, bohužial', nemajú žiadny závažný dopad na neskoršie odvíjanie sa deja, i ked' zo začiatku sa zdá, že by mohli mat'. K d'alšiemu spôsobu rozprávania príbehu, resp. jeho dotvárania v hre, slúžia audio stopy roztrúsené po celom svete. Dokážem ich prirovnat' ku kúskom skladačky, ktorú ked' dokončíte, nadobudnete celistvejší pohl'ad (alebo ak chcete predstavu) o zákutiach a problémoch sveta na pokraji totálneho inferna v doslovnom zmysle slova.

Čo vás nezabije, to vás posilní!

Thomasz Gop, producent, pred vydaním hry sám povedal, že hru koncipujú tak, aby pre hráča predstavovala dostatočnú výzvu a zároveň aby nebola v určitých momentoch frustrujúca, tak ako tie „druhé hry". Na druhej strane si však z tých „druhých hier" berie možno až príliš, pod čo sa podpisuje základný kameň

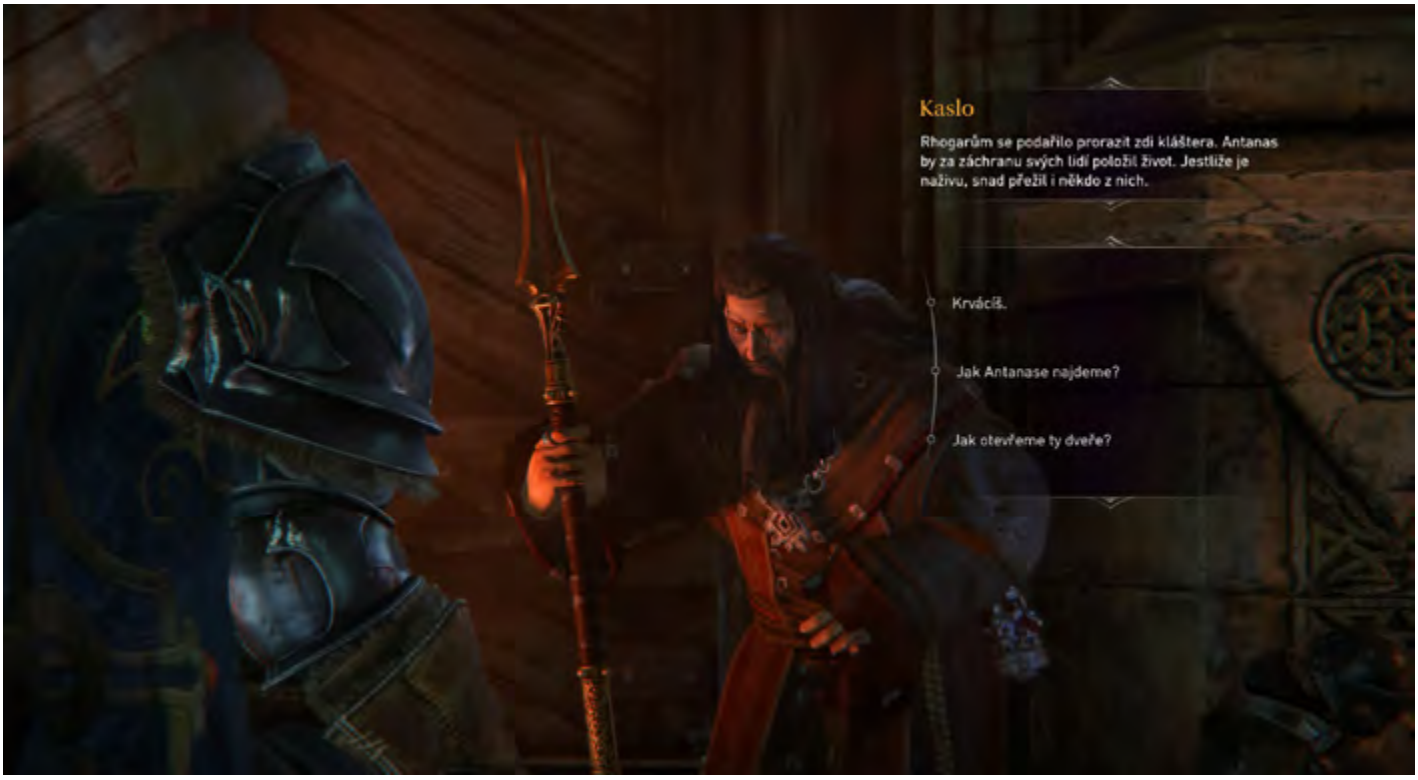
hratel'nosti s trochu obrúsenými hranami. Áno, aj tu musíte útoky správne načasovat', rozvrhnút' si energiu tak, aby vám nejaké to percento zostalo aj na odskok, prípadne kotúl', a uvedomovat' si, že aj ked' ste už napr. na úrovni 50, stále vás dokáže zabit' aj ten najslabší protivník s tupým mečom a ochrnutou l'avou časť ou tela.

Jednou z hlavných otázok fanúšikov série Dark Souls bolo: „Ako to bude s obnovovaním nepriatel'ov v LotF?" To nastáva v prípade, že zomriete, alebo pri prechode do inej lokácie, t.j. pri uzdravovaní pri ohnisku. Ups, pardon, tu to majú na starosti vel'ké meditujúce kryštály, pri ktorých sa hra taktiež ukladá, a môžete si pri nich preniest' skúsenosti na body atribútov alebo kúziel. T. Gop sa pri zmienke o získavaní skúseností od padlých nepriatel'ov rovnako zmienil, že sa môžeme tešit' na akýsi systém hazardu, ktorý spočíva v tom, že čím dlhšie si hru neuložíte (to sa robí pri zmienených kryštáloch), a čím viac skúsenosti pri sebe máte, tým viac vám ich vypadáva zo zabitých nepriatel'ov, navyše je tu šanca získat' aj cennejšie predmety.

Samozrejme, má to aj svoju nevýhodu, pretože ked' vás už zabijú, prídete o všetky skúsenosti a musíte sa vrátit' na dané miesto, aby ste ich získali späť. Kdeže sme to len už videli?! Štúdio CI Games sa vybralo ešte o kus d'alej a vaše duš..., vaše skúsenosti sa po čase začnú vyparovat', a tak sa k nim musíte dostat', podl'a možnosti, čo najrýchlejšie.

Neodmyslitel'nou časť ou sveta padlých sú súboje s bossmi, pri ktorých musíme hned' na začiatku vyzdvihnút' ich dizajn. Síce sú možno až úchylne vel'kí, no ich vzhl'ad je podl'a mňa minimálne o triedu lepší než v Dark Souls.

Ďalšou a, bohužial', už asi poslednou vecou, ktorá sa mi pri súboji s nimi páčila, je štýl ich boja v závislosti od aktuálneho stavu ich života. Čím viac totiž majú vykročené k smrti, tým agresívnejšie pôsobia. Zároveň ale musím skonštatovat', že po celú dobu hrania som nepotreboval nijakým spôsobom menit' svoju prostú taktiku: kotúl' vpravo, kotúl' vl'avo, počkat' na výpad a zasadit' dve rany zozadu. Prví, dajme tomu traja-štyria bossovia, pre mňa predstavovali mierne zaseknutie (v prevedení na čísla zhruba siedmy-ôsmy pokus a porazil som ich), no čo sa týka zvyšku – pokial' som ich nedal na druhý alebo tretí pokus, na ten štvrtý už ležali určite. A to sa musím ešte priznat', že Dark Souls nemám odohraté tak, ako by som chcel, takže sa k žiadnym extra hardcore hráčom zatial' nezarad'ujem.



Nekonečný inventár a meče, sekery, palcáty, kladivá...

Samostatný odsek si v tomto prípade zaslúži aj obrovský repertoár možných zbraní, brnení a štítov, ktorý je v tomto smere neuveritel'ne pestrý a na škodu to rozhodne nie je. Síce by sa dalo vytknút', že inventár je vd'aka tomu, ako aj vd'aka prispôsobeniu sa konzolovému ovládaniu (podobne ako tomu bolo aj u druhého Zaklínača) skutočne neprehl'adný, a hl'adat' v ňom novozískaný predmet niekedy predstavuje väčšie utrpenie ako prebitie sa trojicou kostlivcov. V hre nájdete aj primitívny systém craftingu, v ktorom si vaše predmety vylepšujete o rôzne runy. Tie však zväčša pridávajú len malé percento do vašich štatistík v zmysle lepšia odolnost' voči tomu či tamtomu.

V diskusiách sa niekol'ko hráčov st'ažovalo aj na to, že im prekáža absencia strelných zbraní, akými sú luky alebo kuše. Po prvé: menšou alternatívou sú v tomto prípade tzv. runové päste, ktoré nájdete v hre zo tri. Po druhé: nepriatelia sú od seba takmer vždy dostatočne vzdialení, takže nie je problém natiahnut' naraz len jedného.

Ked' štylizácia dopuje atmosféru

Pokial' by som mal prstom ukázat', čo sa pol'skému štúdiu podarilo naozaj bezchybne, bola by to grafická štylizácia. Ako sme sa už zmienili, dizajn bossov, a aj klasických pešiakov, je naozaj krásny a k tomu sa radí aj výbava. Niektoré zbrane a brnenia by si zaslúžili umiestnenie v galérii, tak ako to majú závodné tituly s autami, ktoré mnohokrát vystavujú v záložke v samotnom menu ako vozový park. Taktiež si autori dali viac záležat' na celistvosti level dizajnu, ktorý vd'aka tomu síce stráca na pestrosti v porovnaní s druhým dielom Dark Souls, ktorý ňou doslova prekypoval, no popravde mi vôbec nechýbala. Súvisí to pravdepodobne aj s tým, že hlavnú príbehovú líniu ste schopní prejst' za necelých 15-16 hodín na prvé hranie, čo znamená, že sa vám dizajn úrovní ani nestihne zunovat'.

Možno namietat', že celý level dizajn vlastne pôsobí až okato duto, čo môže byt' relevantný argument, no je dobré si uvedomit', že ide o dutost' v rámci sveta, ktorý je síce dutý, ale ktorý funguje viac než obstojne. Prejdete sa zasneženými hradbami kláštora, pozriete sa do úzkych katakomb a navštívite aj démonickú dimenziu Rhogarov.

Padlí, povstaňte!

Tím Tomasza Gopa dobre vie, čo je na sérii Dark Souls najlepšie a inšpiruje sa ňou viac než zretel'ne. Vel'a vecí však robí po svojom a v mnohých z nich má dokonca navrch. Nastáva tu ale jeden problém, a to: „Pre koho Lords of the Fallen vlastne je?" Zarytých fanúšikov rozhodne nepoteší väčšia prístupnost' a nemožnost' vol'by stupňa náročnosti, s čím súvisí aj fakt, že to vlastne pre nich nemusí byt' až taká výzva (ak vôbec nejaká). Všetkým ostatným však hru bez akýchkol'vek váhaní odporúčame a zároveň vás ubezpečujeme, že pokial' vo vás vyššie uvedené riadky zarezonovali pozitívne, nemáte čo stratit'.

Miloš Holík

MSI GeForce GTX 970 Gaming

Doba úsporných high-endov prichádza

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena : 360 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúci pomer spotreba/výkon
+ pasívne chladenie v nízkej zát'aži
+ vel'mi dobre spracovaný chladič

- žiadne závažné sme nenašli

ŠPECIFIKÁCIE:

Počet jadier: 1664

Text. jednotky: 104

ROPs: 64

Takt jadra: 1279 Mhz

Takt pamätí: 7 GHz

Kapacita: 4 GB

Moderná a výkonná herná grafika pre náročných používatel'ov, ktorí vyžadujú nekompromisný výkon, pritom však nebudú potrebovat' atómový reaktor.

PRVÉ DOJMY

Už pri prvom odhalení grafiky sme zostali prekvapení z vel'kosti nového chladiča s názvom Twin-Frozr V – pasív je skutočne masívny a rebrovanie je relatívne husté, na prvý pohl'ad by sa to mohlo zdat' zbytočné, ked'že GTX 970 má TDP nízkych 145 W. Dôvod je jednoduchý, grafika (v prípade, že nie je vo vysokej zát'aži) má schopnost' bežat' v pasívnom režime (má vypnuté ventilátory), vd'aka čomu je dokonale tichá.

Kryt chladenia má relatívne jednoduchý dizajn – ide o kombináciu čiernej farby s červenou, vd'aka čomu sa grafika vizuálne hodí do takmer každej zostavy.

V prednej časti grafiky môžeme nájst' bielo podsvietené MSI logo. PCB (základná doska grafiky) je matnej čiernej farby, ktorá vyzerá v každej zostave naozaj vynikajúco.

Po konektorovej stránke je grafika vybavená vcelku štandardne, na napájanie vyžaduje jeden 8- a jeden 6-pinový konektor, čo sa nám zdá zbytočné vzhl'adom na nízku spotrebu grafiky. V zadnej časti má výstupy na DVI-I, DVI-D, HDMI a DP.

Azda jediné, čo nás prekvapilo, sú spomínané 8- a 6-pinové konektory na napájanie, a to z dôvodu nízkej spotreby, výhodou však je, že sú otočené o 180°, vd'aka čomu sa káble dajú odpájat' ovel'a pohodlnejšie. Pri grafike tejto kategórie by sme však skôr očakávali dva 6-pinové konektory alebo dokonca iba jeden 8-pinový konektor.

ŠPECIFIKÁCIE

Pod masívnym chladičom sa skrýva grafický čip s kódovým označením GM 204, je vyrobený vcelku bežným výrobným procesom 28 nm. Grafické jadro obsahuje 1664 Cuda jednotiek, 64 ROP jednotiek a 104 textúrovacích jednotiek. K jadru sú pripojené 4 GB rýchlej pamäte typu GDDR5 cez 256-bitovú zbernicu, pamät' je pritom taktovaná na vysokých 7 GHz, vd'aka čomu dosahuje priepustnost' 224 GB/s. Grafické jadro vd'aka vynikajúcej architektúre Maxwell dosahuje nízkych 145 W TDP, čo je na dnešné pomery vel'mi nízka hodnota na high-end grafickú kartu.

AKO FUNGUJE DSR

DSR (Dynamic Super Resolution) je nová technológia, ktorú odhalila spoločnost' nVidia spoločne

HODNOTENIE:
90%

s vydaním novej rady GeForce GTX 900. Princíp fungovania je relatívne jednoduchý, avšak v prípade, že máte Full HD monitor, sa môže stat', že niektoré staršie tituly už nevyzerajú najlepšie kvôli nízkemu počtu polygónov. Aby vyzerali lepšie, vyrenderuje ich grafika v 4K (4 x 1080 p) a následne ich downsampluje (zníži rozlíšenie) do vášho, vd'aka čomu budú objekty až 4-krát detailnejšie.

TESTY

ZZostava použitá na testovanie:
- CPU – Intel Core i5 3570 K@4,5 GHz
- RAM – Kingston 12 GB@1600 MHz (Dual Channel 8 + 4)
- MB – ASUS ROG Maximus V Gene Z77
- SSD – Intel X25 80 GB (Operačný systém)
- HDD – 2 x WD Caviar Black 1 TB@RAID 0 (Dáta a Hry)
- PSU – OCZ ZT 750 W
- CASE – Zalman Z11 (+ 4 nízkootáčkové 12 cm ventilátory)
- H2O – Corsair H60
- OS – Windows 8.1 Professional

so všetkými dostupnými aktualizáciami

Všetky hry boli testované na rozlíšení 1920 x1080 (Full HD) na najvyšších grafických nastaveniach, anti-aliasing sme pri niektorých tituloch museli znížit' kvôli nekonzistentnosti výsledkov. Všetky testy sme robili za pomoci programu Fraps, pričom každý test sme robili trikrát a spriemerovali.

Počas všetkých testov sme mali vypnuté DSR – zapli sme ho až vtedy, ked' sme túto technológiu testovali.

Nastavenia anti-aliasingu v hrách:
- Battlefield 4 – 4 x MSAA

- Assassin's Creed IV: Black Flag – 4 x TXAA
- Crysis 3 – FXAA
- DeadRising 3 – FXAA
- Call of Duty: Ghosts – 4 x TXAA
- Shadow of Mordor – nie je možnost' nastavenia

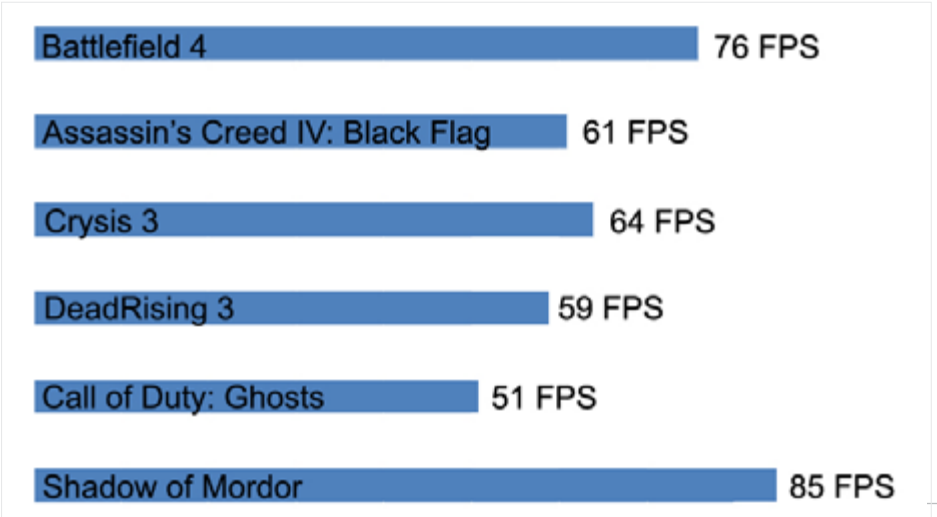
Výsledky testov hier:

V dobe testovania bol najaktuálnejším ovládačom Geforce Game Ready Driver 344.48 vo verzii WHQL.

Ako môžeme vidiet' aj podl'a výsledkov testov hier, grafika si viedla skutočne vynikajúco, samozrejme, nepozorovali sme žiadne poklesy snímok (FrameDropy).

BENCHMARK

Ďalej sme spravili tri testy z najznámejších benchmarkov: 3D Marku, Unigne Heaven a Unigine Valley. Všetky testy boli uskutočnené na najvyšších možných nastaveniach, s výnimkou stereoskopického 3D. V 3D Marku sme testovali sériu scén Firestrike Extreme. Výsledky sú iba GPU score (nepoužili sme celkové skóre zostavy). Vd'aka týmto testom si môžete sami vyskúšat', ako si vedie vaša grafika v porovnaní s touto.



PREVÁDZKA

Teplota grafického jadra sa pri bežnej práci pohybovala v rozmedzí vel'mi príjemných 40 - 45°C, grafika bola po celý čas dokonale bezhlučná, pretože bežala v pasívnom režime, v rámci ktorého mala úplne vypnuté oba ventilátory. Teplota sa pri hraní opät' pohybovala na úrovni príjemných 64 °C, grafika bola vel'mi tichá, ba až nepočutel'ná, jej zvukový prejav sa pohyboval na úrovni tichého šepotu.

Spotreba celej zostavy pri bežnej práci predstavovala nízkych 90 W, počas zát'ažového testu FurMark sa pohybovala na úrovni 330 W, čo je skutočne vynikajúci výsledok na high-end grafiku.

Dĺžka grafiky je relatívne štandardných 26,9 cm, takže by nemal byt' problém vtesnat' ju do takmer každej debne.

Chladenie pamätí je vyriešené vcelku zvláštnym spôsobom, na spodnej strane dosky sú totižto chladené UniSinkom, ktorý od nich odvádza teplo, na hornej strane sa však nachádzajú d'alšie štyri čipy, ktoré nie sú chladené vôbec. Teploty pamätí sa však počas hrania pohybovali okolo 65 °C, takže by sme sa o ne nebáli ani z dlhodobého hl'adiska.

Chladenie VRM (Voltage Regulator Module – Napájacia kaskáda) je vyriešené pomocou malého chladiča, ktorý je ofukovaný ventilátormi, bohužial', prietok

vzduchu zrejme nie je dostatočný, keďže teplota sa pri hraní pohybovala na úrovni 85 °C, čo je ešte znesitel'ná teplota, ale s malými rezervami, ktoré by ste mohli využit' pri pretaktovaní.

Celkovo sme však s prevádzkovými vlastnost'ami vel'mi spokojní, grafika je vzhl'adom na nízku spotrebu mimoriadne výkonná a zároveň tichá.

PRETAKTOVANIE

Nami testovaná grafika je zo série OC, čo znamená, že je od výroby mierne pretaktovaná, v našom prípade to je 1279 Mhz z pôvodných 1178 MHz. My sme si ale povedali, že keď'že má grafika skutočne vynikajúce prevádzkové vlastnosti, ako aj predimenzovaný chladič, bola by škoda nevyskúšat', čo dokáže.

Na pretaktovanie sme použili vel'mi známy program MSI Afterburner, ktorý výrobca dodáva spoločne s ovládačmi na CD. Na simuláciu zát'aže sme využili program FurMark, ktorý zat'ažuje grafiku na 100 %.

Spočiatku sme skúšali taktovat' bez zvýšenia limitu napájania, či bez zvýšenia maximálnej teploty, ktorá je nastavená na 79 °C, vd'aka čomu sme sa dostali na hodnotu 1315 MHz a teplotu 69 °C, samozrejme, neboli sme spokojní – táto grafika musí predsa zniest' viac! V druhom pokuse sme zvýšili Power Limit

na maximálnych 110 %, a po postupnom pridávaní frekvencie sme sa dostali až na brutálnych 1417 MHz a 71 °C, bohužial', to bol koniec nášho taktovania, keď'že grafika bola už na vyššej frekvencii nestabilná pri akýchkol'vek nastaveniach.

Na záver taktovania musíme uznat', že grafika je naozaj skvelá na taktovanie, jediné, čo by sme privítali, by bolo vyššie maximum Power Limitu, ktoré nás zastavilo pred vyššími frekvenciami.

VERDIKT

Na záver by sme chceli grafiku a výrobcu pochválit' za vel'mi dobre spracovaný produkt – grafika je vel'mi výkonná vzhl'adom na svoju (až smiešnu) spotrebu a rovnako prijatel'ná je aj cena samotného produktu.

Po vzhl'adovej stránke sa rozhodne nie je na čo st'ažovat', chladič vyzerá výborne, rovnako ako aj PCB v matnej čiernej farbe.

Hlučnost' grafiky je tiež na pomyselnú jednotku, keď'že pri bežnej práci ani netušíte, že vôbec nejakú grafiku máte, a pri hraní si tiež musíte občas pripomenút', aké "delo" to vôbec máte, pretože nedáva o sebe absolútne vediet'.

Marcel Ilavský

LENOVO

VIBE X2

S UNIKÁTNYM VIACVRSTVOVÝM DIZAJNOM

8-JADROVÝ MEDIATEK TRUE8CORE™ PROCESOR
KVALITNÝ PREDNÝ A ZADNÝ FOTOAPARÁT
UNIKÁTNE PRÍSLUŠENSTVO

MEDIATEK
everyday genius
True8Core | 4G LTE

lenovo® FOR THOSE WHO DO.™

Klávesnice Cherry KC 1000 a Stream XT

KC 1000 - "Klasická klávesnica so silnými prvkami"
Stream XT - "Vodeodolná multimediálna klávesnica"

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry
Dostupná cena :
Cherry KC 1000: 23€
Cherry Stream XT: 28€

PLUSY A MÍNUSY:

Cherry KC 1000:
"Klasická klávesnica so silnými prvkami"
+ cena
+ použité materiály
+ dizajn

- príliš silné LED podsvietenie symbolov

HODNOTENIE:
75%

Cherry Stream XT:
"Vodeodolná multimediálna klávesnica"
+ cena
+ vodeodolnost'
+ spracovanie

- nič podstatné

HODNOTENIE:
80%

CHERRY je Nemecká značka, ktorá je na trhu viac než štyri desat'ročia. Červené čerešne stáli za vysoko kvalitným a atraktívnym dizajnom pre počítačové vstupné zariadenia.

Rovnako ako za klávesnicami, myšami a čítačkami kariet,stojí značka Cherry aj za spínacími a riadiacimi zariadeniami, ktoré sú špeciálne vyvinuté pre priemyselné a domáce aplikácie.
V tejto recenzii sa pozrieme na dve drôtové klávesnice s multimediálnymi klávesami.

PRVÉ DOJMY

Po vybalení bielo ladených kartónových škatúl' nachádzame v priesvitnom obale klávesnice. Balenie klávesnice Stream XT obsahovalo navyše USB/PS2 adaptér, ktorý v tejto dobe nemá vel'ké uplatnenie, a potlač klávesnice priamo na obale škatule. Nič iné sme ani v samotnom balení neočakávali.

TECHNOLÓGIE

Stream XT:
▪ klávesnica je vybavená multimediálnymi klávesami, konkrétne tromi klávesami na pridávanie/uberanie hlasitosti a tromi klávesami na ovládanie skladieb v prehrávači Windows Media Player
▪Symboly NumLock, Scroll Lock a Caps Lock sú podsvietené oranžovými LED-kami
▪ Samotné klávesy sú nízkoprofilové a vybavené mechanizmami s nízkou hlučnost'ou
▪ Celá klávesnica je navyše odolná voči poliatiu tekutinami
▪ Plug & Play pre pripojenie bez potreby inštalácie ovládačov

KC 1000:
▪ klávesnica je vybavená klávesami s rýchlym prístupom na e-mail, kalkulačku, prehliadač a uspanie počítača
▪ Symboli NumLock, Scroll Lock a Caps Lock sú podsvietené modrými LED-kami
▪ Samotné klávesy sú nízkoprofilové a vybavené mechanizmami s nízkou hlučnost'ou
▪ Laserová potlač kláves zabezpečuje nezmazatel'nost' farby znakov
▪ Plug & Play pre pripojenie bez potreby inštalácie ovládačov

DIZAJN

Klávesnice Cherry v sebe spájajú tiché a nízke klávesy, ktoré zaručujú pohodlné a neúnavné písanie hranie či kancelársku prácu. Ultranízke prevedenie klávesnice neprevyšujúce 2cm je esteticky lákavé a ergonomické.

Podsvietené symboly zaist'ujú rýchly prehl'ad o aktívnych a neaktívnych funkciách.

Celočierne klávesnice majú mierne zaoblené okraje a klávesnica Stream aj niekol'ko podlhovastých línií. Celkovo pôsobí KC 1000 lacnejším, hmotnostne l'ahším dojmom než Stream, ktorá má viac dizajnových prvkov, je odolná voči poliatiu a navyše je omnoho t'ažšia.

Použité plasty sú vyrobené z matného, na dotyk príjemného materiálu, ktorý nepôsobí ani príliš lacno, ani draho. Je to taký zlatý stred.

Dva výsuvné mechanizmy po okrajoch klávesníc umožňujú jej vyvýšenie zhruba o 12mm.

TEST

Kancelárska práca:
▪ Pri bežnej práci, surfovaní po internete, chatovaní, písaní článkov boli obe klávesnice dobrým spoločníkom. KC 1000 obsahuje klávesy určené pre kancelárske práce ako e-mail, kalkulačka a Stream XT pre multimédiá, či už počúvate hudbu alebo potrebujete urýchlene ovládat' hlasitost'. Celkovo bolo písanie

príjemné a tiché.

Hry:

▪ Hranie hier bolo postačujúce. Odozva kláves bola prijatel'ná taktiež. Niekedy sme mali problém s nájdením vhodného rozostupu rúk pri rôznom rozložení prstov, napríklad W, A, S, D alebo Q, W, E, R. Nakol'ko sú klávesy nízkoprofilové, nahmatat' ich nebolo vždy najjednoduchšie. Pomáhali sme si najmä výstupkami na klávesách F a J. Využitie multimediálnych tlačidiel bolo vhodné pri hrách ak ste potrebovali upravit' hlasitost' zvuku, poprípade prepínat' skladby v prehrávači bez potreby použitia myši.

VERDIKT

Klávesnice Cherry sú vyrobené z dobrých plastových materiálov, dobre sa s nimi píše aj hrajú hry. Tiché prevedenie oceníte napríklad v kancelárii alebo pri nočnom hraní, ked' nechcete rušit' svoje okolie. Cena pohybujúca sa okolo 25 EUR stojí určite za uváženie. Pochybnosti o kúpe vo vás však môže vzbudit' celková dostupnost' na Slovenskom trhu.

Ak si často nosíte k počítaču či notebooku nápoje, môžete sa priklonit' ku modelu Stream XT, ktorý je odolný voči poliatiu tekutinou a tak sa nemusíte bát', že pri prípadnej "nehode" poškodíte svoju klávesnicu. Na osvetlenie symbolov sú použité oranžové LED-ky, ktoré pôsobia skôr ako tlmivky a pri písaní v noci nerušia okolie prílišným svietením.

Pre tú najbežnejšiu prácu je určená skôr KC 1000, nakol'ko má vysokú výdrž úderov kláves a klávesové skratky na dôležité kancelárske funkcie. V tomto modeli sú použité na modro svietiace LED kontrolky, ktoré svietia vel'mi silno a pri používaní klávesnice potme je tento efekt vel'mi rušivý.

Lukáš Libica

CHERRY KC 1000

ŠPECIFIKÁCIE:

- Ultra – tiché klávesy pre písanie s nízkou hlučnost'ou, s nezmazatel'nou potlačou vypálenou laserom
- Štandardné umiestenie kláves a potlač vrátane číselnej klávesnice a kurzormi
- Klávesy až do 10 milónov úderov
- 4 klávesy rýchleho prístupu (kalkulačka, e-mail, prehliadač, mód spánku)
- Plug & Play pre pripojenie bez potreby inštalácie ovládačov
- 3 modré LED ukazovatele
- **Rozmery:** 458x170x20mm
- **Hmotnost':** 530g

CHERRY STREAM XT

ŠPECIFIKÁCIE:

- Odolná voči poliatiu
- Plug & Play pre pripojenie bez potreby inštalácie ovládačov
- Ultra nízky a ergonomický dizajn pre písanie bez únavy
- Ultra tiché klávesy pre písanie s nízkou hlučnost'ou
- 6 HotKeys pre pohodlné ovládanie hlasitosti a ovládanie Windows Media Player prehrávača
- Štandartné umiestenie kláves a potlač vrátane číselnej klávesnice a kurzormi
- Pribalený USB/PS2 adaptér
- **Rozmery:** 472x176x18mm
- **Hmotnost':** 936g

RAZER Deathadder Chroma

Obyčajná myška s neobyčajným senzorom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: RAZER
Dostupná cena : 60 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kvalitný senzor

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Tlačidiel: 5

Vlastnosti: 10 000DPI, Always-on mód, 1000Hz Ultrapolling Snímanie až 5 metrov za sekundu, akcelerácia do 50G

Veľkosť D×Š×H: 127×70×44mm

Hmotnosť: 105g

Kompatibilita: Windows® XP (32-bit) a novšie / Mac OS X (10.7-10.9)

HODNOTENIE:
70%

Spoločnosť RAZER je známa svojím kvalitným a často extravagantným herným príslušenstvom, ktoré jemne zaváňa luxusom. Ako to už býva pri úspešných značkách zvykom, herný svet sa rozdelil na dve sféry.

Tých, ktorí značku obľubujú a tvrdia, že za kvalitu sa oplatí si priplatiť, a "hejterov", označujúcich produkty ako predražené. Trocha kontroverzie sa ušlo i pri novom počine spoločnosti Deathadder Chroma v podobe profesionálnej hernej myšky, nadväzujúcej na úspech jej predchodcu z roku 2013. Ako to dopadlo?

PRVÉ DOJMY

Balenie je ako vždy na úrovni, prepracované či už po dizajnovej alebo po praktickej stránke. Obsahovo niet čakať niečo navyše, takže sme spokojní so samotnou myškou, pár papiermi a nálepkami Razer. Myška vyzerá na prvý pohľad dosť obyčajne. To, čo ju robí výnimočnou, sa skrýva vo vnútri.

(NE)VŠEDNÝ DIZAJN

Po množstve experimentov s nevšedným dizajnom, množstvom tlačidiel a inými extravagantnými prvkami sa spoločnosť rozhodla pre zmenu. Vytvoriť jednoduchú myšku s tvarom, aký používateľom vyhovuje. Netreba si na neho dlho zvykať a dobre padne do ruky. Povrchová úprava je príjemná na dotyk a niektoré zóny sú akoby pogumované pre lepšiu kontrolu nad hrou.

Avšak nebol by to Razer, keby odflákol vzhľad produktu a agresívny podtón podporil i dvoma zónami RGB podsvietenia, ktoré si vieme nastaviť v priloženom softvéri. Celé nám to tvorí atraktívny kus herného príslušenstva kombinujúc ergonómiu, jednoduchosť a štýlový dizajn.

10, 100, 1000

Ergonomický tvar, štýlový dizajn a značka však nie sú dôvodom, prečo by si mal výrobca za takéto niečo pýtať 5-násobne vyššiu cenu ako konkurencia. Dôvodom má byť špičkový senzor skrytý v útrobách myšky, ktorý dokáže snímať pohyb s presnosťou až 10 000DPI (bodov na vzdialenosť jedného palca). Vďaka tomu dokáže snímač rozoznať i ten najmenší pohyb rukou. Problém mu nerobia ani rýchle strhnutia, vďaka technológii "Always-on", teda neustále aktívnemu snímaču, ktorý zvláda pri frekvencii snímania 1000Hz zaznamenávať až 200-palcov pohybu za sekundu (cca. 5m) a popasovať sa so zrýchlením až 50G. V skutku obrovské čísla, ktoré sú ďaleko za hranicou toho, aby sme ich mali šancu prekročiť. Môžete si byť však istí, že ten pol milimeter, ktorý vás delí od dokonalého headshotu, nebude odignorovaný.

CLOUD

Jednoduché a nenáročné programy už zrejme vyšli z módy. Keď si chceme nastaviť tie úbohé dve svetielka, priradiť funkciu dvom tlačidlám, doladiť si DPI a podobné drobnosti, musíme si stiahnuť zbytočný 50MB program, ktorý nás donúti vytvoriť si účet na ich stránke, aby sme mali naše cenné nastavenia pre istotu zálohované na Cloude. Prostredie vyzerá skvelo, no stále si myslíme, že je zbytočne prekomplikované na to, akú funkciu spĺňa.

VERDIKT

Značka Razer má vďaka svojmu menu širokú základňu fanúšikov, no problémom na našom trhu je, ako vždy, cena, ktorá je v tomto prípade neprimeraná tomu, čo zariadenie ponúka. Nebolo to až tak dávno, čo sme v redakcii mali nával herných myšiek, ktoré sa svojimi kvalitami približovali tejto po hardvérovej stránke, často boli o pár krokov napred, čo sa týka spracovania, a dali sa zohnať za 30€. Istotne sa nájde zástup ľudí, ktorých neodradí ani vyššia cena a chcú mať garanciu, že za svoje peniaze dostanú kus kvalitného herného príslušenstva, ktoré nesklame ani v najväčšom zápale hry a nie je zbytočne prekomplikované, aby v tom hernom zápale ešte nesledovali, kde to majú položený ten prst. Ak ste však bežný hráč, zháňajúci čosi kvalitné a funkčné za dobrý peniaz, tak sa radšej poobzerajte za ponukou spoločností ako GX Gaming, E BLUE, či Logitech.

Eduard Čuba

THE CREW™

REVOLUČNÉ ZÁVODNÉ MMORPG

NAJLEPŠIA ZÁVODNÁ HRA E3 2014
IGN

JIŽ V PREDAJI

CONQUEST entertainment

UBISOFT

12 www.pegi.info

CREATIVE ROAR SR20

Perfektne ukované reproduktory nabité technológiami s množstvom funkcií

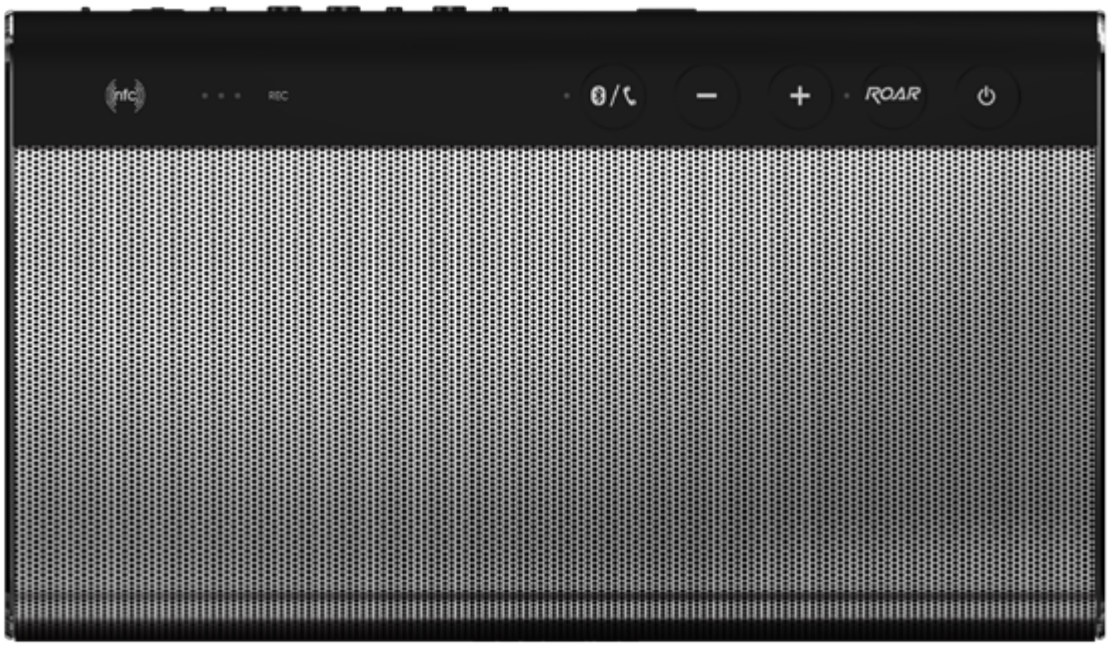
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 150 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita prevedenia, povrchová úprava, dizajn
+ skvelá kvalita zvuku cez USB kábel a Bluetooth
+ množstvo funkcií (Alarm, Bedtime, nahrávanie)

- horšia kompatibilita s OS Windows
- Bluetooth 3.0



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 202x57x115mm
Hmotnosť reproduktora: 1100g
Hmotnosť napájacieho adaptéra: 153g
Dĺžka napájacieho kábla: 1,9 m
Dĺžka USB kábla: 0,8m
NFC: áno
Bluetooth: Bluetooth 3.0
Podporované kodeky:
Bluetooth: SBC, atpX, AAC
MircroSD: WMA, MP3, WAV
Batéria: 6000 mAh Li-ion
Výdrž batérie: 8h
Nabíjanie cez USB: Áno
Pripojenie: Aux 3,5mm
MicroSD slot: áno
MicroUSB pripojenie: áno
USB výstup: áno (5V, 1A jednosmerný)

HODNOTENIE:
90%

Firma Creative, ktorá má na svedomí mnoho kvalitných výborkov, nám tentoraz zapožičala d'alší produkt zo série Sound Blaster. Jedná sa o reproduktory ROAR, ktoré už podl'a svojho názvu napovedajú o svojich vlastnostiach.

PRVÉ DOJMY

Po odbalení škatule nachádzame v obale zabelené samotné telo reproduktorov, v priečinku vedl'a napájací adaptér s anglickou aj európskou koncovkou a MicroUSB kábel. Pod reproduktormi sa nachádzali ešte informačné brožúrky a Quick Start manuál.

TECHNOLÓGIE

▪ NFC – technológia poskytujúca rýchle bezdrôtové párovanie zariadení bez potreby zapnutia Bluetooth funkcie na párovanom zariadení
▪ Bluetooth 3.0 – pre bezdrôtové pripojenie k akémukol'vek kompatibilnému zariadeniu, ako sú smartfóny, tablety, notebooky a iné
▪ Päť ovládacích tlačidiel – tlačidlo zapnutia, tlačidlo párovania Bluetooth a tlačidlá na ovládanie hlasitosti "+" , "-" a ROAR – pre zvýšenie hĺbky basov a tónov
▪ Čítačka MicroSD kariet - reproduktory dokážu prehrávať zvuk z MicroSD kariet vd'aka vstavanému dekóderu
▪ Vstavaný mikrofón - pomocou ovládacích tlačidiel môžete nahrávať' zvuk a potom si ho následne prehrať'
▪ Ovládanie skladieb - pomocou tlačidiel play/pause, posunúť' dopredu/dozadu a náhodného prehrávania skladieb.
▪ Alarm - reproduktory disponujú tlačidlom "Alarm", kedy po jeho stlačení zaznie siréna. Túto funkciu môžete zablokovať' prepínačom OFF/ ARM
▪ Bedtime mód - pomocou troj-stupňového prepínača môžete nastavit' mód spánku. Po jeho zapnutí sa vám budú náhodne prehrávať' rôzne krátke zvučky. Týmto módom môžu reproduktory udržať' poslucháčov v pohotovosti pri počúvaní skladieb či prednášok

PRIPOJITEĽNOSŤ

▪ **Drôtovo:**
Cez AUX-3,5 milimetrový jack kábel môžete prehrávať' hudbu aj zo zariadení, ktoré nedisponujú technológiou bezdrôtového prenosu dát (Bluetooth) – jednoducho zapojíte jednu stranu kábla do reproduktora a druhú stranu do zariadenia, z ktorého chcete hudbu prehrávať'.

Cez MicroUSB konektor - zapojíte kábel do počítača, podržíte tlačidlo Play pokým sa nakonfiguruje zariadenie ako reproduktor, nastavíte prehrávanie z reproduktora Sound Blaster a počúvate

Cez MicroSD čítačku kariet - vložíte MicroSD kartu a pomocou ovládacích tlačidiel môžete prepínať' skladby, pozastavit' ich a znova spustit'. Pri prehrávaní skladieb z MicroSD karty môžete využit' aj funkciu náhodného prehrávania

alebo prehrávania skladieb za sebou.

▪ **Bezdrôtovo:**
Pri bezdrôtovom pripojení môžete využit' funkciu ručného párovania podržaním tlačidla Bluetooth na niekol'ko sekúnd (pokial' nezaznie hlasová správa, že je zapnutý párovací mód). Vtedy sa vám reproduktory zobrazia na danom zariadení, ktoré chcete s reproduktormi spárovat', vzápätí zariadenia spárujete a ste pripravení na počúvanie hudby.

Pri NFC párovaní je proces hl'adania a vyberania reproduktorov automatický, to znamená, že po priložení kompatibilného zariadenia k reproduktorom len potvrdíte, že chcete zariadenia medzi sebou spárovat' a do niekol'kých sekúnd ste pripravení.

DIZAJN

Reproduktory Roar majú tvar hrubej knihy. Každá hrana reproduktorov je zaoblená, prakticky na nich nemožno nájst' ostrý či rovný úsek.

Na bočných stranách je použitý mriežkovaný kov obklopený lesklým rámom. Spolu ukrývajú dva reproduktory: jeden na l'avej strane a druhý na pravej strane.

Predná časť zariadenia obsahuje nadpis Creative. Je tvorená mriežkovaným kovom s menším priemerom a ukrýva opät' dvojicu reproduktorov. Táto línia sa tiahne až do 4/5 vrchnej časti, kde je ukrytý posledný z piatich reproduktorov a je to práve ten najväčší, pričom tvorí aj basy.

Na hornej časti vrchnej strany nájdeme tmavým silikónom potiahnuté telo, prechádzajúc až do spodnej časti tela rovnakej vzdialenosti ako je potiahnutá aj vrchná časť'. Na vrchnej časti nájdeme ešte päť tlačidiel na ovládanie reproduktorov, kontrolky stavu nabitia batérie a taktiež aj indikátor nahrávania.

Zadná časť' zariadenia obsahuje nápis Sound BLASTER ROAR, mnoho konektorov a ovládacích prvkov. Na l'avej strane sa nachádzajú od kraja: napájací konektor, AUX vstup, USB výstup, MicroUSB vstup a slot na pamät'ovú kartu. Na pravej časti sú umiestnené ovládacie tlačidlá a prepínače, konkrétne: ovládanie nahrávania - prepínač zapnutého a vypnutého mikrofónu, tlačidlo REC, play/pause, ovládanie skladieb - prepínač random/circle, tlačidlo play/pause, dopredu a dozadu, trojstupňový prepínač Bedtime, tlačidlo Alarm a dvojstupňový prepínač Alarm.

Na spodnej časti reproduktorov sú umiestnené produktové informácie a dve stabilizačné podlhovasté gumy.

TEST

Ako prvé sme dali reproduktory nabíjat' cez pribalený adaptér a zapojili reproduktory cez AUX kábel. Hoci nám zvuk neprišiel celkom kvalitný, ale skôr tlmený a rušivý, bol postačujúci. Na to, aby reproduktory vydávali zvuk, bolo potrebné nechat' ich zapnuté. Tlačidlá umiestnené na hornej strane zariadenia ostali aktívne. Po stlačení tlačidla ROAR bol zvuk hlasnejší, ale ešte viac nekvalitný.

Neskôr sme prešli na digitálny zvuk priamo z MicroSD karty. Pesničky sme si nahrali cez čítačku kariet v notebooku. Po vložení karty do slotu a prepojení počítača s reproduktormi MicroUSB káblom bolo možné nahrat' pesničky aj týmto spôsobom, pretože reproduktory fungovali ako čítačka kariet a zobrazili sa ako disk.

Kvalita prehrávaných pesničiek nás taktiež neohúrila a prišla nám podobná tej, ktorú sme počuli ked' sme prehrávali skladby cez AUX kábel. Potešila nás možnost' ovládat' skladby tlačidlami na reproduktoroch, kde sme si obl'úbili aj funkciu random/circle, ktorá umožňovala ovládat' poradie prehrávaných skladieb.

Taktiež sme vyskúšali aj funkciu nahrávania. Jednoducho sme zapli mikrofón, stlačili tlačidlo REC a rozprávali. O tom, že je funkcia aktívna, nás upozorňovala po celý čas nahrávania červená informačná dióda, umiestnená na vrchnej strane reproduktorov. Po tom, čo sme niečo nahrali, sme si mohli nahrávku aj pustit'. Kvalita nahrávania bola dostatočná, no bolo v nej počut' vel'ký šum a ked' sme sa od mikrofónu vzdialili, tak sa rapídne zhoršila citlivost' mikrofónu a ešte viac sa zvýšil šum.

Po pripojení reproduktorov k počítaču cez MicroUSB kábel sme konečne počuli kvalitný zvuk. Reproduktory hrali presne tak, ako sme očakávali. Kvalitné basy, výšky, stredné tóny, to všetko bolo príjemné a bez šumu. Avšak nad tým, ako by sme mohli reproduktory korektne pripojit', sme doslova maturovali.

Po pripojení kábla do počítača síce počítač aj reproduktory signalizovali pripojené zariadenie, ale nič sa nestalo. Potom sme objavili, že v správcovi zariadení sa reproduktory ukázali ako disk. Až po dlhom bádaní sme sa dočítali na internete, že máme držat' tlačidlo Play, až pokial' sa zariadenie zobrazí ako reproduktory.

Po nainštalovaní softvéru Sound Blaster sa možnosti nastavenia zvuku rozšírili o viacej módov, ako Game, Theater, Movie. Nastavit' sme si mohli aj ekvalizér. Bud' z predvolených profilov, alebo úplne upravený podl'a vlastného štýlu. Pri počúvaní hudby cez USB kábel sa

skladby ovládat' nedali, ale ostali aktívne tlačidlá ovládania hlasitosti, tlačidlo ROAR, tlačidlo zapnutia, ovládanie Alarmu a taktiež aj Bedtime módu.

Po dlhodobom testovaní drôtového pripojenia sme prešli na prepojenie bezdrôtové, cez Bluetooth.

Na smartfóne sme si zapli funkciu NFC, priložili sme ho k reproduktorom a reproduktory nás automaticky pripojili. Hudbu bolo možné prehrávat' ihned'. Klasické párovanie trvalo omnoho dlhšie, bolo potrebné stlačit' a držat' tlačidlo Bluetooth na reproduktoroch, potom vybrat' zariadenie na smartfóne a následne potvrdit' párovanie.

Najzložitejšie to bolo opät' na notebooku. Windows reproduktory našiel, ale párovanie trvalo aj niečo do dvoch minút, pretože sa vel'mi dlho inicializovali a st'ahoval sa dodatočný súbor z internetu.
Bez internetu reproduktory spárovat' nebolo možné. Rovnako sa správal Windows 8.1 aj Windows 7. Potešilo by nás viac, ak by bol na zariadení prepínač, ktorý určí, či sa má zariadenie správat' ako čítačka karty alebo ako zariadenie na prehrávanie hudby. Potom by tento problém bol odstránený.

Prenos signálu bol vel'mi kvalitný. Postaral sa o to HD prenos signálu aptX, ktorý je na vysokej úrovni. Vzdialenost', po ktorú bol signál stabilný, sa pohybovala do približne siedmich metrov. Občasné vypadnutie signálu (mierne trhnutie) sa prejavovalo pri pripojení smarfónom aj notebokom.

Zamrzí aj absencia novšej verzie Bluetooth 4.0, pretože reproduktory disponujú len verziou 3.0. Kvalitou bezdrôtové pripojenie nezahál'alo a podobalo sa tomu cez USB kábel.

Aplikácia Creative SOUND Blaster Center v smarfóne ponúkala tiež viacero režimov a ekvalizér na prispôsobenie. Boli sme dostatočne spokojní, no mohla v sebe ukrývat' aj viacej funkcií.

Výdrž batérie neohromila. Výrobca stanovuje výdrž batérie na 8 hodín. Osem hodín môže vydržat', avšak iba pri prehrávaní z MicroSD karty. Pri bezdrôtovom prenose sa výdrž zariadenia skrátila na väčšiu polovicu. Potešila nás aj možnost' nabíjat' iné zariadenia, ako smarfón či tablet priamo z USB výstupu reproduktorov.

Vyskúšali sme si aj funkciu Bedtime, pri ktorej zapnutí sa náhodne v rôznej frekvencii prehrávali určité 1 - 2-sekundové zvučky. Funkcia nám prišla užitočná napríklad pri pozeraní filmov (aby sme nezaspali), je možné ju využit' aj napríklad pri konferencii či prednáške, ked' chcete udržat' pozornost' poslucháčov hodí sa viac než vel'mi.
Nakoniec sme vyskúšali funkciu alarmu. Po stlačení tlačidla sa ozýval hlasný zvuk sirény. Ak chcete niekoho na niečo upozornit', či prebudit', určite túto funkciu využijete.

VERDIKT

Pät' kvalitných reproduktorov ukrytých v dizajnovo kvalitne "ukovanom" tele, mnoho možností drôtových či bezdrôtových pripojení, certifikácia Sound Blaster a ohromný výkon sú tie najdôležitejšie vlastnosti Creative Sound Blaster ROAR.

Zamrzí zlá pripojitel'nost', ako s Windows-om či cez Bluetooth, tak aj cez USB kábel. Výdrž batérie je postačujúca na pozretie dvoch-troch filmov či zriadenie menšej oslavy. Prídavné funkcie ako nahrávanie, Bedtime či Alarm majú tiež svoje opodstatnenie a pri výbere toho správneho zariadenia môžu zavážit'.

Cena reproduktorov je vyššia, nemôže si ich dovolit' každý a nie každý využije všetky funkcie. No vzhl'adom na všetky ponúkané funkcie parametre, výkon kvalita prevedenia, kompaktné rozmery, kde reproduktory zmestíte do menšej tašky a nezaberú vel'a miesta, je primeraná.

Lukáš Libica

ŽELVY NINJA

Iba DVD exkluzívne v TESCO

V predaji taktiež na 3D + 2D BLU-RAY™

nickelodeon MOVIES PLATINUM DUNES

© 2014 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IS A TRADEMARK OF VIACOM INTERNATIONAL INC.
PACKAGING ARTWORK SUBJECT TO CHANGE.

Logitech M560, M280, M187, M150

V dnešnej recenzii sme sa zamerali na štvoricu lacných myšiek (do 30€) od známeho výrobcu Logitech. Ako dopadli?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena :
M187: 15€
M150: 15€
M280: 25€
M560: 29€

PLUSY A MÍNUSY:

Logitech M187:
+ výdrž batérie
+ kompaktnost'
+ miniatúrny snímač

- nepohodlná ergonómia
- hlučné tlačidlá

Logitech M150:
+ nemusíte sa starat' o výdrž batérie

- myška nepadne každému do ruky

Logitech M280:
+ výdrž batérie
+ pohodlie
+ miniatúrny snímač

- hlučné tlačidlá

Logitech M560:
+ prepínanie režimov na koliesku
+ pohodlie
+ makro tlačidlá

- chýbajúce tlačidlo na koliesku
- nemožnost' menit' hodnotu DPI

Logitech Wireless Mini Mouse M187

Ako prvú sme si zobrali na mušku najmenšiu a azda za približne 15€ najlacnejšiu myšku. Na prvý dojem pôsobí myška skutočne miniatúrne, a to svojimi rozmermi 49,4×81,9×31,8mm. Myška je, samozrejme, bezdrôtová a komunikuje s nanoprijímačom cez 2,4GHz pásmo, výrobca udáva dosah až desat' metrov, čo sa v našom teste aj potvrdilo.

Optický snímač dosahuje na dnešné pomery slušných 1000dpi a disponuje technológiou Advanced Optical Tracking, ktorá zaist'uje bezproblémové snímanie na akomkol'vek povrchu. Myška je napájaná jednou AAA batériou a podl'a výrobcu sa pohybuje výdrž okolo šest' mesiacov (výdrž sa, samozrejme, odvíja od frekvencie používania).

Myška disponuje štandardnými tromi tlačidlami, tlačidlá majú príjemný istý stisk, no, bohužial', sa ozývajú hlučnými kliknutiami.

Ked'že je myška vel'mi malá, je pre dlhšie používanie dost' nepohodlná, pretože sa drží vel'mi nepohodlným spôsobom.

Verdikt M187: 70%

"Praktickost' je občas potláčaná pohodlím"

Logitech M150

Druhou testovanou bola bežná myška Logitech M150, dizajnovo vyzerá úplne bežne, azda jedinou vychytávkou je možnost' zatlačenia kolieska do strán. Myš je drôtová a obsahuje optický snímač s hodnotou 1000dpi. Vel'kost' myšky je priemerných 65×104×40 milimetrov. Bohužial', je však myška aj napriek prijatel'nej vel'kosti nepohodlná, a to kvôli svojmu tvaru.

Verdikt M150: 75%

"Až príliš bežná myš"

Logitech M280

Bezdrôtová, dobre vyzerajúca a pohodlná myška za približne 25 eur. Myška má moderné krivky a je tvarovaná presne do pravej ruky, povrch je navyše pogumovaný pre ešte príjemnejšie držanie v ruke.

Vel'kost'ou 105,4×67,9×38,4 milimetrov je vhodná pre menšie alebo stredné ruky. Myška sa pripája cez miniatúrny nanoprijímač, výrobca sl'ubuje dosah až dvadsat'pät' metrov. Nám sa v teste podarilo iba jedenást', ale aj tak je to slušný výsledok. Myška je napájaná jednou AA batériou, výrobca uvádza výdrž až osemnást' mesiacov, čo, samozrejme, záleží na používaní. Optický snímač má hodnotu dnes priemerných 1000dpi.

Myška sa používa príjemne vd'aka príjemnej vel'kosti a dobrému povrchu. Jediným záporom sú asi iba hlučnejšie tlačidlá.

Verdikt M280: 85%

"Príjemná myš s príjemnými vlastnost'ami"

Logitech M560

Za 29€ - najdrahšia myška z testu je Logitech M560 s jednoduchým a symetrickým dizajnom a napriek tomu skrýva malé prekvapenie.

Prekvapením je koliesko, ktoré sa dá prepnút' do dvoch režimov. Prvý režim je štandardné brzdenie kolieska, v druhom sa dá otáčat' vel'mi rýchlo, pretože ho nič nebrzdí. Praktické využitie nájde najmä pri dlhých dokumentoch.

Režimy kolieska sa prepínajú jeho stlačením, čo sa dá považovat' za nevýhodu, pretože tým prichádzame o tlačidlo v koliesku. To však obsahuje možnost' naklápania do strán, čo aj vynahrádza tlačidlo v koliesku.

Myška obsahuje tri makro tlačidlá, ktoré sú po stranách a na vrchu. Tlačidlo napriek svojmu umiestneniu neslúži na prepínanie hodnoty dpi, slúži na prepínanie medzi metrom a desktopom na Windows 8. Optický senzor má priemerných 1000dpi.

O pripojenie sa stará nanoprijímač, ktorý má peknú možnost' multiprijímača, vd'aka čomu, ak máte bezdrôtovú klávesnicu od výrobcu, tak nepotrebujete druhý, a ušetríte USB porty. Dosah bol príjemných dvanást' metrov.

O napájanie sa stará jedna batéria typu AA, výrobca udáva výdrž až osemnást' mesiacov. Myška sa používa vel'mi príjemne aj pre l'avákov, aj pre pravákov, tlačidlá sú relatívne tiché. Vzhl'ad myšky je vel'mi jednoduchý a vd'aka pogumovaným bokom sa drží omnoho príjemnejšie.

Verdikt M560: 85%

"Nie je myš ako myš"

Marcel "Shaggy" Ilavský

LOGITECH M150

LOGITECH M280

LOGITECH M187

ŠPECIFIKÁCIE:

Pásmo: 2,4GHz

Prijímač: Optický infračervený

Citlivosť myši: 1000 DPI

Veľkosť: 81,9×49,4×31,8mm(d×š×v)

Typ napájania: 1 × AAA batéria

Výdrž na batériu: 6 mesiacov

LOGITECH M150

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ pripojenia: Drôtové

Prímač: Optický infračervený

Citlivosť myši: 1000 DPI

Veľkosť: 104×65×40mm (d×š×v)

LOGITECH M280

ŠPECIFIKÁCIE:

Pásmo: 2,4GHz

Prímač: Optický infračervený

Citlivosť myši: 1000 DPI

Veľkosť: 105,4×67,9×38,4mm(d×š×v)

Typ napájania: 1 × AA batéria

Výdrž na batériu: 18 mesiacov

LOGITECH M560

ŠPECIFIKÁCIE:

Pásmo: 2,4GHz

Prímač: Optický infračervený

Citlivosť myši: 1000 DPI

Veľkosť: 107×65×42mm(d×š×v)

Typ napájania: 1 × AA batéria

Výdrž na batériu: 18 mesiacov

LOGITECH M187

LOGITECH M560

Razer BlackWidow Ultimate Chroma

Zahltí vás farbami

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: RAZER
Dostupná cena : 169,99 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ prevedenie
+ podsvietenie
+ mechanické klávesy

- chýbajúca lakt'ová opierka
- horšia indikácia zapnutého Caps Locku, Num Locku, herného režimu a režimu makra

Blíži sa koniec roka a spoločnost' Razer nám znova servíruje budúcoročné modelové lahôdky. Najzaujímavejšou novinkou budúcoročnej rady je zrejme funkcia Chroma, ktorá bude rôzne periférie zahlcovat' celým farebným spektrom. Medzi prvé, ktoré sú touto funkciou vybavené, patrí herná mechanická klávesnica BlackWidow Chroma Ultimate.

DIZAJN, PREVEDENIE

Dizajnová stránka sa oproti minuloročnému modelu BlackWidow prakticky nezmenila. V podstate sa dizajn (s výnimkou potlače niektorých kláves a zmeny z lesklého na matné prevedenie) nezmenil už od roku 2010. Rozmery sú na hernú klávesnicu možno menšie, no pre BlackWidow typické – 475x171x39mm a hmotnost' približne 1500 g. Špičkové materiálové a technické prevedenie je samozrejmost'ou. Pre toho, kto túto klávesnicu nepozná, je tu malé dizajnové predstavenie. Čierna vdova ponúka v podstate štandardné rozloženie kláves, s tým rozdielom, že na l'avej strane je pridaná pätica makro tlačidiel. Medzi pravým Alt a Ctrl nájdete klávesu Fn, ktorou sa aktivujú špeciálne funkcie funkčných klávesov. Klávesy F1 – F3 a F5 – F6 plnia multimediálne funkcie, F9 funkciu nahrávania makra, pod klávesom F10 sa skrýva herný mód a klávesy F11 a F12 slúžia pre reguláciu podsvietenia. Klávesnica je dodávaná s americkou lokalizáciou kláves.

Celá klávesnica je ladená do čiernej farby (ako inak, ved' ide o čiernu vdovu).

Zo stredu hornej klávesnice sa tiahne opletený kábel s dĺžkou vyše dvoch metrov, na konci ktorého sa nachádza štvorica pozlátených konektorov, dva USB konektory a dva 3,5 mm jack konektory (pre slúchadlá a mikrofón). S množstvom konektorom súvisí "výbava" na pravom boku klávesnice, kde nájdete USB port a dvojicu jack portov, slúžiacich pre pripojenie slúchadiel a mikrofónu.

Opticky zaujímavo pôsobí biely plast pod klávesmi, škoda len, že nie je zelený ako pri minuloročnom modeli – ten pôsobil ešte zaujímavejšie aj bez aktivovaného podsvietenia.

MECHANICKÁ KLÁVESNICA

Pojem mechanická klávesnica je už, dá sa povedat', štandardom aj u herných klávesníc. V tomto duchu kráča aj Razer, ktorý zašiel dokonca až tak d'aleko, že sa minulý rok odtrhol od najznámejšieho výrobcu mechanických spínačov – nemeckej firmy Cherry. Razer začal spoluprácu s čínskym výrobcom mechanických spínačov, firmou Kailh, a do svojich klávesníc inštaluje vlastné spínače. Nový model BlackWidow je teda druhou generáciou, ktorá využíva nové spínače. Oproti konkurencii sa odlišujú sfarbením, ale aj životnost'ou, ktorá by mala byt' pre každý spínač až o 20 % vyššia na úrovni 60 miliónov stlačení. Razer vo svojich klávesniciach využíva dva druhy spínačov, na rozdiel od asi desiatky spínačov pri klávesniciach so spínačmi Cherry. Farebne sú rozlíšené na zelené a oranžové, a obidva druhy majú taktilnú, resp. hmatovú odozvu (recenzovaná klávesnica má zelený druh spínačov).

Ekvivalentom zelených spínačov sú Cherry MX Blue, oranžových

HODNOTENIE:
95%

zase Cherry MX Brown. Razer na svojej stránke prezentuje rozdiely medzi svojimi a štandardnými mechanickými spínačmi pomocou dvoch nasledujúcich obrázkov.

Z uvedených obrázkov vyplýva, že klávesnice Razer by mali (v porovnaní s klávesnicami so Cherry spínačmi) dosahovat' nižší bod aktivácie, prípadne bod resetu. Napríklad u zelených spínačov by bod aktivácie mal byt' kratší o 0,3 mm, teda, kláves zareaguje na klepnutie o 0,3 mm vyššie. Dovolím si tvrdit', že pár milimetrov kratší bod aktivácie (či reset) z vás lepších hráčov neurobia. Schválne, vezmite si pravítko (alebo radšej posuvné meradlo) a pozrite sa, ako vel'a/málo je tretina milimetra. Nesnažím sa teraz zhadzovat' marketing výrobcu, no podl'a môjho názoru prílišné chválenkárstvo nie je práve na mieste. Čo je podl'a mňa dôležitejšie, je fakt, že Razeru sa risk s "vlastnými" spínačmi podaril a od spínačov Cherry rozhodne nie sú horšie. Ten, kto nemá možnost' si obidva druhy spínačov v rovnakom čase porovnat', nebude o tých druhých ani len tušit', avšak tí, ktorí majú na Cherry spínačoch niečo odohrané a odpísané, určitý rozdiel spozorujú, no onedlho to nebudú riešit'.

SYNAPSE 2.0

Razer pre svoje periférie využíva softvér s názvom Synapse 2.0. Pre jeho spustenie je potrebná registrácia účtu, ktorý si vytvoríte bud' na stránke, alebo pri inštalácii softvéru. Synapse následne automaticky zdeteguje pripojené periférie od Razeru a združí ich ovládanie na jedno miesto. Synapse vyzerá na prvý pohl'ad jednoducho, no jeho funkcie plnia svoj účel. Samozrejmost'ou je možnost' vytvárania a editácia profilov či makier, d'alej možnost' ovládania podsvietenia alebo aktivácia herného režimu, ktorý deaktivuje klávesové skratky ako Alt+Tab, Alt+F4 a klávesu Windows.

CHROMA A FUNKCIE

BlackWidow Ultimate nesie názov Chroma už vo svojom modelovom označení. V praxi to znamená multifarebné podsvietenie klávesnice 16,8 miliónmi farieb s pokročilými svetelnými efektmi, pričom každý kláves má svoju vlastnú LED diódu.

Nechýba ani otvorený softvér (SDK), ktorý umožňuje herným vývojárom spolupracovat' s podsvietením klávesnice a l'ubovol'ne ho programovat' podl'a hernej situácie, napríklad rozsvietit' klávesy na červeno pri zabití a podobne. Programovat' podsvietenie si do istej miery môžete aj sami, k dispozícii je niekol'ko šikovných funkcií:

- dýchanie – pulzovanie vybranej farby v intervale siedmich sekúnd
- custom – úplná kontrola nad podsvietením, každej klávese môžete priradit' inú farbu
- reactive – podsvietenie klávesy sa aktivuje len pri jej stlačení
- spektrum cycling – ako už z názvu vyplýva, ide o podsvietenie celým meniacim sa farebným spektrom
- statické – statické podsvietenie zvolenej farby
- vlna – vlna farebného spektra, pohybujúca sa zl'ava doprava alebo naopak

Samozrejmost'ou je aj možnost' vol'by intenzity podsvietenia. Mňa osobne najviac zaujali vlastné (custom) nastavenia, ktoré ponúkajú ohromnú možnost' prispôsobit' si podsvietenie. Pre každú z kláves máte na výber milióny farieb, a tak si sami môžete vybrat', ktoré klávesy majú byt' rozsvietené, čo je výborné najmä v RPG hrách či striel'ačkách. Okrem toho si môžete navolit' alebo úplne vypnút' podsvietenie zvyšných kláves. K dispozícii je aj niekol'ko templatov, ktoré majú optimalizované podsvietenie pre danú hru.

Pre aspoň akú-takú predstavu o vymoženostiach podsvietenia odporúčam kliknút' na tento odkaz, ktorý vás presmeruje na stránku Razeru, kde máte možnost' vyskúšat' si podsvietenia: http://www.razerzone.com/gaming-keyboards-keypads/razer-blackwidow-chroma

Nechýbajú tu ani funkcie ako je herný režim, ktorý deaktivuje dôležité klávesové skratky, ktoré by vám mohli značne znepríjemnit' hru, d'alej vytváranie až desiatich herných profilov, taktiež tu nájdete anti-ghosting či pät' samostatných makro kláves. Razer garantuje korektný key rollover pre 10 kláves, v praxi je to až 17, no správna funkčnost' nad hranicou 10 kláves nie je zaručená. Indikátory aktivovaného herného režimu (makra), ale aj zapnutého Caps Locku či Num Locku sa nachádzajú v pravom hornom rohu.

VERDIKT

Rozhodol som sa, že záver spojím s kapitolou "Dojmy z používania", pretože len t'ažko sa zmôžem na iné slová ako takmer dokonalá klávesnica. Hranie, ale aj písanie na čiernej vdove je pôžitok – ten, kto mal možnost' písat' na mechanickej klávesnici, určite vie, o čom hovorím. Vel'mi dobré dojmy si odnášam aj z hrania, rýchle odozvy a žiadne zaváhania, v tomto smere naozaj niet čo vyčítat'. Dizajn, technické a materiálové zhotovenie, úžasné multifarebné podsvietenie a otvorený SDK softvér (vd'aka mechanickým spínačom netradičný, ale príjemný herný zážitok) – to všetko vytvára vel'mi dobrý dojem z tejto klávesnice. Na druhej strane, čierna vdova má aj nejaké negatíva ako chýbajúca lakt'ová opierka, horšia indikácia zapnutého Caps Locku, Num Locku či herného režimu a režimu makra, ktoré svietia dost' slabo a nedá sa menit' farba či intenzita ich podsvietenia. Toto vel'mi dobrý dojem trochu kazí. Aj napriek tomu však nejde o nič tragické, čo by sa nedalo prežit'. Polemizovat' by sa dalo snád' len s lakt'ovou opierkou, no pozitíva v značnej miere prevládajú nad negatívami.

Miroslav Konkol'

CREATIVE MUVO MINI

Bezdrôtové reproduktory vhodné na "párty" i na doma

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 60 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ vodeodolnost', prachuvzdornost' – IP66
+ rozmery
+ dizajn
+ kvalita prevedenia, povrchová úprava
+ cena

- otvor na konektory
- kvalita vstavaného mikrofónu
- horšia kompatibilita s OS Windows

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 190x37x59mm
Dĺžka USB kábla: 0.6m
Hmotnost' reproduktora: 285g
Hmotnost' USB kábla: 21g
NFC: áno
Bluetooth verzia: 4.0,
Podporované kodeky: SBC
Farba: čierna, biela, červená, modrá
Vodeodlonost': IP66
Batéria: 2200 mAh Li-ion
Pripojenie: AUX 3,5mm, microUSB

HODNOTENIE:
90%

Creative je značka známa kvalitnými výrobkami, hoci nepatrí práve medzi tie najlacnejšie. Tentoraz nám však do redakcie prišli drobné reproduktory MUVO mini, ktoré majú dobrý potenciál priniest' len to najlepšie zo všetkého, a pritom za nie vel'a peňazí.

PRVÉ DOJMY

Po odbalení malej škatule zloženej z dvoch častí, ktorých vyhotovenie nás očarilo, nachádzame v ochrannom obale reproduktor. Pod priehradkou reproduktora sú umiestnené brožúrky a microUSB kábel.

MECHANICKÁ KLÁVESNICA

- NFC – technológia poskytujúca rýchle bezdrôtové párovanie zariadení bez potreby zapnutia Bluetooth funkcie na párovanom zariadení
- Bluetooth 4.0 – pre bezdrôtové pripojenie k akémukol'vek kompatibilnému zariadeniu ako sú smartfóny, tablety, notebooky a iné
- štyri ovládacie tlačidlá – tlačidlo zapnutia, tlačidlo párovania Bluetooth a tlačidlá na ovládanie hlasitosti "+" a "-"
- vodeodolnost' a prachuvzdornost' (IP66) – úplne prachuvzdorné a chránené proti dažd'u či vlhkosti
- vstavaný mikrofón

PRIPOJENIE

- Drôtovo

Pomocou AUX 3,5-milimetrového Jack kábla môžete prehrávat' hudbu aj zo zariadení, ktoré nedisponujú technológiou bezdrôtového prenosu dát (Bluetooth) – jednoducho zapojíte jednu stranu kábla do reproduktora a druhú stranu do zariadenia, z ktorého chcete hudbu prehrávat'.

Pri takomto pripojení ostávajú funkčné iba dva ovládacie prvky – tlačidlo zapnutia/vypnutia a tlačidlo Bluetooth, ktoré vám oznámi, na kol'ko percent je približne nabitá batéria.

- Bezdrôtovo

Pri bezdrôtovom pripojení môžete využit' funkciu ručného párovania podržaním tlačidla Bluetooth na niekol'ko sekúnd (pokial' nezaznie hlasová správa, že je zapnutý párovací mód) – vtedy sa vám reproduktory zobrazia na danom zariadení, ktoré chcete s reproduktormi spárovat', vzápätí zariadenia sprárujete a ste pripravený na počúvanie hudby.

Pri NFC párovaní je proces hl'adania a vyberania reproduktorov automatický, to znamená, že po priložení kompatibilného zariadenia k reproduktorom len potvrdíte, že chcete zariadenia medzi sebou spárovat' a do niekol'kých sekúnd ste pripravení.

DIZAJN

Dizajn reproduktora v sebe spája kompaktné rozmery a hranaté tvary, ktorých rohy sú zaoblené, aby reproduktory vyzerali štýlovo. Celé pogumované telo reproduktora zaist'uje dobrý úchyt, pri ktorom sa vám nemôže stat', že sa vám zariadenie zošmykne, aj ked' je napríklad mokré. Mriežky reproduktorov v tvare trojuholníkov a kosodĺžnikov zároveň pôsobia vel'mi zaujímavo a elegantne.

Na vrchnej časti reproduktora

OD TVORCOV FILMU MARVEL AVENGERS
CHRIS PRATT
ZOE SALDANA
DAVE BAUTISTA
VIN DIESEL AKO GROOT
BRADLEY COOPER AKO ROCKET
MARVEL
STRÁŽCOVIA GALAXIE
NA 3D BLU-RAY™, BLU-RAY™ A DVD

nachádzame štyri tlačidlá na ovládanie zariadenia: tlačidlo zapnutia/vypnutia, tlačidlo Bluetooth a dve tlačidlá na ovládanie úrovne hlasitosti.

Vedl'a tlačidiel sú umiestnené dve LED signalizačné diódy, ktoré svietia rôznymi farbami pri rôznych činnostiach. Medzi tlačidlami ešte nachádzame mikrofón, ktorý slúži na telefonovanie alebo komunikáciu.

Na zadnej strane reproduktora pod gumenou krytkou nachádzame ukrytý microUSB konektor a AUX 3,5-milimetrový konektor. Nad krytkou sa nachádza nápis Creative Muvo mini.

Na spodnej časti nachádzame už len dve gumené podložky, umiestnené na okrajoch reproduktora a doplňujúce údaje o zariadení ako napríklad sériové číslo, normy a podobne.

TEST

Ako prvé sme na test použili bezdrôtové pripojenie cez Bluetooth. Pripájali sme sa cez notebook s operačným systémom Windows 8.1. Podržali sme tlačidlo Bluetooth, odznela správa, že zariadenie je pripravené na párovanie, ale nič sa nedialo. Po rôznych nastaveniach v profile Bluetooth sme museli pripojit' notebook na internet, inak sa zariadenia nevedeli medzi sebou spárovat'.

Po tom, čo sme všetko ponastavovali, fungovalo všetko správne až do momentu, ked' sme chceli pustit' hudbu zo smartfónu. Smartfón a reproduktor sme spárovali bez problémov, ale ked' sme chceli znova púšt'at' hudbu cez notebook, museli sme celý proces nastavovania zariadenia zopakovat', to znamená zmazat' zariadenie, znova nastavit' párovanie, následne čakat', kým sa to celé načíta a kým sa stiahne dodatočný súbor z internetu – až po týchto náročných úkonoch boli reproduktory znova pripravené na prehrávanie hudby.

Samotné prehrávanie hudby bolo bezproblémové, ovládanie hlasitosti reagovalo bez oneskorenia. Reakcia na vypnutie reproduktorov, následné zapnutie a automatické spárovanie reproduktorov a notebooku bola tiež vel'mi rýchla – prakticky po zapnutí notebooku boli reproduktory ihned' pripravené na prehrávanie.

Taktiež pri počúvaní hudby na interných reproduktoroch notebooku a následnom zapnutí Muvo mini sa hudba automaticky presmerovala na bezdrôtové reproduktory, rovnako ako aj pri vypnutí Muvo mini. Z tohto hl'adiska fungovali reproduktory vynikajúco.

Pri párovaní reproduktorov so smartfónom sme využili NFC – priložili sme smartfón, potvrdili správu o spárovaní a hudba hrala do niekol'kých sekúnd.

Pre informáciu o aktuálnom stave batérie sme stlačili dvakrát za sebou tlačidlo Bluetooth (platí aj pre drôtové pripojenie) a zaznel hlasový oznam v angličtine, napríklad "The battery is fully charged." alebo "The battery is about 50 %.", taktiež všetky prvky, t. j. proces párovania a podobne, boli oznamované takým istým hlasom. Všetky nahrávky boli nahraté zrozumitel'ne a nebolo ich vel'a, problém môže nastat' jedine vtedy, ak reproduktory bude používat' niekto, kto angličtine vel'mi nerozumie.

Dosah Bluetooth signálu bol naozaj vel'mi dobrý – niekedy d'aleko prevyšoval desat' metrov, hlavne pri pripojení cez notebook. Signálu neprekážala ani hrubá stena či iné prekážky.

Hlasitost' reproduktorov bola vel'mi dobrá vzhl'adom na ich malé rozmery. Taktiež bolo vel'mi zretel'ne počut' výšky a basy, a to až natol'ko, že sa triasol stôl od "bubnovania".

Pre bezdrôtové pripojenie sme spojili reproduktory s počítačom pomocou AUX 3,5-milimetrového kábla, avšak reproduktory museli ostat' zapnuté. Pri počúvaní hudby, pozeraní filmov či hraní hier bola hlasitost' reproduktorov síce omnoho vyššia, ale kvalita naopak nižšia.

Porovnávali sme aj prehrávanie rovnakej pesničky cez počítač drôtovo a cez smartfón bezdrôtovo. Reproduktory dokážu spracovat' signál z oboch zdrojov naraz, a tak sme skutočne počuli rozdiel v kvalite. Pesničku sme pustili naraz a postupne sme ju pozastavili na jednom zdroji a potom naopak na druhom. O lepšiu kvalitu zvuku sa prekvapivo postaralo bezdrôtové pripojenie cez Bluetooth.

Výdrž batérie nás prekvapila v pozitívnom zmysle: pri používaní reproduktorov bezdrôtovo a nastavenej hlasitosti na približne 35 % vydržali od plného nabitia viac než 10 hodín. Pri vyššej úrovni hlasitosti výdrž batérie klesla o viac než tretinu, ale aj tak je to pekný výsledok vzhl'adom na to, že v tele reproduktorov je umiestnená len 2200 mAh batéria.

Nepotešila nás kvalita mikrofónu, ktorý je síce menej podstatný ako ostatné vlastnosti reproduktorov, no mal by byt' aj kvalitný. Pri telefonovaní cez reproduktory bola kvalita nahrávania priemerná, no dostačujúca.

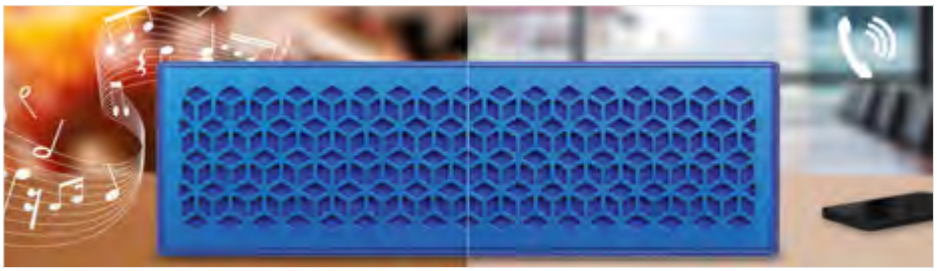
Ponadávali sme si aj nad gumenou krytkou, izolujúcou konektory reproduktorov – na ich otvorenie potrebujete niečo ostré alebo mat' dlhšie nechty, ak nemáte ani jedno, tak otvorenie krytky bude pre vás jedno vel'ké trápenie.

VERDIKT

Reproduktory Creative Muvo mini v sebe skrývajú vel'a pozitívnych vlastností, akými sú dizajn, spracovanie, technologické prvky, výkon, vodeodolnost' a v neposlednom rade aj cena. Medzi negatívne vlastnosti patrí horšia kompatibilita s Windowsom, menej kvalitný mikrofón, ktorý však nie je až natol'ko podstatný.

Zariadenie je vhodné pre kohokol'vek a na čokol'vek, či už potrebujete doma spravit' menšiu "párty" alebo si pozriet' film či priniest' kus techniky a hudby mimo civilizácie (napríklad na chatu bez elektriny). Výdrž batérie síce nezaručí neobmedzené počúvanie, ale na menšie akcie postačí. Cena reproduktorov je primeraná vzhl'adom na ich rôzne využitie, farebné variácie či technologické vybavenie.

Lukáš Libica



AXIS COMMUNICATIONS

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

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

Creative Woof

Bezdrôtový zvuk do dlane

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CREATIVE
Dostupná cena : 25 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ zvuk
+ dizajn
+ cena

- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

Počet reproduktorov: 1

Rozmery:

65×74×74 mm

Hmotnosť: 255 g

Bluetooth: verzia 3.0

profily: A2DP, AVRCP

HFP, HSP.

Kódek: SBC

HODNOTENIE:
90%

Bezdrôtové reproduktory nie sú žiadnou novinkou. Postupom času sa však ich rozmery zmenšujú a rastie ich výkon. Creative vládne na trhu s audio technikou nejaký ten rok a vie, čo treba zákazníkom ponúknuť, aby vzbudil ich záujem. Predstavujeme Creative Woof, drobný a cenovo dostupný repráčik s pozoruhodným výkonom.

PRVÉ DOJMY

Kompaktné balenie, v ňom elegantný reproduktor, nejaké tie papiere a dva káble. Jeden na nabíjanie a druhý na pripojenie zariadenia pomocou AUX portu. Woof sa vám môže dostať pod ruky v štyroch rôznych farebných vyhotoveniach – neutrálnej striebornej či extravagantnejšej červenej, modrej alebo čiernej. Nám sa ušla klasická strieborná verzia.

MIX PLASTU A ŽELEZA

Aj keď sú rozmery trocha skromnejšie, batéria a použité materiály sa postarajú o to, že zariadenie váži o niečo viac ako by ste predpokladali. Pevnosť konštrukcie je nám však prednejšia a aspoň máme pri používaní pocit, že máme v ruke nejaký ten kus elektroniky. Vrchná strana je pokrytá kovovou mriežkou, pod ktorou sa ukrýva reproduktor. Uprostred sa usalašilo tlačidlo na ovládanie bezdrôtovej technológie Bluetooth. Boky lemuje železo a spodok je z plastu. Skĺznutiu zo stola bráni protišmyková podstava. Na spodnej časti je umiestnený posuvník na zapínanie a vypínanie zariadenia, na boku plastovej časti nájdeme ovládanie skladieb, hlasitosti a konektory.

ZVUK

Napriek menším rozmerom nechýbajú ani kvalitne podané nízke tóny. Skreslenie však dosť závisí od podkladu. Ako ideálny podklad pre počúvanie v interiéri sa nám zdá drevo, najlepšie nejaká dutá skrinka či polička, ktoré môžu pôsobiť ako akustické jadro. Vo vonkajšom prostredí podklad až taký rozdiel nerobí, keďže vibrácie objektov nie sú až tak zretelné.

Samozrejme nejde o žiaden labužnícky kúsok a nemôžete od Woof-u očakávať zázraky. Svoju funkciu plní, nahrádza bežné púšťanie hudby z telefónu nejakým tým prechodom ku riadnej aparatúre. Ponúka čistý a celkom verný zvuk, ktorý nestráca ani pri vyšších hlasitostiach, ktoré sú v pomere ku veľkosti skutočne zaujímavé. Bežnú domácnosť dokáže hravo ozvučiť až do nepríjemnej miery. V exteriéri je to samozrejme o čosi slabšie, no postačí na hudbu do pozadia ku posedeniu či opekačke.

KDE BOLO TAM BOLO

Výrobca tvrdí, že zariadenie vydrží prehrávať hudbu až šesť hodín. Ako je pri takýchto veciach zvykom, tak sa zabudlo na uvedenie podmienok, pri ktorých je tento údaj platný. Možno tak pri nízkej hlasitosti niekde v pokoji a teple. Keď sme ho zobrali vonku do chladu, tak nám pri maximálnej hlasitosti podal po necelej hodine výpoveď. Niet však divu. Zdalo sa nám podozrivé, že niečo tak malé dokáže podávať taký slušný výkon až takú dlhú dobu. Svoju rolu však zohráva aj chladné prostredie. Po návrate do tepla dokázal ťahať ďalej.

VERDIKT

Creative Woof je malý príjemný reproduktor, ktorý dokonale spĺňa svoju funkciu bezdrôtovej prenosnej aparatúry. Navyše si za neho výrobca nepýta žiadnu astronomickú čiastku a tak sa stáva skvelou voľbou ako kompromis medzi veľkosťou, výkonom a výdržou batérie. Vďaka štýlovému dizajnu sa hodí nielen na vonkajšie posedenie, ale aj do modernej domácnosti, kde vám umožní púšťať hudbu z telefónu bezdrôtovo v okruhu desiatich metrov.

Eduard Čuba

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

Vyhraj PlayStation 4
The 20th Anniversary Edition

Súťažte na www.gamesite.sk

PS4

funsite.sk
enjoy the fun...

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

GENERATION

Urban Revolt Power Bank 4400 a 8800

Energetická záchrana

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena :
Urban Revolt 4400: 20€
Urban Revolt 8800: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

URBAN REVOLT **4400**

+ dizajn
+ rozmery
+ kapacita
+ zabudovaný flashlight

- dlhšia doba dobíjania
- absencia USB adaptéra

HODNOTENIE:
95%

URBAN REVOLT **8800**

+ dizajn
+ kapacita
+ zabudovaný flashlight s SOS funkciou

- dlhšia doba dobíjania
- dĺžka priložených káblov
- absencia USB adaptéra

HODNOTENIE:
92%

Výkonný hardvér, vel'ké displeje s vel'kým rozlíšením, hodiny strávené na internete či pri hraní hier, no pomerne malá kapacita batérií. Vel'a z vás to určite pozná. Či už ste majitelia smartfónov alebo aj notebookov či tabletov. Pokial' je človek doma a dané zariadenie si pohodlne dobije, nič sa nedeje, no pokial' je človek na ceste alebo mimo dosahu elektrickej siete, nastáva problém. Recept na riešenie tohto problému má spoločnost' Trust s dvojicou Power Bankov, s označením Urban Revolt 4400 a 8800.

PREDSTAVENIE

Čo to vôbec ten Power Bank je? Jednoducho povedané, ide o externú batériu, resp. zdroj energie, pomocou ktorého môžete elegantne nabíjat' zariadenia s rozhraním USB, kdekol'vek sa nachádzate. Dodat' "št'avu" tak môžete všetkým zariadeniam, obsahujúcim microUSB port, ako napríklad mobilné telefóny, tablety, notebooky, navigácie, prehrávače a podobne.

URBAN REVOLT 4400

Už z názvu možno tušit', že prvý z dvojice recenzovaných Power Bankov obsahuje batériu s kapacitou 4400mAh. Ak by ste sa snažili dopátrat' aký typ batérie je v Power Banku zabudovaný, hl'adali by ste márne, pretože v priloženej dokumentácii a ani na internetovej stránke výrobcu nie je o tom žiadna zmienka. Preto sme sa rozhodli zistit' to sami a nazreli sme pod ochranný kryt Power Banku.

Mimo plošného spoju sa tu nachádza dvojica 3,7V, Li-ion batérií, každá s kapacitou 2200mAh. Presný typ batérie je INR18650E. Ked'že sa Trust nezmieňuje ani o maximálnom počte nabíjacích cyklov batérií, z ich typu možno podl'a googlu vyčítat', že po 800 dobitiach by si mala batéria držat' vyše 80% pôvodnej kapacity. Kto by vel'mi chcel s Power Bankom experimentovat', môže vel'mi jednoducho batérie vymenit' za iné, stačí mu len spájkovačka, kúsok cínu a šikovnosti.

Čo sa dizajnu týka, zariadenie má tvar zaobleného kvádra s príjemnými rozmermi 91×44×22mm a hmotnost'ou približne 82g, vd'aka čomu nie je problém Power Bank nosit' aj vo vrecku. V hornej časti sa nachádza microUSB vstup, ktorý slúži na dobitie batérií Power Banku, klasický USB výstup pre dobíjanie zariadení a malá LED dióda, ktorá slúžia ako flashlight, resp. baterka či osvetlenie. Dobíjací prúd smerujúci z Power Banku je 1A.
V prednej časti sa nachádza štvorica malých LED diódiek s modrým podsvietením, ktorá signalizuje stav batérií. Pomocou tlačidla na l'avej stene je možné tento indikátor vypnút', jedným stlačením sa dozviete o aktuálnej kapacite batérií Power Banku, dvojitým stlačením zapnete/vypnete flashlight.

Urban Revolt 4400 sa dodáva v troch farebných vyhotoveniach, čierno-zelené, modro-biele a bielo-oranžové.

Súčast'ou balenia je Power Bank, technická dokumentácia a polmetrový USB kábel, určený na dobíjanie. Na zadnej strane škatul'ky sa nachádza obrázok, pomocou ktorého môžete približne určit', kol'ko toho Power Bank na jedno dobitie nabije.

Napríklad, pre mobilné telefóny s kapacitou batérie 1200-1400mAh sú to dve dobitia, pre tablety s kapacitou batérie 3500-4000mAh

je to približne dobitie batérie do 3/4. Samozrejme, ide len o orientačnú schému, ktorú treba brat' s miernou rezervou. Čas dobitia bude pre každé zariadenie iný, no napríklad smartfón Sony Xperia S s kapacitou batérie 1750mAh Power Bank dobil do polovice za 35 minút, doplna mu to trvalo približne 2 hodiny.

URBAN REVOLT 8800

Podobne, ako u prvého recenzovaného Power Banku, aj pri tomto číslica 8800 označuje kapacitu batérie, resp. batérií. Vzhl'adom na rozmery a hmotnost' sa dá tušit', že vnútri Power Banku sa bude nachádzat' štvorica totožných 3,7V, Li-ion batérií rovnakého typu, s kapacitou 2200mAh. Dizajnovo ide rovnako o zaoblený kváder, ktorého rozmery sú 109×75×24mm a hmotnost' približne 254g. Na rozdiel od Urban Revolt 4400 sa dodáva len v jednom farebnom prevedení, čiernom.

V hornej časti Power Banku sa nachádza microUSB vstup, slúžiaci na dobíjanie zabudovaných batérií, po jeho stranách je dvojica USB výstupov, pomocou ktorých je možné dobíjat' až dve zariadenia zároveň. Treba si však dat' pozor, pretože jeden výstup dobíja zariadenia s výstupným prúdom 1A druhý s výstupným prúdom 2A. Samozrejme, 2-ampérový výstup bude dobíjat' rýchlejšie. Rovnako tu nechýba ani LED dióda, ktorá vám poslúži ako flashlight. Oproti Urban Revolt 4400 má jednu funkciu naviac, a to možnost' blikania SOS signálu. Zapína sa podržaním tlačidla umiestneného na pravom boku zariadenia. To slúži aj na zistenie stavu dobitia batérií, stačí ho len raz stlačit'.

Súčast'ou balenia je okrem Power Banku dvojica USB káblov, ktorých dĺžka je však len 28cm. Na zadnej strane škatul'ky nájdeme taktiež obrázok, pomocou ktorého môžete približne určit', kol'ko vám Power Bank na jedno dobitie vydrží.

Logicky, oproti Urban Revolt 4400 budú tieto hodnoty dvojnásobné. Dobitie rovnakého telefónu, za rovnakých podmienok dopolovice trvalo 35 minút, doplna približne 1 hodinu a 45 minút.

VERDIKT

Na záver niet čo vel'mi dodat'. Obe zariadenia svoj účel splnili vel'mi dobre, doba dobíjania bola vel'mi slušná, najmä dobitie do polovice kapacity batérií bolo rýchle, približne 35 minút. Vzhl'adom na rozmery sa Urban Revolt 4400 hodí aj na každodenné nosenie vo vrecku, Urban Revolt 8800 je vhodnejší skôr na cestu autom, autobusom, prípadne na turistiku.

Jedinými negatívami môže byt' čas dobíjania. Podl'a manuálu by ste mali obe zariadenia dobíjat' pred použitím asi 5 hodín, preto z tohto hl'adiska je vhodné využívat' Power Bank naozaj len v najnevyhnutnejších prípadoch. Druhým negatívom je, v prípade Urban Revolt 8800, dĺžka priložených USB káblov, len 28cm, čo je pri nabíjaní naozaj otravné a pri nabíjaní dvoch zariadení súčasne nehovoriac. Taktiež zamrzí absencia USB adaptéra u oboch zariadení, aj ked' doma ich máte určite niekol'ko, v balení by mohli byt'.

Miroslav Konkol'

ZÁKLADNÉ INFO:

Fury, USA, 2014, 135 min

Žáner: akční, drama, válečný
Režie: David Ayer
Scénář: David Ayer
Kamera: Roman Vasyanov
Hudba: Steven Price
Hrají: Brad Pitt, Logan Lerman, ShiaLaBeouf, Jon Bernthal, ScottEastwood, JasonIsaacs, Michael Peña, Jim Parrack, Brad William Henke, LeeAsquith-Coe, Mark Badham, Kevin Vance, Alicia von Rittberg, Christina Ulfsparre, AnamariaMarinca

PLUSY A MÍNUSY:

+ válečná atmosféra
+ režie
+ herecké výkony
+ surovost

- možná příliš patetické protlačování populárních témat

HODNOTENIE:

85%

Železná srdce

V SRDCI TEMNOTY

Válečné filmy se většinou těší trochu speciálnímu zacházení. Příběhy z nejtemnějších kapitol lidské civilizace totiž nejen že táhnou, nicméně také ukazují následujícím generacím, proč by se na podobné historické momenty nemělo zapomínat. A pokud se bavíme o věrohodnosti a surovosti, která je občas v těchto filmech upozaděna, můžete si být jistí, že právě Železná srdce na tuto linku vsázejí téměř všechny své trumfy. A daří se, neboť na ploše několika dní a posádky jednoho tanku ukazují zase pro jednou až mrazivě chladný obraz doby, kdy se za každý moment klidu a štěstí platilo krví.

David Ayer ve svých předešlých filmech ukázal, že má neskutečný cit pro iluzi reality a nesmírně uvěřitelnou atmosféru. Není proto překvapením, že se mu povedlo podobně silný zážitek přenést i na bojiště druhé světové války. Na relativně skromném prostoru několika vojenských táborů, polí a lesních cest, na kterých jednotka hrstky Američanů tlačí na ustupující vojsko nacistické třetí říše, totiž režisér přináší jedno z nejuvěřitelnějších válečných svědectví o tom, co válečný konflikt znamenal pro obyčejné pěšáky.

Tohle se do značné mír opírá o silné herecké výkony. Brad Pitt v rolích zlomených amerických hrdinů zkrátka exceluje a najde se jen málokdo, kdo by mu to nevěřil. Jeho velitel Don "Wardaddy" Collier je navíc krásnou ukázkou toho, jak tento, kdysi především hezounek, herecky zraje. Nicméně tentokrát to není jen o něm, což dosvědčuje i zbytek posádky tanku Fury, kde i jindy otravný ShiaLaBeouf ukazuje, že pro do extrému zahnané role má zkrátka predispozice. Ovšem zde nepůsobí stupidně, ba naopak jeho náboženský téměř fanatik Boyd "Bible" Swan krásně kontrastuje s absurditou samotného válečného konfliktu.

Ona absurdita, či jakési vymezení oproti běžným válečným dramatům, je tu ovšem daleko zřetelnější. Zatímco v jiných populárních válečných filmech, posledních, dejme tomu, dvaceti let, se většinou hraje na nějaké lidské drama, téma, či se třeba rozvíjí na pozadí války nějaký osobní příběh, Ayer zde spíše sleduje válkou zlomené jedince, kteří si jsou moc dobře vědomi svého úkolu i veškerých obtíží, at' již morálních či zdravotních, které si podobná služba vlasti vyžádá. Výsledkem je tak dvouhodinová zkušenost ve společnosti pokřivených jedinců, kteří do války šli s ideály, které válečné peklo pomalu přetavilo. A výsledek rozhodně nebude něco příliš příjemného.

Železná srdce totiž staví především na hutné atmosféře, na které sledujeme hned několik hrdinů a primárně Logana Lermana, který v rámci filmu vykresluje psychologický progres, kterým si v minulosti prošla zbylá posádka tanku. A ve svém jádru i většina vojáků, kteří se zúčastnili tohoto vojenského konfliktu. Když totiž člověk jednou zakusí, jaká zvěrstva je jeden člověk schopný napáchat na jiném, jeho pohled na svět už nikdy nebude stejný.

Ayerovi se tato temná vize zkrátka daří prodat bezezbytku. Napomáhá tomu samozřejmě i geniálně atmosférický hudební doprovod Stevena Price, který v těch správných chvílích ještě zahušťuje již tak mrazivě věrohodnou atmosféru, která vás bude držet většinu času napjaté z obavy o osudy hrdinů. Kamera Romana Vasyanova navíc v mnoha momentech přináší neskutečně osobní náhled do světa tankistů, kde každý klidný moment je vyvážen dříve či později dalším dramatem.

Železná srdce jsou zkrátka filmem, který musí být viděn, aby člověk pochopil, jak se na relativně komorním prostoru dá vykreslit jedno z nejpůsobivějších válečných dramat posledních let. Skvělé audiovizuální zpracování, výtečné herecké výkony a neuvěřitelná surovost a uvěřitelnost jsou rozhodně velkým plus. Režisérova ukázka toho, že válka není místem pro ideály a osobní happy endy, je sice v mnoha ohledech absurdní a do extrému zahnaná, ale který válečný konflikt se nevyznačuje podobnými vlastnostmi.

„Surový válečný snímek, který za pomoci výborného hereckého obsazení, mrazivé atmosféry a vyladěné audiovizuální stránky vykresluje na partě tankistů hrůzy druhé světové války.“

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2014, 139 min

Žáner: životopisný, drama,
Režie: Tate Taylor
Scénář: Steven Baigelman, Jez Butterworth, John-Henry Butterworth
Kamera:Stephen Goldblatt
Hudba: Thomas Newman
Hrají: Chadwick Boseman, Nelsan Ellis, Viola Davis, Taraji P. Henson, Craig Robinson, Octavia Spencer, Jill Scott, Tika Sumpter,

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudební čísla
+ herecké výkony

- scénař

HODNOTENIE:

65%

Get On Up – Příběh James Brown

JAK VYSTOUPAT NA VRCHOL

Hollywood čas od času složí poctu legendám z hudebního průmyslu. Poté, co se svého biografického snímku dočkala už řada vlivných umělců minulého století, přichází řada na samotného kmotra soulu a jednoho z nejdůležitějších umělců tohoto období, Jamese Browna. O jeho filmový portrét se postaral režisér Tate Taylor, který se před třemi lety zviditelnil rasovým dramatem Černobílý svět. Jak se ale popral s filmovým obrazem tohoto hudebníka?

Natočit portrét Jamese Browna je celkem problematické. Kromě jeho celosvětově proslavené hudební tvorby se totiž jedná o poměrně komplikovanou osobnost, která se také, byt' nepřímo, neváhala zapojit do politických čachrů. Nejen já jsem tak byl napjatý, jak se s podobným profilem hudební legendy popere právě Tate Taylor, který s kontroverzním tématem operoval už u svého předešlého filmu. Problém ovšem je, že poté, co se divákům dostaly neskutečně silné filmové portréty dalších hudebních osobností minulého století (Ray, The Doors nebo třeba Walk The Line), které se nebály jít trochu do hloubky, přichází v roce 2014 tento portrét Jamese Browna, který výraznější názor na jádro věci postrádá.

Hudební genialita ano, kontroverze ne

V rámci příběhu jsou totiž diváci svědky zrodu legendy už od jejích počátků, kdy James jako malý chudý chlapec poprvé přičichl kouzlu gospelu, až po jeho pozdní věk, kdy koncertoval již jako legenda žánru. V poměrně rutinním a místy lehce chaotickém podání tak přihlížíme všem zlomovým momentům, které ovlivnily jak jeho tvorbu, tak lidi kolem něj. Už tady ovšem nastává problém, když některé momenty z jeho života, které byly docela závažné a hodné rozebrání, jsou zde řešeny jen zkratkovitě či odkazem, a tak onen pocit, že James Brown, byt' geniálním hudebníkem, nebyl zrovna tou nejlepší osobností, přijde jen asi dvakrát za celou metráž, která má přes dvě a čtvrt hodiny.

Důvodem, proč i za tak dlouhou metráž film nestíhá nudit, jsou herecké výkony. Všechny postavy, i ty relativně zanedbatelné (jakou je třeba Brandon Mychal Smith a jeho vize Little Richarda při performanci jeho největšího hitu), jsou zahrané skvěle, nicméně celému snímku jednoznačně vládne Chadwick Boseman v titulní roli. Jeho umem James Brown opět ožívá, aby na plátně po dobu snímku předváděl hudební čísla, která jsou důkazem toho, že je právem považován za jednoho z nejdůležitějších interpretů několika uplynulých desetiletí.

Zrození legendy

Jinak ale v kinech dostanete zhruba to, co od každého běžného hraného portrétu významného umělce. Tate Taylor využil problematických témat ze života hudebníka jen jako minimálních pojidel mezi hudebními čísly z různých období jeho kariéry a nebýt menšího retrospektivního pohledu na závěr, asi bychom se skrze film dozvěděli jen opravdu minimum o tom, kdo James Brown ve skutečnosti byl. A to je docela škoda.

Get On Up – Příběh Jamese Browna je ve všech ohledech lehce průměrný obraz legendárního hudebníka, který má skvělé herecké výkony, rutinní zpracování a docela slabý scénář, nicméně díky skvělým hudebním číslům nestíhá ani na ploše dvou a čtvrt hodiny nudit. Geniality konkurenčních snímků ale bohužel nedosahuje, což je škoda především pro Chadwicka Bosemana, který do role dává vše.

„Slušná filmová pocta hudební legendě, která však kromě skvělých hereckých výkonů nenabídne nic moc navíc než hudebně-biografickou rutinu."

Lukáš Plaček

MY OSLAVUJEME NARODENINY, TY SA ZABÁVAŠ!

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

Maximálny filmový zážitok | www.cine-max.sk

cineMAX

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Velká Británie, 2014, 169 min

Žáner: Sci-Fi, dobrodružný, mysteriózní
Režie: Christopher Nolan
Scénář: Jonathan Nolan, Christopher Nolan
Kamera: Hoyte Van Hoytema
Hudba: Hans Zimmer
Hrají: Matthew McConaughey, Anne Hathaway, William Devane, Michael Caine, Wes Bentley, Jessica Chastain, Casey Affleck, John Lithgow, Ellen Burstyn, Elyes Gabel, Mackenzie Foy, Topher Grace, Leah Cairns, David Oyelowo, Bill Irwin, Liam Dickinson

PLUSY A MÍNUSY:

+ soundtrack
+ režie
+ kamera
+ atmosféra
+ design vesmíru

- slabší scénář
- příběhové kličky
- přílišná vazba na předešlé klasiky v tomto žánru
- závěr

HODNOTENIE:

70%

Interstellar

ZA HRANICE SLUNEČNÍ SOUSTAVY

Christopher Nolan se za posledních deset let v Hollywoodu dostal na naprostou špičku s tak neotřesitelnou pozicí, že i kdyby si jako následující film vybral nezávislé drama, nejspíše by se na něj hnaly davy diváků. Dost možná se také díky tomu jeho novinka Interstellar pyšní titulem nejočekávanějšího blockbusteru letošního podzimu. Dokázal i tentokrát glorifikovaný tvůrce dostát svojí pověsti a přinést do kin další nezapomenutelný zážitek, nebo se jeho výprava za hranice naší sluneční soustavy stala prvním pochybením v jinak impozantní filmografii? Od všeho trochu, neboť Nolanův nový snímek zároveň předvádí filmařskou genialitu, stejně jako budí rozpaky.

Jednu věc Christopheru Nolanovi rozhodně upřít nelze. Tou je fakt, že ať už natočí cokoliv, má rozhodně vkus na látky, a tak za svoji kariéru představil nejen skvěle vykonstruovanou komiksovou trilogii o Temném rytíři, ale také do značné míry ojedinělé snímky jako Memento či Insomnie nebo šikovně vystavěné produkce Dokonalý trik a Počátek. Když se tedy rozkřiklo, že se pro svůj další snímek tento režisér a scenárista vydá mezi hvězdy zachraňovat budoucnost lidstva, filmoví fanoušci byli u vytržení. Nyní, o dlouhé měsíce později, vstupuje jeho novinka do české a slovenské kinodistribuce a je jasné, že čekání se rozhodně vyplatilo, i když nová 2001: Vesmírná Odysea se bohužel nezrodila. Nikoliv však proto, že by se o to tvůrce subtilně či naprosto explicitně nesnažil.

Příběh se odehrává v budoucnosti, kdy lidské pokolení pomalu směřuje k hladomoru, populace Země prošla docela radikální redukcí a zbytek civilizace se snaží zoufale zachránit postupně vymírající lidstvo. Kvůli písečným bouřím a zhoršeným přírodním podmínkám a také kvůli nemocem totiž farmáři postupně přicházejí o zemědělské plodiny, které by mohli pěstovat. Jednou z posledních, která ještě odolává, je kukuřice, ale i ta už pomalu začíná vykazovat zvýšenou náchylnost, a je tak jasné, že zbývá jen několik posledních sklizní a pak bude i kukuřice věcí minulosti.

Záchranou před tímto scénářem má být utajovaná mise Endurance, která má skrze červí díru u Saturnu cestovat do jiné galaxie, kde se může skrývat nový potenciální domov pro lidstvo. A vést tuto posádku má kdysi nadějný pilot Cooper (Matthew McConaughey), který se nyní živí jako farmář a tuto misi bere jako možnost, jak může zachránit budoucnost pro svoji dceru a syna. Podobná mise ovšem skrývá daleko více nebezpečí, než by se mohlo zdát. A nezdar nepřipadá v úvahu, neboť osud světa visí na vlásku.

Ať už si o takovém příběhu myslíte cokoliv, je fakt, že se z podobné premisy dá vytřískat opravdu hodně solidní film, stačí se třeba podívat na ne nepodobnou sci-fi Dannyho Boylea Sunshine.

Interstellar nakládá s příběhem docela zajímavě. Veškerá zkratkovitost, naivita a přímočarost snímku stranou, Interstellar ani v rámci třech hodin nenudí, což už samo o sobě o něčem svědčí. Jako poněkud objemnější jednohubka, u které nebudete moc přemýšlet, by tedy obstála v podstatě na jedničku. Problémy ale nastanou, pokud začnete film trochu více rozebírat, přemýšlet nejen nad ním ale i nad tím, co postavy provádějí. Tady totiž Nolan tentokrát přestřelil.

To, co totiž s bratrem Jonathanem tentokráte napsali, je jakýsi pokus o skloubení v podstatě v realitě ukotvené velkolepé sci-fi s poněkud abstraktním a hlubokým přesahem á la již zmíněná 2001: Vesmírná odysea. Čím více pak tato inspirace a cíl začíná být zřetelnější, tím více se snímek přiklání k lehce absurdnímu blábolu. Je škoda, že to musím takhle označit, nebot' v jiných momentech nabízí Interstellar silně zaujatý a dojemný příběh, který diváka vtáhne a emocionálně zdeptá.

Ovšem tyto chvíle jsou patřičně vyvažovány těmi hloupými, zavánějícími klišé či vyloženě otravnými. Stejné je to pak i s motivy či drobnými detaily, kdy v některých momentech Nolan naprosto kouzlí a předvádí bez výhrad dokonalou kinematografii, zatímco v jiných chvílích se člověk diví, jak něco takového mohl vypustit režisér jeho kalibru. Když se pak dostaví například i nadměrná repetice básně Dylana Thomase Do Not Go Gentle Into That Good Night, člověk už jen kroutí hlavou. A to i přesto, že poetickou tvorbu Dylana Thomase mám celkem rád, stejně tak jako tuto specifickou báseň. Když se ovšem v jejím rámci režisér snaží natvrdo divákovi přednést jednu myšlenku tím, že ji zopakuje snad čtyřikrát či pětkrát v rámci celého narativu, je to prostě moc. A právě tyto drobnosti vrstvené docela hustě za sebou jsou právě ty momenty, které podporují ono rozpačité vyznění snímku.

Rozpačitý je ostatně i hudební doprovod Hanse Zimmera. I v rámci jeho tvorby neskutečně působivá a nápaditá kompozice, která až na podivné dunivé momenty ve dvou částech snímku funguje naprosto dokonale a přesunuje film z běžné blockbusterové science fiction zkušenosti někam dále. Tento pocit vám nicméně vydrží jen do doby, než vám dojde, že ona povědomost některých motivů není čistě náhodná, nicméně prachsprostá vykrádačka jiných tvůrců, kde tentokrát hraje prim tvorba Phillipa Glasse. Faktem ale zůstává, že výsledný hudební doprovod se k podobné velkolepé podívané nesmírně hodí a bude sehrávat důležitou roli v tom, proč vám audiovizuální stránka bude zůstávat v paměti ještě nějakou dobu po zhlédnutí filmu.

Druhou neméně důležitou roli na tom ale budou mít silné herecké výkony, kterým bezesporu vévodí Matthew McConaughey. Ten tu totiž ukazuje, proč jeho kariérní růst nabírá neskutečných rozměrů, nebot' Cooper v jeho podání patří bezesporu k těm nejlepším věcem na celém filmu. Je jen škoda, že mu scénář dost hází klacky pod nohy. Bez toho mohla jeho postava přeci jen skončit ještě o něco lépe, než jen jakousi volnou modernizací Dr. Dave Bowmana s trochu deus ex machina koncem. Zbytek osazenstva se také nenechává zahanbit, nicméně na nich jde neplynulost a nevyrovnanost scénáře vidět ještě více.

Co celý projekt alespoň částečně zachraňuje, je vizuální stránka, opírající se o skvělou kameru Hoyte van Hoytemy, který nezklamává, nicméně nadšení z IMAX verze snímku se u mě zkrátka nedostavilo. Digitální triky ovšem patří ke špičce, což přispívá uvěřitelnosti vesmírných prostor. Na téměř bezchybné provedení taktéž letošní Gravitace to ovšem nemá ani náhodou.

O Interstellaru by se dalo mluvit poměrně hodně dlouho, nebot' je tam několik geniálních momentů a několik vyložených kopanců, které prostě vadí. Novinka Christophera Nolana rozhodně není špatný snímek, v úrovni provedení a filmařské genialitě ovšem předešlých filmů tohoto tvůrce nedosahuje. Doplácí na přílišné sebevědomí a snahu být něčím víc, než ve skutečnosti je. Ono násilné protlačování již probádaných motivů a jejich aktualizace tomu rozhodně nepomáhá. Poněkud rozpačité dojmy neznamenají, že by se jednalo o vyloženě špatný snímek, před návštěvou kina ovšem svá očekávání rozhodně zmírněte.

„Novinka Christophera Nolana nabízí na jedné straně filmařskou genialitu, na straně druhé ovšem logický kolaps, který podrývá základy jinak solidní sci-fi."

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Čo sme komu urobili?, 2014, 97 min.

Réžia: Philippe de Chauveron
Scenár: Philippe de Chauveron, Guy Laurent
Hudba: Marc Chouarain
Obsadenie: Christian Clavier, Chantal Lauby, Ary Abittan, Medi Sadoun, Frédéric Chau, Noom Diawara, Frédérique Bel, Julia Piaton, Emilie Caen, Elodie Fontan, Elie Semoun, Pascal NZonzi, Salimata Kamate, Tatiana Rojo

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý humor
+ neznáme herecké obsadenie

- sentimentálny záver

HODNOTENIE:

85%

Čo sme komu urobili?

TAKÁ OBYČAJNÁ RODINKA

Natočiť komédiu, v ktorej je všetko správne vyvážené rozhodne nie je ľahké. Nemala by byť príliš vulgárna a prízemná, no na druhej strane by sa nemala hrať na príliš sofistikovanú. Mala by obsahovať zaujímavé charaktery i správnu zmes situačnej a slovnej komiky. A hlavne, mala by ísť od srdca a vyvolať u diváka úprimný smiech. Jedným z výnimočných zjavov vo svete komédií bol pred troma rokmi film Intouchables, i keď sa za čistokrvnú komiku považovať nedá. Len máloktorý divák mal však po jej zhliadnutí krivé slovo na jazyku. Tento rok do kín prichádza ďalšia slabá francúzska komédia Čo sme komu urobili?. Podarí sa jej preskočiť vysokú latku nastavenú jej starším súrodencom?

Vo filme padla na margo postáv skutočne vtipná poznámka – ústredná rodina naozaj pripomína rodinu Bennettovcov. Konzervatívni, silno veriaci manželia Verneuilovci majú štyri dcéry. Tri z nich sú už pod čepcom a nedá sa povedať, že by sa rodičom páčil výber životných partnerov ich dcér. Predsa len, presvedčení katolíci sa len tak ľahko nezmieria s tým, že majú v rodine moslima, Žida a Číňana! Nádej vkladajú do poslednej slobodnej dcéry, ktorá ich jedného dňa postaví pred hotovú vec – bude sa vydávať. A to za katolíka. Dočkajú sa teda Claude (Christian Clavier) a Marie (Chantal Lauby) konečne tradičnej svadby v kostole, alebo bude mať i štvrtý zať nejaký háčik?

Do deja nás scenár uvedie troma veľmi rýchlymi svadobnými scénami, ktoré trochu poodkryjú vzťahy v značne komplikovanej rodine. Príbeh sa orientuje hlavne na otca rodiny Clauda, ktorý má najväčšie problémy prijať fakt, že nielen do jeho milovanej krajiny, ale i do jeho vlastnej rodiny sa priplietli trochu netypickí ľudia.

Základom humoru sú hlavne strety medzi konzervatívnymi rodičmi a zať mi, či prípadne medzi samotnými troma ženíchmi. Humor spolu so zaujímavým príbehom je nosným pilierom celého filmu. Napriek jeho všadeprítomnosti ostáva nevtieravý; pri pozeraní má divák pocit, akoby opustil filmový svet a díval sa na skutočnú rodinnú hádku - je veľmi realistický, i keď zápletka filmu je netypická a záverečné scény sa postupne stanú až bizarnými. Jeho najväčšou kvalitou však je, že nikoho a nič nešetrí. Pohybuje sa práve na tej správnej hranici medzi tým, čo je ešte prijateľné, a tým, čo už sa dá plne odsúdiť ako rasistické či xenofóbne.

Dialógy sú skvelým odrazom nielen zakorenených predsudkov, ale aj stereotypov príznačných pre rôzne náboženstvá a rasy. Ukazuje sa, že i keď sa všetci traja zať kovia považujú za hrdých Francúzov (scéna, v ktorej všetci traja nastúpení s rukou na srdci oduševnene spievajú francúzsku hymnu, je na nezaplatenie), stále je v nich duch ich predkov. I vďaka príjemnej, hodinu a pol trvajúcej stopáži sa na plátne striedali vycibrené nemilosrdné dialógy s etudami (pílenie stromov ako spôsob vyrovnania sa so stavom spoločnosti i rodiny), pričom oboje spôsobovalo u divákov v sále hlučný smiech. Vyznie to ako klišé, ale je to skutočne pravda – divákovi sa mohlo stať, že sa na jednom vtipe smial tak nahlas a dlho, že prepočul ďalší.

Film si však neudrží takýto nádych až do konca. Postupne sa do popredia dostáva skôr sentimentálna vzt'ahová linka a dochádza i k niekol'kým emotívnym scénam, ktoré však vel'mi nefungujú. Čo sa konca týka, žiadne prekvapenie sa čakat' nedá.

Herecké obsadenie je až na niekol'ko výnimiek pomerne neznáme. Divákovi to pomáha, lebo si jednotlivých hercov okamžite stotožní s postavami. Výraznejší sú rozhodne predstavitelia troch zat'ov, pričom im to svedčí, nielen ked' majú medzi sebou rozbroje, ale aj ked' si nachádzajú k sebe cestu (postavia snehuliaka so šikmými očami, bradou a jarmulkou). Čo sa herectva týka, film stojí hlavne na mimike predsta-vitel'a Clauda, Christiana Claviera, ktorého môžeme poznat' z roly Asterixa.

Ak nemáte problém so síce láskavým, ale nekorektným humorom, návštevu kina neol'utujete. Pre budúcich novomanželov navyše môže slúžit' ako návod, na čo najlepšie vychádzanie so svokrovcami...

A pre svokrovcov zas ako pripomienka, že nech sú so svojím zat'om/nevestou akokol'vek nespokojní, takéto zlé to určite nie je.

„Komédia, ktorá napriek nekorektnému humoru neurazí, ba práve naopak – zasmejete sa, ako už dávno nie. "

Veronika Cholastová

ZÁKLADNÉ INFO:

Maps to the Stars, Kanada/USA, 2014, 111 min

Žáner: drama, psychologický,
Režie: David Cronenberg
Scénář: Bruce Wagner
Kamera: Peter Suschitzky
Střih: Ronald Sanders
Hudba: Howard Shore
Hrají: Julianne Moore, Robert Pattinson, Mia Wasikowska, Carrie Fisher, John Cusack, Kiara Glasco, Sarah Gadon, Olivia Williams, Niamh Wilson, Jayne Heitmeyer,

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba
+ zajímavé herecké... výkony
+ vtipy ve scénáři, které nebyly zamýšleny jako vtipy

- scénář
- ta Julianne Moore byla nějaká divná
- scény, které nepotřebujeme vědět, že Julianne natáčela

HODNOTENIE:

50%

Mapy ke hvězdám

PRŮVODCE MODERNÍM HOLLYWOODEM ANEB NAJDI SI SVOU OBLÍBENOU FILMOVOU KREATURU

David Cronenberg – mistr surrealistických satir, dadaistických scénářů a génius šifrovaných mezířádkových sdělení. Jeho filmy opakovaně připomínají sondy do na první pohled nudných, zdlouhavých, nicotných, prázdných a sebestředných životů prapodivných lidí. Ach ano, konečně cynické drama o zkaženém Hollywoodu a jeho nechutných zvrácených a incestních vztazích?

Film má několik dějových linek a ty spolu svým prapodivným způsobem souvisí. Do Hollywoodu přijíždí na první pohled křehoulinká Agatha (Mia Wasikowska), která se od letiště nechává vyzvednout limuzínou řízenou samotným Robertem Pattinsonem! Teda Jeromem, pardon. Když hraje Pattinson u Cronenberga, tak bez auta prostě nedá ani ránu (stejně jako tomu bylo v podobně laděném filmu od téhož autora, Cosmopolis (2012), kde si Robert zahrál hlavní roli). No ale zpět k příběhu. To si tak oba bloumají po městě, dokud Agatha nedostane práci u labilní stárnoucí herečky Havany Segrand (Julianne Moore). Tahle hvězda se velmi komplikovaně vyrovnává s ještě komplikovanější slávou a smrtí své matky, jež byla, světe div se, ikonickou a legendární herečkou v 60. letech. Havana usiluje a remake filmu, v němž její matka hrála a který ji proslavil. Havana by si velice přála být sama obsazena do hlavní role, aby si řádně vykartáčovala ego, narovnala pochumlanou ješitnost a trochu uhasila žárlivost na svou nechutně dokonalou matku, jejíž přízraky ji denně pronásledují.

A u této paní nastupuje Agatha, která se na Floridě léčila z miliardy psychických poruch, protože je ukázková dospívající hollywoodská adolescentka, a to se vším všudy. Jejím vzorem jsou pochopitelně její rodiče, a tak není divu, že dle jejich vzoru si chce Agatha vzít vlastního bratra, přestože Stanford (John Cusack) ani Christina (Olivia Wiliams) dlouho o svém příbuzenském vztahu netušili, takže jejich lásce bylo přáno a stvořili dvě prapodivné děti a hromadně se prezentují jako typická úspěšná hollywoodská rodinka. Vedle Agathy mají ještě dětskou filmovou hvězdičku, rozmazleného syna se sklony k dramatickému a arogantnímu jednání, protože, dámy a pánové, on je hollywoodská hvězda a má na své manýry právo. Jo, a taky ho pronásledují duchové mrtvých dětí. Duchové jsou očividně jedna z největších postižení a problémů dnešních hollywoodských hvězd a hvězdiček. Chudáčci.

To vše se samozřejmě týká také Agathy, která je narušený pyroman, který kolem sebe slyší imaginární děti a odříkává si jako mantru báseň prostupující nejslavnější film Havaniny matky. Ono totiž v Hollywoodu všechno se vším souvisí, všude jsou samí psychopati, kteří chodí na speciální terapie mačkání stehen, aby ze sebe vyhnali zlé duchy (u nás se tomu říká zaražené větry, ale jiný kraj...), a kvůli patetickému kariérnímu růstu jdou někdy

doslova přes mrtvoly a ještě z toho mají radost. A prý já mám nevhodné sklony k morbidním a cynickým vtipům, tss!

V celku je film satirou a pro dobro celého vesmíru doufám, že utopickou, protože jestli takhle funguje filmový průmysl, tak je to horší, než jsem si myslela. Všichni se mají strašně rádi, ale vlastně jen proto, jak strašně se nenávidí a přejí všem kolem smrt (jelikož jsou velcí humanisté a lidumilové, tak rychlou a bezbolestnou) a závidí si i tu jednu vyhlazenou vrásku na zádech navíc. Dále, pokud se v hollywoodských pojmech a jménech neorientujete asi jako Lindsay Lohan v kokainu a dopravních přestupcích, tak si budete připadat jako senior s vrcholným stadiem demence s křížovkou pro supernáročné. To je producent tam a producent sem a ten se zná s tou a ta se tam a tam dostala, protože zná toho a toho. Super! Kdože s kýmže?

David Cronenberg rozhodně nikdy nebyl režisérem trháků a masově populárních velkofilmů, spíš byl svůj. Je to typ člověka, který když se podívá na úplně obyčejnou nezajímavou věc, vidí v tom komplikovaný mechanismus a neskutečné množství verzí příběhu. Možná by měl někdy natočit film, který bude sondou do života, duše a hlavy samotného Davida Cronenberga, protože ten chlap má v hlavě stroj na výrobu barevného popcornu. Ani náhodou na tenhle film nebudou chodit miliony diváků a při odchodu si spokojeně čvachtat, jaké to bylo žůžo. Přijde tam sotva polovina a většina bude kolem sebe kopat, sypat kletby a požadovat zpět vstupné. Dámy a pánové, pokud chcete jít na Mapy

ke hvězdám, uvědomte si, že jdete na Davida Cronenberga, mistra triků a sdělování banálního a jindy nudného příběhu tak dramatickým a divným způsobem, až to vlastně krom autora nikdo nepobere, koupě lístků je na vaše triko, po nikom nechtějte bolestné. Rozhodně od toho nečekejte drama o hollywoodských zhýralých hvězdách, které sedí doma s koktejlem, pak si natočí pár záběrů, pak se do někoho zamilují a budou spolu žít št'astně, dokud nebudou natáčet nový film. Ani náhodou. Jde o hromadu šílenností a zvráceností, které jsou v Hollywoodu prý naprosto běžné, ale Cronenberg se na to prostě dívá jinak. Navíc se člověk tolik koncentruje na to, aby alespoň trochu chytal dialogy, a hledá ve scénáři nějaký smysl, že mu může uniknout hudba ve filmu, kterou má na svědomí oscarový Howard Shore (autor hudby např. u filmů Letec nebo trilogie Pána prstenů). A ta hudba je mimochodem opravdu skvělá.

Film je divný a Cronenberg je outsider. Bohužel. Ale cynik se na tom velmi pobaví, protože je to tak divné a absurdní, až je to vlastně celé vtipné. Cronenberg si dělá armádu komplikovaných a náročných

diváků, ale pokud i náročný divák shledá jeho nový film uhozeným..., je vyhoštěn z klubu a zapadá mezi ubohé bídáky sledující filmový průměr a ulepené hollywoodské slad'áky. Bohužel Davide, přiletěl jsi z toho vesmíru na planetu Zemi, tak to zkoušej pomalu a naší řečí, protože tohle je jako návod na opravu atomové bomby v mad'arštině řízlé klingonštinou a mně, mad'arštiny neznalé Češce, to přišlo jako náramná prča plná psychopatů.

„Prapodivná surrealistická satira a zvrácená karikatura životů několika celebrit podaná velice divným způsobem, který málokomu sedne."

Veronika Cholastová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

John Wick, 2014, 101 min.

Réžia: Chad Stahelski
Scenár: Derek Kolstad
Kamera: Jonathan Sela
Hudba: Tyler Bates, Joel J. Richard
Obsadenie: Keanu Reeves, Adrianne Palicki, Bridget Regan, Bridget Moynahan, Willem Dafoe, Alfie Allen, Dean Winters, David Patrick Kelly, Michael Nyqvist, Lance Reddick

PLUSY A MÍNUSY:

+ herci
+ atmosféra
+ estetika smrti a chladu
+ precízna akcia

- jednoduchý scenár
- niekedy presolené akciou
- občas chladné
- postavy si t'ažšie získajú sympatie diváka

HODNOTENIE:

80%

John Wick

ESTETIKA NÁSILIA

John Wick je niečo ako John Rambo na mafiánsky spôsob. Obaja majú ruky poriadne zašpinené krvou, obaja už svoje staré remeslo zavesili na klinec. A obaja, ked' na to príde, kosia nepriatel'ov po desiatkach oku lahodiacim spôsobom.

Prvé čo uvíta divákovu pozornost' je forma. John Wick (v hlavnej úlohe Keanu Reeves) je totižto mimoriadne štýlový film. Prostredie mafiánskych bossov, v ktorom sa celá snímka odohráva, je zobrazené až romanticky príť'ažlivo. Drahé priestorné domy, nočné kluby, perfektné účesy. Všetci do nohy drahé saká, kravaty košele, luxusné autá.

Takisto charaktery postáv sú svojim spôsobom unikátne. Gentlemani vyjadrujúci sa maximálne úsporne, sucho, ale popritom vsúvajú do svojej reči rôzne metafory. Budem parafrázovat' jedného jazzového speváka, ktorý povedal niečo v tom zmysle, že jazz je o tom hrat' to chladno ale zároveň nebyt' chladný. Táto moja parafráza sa výborne hodí aj na film samotný, lebo presne o tom to je.

Hudba, kamera, strih, to všetko je podriadené vyššie zmienenému účelu. Žial', ked' sú všetci emočne chladní, t'ažko sa môžete vcítit' do postáv. V podstate vo filme nie je ani jedna kladná postava, John Wick skôr striel'a, ako hovorí, a tak nie je vel'mi komu fandit'. Hlavné postavy sú rozdelené do kategórií: a) charizmatický „záporák" (Keanu Reeves, Willem Dafoe, Michael Nyqvist) alebo b) necharizmatický „záporák"-podliak (Adrianne Palicki, Alfie Allen). Mimochodom, postava Alfieho Allena je skoro to isté ako jeho predchádzajúca rola Theona Greyjoya (Game of Thrones), len s tým rozdielom, že do filmu sa nezmestila tak psychologicky komplexná postava, a tým pádom je osekaný len na arogantného „fracka".

Viac ako polovicu stopáže filmu tvoria akčné scény, v ktorých Keanu Reeves kosí mafiánov hlava-nehlava. Oceňujem na nich, že sú dostatočne krvavé, a nikto sa s nikým nebabre. Takisto sa mi páči bolest', ktorá z nich prýšti. Je príjemné vo filme vidiet', že násilie skutočne bolí. Akčné scény sú pedantne natočené a zostrihané. Je vidno, že na nich bola odvedená solídna práca. Škoda len, že asi do trištvrte filmu, nie je skoro vôbec dôvod, prečo sa o hlavného hrdinu bát'. Ked'že sa film volá John Wick, je jasné, že neumrie hned' na začiatku, a k bezmenným mafiánom čakajúcim na popravu taktiež nepocítite silné citové puto. Takisto, všetkého vel'a škodí, a ak sa ocitneme v desiatej minúte pätnást'minútového masakru, pozornost' diváka sa pomaly stráca.

Príbeh filmu pôsobí vel'mi jednoducho, do záverečnej časti diváka nečaká takmer žiadne výraznejšie prekvapenie. Záver je ale vel'mi sympatický a podarený.

Nicolas Winding Refn, ktorý stál aj za filmom Drive (2011), natočil snímku Len Boh odpúšt'a (2013), ktorý je esteticky aj žánrovo vel'mi podobný Johnovi Wickovi. Narozdiel od Wicka ale oplýva hlbšou psychológiou postáv a „artovejšími" ambíciami. Na druhej strane je v ňom samozrejme ovel'a menej akcie. A takisto má dost' podivný koniec, ktorý sa nemusí páčit' každému. Ak sa vám bude John Wick páčit' a nebojíte sa umeleckejšieho prístupu, mohol by sa vám páčit' aj film Len Boh odpúšt'a.

John Wick sa tvári ako umenie, ale je to pravda len po formálnej stránke. Scenár je zameraný na inú kategóriu diváka. Mne Wick sadol, príjemne som pri ňom zrelaxoval. Ak máte radi krvavé masakre, tak smelo do kina, ak sa ale zameriavate skôr na príbeh, budete sklamaný.

„John Wick je ako pohár dobrej whiskey. Príjemne nakopne, poteší zmysly, ale hlavne, je mimoriadne cool."

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Andělé všedního dne, 2014, 97 min.

Réžia: Alice Nellis
Scenár: Alice Nellis
Kamera: Matěj Cibulka
Hudba: Michal Novinski
Obsadenie: Marián Labuda st., Vojtěch Dyk, Vladimír Javorský, Eliška Křenková, Bolek Polívka, Zuzana Bydžovská, Klára Melíšková, Václav Neužil ml., Zuzana Kronerová

PLUSY A MÍNUSY:

+ Bolek Polívka, Klára Melíšková
+ kamera
+ hudba

- scenár
- vel'ký počet postáv
- plytkost' postáv

HODNOTENIE:

55%

Anjeli

KONVENČNÝ PREPLETENEC POSTÁV

Režisérka Alice Nellis, ktorá sa doteraz spoliehala na svoje vlastné scenáre, no tentokrát siahla po predlohe od spisovatel'a Michala Viewegha. Z obsahu knihy je jasné, že nepôjde o film, ktorý vás rozosmeje. Práve naopak, ide o t'ažké životné situácie, ktoré vás nenechajú chladnými a možno sa aj v niektorých postavách nájdete. Čím je film Anjeli zaujímavý? Sú to nadprirodzené bytosti alebo len obyčajní l'udia súsmevom na tvári ?

Film vás okamžite vtiahne do znepokojivého víru postáv a ich životných situácií. Psychológia je hlavnou stránkou Anjelov, čo je však prekvapivé, film sa uberá pomerne rýchlym tempom. Na jednej strane má snímka nepochybne silné a znepokojivé momenty, ale na strane druhej je konvenčný a poviete si: „niečo takéto tu už bolo...", tým pádom stráca na zaujímavosti. Samotný film stojí na premise hrdinov, ktorý si nechávajú život utiect' pomedzi prsty, čo by robit' nemali, pretože pre niektorých z nich sa život môže skončit'. Práve v takýchto prípadoch sa v ich blízkosti objavujú anjeli, alebo l'udia s pozitívnym myslením.

Role anjelov si zahrali Marián Labuda, Vojtěch Dyk, Eliška Křenková a Vladimír Javorský. Snažia sa ul'ahčit' životy svojich zverencov, ako napríklad učitel'a autoškoly Karela (Bolek Polívka), ktorý zápasí s citovo prázdnym manželstvom s Máriou (Zuzana Bydžovská). Prázdne city si kompenzuje na svojej študentke Ester (Klára Melíšková). Ester však práve pochovala svojho manžela a nie je pripravená na d'alší vzt'ah. Ďalšou tragickou postavou je Zdeněk (Václav Neužil), ktorý chce večer spáchat' samovraždu, pretože mu jeho kamarát Filip (Ondrej Sokol) prebral ženu. Túto situáciu t'ažko nesie aj jeho matka (Zuzana Kronerová). Tá sa kvôli tomu rozháda s najlepšou kamarátkou, už spomínanou Máriou. Práve tu vzniká problém. Divák je hodený do filmu, ktorý obsahuje vel'a postáv a má problém sa v tom zmätku neutopit'. Snažíte sa vyznat' v postavách a v ich prepojenosti, a preto vám môžu uniknút' milé a citovo silné scény.

Herecké výkony by sa všeobecne dali označit' ako kostrbaté. Samotní anjeli, ktorí sú zobrazení vo filme ako pozorovatelia s nenápadnými úmyslami poradit' alebo zmenit' smerovanie života postáv, boli plytkí a skoro bez zmyslu. Interakcia medzi anjelmi a obyčajnými l'ud'mi nie je herecky vyvážená, čo spôsobuje nedôveryhodnost' postáv, najmä na strane anjelov. Všedné postavy boli herecky lepšie, hlavne výkon Boleka Polívku a Kláry Melíškové. Ostatní herci boli plytkí a herecky nedostali vel'a priestoru, čo je škoda.

Čo sa týka kamery je hravá a ukazuje nám krásne zábery Prahy, ktorá je nepochybne krásne mesto, kde sa odohráva vel'a príbehov bežných l'udí. Hudba sa do filmu hodila a miestami ma aj zamrazila, hlavne v kombinácii so silnými momentami. Postaral sa o ňu Michal Novinski a kameru mal na starosti Matěj Cibulka.

Myslím si, že Alice Nellis si uplietla na seba bič, pretože na hĺbku tol'kých postáv 97 minút určite nestačí. Film zachraňujú hlavne niektoré herecké výkony postáv a nápaditá práca s kamerou a hudbou. Kombinácia t'ažkej drámy a komédie filmu sedia, no zároveň ho hádžudo klišéovitých vĺn. Z filmu si síce odnesiete nepríjemné ako aj úsmevné zážitky, no nič prevratné určite nečakajte. Preferoval by som ešte väčší psychologický tlak na diváka.

Hlavný problém filmu vidím v scenári a v množstve postáv, ktorým vo filme nie je venovaný adekvátny priestor. Určite si počkajte než film pôjde v televízii. Aspoň mne osobne by sa lepšie pozeral v súkromí.

„Snímka Anjeli je remeselne dobre zvládnutý film, ktorému sa však chýbajú hlbšie postavy."

Michaela Medved'ová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2014, 113 min

Žáner: akční, krimi , mysteriózní
Režie: Scott Frank
Scénář: Scott Frank, Lawrence Block
Kamera: Mihai Malaimare Jr.
Hudba: Carlos Rafael Rivera
Hrají: Liam Neeson, Ólafur Darri Ólafsson, Ruth Wilson, Dan Stevens, Boyd Holbrook, Sebastian Roché, David Harbour, Whitney Able, Mark Consuelos, Marina Squerciati, Laura Birn, Annika Peterson, Mike Figueroa, Al Nazemian

PLUSY A MÍNUSY:
+ kamera a vizuální stránka
+ atmosféra

-schematičnost

HODNOTENIE:
65%

Mezi náhrobními kameny

MRAZIVÁ PROCHÁZKA HŘBITOVEM

Profilace kariéry Liama Neesona do akčního předdůchodového hrdiny jeho hvězdnému statusu jen prospěla. To, co nastartoval před lety Luc Besson s 96 hodinami, dnes funguje bezproblémově a jen málokdo to má Neesonovi za zlé. Letos už se do kin dostal s velmi příjemným snímkem Non-Stop, ted' na podzim se nicméně podívá do kin podruhé, tentokráte s adaptací knihy amerického autora Lawrence Blocka Mezi náhrobními kameny. Fanoušci klasických detektivek by měli zpozornět, Liam Neeson totiž vyměnil akci za atmosférické vyšetřování.

Problematičtí hrdinové, to je něco, co Liamu Neesonovi zkrátka jde. A i když v podstatě vynechá nakopávání zadnic kriminálním živlům a lámání končetin, pořád je to Neeson se vším všudy. A to je přesně to, na čem Mezi náhrobními kameny staví. Není potřeba, aby hlavní hrdina ukazoval své schopnosti, stačí, když se dostaví. Tahle detektivka totiž spíše než na povrchním vyobrazování staví na pomalu budované atmosféře, která využívá detektivní rutiny ze staré školy, podpořené jen surovými detaily, které vyvolávají onen mrazivý pocit, že v tomto vyšetřování není něco v pořádku.

Díky tomu má ale zároveň film trochu problém se schematičností. Celý případ je vystavěn zajímavě, ale tak trochu podle šablony, vedlejší dětská postava působí tak nějak nadbytečně a je trochu moc protlačovaná do popředí. Zároveň je škoda, že postavy dvou hlavních záporáků nejsou na konci vysvětleny tak, jak by se možná slušelo a patřilo, když už se film pouští do vykreslování jejich duševních pochodů.

Je ale nesmírně příjemné v sálech kin dostat zase jednou detektivku, která se inspiruje nejen v klasikách tohoto žánru, ale také čerpá notnou inspiraci ve film noir, což je zde cítit nejen na propracované audiovizuální stránce se skvělou kamerou, ale také na celkovém vyznění snímku a probíraných tématech a motivech. Ona temnota tu pro jednou zase není jen marketingový tah, ale plnohodnotný prvek příběhu.

Ve výsledku je tak Mezi náhrobními kameny ve všech ohledech příjemná práce, která vám vyvolá naprosto přirozené mrazení v zádech a zároveň vás ani na moment z necelých dvou hodin nepustí. V některých místech sice možná příliš sklouzává ke klasické šablonovitosti a některé postavy jsou zbytečně protlačovány na úkor ostatních, avšak už díky atmosféře a výborné filmařské práci si tento snímek vaši šanci zaslouží.

„Mezi náhrobními kameny je překvapivě příjemně mrazivá detektivka jak ze staré školy, která sice místy příliš inklinuje ke schematičnosti, fanoušky žánru nicméně rozhodně zaujme."

Lukáš Plaček

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:

Jessabelle, 2014, 89 min.

Réžia: Kevin Greutert
Scenár: Robert Ben Garant
Kamera: Michael Fimognari
Hudba: Anton Sanko
Obsadenie: Sarah Snook, Mark Webber, Joelle Carter, David Andrews, Amber Stevens, Ana de la Reguera, Larisa Oleynik, Chris Ellis, Brian Hallisay

PLUSY A MÍNUSY:

\+ hudba

\- film neponúka nič nové
\- zlé budovanie atmosféry
\- niekedy viac komické než strašidelné
\- nevyužitý potenciál voodoo

HODNOTENIE:

35%

Jessabelle: V tvári démona

NEVYDARENÉ VOODOO

Do kín sa dostal d'alší horor, čo považujem za obrovské pozitívum, ale niečo takéto ponúknut' l'ud'om je fakt odvážne. Réžie Jessabelle sa ujal Kevin Greutert (SAW VI, SAW 3D), napriek tomu, že hororové snímky SAW VI, SAW 3D sa dajú zaradit' medzi tie lepšie zo série SAW, o Jessabelle sa to isté napísat' nedá.

Ako hororový fanúšik som vel'mi rád, ked' vidím, že horory sa stále hrajú v kinách. Ale môj názor je takýto: „Ak to pôjde takto d'alej (čest' výnimkám), horor získa d'alší subžáner menom mäkký horor." Jessabelle je toho výborným príkladom. Nenadchnút', nešokovat' a nebodaj, aby tam bolo niečo netradičné. Držme sa len zaužívaných pravidiel dnešných hororov a zisk máme istý. U mňa sa po čase vytvorilo nepísané pravidlo, ak má horor filmový rating PG - 13, takému hororu sa vyhnite.

Lenivý nielen na začiatku

Príbeh sleduje ženu menom Jessie (Sarah Snook), ktorá po tragickej nehode príde o snúbenca a ostane ochrnutá na vozíčku. Jediný, kto jej môže pomôct' je jej otec (David Andrews), posledný žijúci príbuzný. Jessie sa teda nast'ahuje do starého domu pri jazere v Louisiane, kde sa stretáva aj so starým priatel'om Prestonom (Mark Webber). V tomto dome sa začnú diat' divné veci a Jessie zist'uje, že v dome nie je sama. K pokoju neprispievajú ani staré kazety, ktoré tam zanechala jej zosnulá matka (Joelle Carter).

Príbeh neponúka nič nové, dokonca sú tam badatel'né prvky z filmu Kl'úč (2005). O scenár sa postaral Robert Ben Garant (Noc v Múzeu, Cumlikátor), čo bolo vo filme viditel'né, hlavne správanie postáv a niektoré scény, ktoré mali byt' šokujúce alebo strašidelné, no boli skôr úsmevné.

Atmosféra filmu, okrem jednej scény, bola až príliš uvol'ňovaná. A teda v súvislosti s týmto filmom sa nemôžeme bavit' ani o budovaní solídnej atmosféry. Svetlý prvok tohto filmu je určitá nepredvída-tel'nost' v niektorých momentoch, no nevzt'ahuje sa to aj na koniec filmu. Pomalý rozjazd, príliš uvol'ňujúca atmosféra,ktorá nemá bodovací potenciál, robia film nudnýma paradoxne vtipným.

Definícia strachu: kričanie

Herecké výkony, hlavne zo strany Sarah Snook a Joelle Carter, mi prišli umelé, neprirodzené a v niektorých momentoch viac úsmevné ako vážne. Na druhej strane, Mark Webber je presne ten „sympat'ák", ktorý sa snaží hlavnej postave pomôct' aj napriek prekážkam. Herecky je táto postava zahraná na pomery filmu dobre, ale jeho logické zmýšl'anie bolo niekedy až na zamyslenie. Pozitívom bol herecký výkon Davida Andrewsa, ktorému rola starostlivého otca zvládajúceho t'ažké životné situácie, sedí na výbornú. Príčina tohoto všetkého je v lenivom a kostrbatom scenári, ktorý viac kopíruje prvky z iných filmov.

Vari by som mohol pochválit' hudobnú zložku filmu. Hudba bola netradičná a zasadená do „voodoo" štýlu. Zvukové efekty neboli na zlej úrovni, ale chcelo by to viac než len dve alebo tri strašidelné scény. Zlá bola aj definícia strašidelného v tomto filme. Neustále kričanie nie je jediný nástroj, ako vyvolat' strašidelnú atmosféru. Dokonca ani prvky voodoo, ktoré sa vo filme spájajú s africko-americkou kultúrou neboli znepokojivé, skôr vtipné. Narážam na jednu konkrétnu scénu, kde sa hlavní hrdinovia stretnú so staršou ženou, ktorá je fakt viac komická ako znepokojivá. Filmu nepomohla ani kamera, v napínavých scénach tak roztrasená, až sa mi zle pozeralo na plátno. Kamera sa však môže pochválit' zábermi na prírodu, ktoré boli naozaj pekné.

V konečnom dôsledku je film Jessabelle strašidelný vekovej skupine, ktorá spadá pod filmový rating PG - 13. Ostatní hororoví fanúšikovia ostanú sklamaní, možno znechutení s dnešným dianím v hororovom priemysle. Atmosféricky to nie je žiadny zázrak, pretože tam skoro žiadna atmosféra nebola. Jednoducho nebol využitý vysoký potenciál južných krajín Ameriky, kde sa toho deje na škále podivnosti naozaj mnoho. Jessabelle vám určite neodporúčam vidiet', neprídete o nič zásadné a ani neuvidíte nič nové. Ale ak ste dávno nevideli žiadny horor, alebo sa radi pozriete na mäkký horor tak skúste navštívit' kino, možno to pre vás nebude sklamanie.

„Jessabelle neponúka nič nové, kopíruje prvky z iných hororov, nemá skoro žiadnu atmosféru a dokonca nevyužíva ani potenciál voodoo, ktorý bol podstatným prvkom filmu."

Adrián Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

Disappearance of Eleanor Rigby: Him, USA, 2013, 89 min

Žáner: drama, romantický
Režie: Ned Benson
Scénář: Ned Benson
Kamera: Christopher Blauvelt
Střih: Kristina Boden
Hudba: Son Lux
Hrají: James McAvoy, Jessica Chastain, William Hurt, Viola Davis, Ciarán Hinds, Bill Hader, Isabelle Huppert, Jess Weixler,

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh a styl vyprávění
+ herecké obsazení a výkony
+ hudba

- lehká genderová klišé
- iracionální detaily, které rádi odpustíme...

HODNOTENIE:

80%

Zmizení Eleanor Rigby: On+Ona

ČÍ JE TO VINA, KDO JE NAKONEC HRDINA, KDO SRAB?

Ned Benson – pro většinu diváků v podstatě neznámý režisér, který se rozhodl debutovat ne jedním celovečerním filmem, ale rovnou dvěma filmy založenými na téměř identickém, ale přesto tolik odlišném příběhu. Romantický příběh manželského páru, který reflektuje, jak rozdílně některé životní situace vnímá mužský a ženský rozum a cit.

Conor (James McAvoy) a Eleanor (Jessica Chastain) jsou šťastný, milující se pár. Oba jsou trochu bláznivý snílci užívající si každé společné chvíle, dokud se pro ně právě každá společná chvilka nestane nutným zlem a utrpením. Náhlá osobní tragédie změní život oběma, ovšem každému trochu jinak. Každý se s tragédií srovnává odlišným způsobem, a tak se oba marně snaží pochopit jednání a emoce toho druhého, když spolu o tom, co se stalo, vůbec nemluví. Díky tomu se pár ocitne v krizi a oba vnímají ten stejný příběh dost odlišně, a právě proto přichází Ned Benson se dvěma filmy.

Conor vlastní bar v New Yorku, má komplikovaný vztah se svým otcem, který si i na stará kolena očividně užívá ženskou přízeň, což mu syn sice nevyčítá, ale rozhodně ani neschvaluje. Conor sám má dost práce, aby si po sedmiletém vztahu našel se ženou chvilku na společnou řeč, která by končila jinak než slzami a křikem. Každý si jde svou cestou a Conor se snaží vést normální život, snaží se zaměstnat hlavu všedními maličkostmi a denní rutinou. Pokouší se sám sobě navodit pocit, že všechno je, nebo alespoň jednou bude, normální. V jeho verzi příběhu vidíme, jak se usilovně snaží přiblížit ke vzdalující se Eleanor a doufá, že se vše jednoho dne vrátí do původních kolejí. Stejně jako většina diváků, ani on sám nechápe jednání a odcizení vlastní ženy a i přes pomoc, kterou jí nabízí, nechává Eleanor Conora utopit v troskách jejich kdysi intenzivního láskyplného vztahu. Oba si přijdou nepochopení a ublížení, ovšem oba potřebují od toho druhého opravdovou pomoc, které se jim nedostává. Conor se však nechce vzdát bez boje a i přes veškeré klacky pod nohama se snaží dostihnout Eleanor a najít si k ní zase cestu. Obchody mu nejdou, z bytu se musí přestěhovat k otci, zlost na sebe samotného řeší alkoholem nebo rvačkou a chodí od ničeho k ničemu. Jeho život ztratil směr a smysl a on neví, co si s ním sám počít. Osobitým způsobem se mu snaží pomoci i otec, jehož slovo však díky partnerské nestálosti nemá příliš velkou váhu, ale milá slova někdy dokážou pomoci. Jeho přátelé nevědí, jak se k němu chovat. Conor by na jednu stranu chtěl od okolí upřímnost, ale na druhou stranu ji slyšet nechce, protože ví, jak nepříjemná a krutá může být.

Subjektivní pohled dvou lidí na jeden příběh je rozhodně nápaditý a poukazuje na to, že ne vždy první verze příběhu je ta pravdivá. Conorův příběh ukazuje Eleanor jako chladnou, vyhaslou ženu, která nenávidí vše kolem, přičemž on se pro ni a jejich vztah pokouší udělat první

poslední. Stará se o ni, živí ji, snaží se jí být oporou, ovšem jak ten samý příběh vnímala Eleanor? Její chování bylo sice chladné, ale rozhodně ne proto, že by byla Eleanor zlá, zatrpklá žena. Příběh byl chladný, jelikož se v něm odrážel její vztah ke Conorovi, který vnímala jako mrtvý. S tragédií a svým životem se vyrovnávala mnohem hůř než její muž, měla deprese a neměla chuť k životu, a když svého partnera potřebovala, nebyl tam pro ni, ale pracoval, jelikož to zase uklidnilo jej, a nemusel tak myslet jen na to zlé. Ano, každý se s problémy vyrovnává jinak, ale jeden pro druhého neměli dost pochopení a ani jeden nechtěl přistoupit na „životní hru' toho druhého. Eleanor si nechtěla hrát na normální rodinku a předstírat, že je se vším vyrovnaná, a Conor se zase odmítl tolik poddat dané situaci a smutku, aby jej nezničil stejně jako jeho ženu. Oba si vybrali svou nejjednodušší cestu, pro Conora to bylo předstírání života, pro Eleanor předstírání smrti, ovšem kvůli volbě cesty se ta jejich společná začala rozcházet. Conor pak mohl běžet, kudy chtěl, ale na své cestě už Eleanor nenajde, dokud se s tím Eleanor nesrovná a on se tomu zase naopak nepoddá. Ovšem jak reálná tahle situace pro oba může být?

Eleanor se vrátí do svého rodného domu k otci, matce a své naivní sestře samoživitelce. Otec (William Hurt), profesor na univerzitě, je očividně velkou oporou a mužským vzorem. Mluví se svou dcerou jak o komplikacích v manželství, tak i o tom, co ho jako otce a manžela trápí, svěřuje dceři své nejkrásnější i nejhorší životní okamžiky a je zřejmé, že je jednou z postav, které Eleanor skutečně pomáhají. Vedle toho stojí velmi umělecká francouzská matka (Isabelle Huppert), která nemá problém otevřít láhev vína už k snídani, protože každý má přece své chmury a deprese, jak tvrdí. Ta zase vysvětluje Eleanor, že by se měla chopit své šance a splnit si své životní sny, dokud má možnost, a je zřejmé, jak svého vlastního usazení a založení rodiny na úkor kariéry lituje. Vůči své dceři je občas velmi nevybíravá a chladná, což je paradoxně naprostý opak od přístupu jejího manžela a oba jsou vztahovým i charakterovým protikladem Conora a Eleanor.

Eleanor má zvláštní rodinu, ale je kompaktní a to je právě to, co Eleanor v ten okamžik potřebuje. Potřebuje pochopit, jak otec vydrží s manželkou, která přiznává, že není a neví, jak má být manželkou a matkou, a očividně toho lituje a mezi tím u nich žijí obě dospělé dcery a vnuk. Zní to tragikomicky, ovšem když dokáže fungovat tohle, proč se Eleanor rozpadl život?

Jak je vidno, oba filmy jsou silné a oba filmy přichází s něčím, co celý příběh dokresluje, přesto pořád nevíme, jestli to bude, nebo nebude kdy kompletní. V obou filmech se hlavní postavy vyrovnávají se svým osudem a oba filmy jsou emočně velmi silné a komplikované. V jeho verzi nám přijde její jednání iracionální a hloupé a v její verzi zase chápeme, proč tak jednala, a on nám přijde chladný a pokrytecký. Po zhlédnutí obou filmů zjistíme, že oba měli i neměli pravdu. Jsou takoví, ale měli k tomu sakra dobrý důvod. A přestože mu člověk nepřeje tak šílenou, zlou ženu a jí zase takového sebestředného zmetka, vlastně nakonec tak trochu doufáme, že tu společnou cestu najdou a alespoň vyčistí vzduch.

Jeho verze by fungovala i jako samostatný film, ovšem její verze by bez jeho verze byla chaotická a postrádala by komplexnost příběhu, spíše by jen dovysvětlila, jak k jistým okolnostem došlo. Existuje ještě jeden film, který je jejich společnou verzí s podtitulem Oni. Ten ukáže ještě více detailů z jejich společného života a je jen velká škoda, že česká a slovenská distribuce jej neuvede do kin.

Oba filmy jsou strhující, herecké výkony jsou úžasné, přestože byste obě postavy někdy nejraději srazili nákladákem, zacouvali a přejeli je ještě jednou. Jediný menší problém je s příliš vyhroceným jednáním obou postav. Charaktery obou jsou chvílemi jako extrakt ze zpopularizovaných stereotypů mužského a ženského jednání, kdy žena je hysterka a muž je ten klidný racionální prvek v jejich vztahu. Chvilku na to si to oba zase vyvrátí, což je pro film jen dobře, ale stejně tak nějak neodlepili štítky a předsudky, které se běžně mužům a ženám lepí na čelo. Přestože se zde Conor tváří jako egoista bez špetky citu a soucitu, v závěru je to právě on, kdo chce vztah zachránit a po celou dobu o svou ženu usiluje. Kdykoliv začne James McAvoy hrát na city, i skála by měkla, a kdykoliv Jessica Chastain udělá něco iracionálního, člověk najednou chápe, proč to dělá. Eleanor se ve filmu zmíní, že ona je ta silná a její muž je ta bačkora, co to vzdala, ale kdo z nich je opravdu ten silný a kdo slaboch, který se předčasně vzdal?

Dva komplikované filmy, které si s divákovými emocemi pohrávají jako Joker s Batmanem. Dva filmy se skvělými herci, skvělou hudbou, nápaditým scénářem a v podstatě klasickým příběhem vypráveným tak osobitě a z obou stran, tak silně a zaujatě, že by člověk potřeboval ještě jeden úhel pohledu od nezaujatého pozorovatele. Je docela zvláštní řešit, čí verze příběhu je komu bližší a jestli se ženy ztotožní spíše s ženským či mužským pohledem a naopak. Nikdo nemůže předpokládat, jak by se v jejich ošemetné situaci zachoval, pokud se do ní nikdy nedostal, lze jen říct, s kým člověk více soucítí a pro koho by našel více pochopení. Podle mě si soucit a pochopení zaslouží oba.

Opravdu doufám, že Ned Benson bude takových filmů natáčet více, protože vidět v kinech něco takového je opravdu osvěžující a příjemnější, než monotónní vtloukání jedné zaručené verze, protože nikdy není jen jedna jediná zaručená verze. Jak je zřejmé tady, vše závisí od vypravěče a jeho úhlu pohledu. Pokud navíc vypravěč zavře před některou částí příběhu oči, protože se mu prostě nelíbí, ochudí často diváka o dost důležitou událost. Takže bohudíky za prozření a dvojí (vlastně trojí) vyprávění příběhu Conora a Eleanor, které dloubne u srdce každého.

„Jak důležitá je komunikace ve vztahu, tak důležitý je úhel pohledu na jeden příběh. Ještě, že jsou dva."

Veronika Cholastová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2014, 13x35 min

Žáner: *romantická komédia*
Réžia: *Jan Hřebejk*
Scenár: *Tereza Dusová, Iva Klestilová*
Kamera: *Asen Šopov*
Hudba: *Vladivojna La Chia*
Hrajú: *Aňa Geislerová, Jiří Havelka, Anna Polívková, Jitka Čvančarová, Hynek Čermák, Lenka Krobotová, Jana Kolesárová, Radek Holub, Jana Švandová*

PLUSY A MÍNUSY:

+ svižné
+ vtipné
+ nenáročné

- morálne pokrivkáva
- hudba niekedy ruší

HODNOTENIE:

75%

Až po uši

VZŤAHOVÁ KOMBINATORIKA

Šárke sa páči Jakub, ale naňho má žálusk aj jeho bývalá Markéta. Šárka má okrem Jakuba ešte takú jednu bokovku a tou je Milan. Mimochodom, Milan má manželku Zuzanu. Karlovi sa páči Ema, ale tá oňho nemá záujem. V príbehu ešte vystupuje lesbička Linda. A tej sa zas páči... myslím, že d'alej je zbytočné písať, dosad'te si jedno z vyššie uvedených mien a je celkom možné, že váš typ bude správny a ak nie hned', tak stačí počkať' pár dielov a stane sa.

Aj ked' si Až po uši oficiálne hovorí romantický seriál, ja by som žáner definoval ako vzt'ahový mixér. Nasypeme postavy do mixéra a necháme ich premiešať' sa. A nakol'ko žijeme v 21. storočí, miešanie bude ešte pestrejšie, pretože môžeme párovať' aj osoby rovnakého pohlavia.

Až po uši je prevzatý formát. Jan Hřebejk ale spravil vel'mi rozumnú vec a na rozdiel od originálu ubral na tragickosti a prisypal humor. Postavy sa preto ocitajú vo svete, ktorý nie celkom presne opisuje realitu. V reálnom svete by zo seriálu vzniklo solídne psycho. Pozerali by sme sa na sebadeštrukciu citovo prázdnych jedincov. Bol by to príbeh plný sklamania a beznádeje. Na rozdiel od Ingmara Bergmana si ale nemyslím, že film, či seriál by mal nevyhnutne zobrazovať' pravdu a preto komediálne prevedenie vítam. Neodporúčam l'ud'om konať' ako postavy v seriále, na druhej strane sa ale nebudem pohoršovať'. Aj ked', pán farár v kostole by mi asi sledovanie neodporučil.

Ked' sme sa už preniesli cez moje moralistické kecy, môžeme sa zamerať' na otázku: Môže takýto vzt'ahový guláš niečo ponúknuť'? A môže to byť' vôbec zábavné? Môže. Seriál je založený na dvoch veciach. Postavy a dialógy. A obe bez problémov fungujú. Silný je najmä konverzačný humor. Takmer všetky postavy sú nenútení glosátori vysmievajúci sa s cynickým pokojom trpkej realite. Mojou obľúbenou je sexuálnym apetítom králika obdarený Milan (Hynek Čermák). Ide o najzápornejšou postavu a preto si môže dovolit' istý stupeň kreténizmu, ktorý je vtipný a vel'mi dobre sa naň pozerá. Takisto hlavný milenecký pár seriálu Šárka a Jakub (Aňa Geislerová, Jiří Havelka) hrajú vel'mi príjemne, chémia medzi nimi funguje a divák im drží palce. Zdalo sa mi, že Šárkinu mamu hrajúca Jana Švandová dosť prehrávala a preto si jej postava moje srdce nezískala.

Hudba k seriálu bola skomponovaná nápadito, čo sa ukázalo ako dvojsečná zbraň. Osobne by som radšej počúval niečo nenápadnejšie. Hudba je podľa mňa v niektorých scénach zbytočne výrazna a má skôr pesničkovú, ako soundtrackovú formu. Stojí za ňou Vladivojna La Chia, ktorá je okrem hudobnej skladateľky ešte aj speváčkou a textárkou. Na druhej strane, aj keď hudba niekedy ruší, aspoň sa dobre počúva.

Treba taktiež pochváliť' výber rekvizít a dekorácií. Napríklad, Milan žije vo vel'kom modernom luxusnom byte, v ktorom je nábytok rozostavaný vel'mi striedmo a preto necháva vel'a vol'ného priestoru. Milanov byt vlastne celkom presne reprezentuje prázdny vzt'ah s jeho ženou. Vzhliadol som úvodné 3 diely seriálu. Prvý odsýpal vel'mi rýchlo a príjemne, v druhom som sa trochu zasekol a miestami som sa nudil. Vynahradil mi to ale diel tretí, pri ktorého sledovaní som zrazu zistil, že nie som k osudu postáv l'ahostajný a celkom ma zaujíma, čo sa s nimi stane d'alej.

Ak si myslíte, že vaše diet'a preberá z televízie vel'a nežiadúcich vzorov, Až po uši mu nepustite. Ak patríte ku konzervatívnejším divákom, seriál sa vám bude páčiť', ak sa prenesiete ponad nemorálne konanie postáv. Liberálnejší divák by nemal mať' problém a môže si k celkovému hodnoteniu pripísať' 5 bodov navyše.

„Prekvapivo zábavný seriál, ktorého morálny kompas je umiestnený na severnom póle."

Adam Schwarz

SCARLETT JOHANSSON A MORGAN FREEMAN V JEDINEČNOM SCI-FI LUCA BESSONA

ČLOVEK VYUŽÍVA 10% MOZGOVEJ KAPACITY. IBA S ŇOU SA DOSTANETE NA 100%.

LUCY VYCHÁDZA NA DVD A BLU-RAY

BONTON FILM

Logitech | G

SCIENCE WINS

G502 PROTEUS CORE

UNIKÁTNA AKO VY

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Dracula, 2007

Vydavatel': Európa
Rok vydania: 2007
Žáner: Fantasy, Horror
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

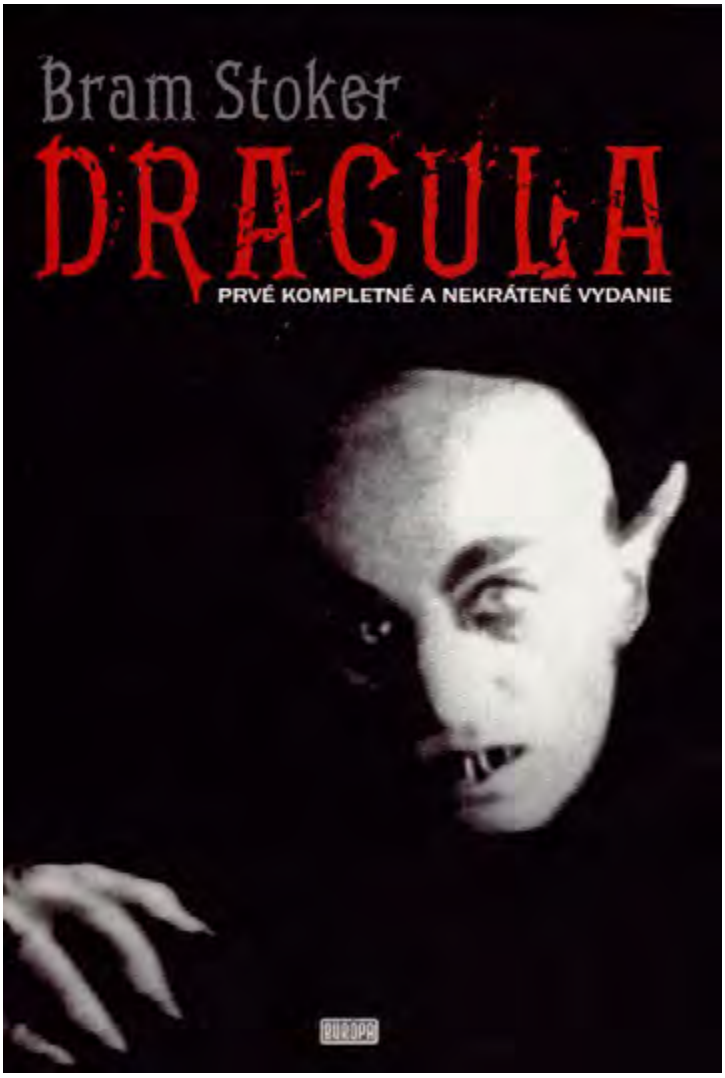
PLUSY A MÍNUSY:

+ stará dobrá klasika, ktorú by si každý milovník tradičných príbehov mal prečítat'
+ stupňovanie napätia
+ viacero rozprávačov, viacero pohl'adov na situáciu
+ napriek všeobecnej známosti línie si kniha zachováva stále napätie

- predvídatel'nost' príbehu
- dnes už "otrepané", i ked' v čase vydania originálne poznatky o upíroch, ktoré by mali príbeh robit' výnimočným

HODNOTENIE:

85%



Dracula

ZIMOMRIAVKY AKO PRED STO ROKMI

Dracula. Viem si predstavit' to množstvo predsudkov, ktoré sa bežnému človeku, ktorý knihu ešte nečítal, musí v hlave vyrojit'. Viem to preto, lebo som ich sama pred čítaním mala tiež. „Čo nové mi už len táto dnes už všetkým známa starina môže ponúknut'?" hovorila som si. Až kým som ju neotvorila...

Dracula od Brama Stokera bola jednou z kníh, ktoré sme už snád' sto rokov mali doma na polici, a ktoré som ani len nevzala nikdy do ruky. Možno len musel nastat' vhodný čas a tá správna nálada. Čitatel' s akými-takými poznatkami zo svetovej literatúry by totiž určite očakával dávno prežitý príbeh o akomsi grófovi, ktorý vyciciaval krv z l'udí, možno by si spomenul aj na odpudivú moc cesnaku či na povestné špicaté zuby, jednoducho, dnes už klišé, ktoré sa akýmsi spôsobom dostalo do našej kultúry, a ktoré sa v nej rado modifikuje stále viac a viac. Ak by však niekto o tomto diele uvažoval len v rámci týchto stereotypov, prišiel by ovel'a. Správny čitatel' by totiž všetky zažité predstavy zahodil za hlavu a vychutnával by si slovo za slovom, vetu za vetou. A dobre by tak urobil.

Všetky spomenuté poznatky o preslávenom rumunskom grófovi sa síce predsa len vo vel'kej miere naozaj vyskytujú v príbehu, ale autor to napriek tomu (a i napriek časovému odstupu – originál knihy pochádza z roku 1897) vie pekne okorenit'. Nad celou zápletkou navyše panuje i akási l'ahkost', ktorou autor podáva i t'aživú, miestami hororovú atmosféru ako nedel'ný koláčik na čipkovanom obruse. Tak sa stránky nebadane obracajú, svetlo za oknom temnie, tep sa zrýchl'uje a vy sa do príbehu zabárate čoraz hlbšie a hlbšie, dychtiví túžbou zistit', ako to vlastne celé dopadne.

Už od začiatku sa príbehom prelínajú motívy tajomna a záhad, čo vyplýva z výpiskov Jonathana Harkera, realitného makléra, ktorý dostane ponuku navštívit' Draculov príbytok, a ktoré tvoria v podstate prvú čast' knihy. Spočiatku sa to javí iba ako strašidelná povest', ktorú si medzi miestnymi gróf Dracula vydobyl; kde-tam slová o vraždách zaniknuté v prievane či prosebné zalamovanie rúk starých žien.

Ale čo by to bolo za hrdinu (teda, Jonathana), keby sa s takými (ako sám dúfa) planými rečami nepopasoval. Ponuku grófa teda prijme. Od tohto momentu sa kúsok po kúsku odhal'uje Draculova skutočná povaha – spočiatku milá a srdečná, ale odjakživa tajnostkárska a čím d'alej, tým menej sympatická. I nezasvätený čitatel' by už začal niečo podozrivé isto tušit'. Ked' sa však schyl'uje k najzaujímavejšiemu, rozprávanie sa preruší a nasleduje na prvý pohl'ad úplne odlišná, no časom stále mnohoznačnejšia druhá čast' knihy zložená z korešpondencie slečny Miny (Jonathanovej snúbenice) a jej priatel'ky Lucy.

Ked' sa počas ich vzájomného pobytu v anglickom sídle opät' začnú diat' zvláštne veci, je zrejmé, že je Dracula rovnako nepolapitel'ný ako vietor. Nikto nevie, z ktorého tmavého kúta môže vyliezt' a kde vlastne zaútočí. Ešteže ani dobré sily na seba nenechajú dlho čakat'. Prichádzajú v podobe Van Helsinga a Dr. Sewarda, aby zachránili úbohú Lucy a napokon aj všetkých obyvatel'ov mestečka, ktorí doslova na vlastnej koži pocítili lačné tesáky. Podarí sa im to?

Snád' áno, ale nie je Dracula predsa len prešibanejší? A čo ak nebezpečenstvo číha hned' spoza múrov vlastného domu? To sa už ale dozviete sami. A na záver – pokojne od knihy čakajte, že bude plná cesnaku, bledého muža v tmavom plášti a krásnej devy očarenej netvorom. Ono vás to nakoniec aj tak prekvapí.

Ivana Vrabl'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

Tretí hlas, 2014

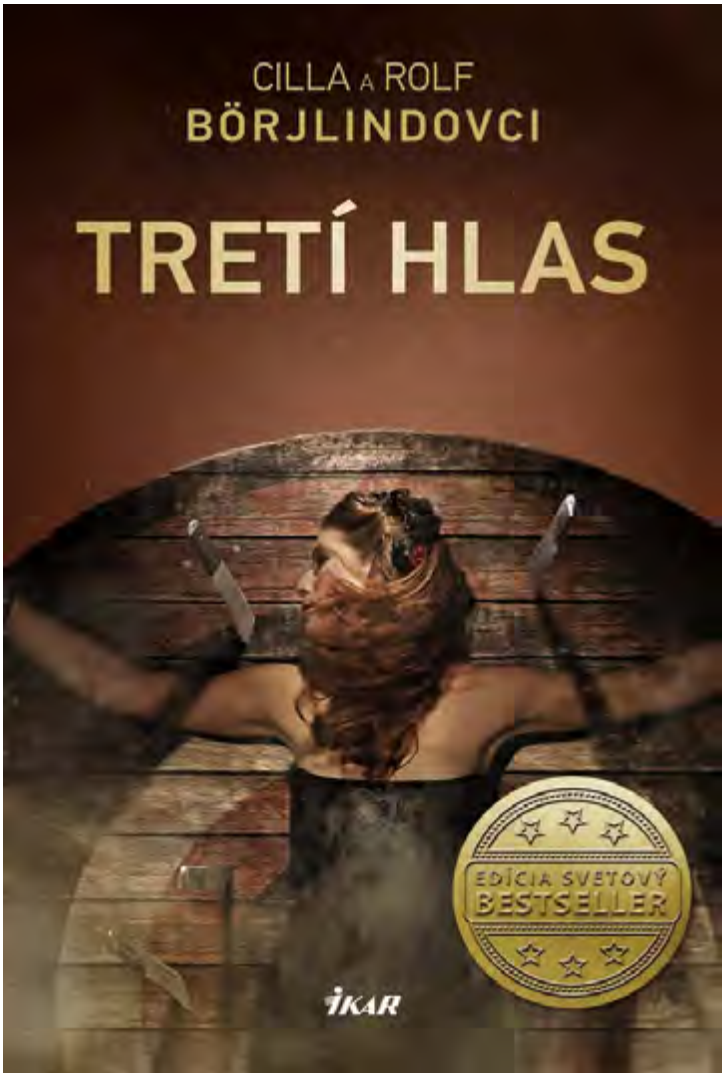
Vydavatel': IKAR
Rok vydania: 2014
Žáner: krimi, detektívka
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ poukázanie na kontroverzné témy
+ zložitá povaha hlavných postáv
+ dômyselná zápletka
+ záver knihy

- odvádzanie pozornosti nezaujímavými dejovými líniami
- stagnovanie napätia v jadre príbehu

HODNOTENIE:
97%



Tretí hlas

BÖRJLINDOVCI STAVILI NA KONTROVERZNÉ TÉMY

Milovníci severskej krimi si prídu na svoje vo vol'nom pokračovaní Skočného prílivu. Už po prečítaní prvých stránok knihy som mala zimomriavky. Začiatok knihy mi pripomínal stupňujúce napätie ako v básni Havran od Edgara Allana Poa, v ktorej vel'kým čierny havran odpovedá na všetko slovami „nevermore". A konkrétne pri čítaní prvých kapitol knihy Tretí hlas mi chodila po rozume jedna z myšlienok básne „...zatvárat' je neskoro...".

Začína sa to brutálnou vraždou slepej Samiry vo francúzskom Marseille a hned' na to sa dejovo prenesieme do Švédska do domu obeseného Bengta. Sprvu je prípad vedený ako samovražda. Hlavná hrdinka Olivia, známa z prvého dielu, sa začne o tento prípad zaujímat'. Aj ked' odišla z policajnej akadémie a plánovala ist' študovat' dejiny umenia, zapája sa neoficiálne do vyšetrovania fingovanej samovraždy.

Svoje vlastné dôvody na objasnenie vraždy slepej Samiry má aj Oliviin známy Abbas, ktorý sa do Francúzska vydáva s priatel'om, bývalým komisárom, Tomom Stiltonom. Zdá sa, že nie je možné, aby dvaja tak rozdielni l'udia ako Samira a Bengt mali niečo spoločné, no Olivia, Tom, Abbas a vyšetrovatel'ka Mette odhalia krutú pravdu.

Tak ako rýchlo a napínavo sa začali prvé kapitoly, tak pomaly a nudne sa odohrávalo rozmotávanie záhady okolo dvoch napodiv nesúvisiacich vrážd. Ked'že som nemala zatial' tú čest' prečítat' si Skočný príliv, predpokladám, že väčšina z postáv si nesie z predchádzajúcej knihy to svoje bremeno, ktoré sa počas vyšetrovania aktuálneho prípadu a d'alších incidentov dostáva do popredia. Zámerom autorov bolo odtiahnut' nás „nenápadne" od vyšetrovania zločinov. Na mňa to pôsobilo dost' rušivým dojmom, nakol'ko sa miestami z kriminálnej zápletky tvorila zápletka lacnej romantiky, narušených medzil'udských vzt'ahov a riešenia vlastných existenčných problémov. Moje sústredenie bolo často oslabené zbytočnými expresívnymi až vulgárnymi opismi banalít. Zvraty v knihe neboli až také prudké ako pri iných krimi zápletkách. Ked' už som si myslela, že konečne poznám vraha a jeho dôvody pre spáchanie takého zločinu, autori ma šikovne vyviedli z omylu. Takto som sa trikrát tešila, že spoznám vraha aj motív a trikrát som ostala prekvapená, ako sa autori premyslene postarali o to, že ma naviedli na nesprávnu cestu. :)

Celkovo v labyrinte slepých uličiek som sa motala a dumala nad tým, aký súvis majú konkrétne problémy dvoch na vlastnú päst' konajúcich vyšetrovatel'ov Olívie a Toma. Abbas je kapitola sama o sebe – autori o ňom neprezradili ani to najnutnejšie, čo mne ako čitatel'ovi chýbalo.

Áno, vieme, že bol priatel'om Toma, Mette aj Olívie, ale za akých okolností sa ním stal, to neprezradili i ked' pre jeho minulost' nechali v knihe dost' bohatý priestor. Preto si myslím, že majstrovstvo švédskych autorov spočíva v tom, že dokážu prezradit' o postavách v knihe toho vel'a a pritom ich nepoznáte o nič lepšie ako na začiatku.

Záver knihy bol šokujúci, a dokonca aj názov knihy začal dávat' zmysel. Problémy niektorých postáv sa vyriešili.

Autori si nebrali servítku ani pri rozuzlení motívov vrážd. Obyčajne tam, kde očakávate oporu, tam sa potknete a spadnete na nos. Börjlindovci stavili na kontroverzné témy, ktoré momentálne hýbu svetom a napohl'ad bezúhonným postavám vdýchli život plný skazenosti. Vyplatilo sa.

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

Ivana Vrabl'ová

HIRO
BOSS
J.C.
JURAJ
ADMIN
KLAJO
MARKUS
FENIX
MORTVA
ENCRYPT
XENIX

P. M. ČERVENIAK

GS TALES

DECEMBER

J. Bokorný