

GENERATION



TOP HRA
GTA V PC

VIDELI SME
Rýchlo a zbesilo 7

PREDSTAVUJEME
Asus Zenbook UX305F

Sút'aže
o hodnotné ceny



WORLD'S MAGIC



→ **HRY MESIACA:**

AC China
DmC: Definitive Edition
Ride
Pillars of eternity

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Lenovo X1 Carbon
Creative T50 Wireless
Xperia E4
Sony SmartBand Talk

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Príbehy z lesov
Mesto 44
Ovečka Shaun
Konečne doma

→ **TOP TÉMY:**

Kniha - Bublina
Kniha - Miniaturista
trendy - iCon Prague 2015
trendy - Ako na WEB, prvá časť

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk HIRO' Moudrý

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Líška, Gabriel Vodička, Adam Kollár

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Grand Theft Auto V

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálny-lifestylový magazín Generation je šírený
bezplatne iba v elektronickej forme prostredníctvom
internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpiť
ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo
kedykoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne
na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu
www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa.
Dostupný je aj ako voľne prezerateľná flash verzia na
adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publerom.com,
čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah
inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii
tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední
výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ Pomaly ale isto sa začína marketingová masáž pred najväčším herným veľtrhom na svete – E3 2015! Jednotlivé konferencie začínajú dostávať reálne obrysy, niekoľko herných štúdií dokonca predstavuje svoje hry s predstihom, aby sa na jednej strane vyhli pretlaku hier, ktorý v tom čase nastane, alebo aby to na konferencii už rozbili priamo prostredníctvom gameplay ukážok.

Aj napriek tomu, že posledný mesiac a aj ďalšie mesiace budú herne nie až také bohaté, dozvedeli sme sa čo-to o hrách ako Deus Ex: Mankind Divided, Star Wars: Battlefront, Mad Max, Call of Duty: Black Ops III či Just Cause 3. Aj v prípade, že všetky tieto hry nevýjdú tento rok, pre hráčov to znamená iba to, že počas tradične preplneného obdobia september – december bude jednoznačne čo hrať.

No pri sledovaní týchto nových informácií netreba zabúdať na skepticizmus, ktorému nás v poslednej dobe veľkí vydavatelia učia, a to práve svojou neschopnosťou dodať reklamami ospevovaný produkt. To neznamená netešiť sa na tú ktorú hru, ale skôr si nechať otvorené zadné vrátka s pomyslením „čo keď tá hra nebude taká úžasná, ako sa nám ju snažia výrobcovia ukázať?“

Magazín Generation vás však ani tento mesiac obsahom nesklame. Opäť tu nájdete tradičnú nálož noviniek, recenzií, tematických článkov – napríklad rozhovor so slovenským herným vývojárom Martinom Uherkom či reportáž z iConu, ktorý sa konal v Prahe. Preto vás už nebudem dlhšie zdržiavať a pozývam vás k nahliadnutiu do obsahu magazínu.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk

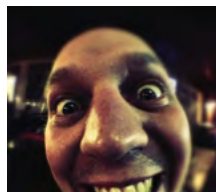
Redakcia hodnotí mesiac apríl...



Richard Mako

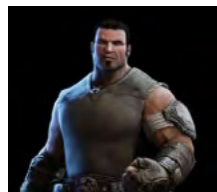
Apríl bol u mňa jednoznačne mesiacom v znamení jedinej hry: Dark Souls II: Scholar of the First Sin.

Určite odporúčam každému, a hoci ste hrali aj pôvodné vydanie, neol'utujete!



Roman Kadlec

Ešte stále si užívam marec. Nepamätám sa, kedy naposledy vyšli v jeden mesiac tri hry, ktoré som si skutočne užíval, a mali potenciál byť mojimi GOTY. Hovorím, samozrejme, o Pillars of Eternity, Ori and the Blind Forest a Bloodborne.



Dominik Farkaš

State of Decay, Sunset Overdrive, Forza Horizon 2 a Borderlands 2 + Pre-Sequel tvorili gro môjho herného mesiaca, pričom sem-tam ešte zvýšil čas aj na Battlefield 4 a Plants vs. Zombies: Garden Warfare.



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

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

G700S RECHARGEABLE GAMING MOUSE



SILNÉ FUNKCE SE STÁVAJÍ STANDARDEM

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

POTŘEBA RYCHLOSTI A PŘESNOSTI

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

BUĎTE PŘIPRAVENI BĚHEM OKAMŽIKU

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

NA VÁŠ PŘÍKAZ

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

MYŠ S PAMĚTÍ

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

SJEDNOCENÍ MYŠLENKY A AKCE

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

VÝHODA MATERIÁLU

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

Logitech | G
SCIENCE WINS

gaming.logitech.com



Obrovský leak prináša more informácií o Mass Effect 4!

Aj keď väčšinu leakov treba brať s rezervou, mnohé z nich v sebe často nesú časť pravdy a niektoré sú dokonca skoro úplne pravdivé. Veľmi podobný leak sa na Reddite objavil aj pred ohlásením Dragon Age: Inquisition a v konečnom dôsledku bol skoro stopercentne pravdivý, je teda možné, že sa veľkej časti tohto leaku dá veriť.

Podľa me sa teda pozrieť, čo nás podľa leaku v Mass Effect 4 čaká:

Pokračovanie legendárnej série by sa malo odohrávať v Helius Cluster, ktorý je úplne oddelený od hrdinských skutkov Sheparda. Mali by sme sa vžiť do kože

prieskumníka, ktorý vedie expedíciu do vzdialených kútov vesmíru v snahe nájsť nové kolónie pre ľudstvo.

Počas cestovania narazíte na pozostatky prastarej civilizácie, veľmi vyspelej a silnej, ktorej artefakty a technológie sú roztrúsené všade naokolo a budú vašim hlavným cieľom.

Táto civilizácia sa volá Remnants a o jej technológiu majú záujem aj iné rasy, ktoré prostredníctvom nej chcú dobyť galaxiu.

Počas príbehu budete môcť naverbovať sedem spoločníkov, ktorí budú bojovať po vašom boku.

Postupom hrou dostanete možnosť najímať vlastných žoldnierov, ktorí budú tvoriť počítačom kontrolovaný Strike Team. Ten budete môcť posielat na časovo závislé, náhodne generované misie.

Niekedy sa však vyskytne možnosť zaangažovať sa do Strike misii osobne a vtedy budete môcť splniť tieto misie použitím vašich postáv z multiplayera, a to aj spolu s ďalšími troma priateľmi. Multiplayer by sa mal vrátiť aj v 4-ke, a to ešte premakanejši.

Vy a traja vaši kamaráti sa postavíte proti vlnám nepriateľov na niekoľkých bojiskách galaxie.



Adam Jensen je späť!

Oznámené pokračovanie Deus Ex!

Všetci milovníci cyberpunku, a obzvlášť série Deus Ex, by teraz mali zbystriť všetky svoje zmysly. Podľa leaku, ktorý sa podaril ruskému webu Kanobu, sa bude najnovší diel série volať Deus Ex: Mankind Divided a bude priamym pokračovaním vynikajúceho Deus Ex: Human Revolution z roku 2011. Vyjde by mal na PC, PlayStation 4 a Xbox One.

Leak bol potvrdený už aj samotným Square Enix. Opäť si zahráme za Adama Jensena, pričom základné prvky ostávajú nezmenené. Hra sa bude dať prejsť od začiatku do konca stealth metódou, a to dokonca aj bossovia.



Zaklínač: Divoký hon

CD Projekt RED chystá desiatky hodín expanzií

CD Projekt ohlasuje vývoj dvoch veľkých expanzií Hearts of Stone a Blood and Wine pre tretie pokračovanie Zaklínača. Nejde o obyčajné DLC, ale skôr o skutočne rozsiahle datadisky na desiatky hodín. Hearts of Stone ponúkne približne 10-hodinový návrat na územie No Man's Land, kde sa Geralt pokúsi dokončiť kontrakt od záhadného muža Man of Glass. Blood and Wine bude mať viac ako 20 hodín a predstaví úplne nový región Toussaint nedotknutý vojnou.

Hearts of Stone vyjde ešte tento rok niekedy v októbri, Blood and Wine začiatkom roka 2016 s oba prídavky budú platené.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...síce nie tak úplne skoro, ale aspoň už vieme, kedy vyjde Star Wars Battlefront. Ten si pre nás firmy EA a DICE chystajú túto zimu, presne 17. novembra.

Môžete sa tešiť na súboje až 40 hráčov ako na zemi, tak aj vo vzduchu a vo vode.

...smutné správy pre majiteľov Xboxu.

Spoločnosť Microsoft opäť preložila vydanie exkluzivity Quantum Break, ktorá bola tentoraz preložená až na budúci rok.

Odôvodňujú to opravovaním chýb, na ktoré podľa všetkého potrebujú viac času.

...aby však „Xboxáci“ neboli úplne smutní, Microsoft si to žehlí inou sériou.

Hra Halo 5: Guardians konečne dostala celosvetový dátum vydania, ktorý bol stanovený na 27. októbra tohto roku. Tento dátum by sa už nemal meniť.

Age of Empires 2

Microsoft pre túto, približne 16 rokov starú hru pripravuje novú expanziu. Prídavok bude obsahovať nové jednotky, technológie a civilizácie. Datadisk sa bude týkať HD remasteru hry.



Zaklínač 3: Divoký hon

Vývojári CD Projektu RED prezradili, že nového a veľmi očakávaného Zaklínača testovali z hľadiska speedrunningu a aj pri zameraní sa iba na hlavnú líniu a ignorovaní sveta hra trvala 25 hodín.



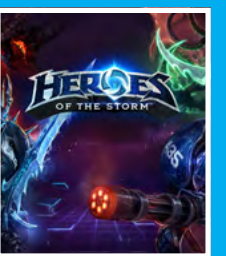
Trilógia AC Chronicles

Spoločnosť Ubisoft tento mesiac ohlásila vývoj mini trilógie plošinoviek Assassins Creed Chronicles, ktoré rozšíria hru o príbeh v Číne, Indii a v Rusku. Prvá kapitola odohrávajúca sa v Číne je už aktuálne vonku.



Heroes of The Storm

Blizzard konečne ukončil práce na Heroes of The Storm a už iba doladzuje posledné detaily. Beta verzia bude dostupná pre každého už od 19. mája na Battlenete a samotná hra vyjde už 2. júna.





Sony super-thin 4K

Ak túžite mať doma TV, ktorá je tenšia ako váš smartfón, radšej kúpu odložte.

Spoločnosť Sony si totiž pre trpezlivých prichystala model X900C s hrúbkou iba 5,08mm. Pre spríjemnenie zážitku obsahuje technológiu „vanishing edge“, ktorá vytvára dojem neexistujúceho okraja. Všetko má svoju cenu a inak to nie je ani v tomto prípade, keď sa cena šplhá na 8000€.

Acer na svojej poslednej konferencii predstavil PC pre fajšmekrov, ktorí nehladia len na výkon, ale vyhládávajú aj zaujímavé dizajnové riešenia.

S veľkosťou necelých 15cm na výšku predstavuje zaujímavý dizajnový doplnok, no napriek malej veľkosti ponúka výstup v rozlíšení 4K a slot na tri 2,5-palcové HDD, ktoré sú užívateľsky vymeniteľné.

Výkon zariadenia je možné konfigurovať v závislosti od ceny, začínajúc na procesore Intel Celeron v kombinácii s 2GB RAM a 60GB SSD. Ponúka 4 USB porty, slot na micro-sd a vstavané Wifi.

Zaujímavosťou sú riešenia ako ovládanie prostredníctvom mobilu a zdieľanie obsahu. Celý systém pracuje na operačnom systéme Windows 8.1 a začína na cene 420€.

Xiaomi Mi4i



Ešte pred pár rokmi sme mohli o tomto čínskom výrobcovi sotva počuť, no dnes je reálnou hrozbou pre veľké spoločnosti ako Samsung či Apple. Prináša bezkonkurenčne najlepší pomer cena a výkon, o čom svedčí úspech aj väčšieho brata Mi4. Spracovanie zariadenia ponúka zvýšenú odolnosť a hravý dojem. I keď je značná časť vyrobená z plastu, výrobca sľubuje vysokú odolnosť. Na prednej strane tróni 5-palcový displej s rozlíšením 1920x1080 a s hustotou 441ppi, ktorý je podla výrobcu vybavený technológiou Sunlight, ktorá zvyšuje čitateľnosť na slnku, a navyše je displej pokrytý ochranným sklom. Po praktickej stránke má telefón hrúbku necelých 8mm a hmotnosť 130g. Najsilnejším argumentom na kúpu je osemjadrový procesor Snapdragon, ktorému sekundujú 2GB RAM. Používateľ má k dispozícii 16GB a tie je možné rozšíriť micro-sd kartou. Fotoaparát prevzal od väčšieho brata, ktorý má veľkosť 13mpx a vytvára najlepšie fotografie v tme vďaka svetelnému objektívu f/2.0. Predný fotoaparát prináša 5mpx a možnosť nahrávania vo Full HD rozlíšení. Okrem toho výrobca prináša slot na 2 SIM karty, ktoré vedú pracovať so 4G pripojením. GPS, DualBand Wi-Fi a Bluetooth sú samozrejmosťou. V najbližších týždňoch by sa mohla novinka objaviť aj na našom trhu v cene iba 190€.



ZTE SPRO2

Projektor v telefóne sme tu už mali, no takéto riešenie nezaznamenalo veľký úspech. ZTE to ide skúšať z opačnej strany a prináša smartfón v projektore. Druhá generácia konceptu prináša praktický dizajn a vyšší výkon v spojení s novou verziou Androidu.

Oproti ostatným projektorom je tento podstatne menší, spája v sebe praktické riešenie a pritom nevyzerá vôbec zle. Na vrchnej strane sa nachádza 5-palcový, 720p displej, ponúkajúci hustotu 293ppi a zároveň slúži ako ovládanie projektora, keďže žiadne koliesko na nastavovanie ostrosti a ani iné nie sú prítomné. Portová výbava je na uspokojivej úrovni,

nájde sa HDMI, USB 3.0, slúchadlový jack a slot na micro-sim aj micro-sd. O stránku výkonu sa stará štvorjadrový procesor Qualcomm spolu s 2GB RAM, to všetko na systéme Android. Nájde sa tu aj wifi hot-spot dostupný až pre 10 zariadení. Samotný projektor dokáže vytvoriť svietivosť až 200 luménov a vytvorí maximálny obraz 120 palcov. Prekvapením je batéria s nadštandardnou veľkosťou 6300mAh, ktorá sľubuje tri hodiny premietania alebo desať hodín fungovania ako projektor.

Druhá generácia zaujímavého konceptu S PRO 2 sa na trhu objaví v nasledujúcich týždňoch za cenu okolo 500€.



Sony Xperia Z4

Japonská technologická spoločnosť ohlásila predstavenie nástupcu Z3, zatiaľ iba pre japonský trh, no môže veľak predznačiť aj o európskom prevedení, ktoré na trhu očakávame v septembri.

Ako priamy nástupca si zachoval pôvodný, 5,2-palcový 1080p displej aj 20,7mpx a veľmi identický kovovo-sklenný dizajn. Značné vylepšenie zaznamenala predná kamera,

ktorá dostala vyššie rozlíšenie – 5,1mpx a zároveň si rozšírila veľkosť šošovky, ktorá teraz umožňuje vytvárať fotky pod väčším uhlom. Okrem toho dostala novinka nový, 8-jadrový procesor Snapdragon 810 s technológiou 64-bit a 3GB operačnej pamäte. Všetky technologické vylepšenia sa však pozitívne prejavili na váhe a hrúbke zariadenia, ktoré zastali na 69mm a 144g. Novinka prichádza v štyroch farebných prevedeniach: biela, čierna, medená a aqua zelená.

Asus ROG Sica



ASUS predstavil optickú hernú myš ROG Sica a podložku pod myš ROG Whetstone. Myš Sica je vhodná

pre pravákov aj ľavákov a ocenia ju obzvlášť hráči, ktorí držia myš končekmi prstov. Podložka Whetstone je vyrobená zo silikónu a z látky, čo zaručuje presnosť a plynulosť pohybu myši. Navyše je podložka ľahko prenosná a veľmi odolná.

ARCTIC P324 BT



Ak ste na joggingu alebo cvičíte v posilňovni, ultraľahký P324 BT vám bude sedieť. Športový Bluetooth headset vám dodá maximálnu mobilitu. Menšie nečistoty a dokonca aj silné potenie nebude mať nepriaznivý vplyv na tento headset. Výmenné náušníky možno ľahko umyť a po vyčistení sú ako nové.

Samsung Radiant 360 R7



Pod zvláštnym názvom sa skrýva reproduktor pripomínajúci film Wall-E, no okrem toho ide o zaujímavé dizajnové riešenie. Ponúka možnosti pripojenia prostredníctvom domácej Wi-Fi siete a podporuje zdieľanie hudby zo služby Spotify a Pandora. 360-stupňový reproduktor bude k dispozícii za cenu okolo 500€ v najbližších týždňoch.

Asus Zenbook Pro UX



ZenBook Pro UX501 kombinuje skvelý výkon s nestárnúcim, klasickým dizajnom rodiny ZenBookov. Štíhle a kompaktné šasi má hrúbku iba 20,6mm, čo umožňuje jednoduchú mobilitu.

ASUS predstavil ZenBook Pro UX501, ultravýkonný prírastok do oceňovanej rodiny notebookov ZenBook. UX501 je vybavený špičkovými komponentmi vrátane výkonného štvorjadrového procesora Intel® Core™ i7, hernej grafickej karty NVIDIA® GeForce® GTX™ 960M a najrýchlejšieho, 512GB PCI Express® (PCIe®) x4 SSD úložiska. ZenBook Pro UX501 ponúka aj napriek veľkému výkonu pozoruhodnú výdrž batérie – viac ako 6 hodín.

Srdcom ZenBooku Pro UX501 je ultravýkonný, štvorjadrový procesor Intel Core i7-4720HQ, ktorý si bez problémov poradí s akoukoľvek úlohou. Multitasking práca je rýchla a plynulá aj vďaka masívnej operačnej pamäti 16GB RAM. ZenBook Pro UX501 je vybavený aj novou hernou grafickou kartou

NVIDIA GeForce GTX 960M. Používatelia si vďaka grafickej pamäti až do 4GB GDDR5 môžu užívať dokonalo plynulé prehrávanie 4K/UHD videa, bezproblémové renderovanie v 3D a hranie najnovších hier pri vysokých hodnotách fps.

Ultrarýchle úložisko je základom rýchleho spustenia operačného systému a pohodlnej práce so súborami. UX501 je dostupný s najrýchlejším SSD úložiskom na svete, s rozhraním PCIe x4, s kapacitou až 512GB a rýchlosťami čítania/zapisovania až 1400MB/s. Úložisko je dvakrát také rýchle ako modely PCIe x2 a 16-krát rýchlejšie v porovnaní so štandardnými pevnými diskami SATA 6Gbit/s.

ZenBook Pro UX501 využíva ďalšiu generáciu dual-band 802.11ac Wi-Fi konektivity s prenosovými rýchlosťami až 867Mbit/s. Tento štandard je trojnásobne rýchlejší a má dvojnásobné pokrytie v porovnaní s predchádzajúcou generáciou, štandardom 802.11n. Na úkor výkonu sa často znižuje výdrž batérie, avšak vysokokapacitná, 96Wh

lítium-polymérová batéria v ZenBooku Pro UX501 zabezpečuje prevádzku na jedno nabitie viac ako 6 hodín.

ZenBook Pro UX501 je vybavený vynikajúcou konektivitou vrátane troch USB 3.0 portov a voliteľného Thunderbolt™ konektoru pre rýchly prenos dát. Notebook profituje aj z technológie ASUS USB Charger+, ktorá nabije pripojené zariadenie až trikrát rýchlejšie ako klasické USB nabíjačky – aj keď je ZenBook Pro UX501 vypnutý.

Úžasný notebook si zaslúži jedinečný zvuk a ZenBook Pro UX501 ponúka ASUS SonicMaster Premium s technológiou ICEpower® pre bohatý a dokonale čistý zvuk. Softvér AudioWizard sa jednoducho používa a obsahuje päť nastavení pre rôzne typy prehrávania zvuku – hudba, filmy, hovorené slovo, hranie, nahrávanie –, takže používatelia dostanú vždy ten najlepší zvuk.

ZenBook Pro UX501 bude na našom trhu dostupný od mája od 1239 eur s DPH.

Microsoft Surface 3



Projekt Surface, s ktorým Microsoft začal pred pár rokmi dlho hľadal spôsob, akým sa odlišiť od konkurencie, a zapôsobiť tak na konzumentov. S príchodom nového hybridu medzi tabletom a notebookom za rozumnú cenu sa zdá, že presne našiel ten prázdny bod v ponuke.

Spracovaním Microsoft takmer nikdy nesklamal. Aj keď jeho zariadenia nepatrili medzi najľahšie, kvalita prevedenia a využitie kvalitných materiálov dokázalo ospravedlniť aj takéto nedostatky. Avšak tento prípad je výnimkou. Aj napriek kvalitnej hardvérovej výbave ide o najľahší Surface s hmotnosťou 620g. Oproti verzii Pro dostal menší, 10,8-palcový LCD displej s rozlíšením 1280p. Ďalším rozdielom medzi drahšou verziou je absencia vetracích otvorov, na druhej strane aj tu výrobca použil procesor Intel, na ktorom beží plnohodnotný Windows 8.1. Aj keď sa hardvérovo nemôže porovnávať s hybridnými tabletmi vyššej kategórie,

na kancelársku prácu a nenamáhavé účely postačí. Procesor Intel Atomx7 v kombinácii s 2GB operačnej pamäte v teste PCMARK7 dosahujú 2839 bodov, takmer o polovicu menej ako Pro verzia. Výrobca prepracoval aj rozloženie strán displeja, ktoré sú po novom v pomere 3:2, čo viac pripomína papier, a teda celkovo zlepšuje prácu. Niečo nové do vienka dostal aj fotoaparát, konkrétne dvojica šošoviek. Tá zadná sa môže popýšiť 8mpx, predná sa musí zaobísť s 3,5mpx.

Na rozdiel od konkurenčných tabletov Surface 3 obsahuje pomerne slušnú výbavu portov. Základom je USB 3.0 a minidisplej port. Nesmie chýbať 3,5mm jack a micro-usb slot na nabíjanie. Používateľskú pamäť je možné rozšíriť micro-sd kartou.

V ponuke príplatkového príslušenstva je aj dock, vďaka ktorému dostanete štyri ďalšie USB porty, pripojenie Gigabit internet. Príslušenstvo je nosným ťažiskom

úspechu zariadenia. Ergonomická klávesnica a prepracované pero uľahčia nielen rutinnú kancelársku prácu, no zároveň prebudia umeleckého ducha.

Klávesnica, ktorá sa pripája k zariadeniu prostredníctvom magnetického kĺbu, zároveň obsahuje aj touchpad, a pri zatvorení stave slúži ako obal displeja.

Pero dostupné za príplatok ponúka širokú škálu možností v aplikácii OneNote, kde nájde využitie pri tvorení rýchlych poznámok alebo myšlienkových máp. Bonbónikom je snímač intenzity pera.

Množstvo užívateľov dnes hľadá na veľmi potrebnú výdrž a aj keď v tomto bode Surface 3 nevyčnieva, bez starostí zabezpečí celodennú pracovnú výdrž, ktorá sa pohybuje na úrovni 9:11. Novinka je dostupná v mnohých variantoch líšiacich sa vo veľkosti operačnej a užívateľskej pamäte. Jej cena začína na úrovni 499€.

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

NAS PRE KAŽDU PRÍLEŽITOSŤ



D-Link DNS-340L ShareCenter umožňuje jednotlivým používateľom alebo malým firmám bezpečný a ľahký prístup k dokumentom a multimediálnym súborom vždy a všade aj pomocou aplikácie mydlink Access NAS pre zariadenia s iOS alebo Androidom.

D-Link predstavuje bezpečný úložný priestor – cloudové sieťové úložisko dát (NAS) DNS-340L ShareCenter+ so štyrmi diskovými pozíciami. Pri osadení štyrmi pevnými diskami dokáže toto zariadenie pojsť až 24 TB a zabezpečiť uložené dáta pomocou niekoľkých typov konfigurácií RAID. Vysokorýchlostný prenos dát zaisťujú dva gigabitové ethernetové porty. Cez tri USB porty, z ktorých jeden podporuje vysokorýchlostný štandard USB 3.0, je možné pripojiť aj tlačiarne alebo externé systémy na ukladanie dát.

Vysoká kapacita a výkon

DNS-340L má elegantnú skrinku s miestom pre štyri 3,5" pevné disky SATA najnovšej generácie, z ktorých každý môže mať kapacitu až 6 TB. Pevné disky je možné rýchle zasunúť do príslušných pozícií NAS serveru bez použitia akýchkoľvek nástrojov. Vďaka funkcii Hot swap je možné disky meniť za chodu. Podľa zvoleného typu RAID je systém chránený proti strate dát i pri úplnom zlyhaní niektorých diskov. Používatelia si môžu vybrať medzi RAID 0, 1, 5, 10, 1+0 a JBOD. Každý z nich ponúka iný stupeň

zabezpečenia, celkovú dátovú kapacitu a rýchlosť čítania a zápisu dát.

Prístup k dátam kedykoľvek a kdekoľvek

Pomocou DNS-340 môžu používatelia bezpečne ukladať svoje dáta a pracovať s nimi z rôznych koncových zariadení. K NAS môžu mať prístup počítače so systémom Windows, OS X alebo Linux cez NFS server bez akéhokoľvek dodatočného softvéru.

D-Link tiež ponúka aplikáciu mydlink Access NAS pre mobilné zariadenia. To umožní používateľom ukladať dáta aj keď sú práve na cestách, alebo si prezerať fotografie a videá z NAS.

Vstavané mediálne servery DLNA a iTunes umožňujú streamovať hudbu do kompatibilných prehrávačov médií, DLNA klientov alebo niekoľkých sieťových audio prehrávačov v každej miestnosti domu.

Účinná ochrana proti strate dát

ShareCenter ponúka dostatočný priestor pre fotografie z dovolenky, obľúbené piesne alebo filmové trháky. Jeho všestranné zálohovacie funkcie umožňujú záchranu dát napríklad v prípade poruchy disku v notebooku. Chránené dáta sú umiestnené nielen na interných pevných diskoch, ale dajú sa ukladať aj na lokálne alebo vzdialené pripojené úložné média a taktiež zálohovať online pomocou cloudových služieb, ako sú Amazon S3, Google Drive, či Dropbox.

Úspora energie

DNS-340L má v pohotovostnom stave spotrebu len asi 23 watt a v prevádzke je behom pár málo sekúnd. Zariadenie je možné zapínať a vypínať automaticky podľa vlastného časového rozvrhu a vďaka podpore ekologických funkcií Green Ethernet je spotreba energie rozhrania LAN znížená len na absolútne nevyhnutné minimum.

Dostupnosť a cena

Cloudové sieťové úložisko dát ShareCenter+ DNS-340L so štyrmi diskovými pozíciami je už v predaji za odporúčanú maloobchodnú cenu (vrátane DPH) 239,90 EUR alebo 6 699 CZK.

Viac informácií na www.dlink.cz



Ako na web: I



Zvažuješ programovanie vlastnej webstránky alebo aplikácie, prípadne si chceš založiť svoj vlastný blog? Priestor na jej tvorbu poskytne vlastná doména. Aby si sa stal vlastníkom domény nemusíš byť právnická osoba alebo byť majiteľom spoločnosti. Karol Vörös zo spoločnosti Webglobe – Yegon povie ako na to.

Webovú stránku dnes môže mať naozaj každý. Vlastná adresa v tvare mojawebka.sk vyžaduje funkčnú doménu, na ktorej chceme danú webovú adresu prevádzkovať. Ak chceme mať stránku na adrese mojawebka.sk, musí existovať doména mojawebka.sk. Doménu si tak možno zjednodušene predstaviť ako unikátnu adresu, na ktorej všetko beží. Okrem webu takúto adresu možno využiť na mailové adresy v tvare napríklad karol@mojawebka.sk.

Získať takúto adresu nie je vo väčšine prípadov zložitá ani nákladná. Na Slovensku pôsobí viacero firiem, ktoré ich pre vás vedú registrovať. Tá slovenská s koncovkou .sk vyjde na približne 12 € ročne. Pri výbere sa ale viazať na .sk nemusíme a pokojne môžeme siahnuť po iných koncovkách. Medzi tie najobľúbenejšie patria .com, .eu, .cz, .net. Väčšina z nich stojí dokonca menej ako .sk, pričom majú aj jednoduchšie podmienky na získanie.

Čo sa týka podmienok, tou najpodstatnejšou je to, že registrovať možno iba doménu, ktorú už nemá registrovanú niekto iný. Tým pádom je možné vyberať iba z voľných a neobsadených domén. Ich dostupnosť

si môžete overiť napríklad na stránke www.webglobe.sk. Žiadna doména však nie je registrovaná naveky. Je potrebné ju pravidelne predlžovať, väčšinou každý rok. Každé predĺženie je spoplatnené, preto som v úvode spomenul cenu .sk 12 € ročne. Pokiaľ doménu nepredlžíme, postupne zanikne a uvoľní sa pre niekoho iného.

Samotná doména ale na webovú stránku nestačí. Stránku treba vytvoriť a umiestniť na server. Umiestnenie a chod vyrieši tzv. webhosting, pri tvorbe webu sa zase môžeme spoliehať na šikovné redakčné systémy. Umožňujú vytvoriť a spravovať web aj bez programátorských zručností. Z tých najpoužívanejších sa oplatí spomenúť Wordpress, Drupal, OpenCart a iné. Ich možnosti sú takmer nekonečné a možno s nimi vystačiť naozaj rozsiahle a dobre fungujúce webové stránky. Väčšina z nich je zadarmo, takže jediný náklad na zostavenie webu bude váš čas.

Ako už bolo spomenuté, prevádzka webu vyžaduje webhosting. Predstaviť si ho môžeme ako prenájom časti webového servera. Webová stránka je na ňom uložená a dostupná pre verejnosť. Všetky jej

zdrojové súbory, obrázky a ostatné súbory zaberať určité miesto. Výber hostingu je väčšinou podmienený práve tým, koľko toho miesta potrebujeme. Čím väčšie sú naše požiadavky, tým dôkladnejšie by sme mali zvážiť výber poskytovateľa. Dobrým zvykom je mať doménu aj webhosting od jedného. V prípade hostingu od Webglobe – Yegon vyjde 3GB hosting na necelé 4 € mesačne. Podporuje však prevádzku viacerých domén, takže s jedným priestorom vieme obhospodarovvať viacero webových stránok na iných adresách. Náklady na prevádzku sa potom výrazne znižujú.

Pre študentov a ľudí, ktorí s webmi iba začínajú, môžu byť akékoľvek náklady prekážkou. V prípade študentov je časté, že potrebujú web iba na účely semestrálnej alebo záverečnej práce. Desiatky eur sa dajú ušetriť free hostingom. Treba počítať s určitými obmedzeniami ale fungujú. Taký www.studenthosting.sk dokonca aj bez reklamy a s autoinštalátorom redakčných systémov.

Ako vidíte, byť na webe nie je zložitá. Treba počítať a istými nákladmi, ale veď ani to pivo v podniku nie je zadarmo.

Zlatý klinec newyorskej ACER konferencie sa volá...



PREDATOR

Spoločnosť ACER poznáme mnohí ako popredného hráča prevažne na poli notebookov. Ich portfólio je ale oveľa širšie - tablety, projektory, LCD monitory, „atď...atď...atď“. Notebooky sú však pri tejto značke asi najvypuklejšie a preto sme na aj konferencii v New Yorku očakávali, že jej dominantou budú práve notebooky.



A aj boli, hoci ani zdaleka nešlo len o ne, ale o celú „rodinu“ - rodinu PREDATOR-ov, ktorej členom je aj prvý herný notebook ACER. Už na prvý pohľad vidno, že sa jedná doslova o beštii,

slubujúcu extrémny výkon a tie najvyspelejšie parametre s vysokým dôrazom na tiché, ale účinné chladenie.

Držiteľom ďalšieho prvenstva je zakrivený G-Sync monitor (na obrázku vpravo). ACER XR341CKA je 34-palcové monštrum s IPS displejom a takmer 5 miliónmi pixelov s rozlíšením 3400 × 1440.

Do deja vás silným zvukom vtiahnu aj dva vstavané 7 wattové reproduktory s DTS audio. Samozrejme za predpokladu že si počkáte do septembra a budete pripravený za túto „hračku“ vysoliť viac ako 1300 EUR. Pravdepodobne pôjde o najdrahší monitor s nVidia G-sync modulom vôbec, ale faktom je, že vyzerá skutočne fantasticky.



Pri tých prvenstvách ešte ostaneme. Ďalším „prvým“ je prvý herný tablet PREDATOR, o ktorom však zatiaľ vieme len ako bude vyzeráť. Nepoznáme žiadne bližšie špecifikácie, ani žiadne detaily. Acer nám ukázal len prvý prototyp a na detaily si preto musíme ešte nejaký počkať.

Trojicu PREDATOR-ov dopĺňa, ako inak, klasický desktop. No, možno nie až tak klasický pretože desktopy sú na ústupe pred notebookmi, ale výnimkou je hráčsky segment a práve sem mieri aj Acer. Sami vidíte, že už aj dizajnová jedinečnosť potiera „klasiku desktopu“ ako takú.

Zariadenia PREDATOR prídu na náš trh niekedy v treťom kvartáli roku 2015, no už dnes slubujú vysoký herný výkon pre tých najnáročnejších hráčov.

Ďalšie novinky z New Yorku



Konferencia Acer však nebola len o hrách. Predstavený bol aj konvertibilný Acer Aspire R11 s otočným displejom o 360-stupňov, čo umožňuje použiť zariadenie vo viacerých režimoch. Určený

je pre študentov a domácnosti, čomu zodpovedajú aj parametre - procesor Intel Pentium, 1 TB úložisko, pamäť 8GB DDR3L a výdrž na batérie 8 hodín. Charakterizuje ho jedinečný dizajn, ktorý si nezmýlite so žiadnym iným zariadením vďaka príjemnej povrchovej textúre a modro-modrej farbe.



Na večnú otázku či tablet, alebo notebook vám dajú odpoveď aj Acer Switch 10 E (SW3-013) a Switch 10 (SW5-015). Obe zariadenia majú štvorjadrový Intel Atom, 10,1 – palcový IPS displej, ktorý je rezistentný voči odtlačkom prstov aj voči odleskom slnečného svetla, pamäť 2 GB DDR3L a operačný systém Windows 8.1. Odlišnosti sú najmä v rozlíšení displeja, vo výdrží na batériu a samozrejme v dizajne a cene. Switch 10E má displej s rozlíšením 1200×800, dômyselný systém odnímania klávesnice (Acer Snap Hinge 2) fungujúci



na princípe magnetickej západky, za ktorý práve tento model dostal prestížne ocenenie Red Dot. Výdrž na batériu výrobca udáva až 12 hodín a dizajn dopĺňa bohatá farebná ponuka s originálnou povrchovou textúrou. Cena zariadenia sa bude pohybovať v sume od 299 EUR.

Switch 10 je inšpirovaný prémiovým notebookom Aspire S7. Povrch je vyrobený z pevného skla Corning Gorilla Glas 3 v čistom bielom prevedení so striebornou klávesnicou. Gorilla Glas chráni aj displej, ktorý je v tomto prípade vo Full HD rozlíšení (1920 × 1080). Udávaná je 7 hodinová výdrž na batériu je. A cena? Príjemných 449 EUR.



Svoj priestor na newyorskom predstavovaní zariadení ACER dostali aj tablety, predovšetkým vynovené duo Iconia Tab 10 a Iconia One 8.

Vylepšené sú najmä dotykové funkcie displeja. Hustejšie umiestnenie dotykových senzorov umožňujú presnejšiu, detailnejšiu a menej chybovú prácu s perom alebo v prípade Tab 8 aj s klasickou grafitovou ceruzkou, príp. čímkoľvek, čo má mäkký hrot s hrúbkou cca 2 mm. Praktickou novinkou je možnosť prepnutia tabletov do režimu čítania (funkcia Reading), čím sa zníži emisia modrého svetla až o 60% a to pri čítaní výrazne zníži únavu očí.

Tablet Iconia Tab 10 vidí výrobca najmä v prostredí vzdelávania, čiže v rukách detí. Tomu prispôsobili aj jeho konštrukciu, ktorá môže byť sympatická aj mimo školských lavíc.

Vystužený bol rám a aj zadný kryt, odolnejší je displej s Gorilla Glass 4 a má protišmykový povrch pre pohodlné a bezpečné držanie. Jeho 10,2-palcový displej disponuje rozlíšením Full HD (1920 × 1200). Bonusom je aj technológia NFC, ktorá rozširuje a zjednodušuje možnosti prepojitelnosti.

*Príamo z New Yorku pre Generation Magazín
Andrea Ivaničová*

>> VÝBER: Lukáš Plaček



Rychle a zběsile 7 láme rekordy

To, že se z této relativně skromné akční podívané s postupem let a dalších dílů stala letní velkolepá akční podívaná, už překvapení není. Co už ovšem vzbuzuje pozdvižené obočí, je fakt, že tato série roste i co do komerčního úspěchu a nejnovější díl v sérii se stal nejrychleji vydělávajícím snímkem, který dosáhl mety jedné miliardy amerických dolarů na tržbách v kinodistribuci. V současné době také drží sedmé místo v historických tabulkách nejvýdělečnějších filmů všech dob.

Star Wars s novým doprovodem

V poslední době nesmírně populární hudební skladatel Alexandre Desplat, který nedávno vyhrál Oscara za svoji kompozici ke snímku Grandhotel Budapešť, vytvoří hudbu k spin-offu Star Wars: Rogue One. Bude se tak jednat o první díl z tohoto univerza, ke kterému nebude skládat hudbu legendární John Williams.



Castingové novinky:

- Eddie Redmayne by se mohl objevit v hlavní roli Fantastická zvířata a kde je najít.
- Sofia Boutella (Gazelle z Kingsman: Tajná služba) získala roli v Star Trek 3.
- Kristen Stewart se přidává k obsazení filmu Billy Lynn's Long Halftime Walk.
- Adewale Akinnuoye-Agbaje získal roli Killer Croca v Suicide Squad.
- Tom Hardy se svěřil v nedávném rozhovoru, že se upsal případným dalším třem dílům série Mad Max, ve které se poprvé objeví již zanedlouho v Šílený Max: Zběsilá cesta.
- Clint Mansell složí hudbu ke snímku High-Rise.
- Colin Trevorrow natočí po dokončení filmu Jurský svět snímek s názvem Book of Henry.
- The Wolverine, třetí sólovka tohoto mutanta, by měla skutečně být poslední štací Hugh Jackmana v této roli.
- Dlouhou dobu připravovaná filmová adaptace herní série Metal Gear Solid získává nové scenáristy. Produkovat filmovou verzi by měl veterán Avi Arad.
- Charlotte Gainsbourg se objeví v pokračování Dne nezávislosti, které režíruje opět Roland Emmerich. K dosud potvrzenému obsazení se řadí také Jeff Goldblum, Liam Hemsworth a Jessie Usher.
- The Bad Batch, love story snímek o kanibalech, kde se objeví v hlavní roli Jason Momoa, přibírá do svého obsazení také Jima Carreyho a Keanu Reevese.
- Studio Warner Bros. by rádo vidělo na režijní sesli sólovky Aquamana režiséra Jamese Wana.

- Představitel hlavní role v seriálu Arrow, Stephen Amell, získal roli Casey Jonese v pokračování nové verze klasiky Želvy ninja.
- Olivia Munn si zahraje mutantku Psylocke ve snímku X-Men Apocalypse.
- Bill Paxton si zahraje advokáta Jacka Thompsona v připravovaném snímku Grand Theft Auto o soudních útocích na tvůrce této značky, kterého si zahraje Daniel Radcliffe.
- Emma Stone a Ryan Gosling by se mohli objevit v novince režiséra snímku Whiplash Damiena Chazellea, muzikálu La La Land.
- Ryan Gosling jedná o své účasti v Blade Runner 2.
- Matthew Vaughn jedná se společností Fox o režii nové verze klasiky Flash Gordon.
- Michael Mann plánuje jako svůj další projekt životopisný film o Enzo Ferrarim.
- David Leitch a Chad Stahelski, režiséři loňské pecky John Wick, budou režírovat filmovou adaptaci komiksu Bloodshot.
- Režiséři Phil Lord a Chris Miller (Jump Street 21 a Lego příběh) natočí mimo jiné v budoucnu také animovaného Spider-Mana, který by se do kin měl dostat v létě 2018.
- Pokračování 50 odstínů šedi napíše manžel autorky knižní předlohy Niall Leonard.
- Stanley Tucci a Ewan McGregor se také objeví v nové verzi Krásky a zvířete.

Aktualizované data premiér:

- Sharknado (Žralokonádo) se zanedlouho dočká třetího dílu, který se 22. července objeví na obrazovkách stanice SyFy pod názvem Sharknado 3: Oh Hell No!

Víc informací na www.MOVIESITE.SK

Verný spoločník na cesty za letnými zážitkami



Leto je pomaličky za rohom. K letu neodmysliteľne patrí teplo, voda, množstvo skvelých páty, cestovanie, spoznávanie nových ľudí, destinácií a nezabudnuteľné zážitky a spomienky. Či si to uvedomujeme alebo nie, tak s každým zážitkom/spomienkou sa nám podvedome spája nejaká hudba. Áno, hudba, neodmysliteľný aspekt memorovania našich letných zážitkov. Preto poctivo namixovaný playlist nikdy nemôže chýbať a pri častom letnom cestovaní kvalítka v podobe dobrých songov určite padne vhod. Presne tak, ako pohodlné a ľahké slúchadlá, ktoré nebudete mať chuť po 3 hodinách počúvania hudby zložiť z hlavy.



SoundBLASTER JAM

Bluetooth®

(nfc)

SBX
PROSTUDIO

Vynikajúcim spoločníkom na časté cestovanie určite budú bezdrôtové slúchadlá Creative Sound Blaster JAM. Slúchadlá SB JAM bezpochyby zaujmú na prvý pohľad. Pýtate sa čím? No určite svojím jednoduchým dizajnom a extrémnou ľahkosťou. Slúchadlá SB JAM vážia neuveriteľných iba 83 gramov, vďaka čomu sú príjemne pohodlné a po pár minútach zabudnete na to, že ich vôbec máte na ušiach. Toto extrémne pohodlie pre naše uši počas dlhého nosenia nám zabezpečujú naozaj veľmi jemné a mäkké ergonomicky tvarované náušníky slúchadiel z peny. Avšak, vzhľadom k svojej jednoduchosti a kompaktným rozmerom ponúkajú užívateľovi viac než dosť.

V dnešnej dobe je zabudovaná batéria pri prenosných bezdrôtových slúchadlách samozrejmosťou, ale čo jej výdrž? So SB JAM si budete môcť pohodlne užívať svoju namixovanú hudbu alebo nerušené telefonovať až 12 hodín. Áno, až 12 hodín, a áno, aj telefonovať. Slúchadlá totižto disponujú zabudovaným kvalitným a výkonným mikrofónom s redukciou hluku a zvukových ozvien mikrofónu. Číže, poskytujú

skutočne čistý a jasný hlas pri telefonovaní, ktorý v tom momente určite oceníte.

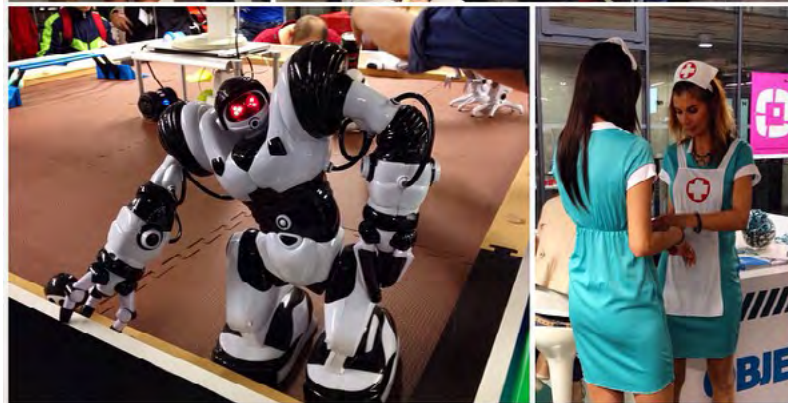
Kvalitné slúchadlá by nemali byť len ľahké a pohodlné, ale mali by mať aj vynikajúci, nášmu uchu lahodiaci zvuk. Slúchadlá SB JAM s výkonnými meničmi ponúkajú naozaj fantastický zvuk vo svojej triede prenosných bezdrôtových slúchadiel so zabudovaným mikrofónom. Frekvenčná odozva slúchadiel sa pohybuje v rozmedzí od 20Hz do 20kHz, čo je naozaj slušné. Ak by sa vám mánilo, tak vám slúchadlá pod známou značkou Sound Blaster ponúkajú čerešničku na torte, v podaní tlačidla 'BASS' na jednom z náušníkov. Čo táto čerešnička dokáže? Číteľne a jasne zintenzívni a pozdvihne basy prehrávaných skladieb na požadovanej úrovni.

Celý čas skloňované výrazy ako prenosné, bezdrôtové, jednoduché.. vlastne charakterizujú, že slúchadlá Sound Blaster JAM vám ponúknu až dve možnosti bezdrôtového párovania s mobilnými zariadeniami. Slúchadlá disponujú najnovšou verziou Bluetooth 4.1 a technológiou NFC

pre jednoduché a rýchle párovanie slúchadiel jedným dotykom s mobilnými zariadeniami, ktoré taktiež musia disponovať týmito bezdrôtovými technológiami. Užívajte si pohodové počúvanie hudby bez káblov.

Hor sa za nezabudnuteľnými letnými zážitkami s obľúbenou hudbou v ušiach, slobodne, bez káblov a zábran so slúchadlami Creative Sound Blaster JAM.





Dva skvelé dni na iCON Praha 2015

Plno zážitkov, ešte viac námetov a inšpirácií - presne takto by sa dal v skratke charakterizovať najväčší technologický festival v strednej Európe - iCON Praha, ktorého tretí ročník sa práve skončil. A my sme boli pri tom!



Taká pre všetkých záujemcov o inteligentné technológie, zameraná predovšetkým na produkty a riešenia postavené na najrôznejších produktoch spoločnosti Apple, otvorila svoje brány verejnosti v sobotu 25. apríla, pričom už v piatok sa konali niektoré konferencie a školenia pre odbornú verejnosť. Až do neskorého nedeľného popoludnia bol program nabitý odbornými prednáškami, prezentáciami a školeniami v podaní profesionálnych lektorov a špecialistov.

Na väčšinu akcií na iCON (vrátane výstavy a sprievodného iCON festivalu) bol vstup prekvapivo úplne zdarma. Mohli ste si tak sami vyskúšať mnoho technologických novinek, ktoré práve prichádzajú na trh, alebo si hoci len tak na celý deň sadnúť a

sledovať jednu prednášku za druhou. Na vybrané workshopy vám postačila len registrácia (kvôli obmedzenej kapacite školiacich miestností), ale sprievodná konferencia s účasťou naozaj zaujímavých zahraničných rečníkov a niektoré školenia mali už vstup spoplatnený. Napriek tomu všetky sály praskali vo švíkoch.

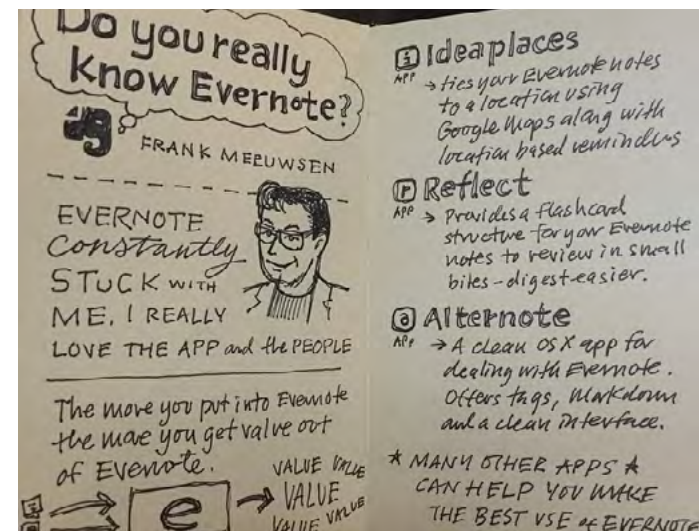
A čo nás zaujalo na iCON 2015 najviac? Tak predovšetkým to bola prvá verejná prezentácia hodínok Apple Watch v Českej republike. Predstavil ich Petr Mára, ktorý pre ne osobne vycestoval deň pred iCON (kedy sa oficiálne spustil predaj) do Londýna. Spoločne s Honzom Březinou, ktorý tu okrem iného predstavoval svoju aplikáciu Fripito, priamo na festivale nakrútili naživo o hodinách Apple aj reláciu DIGIT a tá už je dostupná na www.digit.cz, takže sa môžete sami pozrieť ako to tu prebiehalo.

Hlavnými hviezdami „platenej“ konferencie boli guru skečnoutu Mike Rohde, ďalej expert na Evernote Frank Meeuwsen a veleúspešný speaker konferencie TED a propagátor „pomalej televízie“ Thomas Hellum z Nórska. Mike zároveň vystúpil aj ako hosť na susednom festivale a objavil sa aj pri živom natáčaní Digit, takže si budete môcť už čoskoro pozrieť online aj tento zaujímavý rozhovor o skečnoutu. Trojicu zahraničných hostí doplnili kvalitný „domáci“ spíkr, ako Petr Mára, Tomáš Baránek, Jaroslav Homolka, Radek Zachariáč, Petr Murmak, Martin Vymětal, Petr Dvořák, či Ondřej Krátký.

V rámci festivalu sa z pódia ozvala dokonca aj slovenčina, keď tu Juraj Redeky zo spoločnosti TaktiQ prezentoval, ako sa dá notebook nahradiť tabletom, alebo ako si môžete začať budovať inteligentnú domácnosť, ktorú budete môcť ovládať aj svojím mobilom. S Jurajom sme sa neskôr stretli aj pri stánku Logitech, kde mám predstavil veľmi detailne najnovšie gadgety a ukázal nám aj možnosti novej hernej klávesnice Logitech G910 v kombinácii s tabletom s aplikáciou ARX Control a technologické vychytávky novej myšky MX Master.

Toto však nebolo jediné „hrácke“ miesto na iCone. Za rohom sme narazili na Microsoft, ktorý tu okrem balíkov Office mal aj niekoľko stojanov s konzolami Xbox a ovládače Xbox sme našli aj v stánku časopisu Super Apple, kde však boli pripojené na nový iMac. Dokazovali, že aj Apple je platforma vhodná pre





hry, no a zahrať ste sa mohli aj s robotickými hračkami o kúsok ďalej. Malý robotický humanoid ovládaný mobilom alebo robotický raptor nelákali len deti, ale aj dospelých a koho nezaujali tieto hračky, mohol si vyskúšať pred budovou napríklad superautá Tesla Model S a BMW M3 Cabrio spoločnosti Liftago alebo rôzne super hračky na stánku easystore.cz. Rozsiahle príslušenstvo iHealth posúva už dnes zdravotníctvo do budúceho storočia.

O diskoch, dátach alebo šikovných NAS a cloudových riešeniach ste sa mohli porozprávať v stánku Western Digital. Ako dokáže bezpečnostná fólia ochrániť displej pri údere kladiva nám naživo predviedli na stánku Creed na fóliách a obaloch firmy Zagg.



Vidieť sa dali aj najnovšie modely klávesníc pre mobilné zariadenia.

Zaujímavá bola tiež expozícia firmy Philips, kde ste si mohli vyskúšať množstvo špičkových slúchadiel alebo najnovší mobilný DJ pult M1X-DJ, ku ktorému stačilo pripojiť iPad a mohli ste rovno robiť diskotéku. Philips tu naživo predstavil aj zaujímavý systém ozvučenia pre domáce kino.

Na výstave sme narazili aj na 3D tlačiareň s veľmi zaujímavými spôsobmi využitia – vytlačiť sa dala napríklad dizajnová veľmi vydarená váza, alebo detské pohyblivé hračky. Oproti stánku ESET, v ktorom vám sexi sestričky poskytli prvú antivírusovú pomoc sme našli bielu pohovku s futuristickým stolíkom a priesvitnou polgulou

zavesenou zo stropu. Spoločnosť D-LINK tu takto netradične predstavovala svoje mydlink home produkty. Mohli ste si sami vyskúšať „zvukovú sprchu“ – super nápad na perfektné ozvučenie mikro priestoru. Vy počujete perfektne hudbu, no vaše okolie takmer vôbec. Niečo podobné si vieme veľmi dobre predstaviť napr. v baroch alebo reštauráciách. Zvuk sa do sprchy samozrejme prenášal z mobilov cez Wi-Fi pomocou chytrej zásuvky Music Everywhere od D-Linku.

A ak dávate pred hudbou prednosť videu, mohli ste sa za rohom stať v stánku HBO, kde sa rozdávali vouchery s kupónmi na bezplatné HBO GO a keďže práve začína piata séria seriálu Hry o trůny, myslíme, že sa oplatilo zastaviť sa.



Držiaky, obaly, fólie, puzdρά pre rôzne mobilné zariadenia ste si tu mohli u mnohých vystavovateľov priamo zakúpiť, dokonca za zvýhodnenú cenu. Ak ste práve nemali u seba hotovosť, mohli ste skúsiť štastie v rôznych tombolách a súťažiach (vyhrať sa dali aj nový iPad a iPhone 6), alebo ste si pomocou telefónu mohli nazbierať virtuálne iCONy, ktoré sa dali vymeniť za nádherné iCON tričká, samolepký a ďalšie drobnosti.

Na stánkoch sa nachádzali zariadenia iBeacon, cez ktoré ste si mohli dobiť (získať) zopár iCONov a ďalšie ste mohli získavať od ľudí okolo vás po priložení mobilov. Za nejakých 15 minút sa dalo nazbierať dosť na tričko, čiže aj bez peňazí ste si mohli „kúpiť“ super suveníry z výstavy.

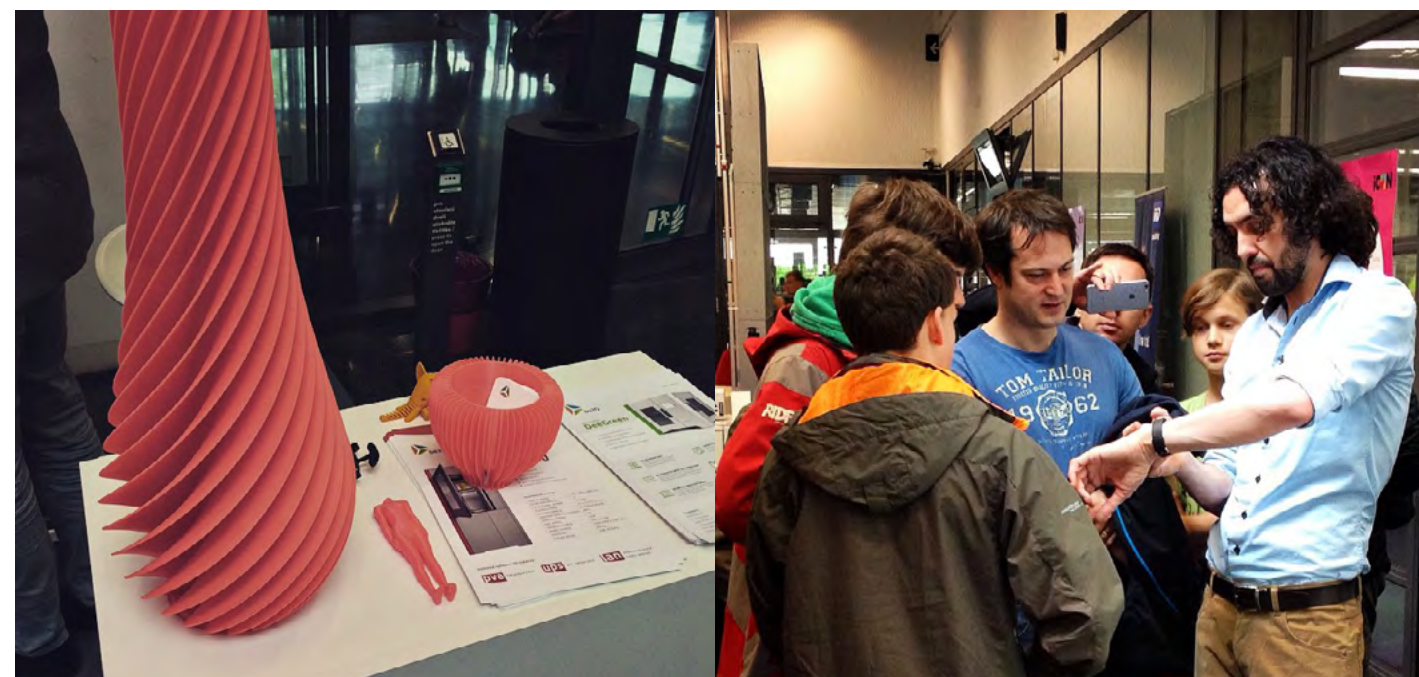
Nás ale viac zaujala prezentácia o tom, ako môžu produkty Apple využívať aj nevidomí. Je fascinujúce, že si taký iPhone alebo iPad dokáže nevidiaci človek nakonfigurovať sám, bez cudzej pomoci už pri vybalovaní z krabice a dokáže ho plnohodnotne využívať. Na výstavisku nebola núdza o ľudí s vadou zraku, ktorí napriek svojmu handicapu používali najnovšiu techniku často aj efektívnejšie než väčšina z nás zdravých. Ale aj o tom je iCON, ktorý nás učí umeniu „hackovať život“ (life hacking).

Ak pochopíte túto filozofiu a venujete jej trochu času, technika môže byť nástrojom, ktorý vás zbaví stresu a pomôže vám pracovať alebo učiť sa efektívnejšie a oveľa efektívnejšie využívať počas dňa

všetok čas, aby vám ho ostávalo viac pre vás, vaše záľuby a vašich blízkych.

iCON je rozhodne miesto, kam sa oplatí prísť. Praha je síce trochu od ruky, ale väčšinu vecí ste tu mohli vidieť zdarma a ešte si aj čo to odnieť (jeden nový iPhone 6 tu napr. vyhral Martin zo Slovenska). Pre nás to boli určite veľmi príjemne strávené 2 dni, počas ktorých sme sa ani chvíľu nenučili. Skôr nás s kolegom mrzelo, že nebolo možné zúčastniť sa na všetkom, pretože niektoré prednášky prebiehali aj paralelne. Nuž, ale aj o tom je life hacking – treba si stanoviť priority a vybrať si to pre nás dôležitejšie. Budúci rok rozhodne nebudeme chýbať na ďalšom iCON Prague.

Marek Pročka



Final Fantasy XV: Episode Duscae

Ked' sa povie názov Final Fantasy, len málokomu, kto hral čo i len jeden diel série, by sa nepripomenulo niečo príjemné. Tento fenomén japonských RPG hier existujúci už od roku 1987 má v sebe také silné špecifické kúzlo, že dokáže roztopiť srdcia aj tých najväčších skeptikov, privodiť slzy aj tým najodolnejším charakterom a dojať svojou roztomilosťou aj tie najzarputilejšie povahy. Táto séria vyniká aj vď'aka širokej, zdanlivo nevýčerpateľnej palete rôznych pocitov, bravúrne odzrkadľujúcich vnútorné drámy hlavných postáv, s ktorými musia zápašiť rovnako ťažko ako proti šialenému nepriateľovi snažiacemu sa zničiť svet.

Okrem schopnosti okamžite zaujať sa takmer každý jej moderný diel taktiež pýši schopnosťou rozdeliť fanúšikovskú základňu na dve tábory – obrancov a haterov. Final Fantasy bola vždy o zmene, o riskovaní a prinášaní nových, originálnych prvkov, ktoré sa často dostali na nemilosť tvrdého jadra fanúšikov. Spomeňte si na úplne vyhodenie classov vo Final Fantasy II, dodnes rozporuplný Junction System z Final Fantasy VIII, pochovanie pôvodnej atmosféry v prospech dievčenskej rozháranej akcie vo Final Fantasy X-2, prekopanie tradičnej hrateľnosti série na štýl západných role-playing hier vo Final Fantasy XII alebo krutú lineárnosť Final Fantasy XIII.

Každý nový diel je teda vítaný s patričnými dávkami (možno niekedy až nezdravých) emócií, pretože každý nový diel je svojím spôsobom sviatok, veľká udalosť, na ktorú sa čakalo mnoho rokov. Neúspech nepripadá do úvahy, očakávania sa nesú na tých najvyšších možných leveloch a napätie z toho, aké to vlastne bude, by nerozrezal ani diamant. Tak je proste s každým kultom, kultom, ktorý sa má rozšíriť o nový prírastok. Hľ'adiac na práve dohrané demo Final Fantasy XV (ď'alej len XV) s podnázvom Episode Duscae sa začínam obávať, či plná hra, vydaná pravdepodobne až niekedy v budúcom roku, nerozpúta náhodou 3. svetovú vojnu. Až takáto je táto fantázia totižto iná, odlišná od predchádzajúcich. Je to Final Fantasy, no bez Final Fantasy.

Príbehy týchto košatých adventúr bývali stále ich najväčším triumfami a XV by nemala byť výnimkou, no z dema sa toho, bohužiaľ, veľa nedozvieme. Ba čo viac, nič sa z neho nedozvieme ani o hernom svete, postavách či prostredí lokality Duscae. Demo sa neobť'azuje s predstavovaním pozadia charakterov, prečo sa nachádzajú tam, kde nachádzajú, a ani kto vlastne sú. Úvodná animácia vám len v krátkosti prezradí jeho náplň, t. j. získať 25 000 Gilov na opravu vášho nabýskaného štvorkolesového tátoša. Ako k nim prídete? Nuž, krátko po prvých krokoch vaše putovanie preruší cut-scéna, v ktorej hrdinovia nájdu leták s oznamom, kto zabije



behemothu terorizujúceho okolie, získa 25 litrov. Viac dodávať netreba.

Ked'že o príbehu sa tu nedá nijako veľmi diskutovať, prejdem rovno k tomu najdôležitejšiemu, ako sa XV vlastne hrá. Hra sa odohráva v obrovskom otvorenom svete, po ktorom môžete putovať l'ubovoľne, skúmať zákutia, bojovať proti

monštrám, levelovať, navštevovať rôzne lokality a podobne. Ak ste niekedy hrali nejaké open-world RPG, určite už máte predstavu. XV teda nie je v žiadnom prípade ani lineárny tunel, akým bola XIII, a ani semi-open world rozdelený na niekoľko otvorenejších lokalít ako v prípade Final Fantasy XII. Vaše putovanie naprieč svetom nebudú prerušovať

loadingy (ale aspoň súdiac podľa dema) či nelogické prekážky. Square Enix v tomto titule staval všetky karty na hráčov samotných, ktorí si budú môcť tempo hry uďávať úplne sami.

Mapa dema má veľkosť približne 3 km2 a pokrýva husto zalesnenú oblasť na jej južnej strane, veľké jazero v strede a ďaleko sa tiahnuci horský masív na severe. Samotná príroda je presne taká, akú by ste očakávali potom, čo nás tvorcovia krmili motívom „Fantasy based on reality“. Je až nebezpečne súčasná a má ďaleko od typických fantasy lesov či lúk. Čo sa týka fauny, rôzne fantastické tvory dokážu evokovať, že máte pred sebou hru série Final Fantasy, no vyobrazenie prírody ako takej bolo pre mňa na začiatku predsa len trochu rušivým elementom. Realistické stromy, realisticky pôsobiace chatrče, budovy či autá, alebo dokonca kamióny budú pre mňa, ale taktiež pre každého

fanúšika Final Fantasy. Osobne si myslím, že veľa z nás v tom zlyhá.

Je vôbec publikum pripravené na takúto realistickú poslednú fantáziu? Po všetkých tých častiach by mal už človek určite očakávať hocičo, no predsa len, toto určitým spôsobom zaskočilo aj mňa, človeka milujúceho masovo neznášanú Final Fantasy XIII. Nejako som nemohol na začiatku pochopiť, že to, čo vidím, menovite asfaltové cesty či ľudí oblečených do súčasných šiat, skutočne patrí do najnovšej hry série Final Fantasy. Nie, v žiadnom prípade nekritizujem, len žasnem nad tým, akou odvážnou cestou sa tvorcovia vydali. Osobne zastávam názor, že táto séria bola už od svojho vzniku hlavne o zmene a prinášaní niečoho nového, len si kladiem otázku, či tej „modernej“ neprináša naraz nejakú veľa. Každopádne, moje dojmy pochádzajú výhradne z dema, pri ktorom som strávil niekoľko hodín. Zvyšné lokality v hre nepoznám, aj keď z doteraz zverejnených videí

je možné usudzovať, že sa okrem fádne vyzerajúcich reálií dostaneme aj do skutočnej fantázie, a to by mohlo zmierniť prvotný šok. Final Fantasy nie je nikdy taká, ako sa na prvý pohľad zdá. Vedľa realisticky pôsobiacej prírody a fantasy evokujúcich monštrách sa k slovu dostanú aj hliadkujúce gardy, ktorí zase naopak pôsobia až futuristicky, ako keby boli plánovaní napríklad pre XII. Pätnásťka bude teda spájať rôzne architektonické štýly.

Jednou z najrozporupľnejších tém obklopujúcich XV je jej súbojový systém, ktorý upustil od tradičného ťahového systému a priniesol klasický akčný model. Odsúdiť ho ale hneď na začiatku len kvôli svojej real-timeovej podstate by bolo veľmi nemúdre, pretože prináša patričnú hĺbku aj napriek svojej evidentnej jednoduchosti. Jej základná premisa je skutočne primitívna, stačí držať určité tlačidlo a vaša postava seká navôkol seba do všetkého, čo sa hýbe. Zaujímavosťou je, že oproti klasickým hrám ako Devil May Cry či Bayonetta sú súboje neporovnateľne pomalšie, a doslova tu až cítite váhu postavy a jeho zbrane. Či to bol zámer alebo len následok nedokončenosti hry, to povedať neviem.

Rovnako odlišne pôsobia v bochoch aj rôzne schopnosti, na ktoré nie sú potrebné šikovné prsty kvôli krkolomným kombináciám tlačidiel. Presne ako v predchádzajúcich dieloch série totiž svoje špeciálne útoky vyberáte len z kontextového menu a následným potvrdením tlačidlom ich postava vykoná. Ovládať môžete len hlavnú postavu Noctisa, pričom zvyšní traja členovia partie sú ovládaní automaticky. Je skutočne škoda, že sa postavám nedajú rozdávať príkazy, pretože po stlačení selectu sa vám hra zapauzuje a môžete si pozrieť, kde stoja nepriatelia, aký majú vlastne level a koľko im ešte ostáva života. Z tejto pozície doslova kričí, aby tam boli dodatočne pridané možnosti rozhodovania o správaní vašich postáv ako, napríklad vo Final Fantasy XII. Vtedy by som si povedal, že je tento systém úplne perfektný.

V deme sa dali nastavovať zbrane len Noctisovi, zvyšným postavám nie, hoci podľa oficiálnych informácií sa v plnej hre bude dať aj im. Originálnym prvkom je ich priradzovanie k jednotlivým pozíciám úderov v závislosti od situácie na bojovom poli. Tie si môžete priradiť k technikám „Crush, Ravage, Vanquish, Counter a Descend“ a vzhľadom na to, aká zbraň bude v daný moment použitá, sa to odrazí aj v efektívnosti zranenia ňou spôsobenou. Napríklad Crush znamená prvotný úder a Ravage znamená reťazec na seba nadväzujúcich úderov. Pozoruhodný systém, ktorý môže vo finálnej verzii poriadne zamiešať karty.

V deme si je možné vyskúšať aj niekoľko špeciálnych schopností, ktoré môžu byť použité len vtedy, keď má hráč MP na maximum. Spomeniem napríklad Armiger Arsenal, ktorým Noctis navôkol seba vyvolá dookola sa točiace meče, ktoré nielenže odrážajú nepriateľské útoky, ale plnia úlohu akéhosi katalyzátora, vď'aka čomu Noctis naberie na rýchlosti a sile. Manu okrem nich využívajú aj rôzne iné bojové údery, bránenie sa či warping, ktorým sa môžete prichytiť na rôzne miesta alebo sa rýchlo premiestniť o niekoľko metrov vpred. V bochoch môžete získať aj výhodu napríklad podkosením nepriateľa,



čím sa vám odhalí ako nevesta vo svadobnú noc. Je to niečo ovel'a kratšie. Bojový systém sa teda vzhľadom na moje skúsenosti z dema zdá dosť komplexný aj napriek tomu, že nemá s t'ahovým spoločné vôbec nič.

Poriadnou zmenou prešiel aj systém levelovania. Existujú tu síce klasické levely a expovanie, no tie nezískate okamžite po zabití nepriateľ'ov, avšak až po skončení celého súboja. V závislosti na rýchlosti sa vám môže k základným expom pripočítat' aj určitý bonus. Lenže ani získanie týchto bodov neznamená, že sa postavám automaticky zvýši level. Na to, aby sa im tie body pripočítali, musíte navštíviť jeden z niekoľ'kých prítomných astrálnych bodov, v ktorom si hrdinovia rozložia kemp, alebo si prenajať na noc karavan. Až tam sa postavám zarátajú dovtedy nazbierané body, čo nezabezpečí len zvýšenie štatistík, ale aj nadobudnutie nových schopností. Táto funkcia však v deme prítomná nebola.

Kemp neslúži len na levelovanie, ale aj na jednu zvláštnosť. Po svete budete môcť zbierať rôzne ingrediencie, a z tých si budú môcť prostredníctvom ich kombinovania postavy navariť nejaké dobroty. V deme to bolo riešené automaticky,

bez možnosti nejakej interakcie, čo je škoda. Uvítal by som, keby sa v plnej hre dalo manuálne vyberať, ktoré potraviny použijete, a tým experimentovať. Uvarené jedlo môže charakterom dodať rozličné podporné statusy, ktoré vám vydržia, na moje prekvapenie, navždy, teda aspoň do ďalšej návštevy astrálneho bodu. Hra sa vám v tomto mieste automaticky uloží, čo podfarbí známa zvuka z vyhraných bojov, a prebudíte sa v ráno nasledujúci deň.

Ako ste si už určite všimli, moje dojmy z dema sa držia skôr pri zemi. Nie sú to ani prehnane chválospevy či, na druhej strane, rázne hejterské odsúdenia. Je to podľa mňa prirodzené, predsa

len, je to demo z hry, ktorá by mala vyjsť budúci rok, aj keď ani to nie je ešte potvrdené. Človek si z neho o XV preto nemôže, samozrejme, urobiť komplexný dojem, môže nanajvýš posúdiť, či sa mu tento nový smer, akým sa vývojári vybrali, páči, a či v ňom drieme potenciál. Za seba hovorím, že áno, určite áno. Samotná príbehová misia ma prekvapila svojím filmovým pojatím. Nemyslím tým, že všetko sa odohrá v cut-scéne, no za behemothom sa budete musieť najprv plaziť v atmosférickej stealth pasáži. Stealth misie nie sú v sérii obvyklé, no zase ani nič nové, veď prvé pokusy sa objavili už v staručkej Final Fantasy VI, a aj XII by o tom vedela niečo povedať. Trocha obmedzujúco na



mňa pôsobila pasáž, v ktorej XV núti hráča byť skrčený a pomaly sa pohybovať, zatiaľ čo nad vami sa pohybuje spomínaná príšera. Tu jasne vidieť, že prvky z moderných akčných hier sa dostali aj sem, čo môže niekomu nevyhovovať. Ak si zoberiete nejakú krátku, niekoľ'ko hodinovú hru, tak podobné situácie objavujúce sa na každom kroku môžu otravovať, no keď takéto pasáže zažívate s odstupom väčšieho časového intervalu a po splnení mnohých sidequestov, dlhom prieskume sveta či levelovaní, môžu naopak pôsobiť osviežujúco.

Samotný súboj s behemothom nazvaným aj Deadeye je skutočne tým vrcholom hry, hlavne ak na jeho porazenie použijete majestátne vyzerajúceho summona Ramuha. Tento mocný boh hromu je skrytý v útrobách obrovskej jaskyne obsahujúcej tony dotieravých goblinov. V tejto časti ma prekvapila vysoká náročnosť, pretože títo škriatkovia vydržia skutočne veľa a ich útoky obohatené o jed z vás môžu v krátku spraviť paseku. Škoda len, že je súboj s Deadeye rozdelený na dve časti, a tak sa tým len kúskuje. V prvej hrdinovia zistia, že na neho ešte nemajú a rozhodnú sa hľadať alternatívu, tou je samotný Ramuh.

Ten je vyvolaný netradične, keď Noctisovi klesne HP na nulu, a to je skutočne zvláštna mechanika. Predpokladám, že je to len pre ukážku jeho sily v deme, a že v plnej hre to bude riešené inak, napríklad prostredníctvom many.

Na Xbox One demo beží v rozlíšení 720p – 800p, čo je skutočne vidieť, a nemyslím to v pozitívnom duchu. Objekty sa zdajú neostré, tváre postáv nie veľa detailné, XV na tejto konzole antialiasing ešte ani nevidelo a framerate sa pohybuje navôkol 20 – 25fps. Takýto stav sa proste od skorého dema dal očakávať, a preto kritika nie je v žiadnom prípade na mieste. Square Enix navyše stále dokázalo z hardvéru, na ktorom vyvíja hry Final

Fantasy, vyt'ažiť maximum. Aj napriek nedokonalosti grafiky je badať niekoľ'ko pekných detailov, ako napríklad paru vychádzajúcu z úst postáv v jaskyni alebo vyjadrenie pocitu zimy poskočením a rýchlym súchaním sa.

Najviac na mňa zapôsobilo dynamické striedanie dňa a noci. Už teraz môžem vyhlásiť, že ide o ten najcitlivejší a najprirodzenejší prechod medzi jednotlivými fázami dňa, aký som kedy v hrách videl. Skutočne pôsobivé.

Najlepšou súčasťou dema je fantastická hudba. Tá patrila v každej hre Final Fantasy k špičke a XV sa pod taktovkou skladateľa Joka Šimomura stáva tou najpepkejšou fantáziou celej jej histórie. Úvodná hlavná tema Somnus v inštrumentálnom podaní vás svojou stupňujúcou povahou perfektne pripraví na náladu hry. Rovnako chytľavo pôsobia aj bojové témy či hudba počas pokojnejších pasáží. Každá jedna skladba

vynikajúco podfarbuje dianie na obrazovke, či už ide o burácajúce démonické chorály, či pohodovú country s akustickými gitarami.

Takáto je teda Final Fantasy XV – novátorská, odvážna a moderná. Dokáže síce pekne zabaviť už v deme, no stále to má ďaleko od dokonalosti. Prakticky každý jeden prvok potrebuje ešte poriadne dotiahnuť a dorobiť, no hra sama v sebe skrýva veľa potenciál. Zmení XV navždy budúcnosť celej série v prospech takéhoto akčného štýlu? To si nemyslím. Zástancovia tradičnejšieho štýlu, medzi ktorých sa radím aj ja, môžu byť podľa mňa úplne pokojní. Nebojím sa, že by Final Fantasy už nikdy nebola taká ako predtým. Spomeňte si na moje slová z úvodných odstavcov hovoriacich o tom, že Final Fantasy bola predsa len stále o skúšaní niečoho nového.

Na záver by som vám len chcel povedať, že XV neodsudzujte, nestavajte sa jej k chrbtom a ani sa nedajte opantať nostalgiou. Nezaslúži si to. Táto hra je stále typickou Final Fantasy, no nie z pohľadu jej herných mechaník, ale práve z perspektívy veľ'kých zmien, ktoré sú so sériou späté už od jej úplných začiatkov. A ak sa vývojárom podarí vycítiť všetky chyby z dema, o čom, mimochodom, nepochybujem, bude skrátka znova takou veľ'kou udalosťou, o ktorej sa budú viesť vzrušujúce debaty ešte ďalších niekoľ'ko rokov po jej vydaní.

Maroš Goč

Grand Theft Auto V

DEFINITÍVNA VERZIA GTA V JE TU!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná, open world
Výrobca: Rockstar North
Zapožíchal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + neskutočné množstvo obsahu a aktivít
- + perfektná optimalizácia
- + kvalitné audiovizuálne spracovanie
- + GTA Online
- + celkový dojem z práce, ktorú do PC verzie Rockstar North vložili
- nič výrazné, až na problémy v prvých dňoch vydania hry



MANIAK,

GANGSTER

A BANKOVÝ

LUPIČ...

TRIO

SYMPAŤÁKOV

HODNOTENIE:



Po roku a siedmich mesiacoch sme sa aj my, „PCčkári“ konečne dočkali. Rockstar po nekonečných odkladaniach a úvodnom zatíkaní do sveta vypustil PC verziu Grand Theft Auto V. Pokiaľ sú medzi vami takí hráči ako ja, ktorí trpezlivo čakali a konzolové verzie vynechali, mám pre vás skvelé správy. GTA V je jedna z najlepších hier, aké si aktuálne do svojich počítačov môžete nainštalovať, a to aj napriek tomu, že váš PC už má pár rokov. Nebojte sa, nič také, ako pri vydaní GTA IV na PC sa neopakuje a tentoraz sa s nami snaží Rockstar North skamarátiť už od prvého stretnutia.

Prím v príbehu hrá najmä odlišnosť troch hlavných postáv. A tak ako vždy, opäť ide o anti-hrdinov, ktorí si, napriek všetkému, svojím spôsobom získajú vaše sympatie. Pre mnohých hráčov to neplatí v prípade Trevora, ktorý je po všetkých stránkach čistokrvný blázon a z času na čas ho chytí záchvat, ktorý končí krvavými jatkami. Michael je zase bývalý zločinec, ktorý žije so svojou rodinou v bohatej štvrti Los Santos, no pociťuje jeden neúspech za druhým a poriadne to v ňom vrie. Franklin do tretice je černocho z chudobnej štvrte, ktorý sa zaplietol do niekoľkých menších problémov a cíti potrebu dostať sa niekam vyššie. Príbeh všetky tri postavy veľmi citlivo, ale efektívne predstavuje hráčovi a prepája ich osudy, pričom vám dáva možnosť výberu, kedy za ktorého fešáka budete hrať. Podobne, ako v celej sérii, každá ďalšia postava, ktorá sa v deji predstaví, má svoju dušu a predstavuje dôležitý kúsok obrovského herného sveta. Vrcholom sú neskoršie fázy hry, keď si počas misií môžete ľubovoľne prepínať medzi postavami, pričom každá zastáva inú pozíciu v tom istom pláne.

Ak si budete chcieť dať od príbehu chvíľku pauzu, ponúka sa vám celé mesto aj so svojimi aktivitami. Môžete ísť na strelnicu zlepšovať



svoju presnosť, zabehnúť si triatlon, pretekať, učiť sa lietať, hrať tenis a množstvo ďalších a ďalších aktivít, pričom väčšina zvyšuje ďalšie schopnosti a vlastnosti ako vytrvalosť alebo šoférovanie. Je neuveriteľné, koľko obsahu dokázali v Rockstar napchať do jedného

titulu a s ohľadom na konkurenciu, ktorá pozná najmä skratku DLC, si vývojári GTA jednoducho zaslúžia bratské tľapnutie po pleci. Veľkým prídavkom PC verzie je Director mód. Podobne, ako v predchádzajúcej časti, si môžete nahrávať klipy z hrania a následne ich editovať



v zabudovanom editore. Rockstar však zapracoval aj v tomto ohľade a do editora pridal niekoľko zásadných vylepšení. Natačat' môžete nielen počas bežného hrania za jednu z hlavných postáv. Hra ponúka jednoduchý casting, respektíve herné menu, kde si môžete zvoliť akúkoľvek postavu či zviera z

hry (čím viac toho prejdete a dokončíte, tým viac postáv sa odomkne), vybrať počasie, nastaviť nižšiu gravitáciu alebo aj nesmrteľnosť. Nastavení je ohromne veľa a postavám môžete priradiť dokonca aj gestá či dialógy. Som veľmi zvedavý, čo všetko sa kreatívnym a šikovným hráčom podarí v editore vytvoriť.



Youtube bude určite už čoskoro plný rôznych zábavných videí alebo paródii na známe scény z hollywoodskych filmov.

Dôležitou súčasťou hry je aj GTA Online. Multiplayerový mód, kde máte možnosť vytvoriť si postavu a s ňou sa spolu s ďalšími 29 hráčmi premávať po celom Los Santos. Okrem klasických aktivít ako preteky, deathmatch alebo team deathmatch sú v PC verzii od začiatku dostupné aj heisty, ktoré mali prednedávnom premiéru na konzolách. Ich kvalita a zábavnosť je najvyššia spomedzi celého módu, a to dokonca aj keď hrajete s cudzími hráčmi. Avšak moje odporúčanie je, aby ste sa do GTA Online zapájali najmä s kamarátmi, pretože komunikácia je základom úspechu. V prípade serverov, na ktoré sa mi podarilo pripojiť, sa komunikácia obmedzovala najmä na azbuku a pokiaľ ste niekedy hrali Dotu 2, určite máte predstavu, aká ťažká je diskusia s našimi východnými susedmi. Predstavivosť, čo budete v GTA Online robiť, sa medze nekladú a bez problémov môžete s kamarátmi založiť gang na ružových motorkách, ktorí vykráda obchody so sovými maskami. Vyblázniť sa tu môžete naozaj do sýtosti a odvážiť sa tvrdiť, že multiplayer GTA V dokáže konkurovať aj hrám ako Payday 2.

Nazývať PC verziu GTA V portom je v podstate urážka, pretože tak perfektne optimalizovanú a hardvérovo nenáročnú hru (s ohľadom na vizuálnu kvalitu) sme tu dávno nemali. V grafických nastaveniach sa môžete hrať do aleluja a nechýbajú ani tie najdôležitejšie položky a dokonca aj niekoľko exkluzívnych. Hra ponúka hneď tri typy vyhladzovania hrán a to FXAA, MSAA a TXAA pre grafické karty od nVidie. Ďalej nechýba tesselácia, kvalita shaderov, textúr, tieňov alebo efektov. V možnostiach naozaj nič nechýba a v prípade nízkeho počtu snímkov za sekundu môžete testovať rôzne nastavenia.

Aj na už pomerne staršom stroji s procesorom i5 2500K, ktorý je síce pretaktovaný na 4,0GHz, 8GB RAM a GTX 770 s 2GB VRAM som nemal absolútne žiadny problém nastaviť detaily na vysoké a veľmi vysoké, zatiaľ čo framerate sa veselo usmieval, že pod 60 veru nepôjde. Navyše, anizotropné filtrovanie som nastavil na maximálnu hodnotu x16 a vyhladzovanie hrán technológiou FXAA. Takto plynule hra išla napriek odporúčaniam, že nárokmí presahujem dostupné dva gigabajty grafickej pamäte. Samozrejme, bez



akýchkoľvek framedropov alebo trhania obrazu. Je úsmevné, že na tejto istej zostave som hral aj GTA IV, ktoré nielen vyzeralo horšie, ale aj framerate bol nižší, neustále skákal a celkový dojem jednoznačne nebol tak dobrý ako v prípade GTA V. Rozšírené grafické nastavenia a vyhladzovanie hrán formou MSAA sú však len pre mašiny, v ktorých si veselo ventilátormi točí GTX 980 alebo GTX Titan X. No my, smrteľníci s bežnými zostavami si ich, bohužiaľ, dovoliť môcť nebudeme. Aspoň zatiaľ nie.

GTA V je po vizuálnej stránke impozantný

titul. Atmosféra mesta, či už cez deň alebo v noci, je dych berúca a je neskutočné, že tak obrovské a detailné mesto hra zobrazí po jedinom načítaní. A to som ešte nespomenul zmeny počasia. Tak úchvatne spracovanú búrku som v hre pravdepodobne ešte nevidel, a to búrky v sérii S.T.A.L.K.E.R. boli výnimočné. Avšak doskakovanie textúr, a to niekedy v naozaj nevhodných okamihoch, je viditeľné, no nie neočakávané. Samozrejme, pri prepnutí do pohľadu z prvej osoby sú napríklad textúry stien alebo zeme nie veľmi kvalitné a niekedy až mizerné. No GTA V nie je FPS. Taktiež treba brať do úvahy, že

nech akokoľvek chcete vylepšiť vizuálnu kvalitu hry, ktorá pôvodne vyšla na old-gen konzolách, vždy zostanú stopy, ktoré zakryť jednoducho nemôžete. Podobne, ako keď sa večer v bare zoznámite s naozaj príťažlivou dievčinou, no ráno v posteli je čosi inak. Stále je však GTA V na pohľad veľmi pekná hra a najmä v porovnaní so šedivým a nevýrazným Liberty City z GTA IV je rozdiel citelný.

Mohlo by na sérii Grand Theft Auto byť niečo zlé po audio stránke? Dabing je jednoducho perfektný a netýka sa to len hlavných postáv, pričom pri Franklinovi a



Lamarovi si zaspomínate na San Andreas, ale aj rôznych vedľajších postáv a dokonca aj okoloidúcich. O rádiách je asi aj zbytočné sa rozpisovať, tradičný výber Rockstaru je bezkonkurenčný a jednotlivé rádia perfektne sadnú ku postavám, za ktoré práve hráte. Pochopiteľne, vlastné rádio sa na PC opäť vracia a umožní vám pridať si akúkoľvek hudbu. Ovládanie na myši a klávesnici nie je žiadnym problémom a počas akčnejších pasáží hra dáva pocítiť, že potrebujete obratnosť a rýchlosť pri mierení a pobežovaní z krytu do krytu. Ovládanie áut rovnako nerobí problémy, no pár výčitek by sa našlo voči lietadlám,

kde som už radšej siahol po gamepade. Našťastie, hra vám umožňuje zmeniť úplne všetky nastavenia ovládania a dokonca im priradiť aj sekundárnu klávesu.

Optimalizácia na úrovni a láska ku PC platforme

S kúpou GTA V nemôžete spraviť zlý krok. Množstvo obsahu, ktoré vám od začiatku hra servíruje, je nevídané, a to aj v porovnaní s predchádzajúcimi dielmi série. Prekvapujúca je aj kvalita GTA Online, ktoré naozaj nie je „len“ multiplayer na oddychnutie si od príbehového módu.

Naopak, ide o prepracovaný mód hry pre viacerých hráčov, ktorý v určitých momentoch pripomína MMO. A za zodpovednosť, s ktorou vývojári pristúpili ku PC verzii si zaslúžia jednotku s hviezdíčkou. V jednoduchosti, PC verzia je definitívnu a najlepšou verziou, akú Rockstar vydal a nemali by ste naraziť na jediný problém, ktorý by vám mohol skaziť herný zážitok. Samozrejme, pokiaľ vás nikdy nebavili open-world hry typu „tu máš mesto, rob si čo chceš“, nie je možné zaručiť, že pri GTA V sa niečo zmení, no šancu si určite zaslúži.

Juraj Vlha



Borderlands: The Handsome Collection

MNOŽSTVO OBSAHU S NOVÝMI CHYBAMI

Ešte v čase, keď vychádzal Borderlands: The Pre-Sequel pre staré konzoly, som hovoril, že nepotrvá dlho a túto hru uvidíme aj na konzolách Xbox One a PS4. A tak sa, samozrejme, aj stalo, no aby sa v očiach zákazníka zdvihla hodnota ponúkaného produktu a taktiež sa aj zvýšila kvalita balíčka v očiach ako kritikov, tak i fanúšikov, štúdio 2K Games sa rozhodlo zabaliť obe hry do jedného balíčka spolu so všetkým DLC obsahom, ktorý bol kedy pre dvojku a Pre-Sequel vydaný.

Už je zvykom, že vývojári sa od vydania konzol snažia „prebaľovať“ hry do nových balíčkov a predávať ich fanúšikom s magickými slovami ako 60FPS či 1080p, čiže s niečím, čo bolo v minulej generácii raritou až utópiou. Spoliehajú sa však na hráčsku naviazanosť, a o to viac pri takej úspešnej hre, akou bol Borderlands 2. Nie je to nič divné.

Je jasné, že zvýšením rozlíšenia, zdvihnutím frameratu a zlepšením grafického aspektu sa zlepšil aj dojem z oboch hier (poprosím nevytáňovať „30FPS cinematic feeling“). Hlavne vzhľadom na to, že nedávno som dohral Pre-Sequel na Xbox360, kde bol dokonca aj ten 30FPS limit raritou a hra bežne klesala do nehrateľných úrovní.

Bohužiaľ, z neznámych dôvodov si ani Borderlands 2, ani Pre-Sequel nedokážu udržať stabilných 60FPS a počet snímkov za sekundu lieta hore-dole, podľa náročnosti situácie, v ktorých sa hráč nachádza. Ešte horšie je na tom Pre-Sequel, kde mnoho časticových efektov (lámanie ľadu a pod.) spôsobuje výrazné FPS dropy, doplnené o dosť nechutný screen tearing. Je to dosť smutné, pretože to veľmi kazí dojem z hry.

Množstvo ponúkaného obsahu je viac než uspokojivé. Hra obsahuje dve plnohodnotné kampane so všetkým DLC obsahom. Čiže Borderlands 2, 4 veľké príbehové kampane, päť Headhunter balíčkov

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: RPS
Výrobca: Gearbox a 2K Australia
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ jedna fantastická a výborná kampaň
+ mnoho bonusových hodín prostredníctvom výborného DLC
+ vylepšená grafika

- screen-tearing v Pre-Sequeli
- framedroppy v oboch hrách

HODNOTENIE:

★★★★★

s hromadu bonusových skinov pre postavy a, samozrejme, aj dve ďalšie hrateľné postavy k tým štyrom základným. Dohromady tak balíček s názvom Borderlands 2 dáva hráčovi viac ako 50 hodín hrania, a čo by som chcel vyzdvihnúť, je, že ide predovšetkým o zábavné hranie. Navyše, opakované hranie tohto titulu

ma iba utvrdilo v tom, že toto je oveľa lepšia hra, akou je novší braček The Pre-Sequel.

Ten sa totiž nemôže pochváliť ani takou zábavnou, no ani takou dlhou kampaňou, ako má dvojka. Hra má však jednoznačne svoje kvality – to, že dvojka je lepšia, automaticky



Phem, Welcome. Fine ladies, to your first session of the most coolest game in the world: Bunkers & Badasses.



neznamená, že Pre-Sequel je zlý. Okrem základnej kampane ponúka hra aj celý Season Pass obsah, ktorý však zd'aleka nie je taký bohatý ako v Borderlands 2. Štúdio Season Pass v Pre-Sequeli totiž do hry dodalo iba jedno príbehové

DLC – Claptastic Voyage, dve nové hrateľné postavy (Jack the Doppelganger a Lady Hammerlock the Baroness) a jednu novú arénu.

Okrem všetkého obsahu priniesla táto kompilácia aj

možnosť lokálneho co-opu pre štyroch hráčov. Doteraz bol totiž možný iba splitscreen pre dvoch hráčov. Využitelnosť tohto prvku kvôli „roztvrtiu“ obrazovky je však dosť diskutabilná.

Spolu s touto kolekciou sme sa dočkali aj finálneho rozšírenia pre Pre-Sequel s názvom Claptastic Voyage, ktoré je jediným väčším príbehovým rozšírením v rámci Season Passu. Príbehovo výborne prepája dianie v Pre-Sequeli s dvojkou, čiže to, čo sa podarilo klasickej Pre-Sequel. Rovnako prišlo toto DLC s diskutabilným typom zbraní, ktoré sú „zabugované“ a počas používania menia vlastnosti. Takže v jednej chvíli máte v ruke mocnú zbraň na ničenie nepriateľov, no na druhej strane sa zrazu zabugujú, a tak sa razom ocitnete v smrteľne nebezpečnej pozícii.

Okrem celkom zaujímavého príbehu, zvýšenia level capu na 72 a klasickej Borderlands hrateľnosti prinieslo DLC aj experimenty s prostredím, nakoľko sa hra odohráva v digitálnom prostredí Claptropa. Akurát je veľká škoda, že tieto jedinečne nadizajnované prostredia budete vídavať až ku koncu kampane, pretože predtým navštívite prostredie známe všetkým hráčom Borderlands 2.

Verdikt

Balíček Borderlands: The Handsome Collection je ultimátna kolekcia pre všetkých fanúšikov série. Obsahuje veľa kvalitného obsahu, zastrešeného výrazným grafickým upgradom (oproti X360 a PS3 verzii).

Bohužiaľ, upgradu sa nevyhli technické problémy, tearing v Pre-Sequeli a výrazné frame-droppy si autori rozhodne za klobúk nedajú. V konečnom dôsledku je najnovšie DLC asi jediným obsahom zo Season Passu, ktoré za to stojí, a nakoľko ho majú majitelia kolekcie v balíčku, nie je dôvod si ho nezahráť.

Dominik Farkaš



Sunset Overdrive: Season Pass

KVALITNÝ OBSAH, NO KVANTITATÍVNE NIE DOSTATOČNÝ

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná
adventúra
Výrobca: Insomniac
Games

Zapožičal: Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:

- + výborné nové zbrane
- + zmysel pre humor
- + levelizajn a náplň misí
- oba DLC balíčky sú veľmi krátke

HODNOTENIE:



Season Pass sa v poslednej dobe iba málokedy spája s niečím pozitívnym a väčšinou sa v pozitívny prvok prejaví až vtedy, keď sa konkrétny DLC obsah v danom Season Passe ukáže ako kvalitný. V prípade Xbox One exkluzivity Sunset Overdrive bol položený základ v podobe vynikajúcej hlavnej hry, ktorá sa dá veľmi dobre rozšíriť pomocou DLC obsahu. Podstatnou otázkou je, či sa to autorom aj podarilo.

Prvý príbehový kúsok DLC autori nazvali Mystery of the Mooil Rig a ako už názov napovedá, jeho príbeh a misie sa odohrávajú na vrtnej veži, kde zmizla sestra Bryllcreama, vodcu skautov, ktorý je špecifický tým, že nemá ani nohy, ani ruky. Ten vás požiada o pomoc pri jej hľadaní. Postupne sa prostredníctvom hlavných misí dozvieme „strašné“ tajomstvo, čo v prípade hry Sunset Overdrive znamená hromadu vtipov a pop-kultúrnych narážok. Vzhľadom na to, že DLC sa odohráva v prostredí, ktoré je kompletne obklopené vodou, autori pre uľahčenie presunov pridali hlavnej postave dva nové pohyby, ktoré sú priamo určené na využívanie vo vode, a ktoré sa dajú kombinovať s ostatnými pohybmi v hre za účelom vytvorenia čo najvyššej úrovne štýlu. Ropná tematika sa dotkla aj nepriateľov, pretože hráči narazia na pracovníkov tejto vrtnej veže, ale aj na mutantov, ktorí dostali

olejnátý skin a náchylnosť na oheň, čomu sa prispôbil zbraňový arzenál v podobe dvoch nových zbraní. Nechýba ani nová séria úloh pre kooperatívny Chaos Squad. Bohužiaľ, hlavná príbehová línia je veľmi krátka, a to aj napriek tomu, že misie sú výborne nadizajnované a vďaka výborne navrhnutému prostrediu aj zábavné a nezachránia to ani bočné questy, ktoré sú taktiež kvalitné, no chýba kvantita. Druhým, roboticky ladeným kúskom DLC obsahu je Dawn of the Rise of the Fallen Machines. Príbeh tohto DLC sa odohráva za „Invisible Wall“, ktorá štýlovo oddeluje Sunset City od okolitého sveta. Hlavnou úlohou je zachrániť dvoch vedcov a zničiť novú produktovú líniu robotov, ktorí by mohli spôsobiť hrdinovi mnoho problémov, čo sa potvrdí aj v samotnej kampani.

DotRotFM totiž obsahuje najťažších protivníkov v hre Sunset Overdrive, čo na jednej strane spôsobí mnohým hráčom problémy, no na strane druhej som pri hraní narazil na hromadu vynikajúcich respawn animácií, ktoré som doteraz nevidel. Zbrane sú primárne určené pre likvidáciu robotických nepriateľov a patria k tým najkreatívnejším, ktoré sa v hre nachádzajú (padajúce satelity z neba sú na nezaplatenie, rovnako ako vyžívanie robotického psa). Variabilitou naplní misie je toto DLC ešte o krok vpred ako Mooil Rig, čo

sa odráža na miere zábavnosti, pričom štýl humoru ostáva zachovaný. Okrem klasického skákania, grindovania a ničenia nepriateľov sa dočkáte aj digitálneho zorbingu a vynikajúceho boss fightu na konci príbehu tohto DLC. Táto variabilita v náplni sa následne prenáša aj do Chaos Squad módu. No rovnako ako pri Mooil Rigu, tak aj tu chýba kvantita obsahu. Kvalita si udržuje trend, ktorý bol nastolený základnou hrou, čo hráči nepochybne ocenia, no po dohraní neodvratne nastane pocit „I want more!“ To je, samozrejme, v poriadku, no už menej pozitívne to vyzerá, keď si človek uvedomí, že DotRotFM netrval ani dve hodiny (a to s prihliadnutím na vedľajšie misie) a Mooil Rig bol ešte o kúsok kratší.

Oba veľké kusky DLC zahrnuté v Season Passe sú totožné aj z hľadiska kvality, aj z hľadiska chýb. Poskytujú zábavné misie, dobre nadizajnované prostredia, majú výborný zmysel pre humor, čiže celkovo poskytujú rovnakú zábavu, akú dokázala poskytnúť pôvodná hra. No zároveň kvantita obsahu v týchto DLC nekorešponduje s výslednou cenovkou, ktorá je na Season Pass pre Sunset Overdrive nasadená (20€). Preto moje odporúčanie znie. Áno, kúpiť Season Pass (ak máte radi pôvodnú hru), no počkať, kým padne cena.

Dominik Farkaš

Súťaž s portálom



Rozšírite pokrytie signálom vašej vysokorýchlostnej siete v duálnom pásme. Vďaka extenderu dostanete WiFi aj do najodľahlejších kútov domácnosti. Kde sa pripojíte s notebookom, tabletom, smartphonom, hernou konzolou či chytrou TV. Ideálne je umiestniť extender čo najďalej od routeru, ale aby stále vykazoval dostatočne silný signál pre prejmutí existujúceho signálu. Vďaka prevedení priamo do zástrčky ho umiestnite prakticky kamkoľvek.

Prehrávač ako bonus

S extender získate aj prehrávač hudby. Stačí k nemu pripojiť reproduktory a môžete streamovať hudbu priamo zo svojho mobilného zariadenia s nainštalovanou aplikáciou. S rozšíreným pokrytím WiFi nebude problém sa streamovaním zo vzdialených miest v domácnosti či v okolí domu. Môžete tiež streamovať hudbu z počítačov Mac, Windows a elektroniky so systémom iOS. Podporuje štandardizovaný DLNA aj špecializovaný AirPlay.

Viac sa dočítate na www.gamesite.sk

Súťažte na www.gamesite.sk

Assassins Creed Chronicles: China

USPEJE ASSASSINS CREED VO SVETE PLOŠINOVIEK?

Ubisoft sa tohto roku rozhodol všetkým hráčom a fanúšikom Assassins Creed série skrútiť čakanie na nový diel a tak sme sa dočkali trojdielnej mini 2D plošinovej Assassins Creed Chronicles, ktorej prvý diel nás zaviedol do Číny, kde sa Eziova bývalá študentka snaží obnoviť Čínske Bratstvo Assassinov.

Aj keď sme si k Assassins Creedu už mohli zahrať viacero minihier či už na telefónoch, v prehliadači, alebo aj samotnom PC, Ubisoft doteraz nikdy neskúsil ísť cestou plošinovky. Je nadmieru jasné, že inšpiráciou bol veľmi úspešný a skvelo prijatý titul Mark of the Ninja, ktorým sa Assassins Creed, bohužiaľ, neúspešne, snaží byť.

V Assassins Creed Chronicles: China, sa hráči dostávajú do kože Shao Jun, čínskej Assassínky, ktorej bratstvo bolo kompletne vyvraždené Templármi a ona jediná prežila a vyhl'adala pomoc Ezia, ktorý ju osobne trénoval. Shao ste tak už pred hrou mohli stretnúť v animovanom mini filme Assassins Creed Embers, ktorý bol takpovediac ukončením Eziohovo príbehu.

Shao sa tak po svojom tréningu vracia do Číny za svojou pomstou a poslaním obnoviť Assassinov v Číne. Na nejaké krajšie cutscény alebo krásne mal'by, počas ktorých by vám bol príbeh vysvetlený, rovno zabudnite. Nielenže je príbeh od začiatku do konca veľmi slabo spracovaný, no ešte slabšie je vyrozprávaný a predstavený. Do misií vstupujete s minimálnou zápletkou a po minúte v novom leveli ledva viete, prečo ho hráte alebo o čo v ňom vôbec ide. A tak len bezhlavo prechádzate levelom, pričom vás pomaly ale isto veľmi skoro prestane baviť aj skrývanie a stealth prechádzanie, a chcete to mať čím skôr za sebou. K zábave z hrania v najmenšom neprispievajú ani herné mechaniky. Celý bojový systém je veľmi primitívny, absolútne

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: plošinovka

Výrobca: Climax Studios

Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + prostredia
- + level dizajn

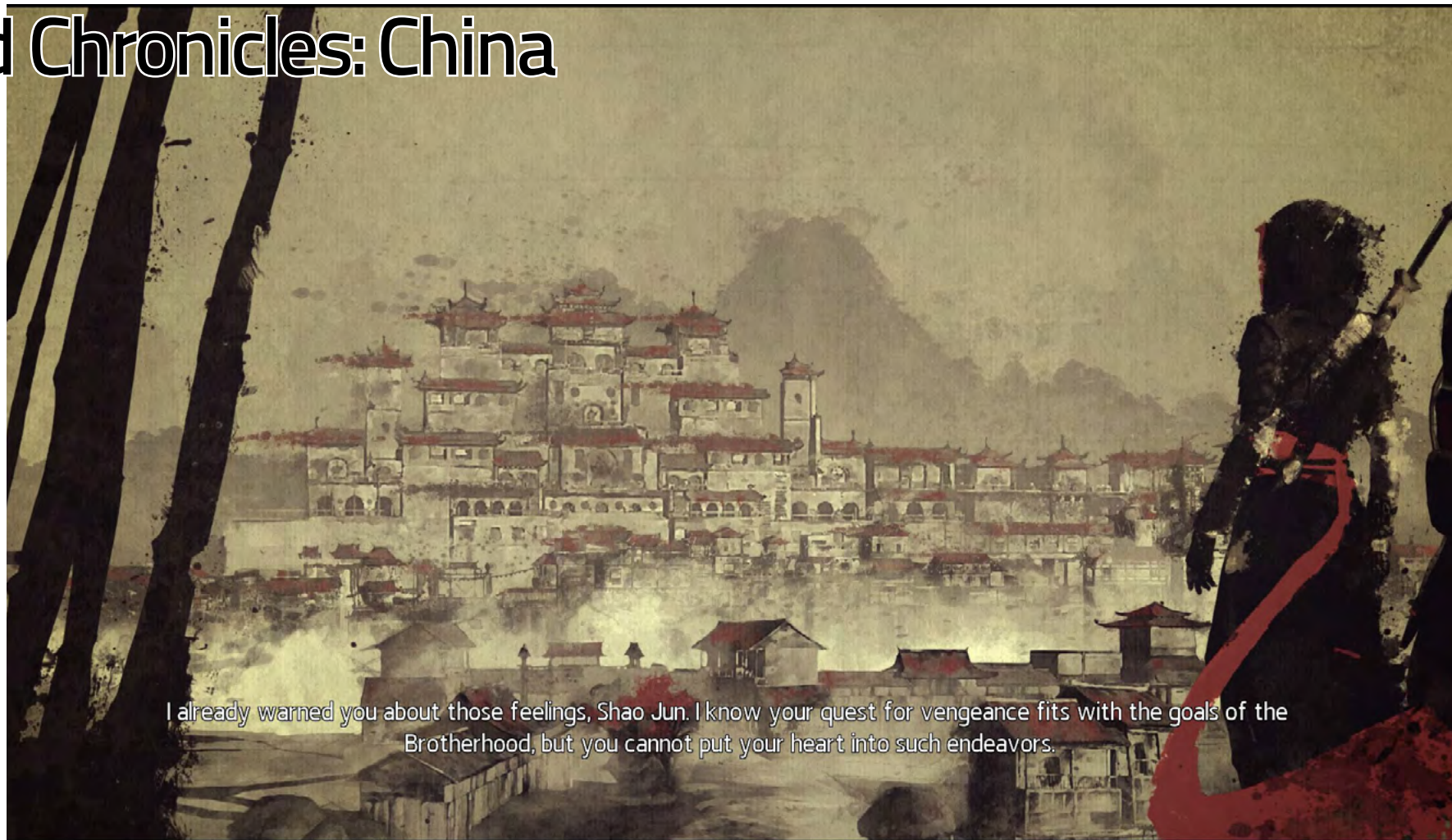
- mizerné herné mechaniky
- buggy
- slabý príbeh

HODNOTENIE:



nezáživný a nudný. Hra sa vás síce silou mocou snaží nabádať, aby ste hrali ako pravý Assassin, a teda stealth, no to by najprv musela mať poriadne spracované stealth mechaniky, ktoré by boli domyslené a fungovali by ako mali. Vyskakovanie z tieňov je úplne bežne

zachytené, aj keby nemalo byť, pričom zabíjanie jedného z dvoch nepriateľov, ktorí sú blízko pri sebe, je skoro nemožné a vždy zabijete toho nesprávneho. Osobne som musel hru niekoľkokrát reštartovať, len aby sa mi vôbec objavil jeden z nepriateľov, ktorých som musel



zabiť, aby som prešiel ďalej. K tomu pridajte štyri Assassinské nástroje ako hádzacie nože, ohňostroj, pískanie a zvukové nožičky a dostanete ešte nudnejšie mechaniky, než by boli bez nich. Všetky štyri použijete v hre dokopy 10-krát, lebo to buď nie je vôbec nutné, alebo sa vám vôbec nechce a zabudnete, že vôbec nejaké užitočné nástroje máte.

Nad vodou to drží celkom fajn spracovaný level dizajn, ktorý síce má ďaleko od toho v Mark of the Ninja, a len zriedkavo máte na výber viac ako dve cesty, no stále je to jedna z lepších mechaník celej hry. Autorom sa navyše podarilo naozaj krásne pozadia a prostredia levelov, čo sú zrejme jediné elementy, vďaka ktorým hra vyzerá lákavo a umelecky. Neospravedlňujeme sa, ale neplynulosť, a to aj pri takejto jednoduchej hre, s rozmazanými a neostrými textúrami. Pri rýchlych scénach ako šprintovanie a zabíjanie, nie sú FPS dropy ničím výnimočným.

Ničím výnimočným sa nevyznačuje ani audio stránka, ktorú si počas hrania ledva uvedomíte.

Assassins Creed Chronicles: China je, bohužiaľ, opäť raz len snaha Ubisotu zariadiť na napodobnení jednoduchého, no skvelého, titulu Mark of the Ninja. Kvalite tejto hry sa nedokázali ani priblížiť, no dokázali z hráčov vytiahnuť ďalšie doláre. Ved' čo nesie meno Assassins Creed, to sa predáva. Mizerné a nudné herné mechaniky, v kombinácii so slabým príbehom a pozadím jednotlivých misií, prinášajú len minimálny herný zážitok, kde skôr bezcieľne prechádzate jednotlivými levelmi bez toho, aby ste si vôbec pamätali, čo je vaša úloha. Možno poteší niektorého z hardcore fanúšikov AC série, no vo všeobecnosti tento pokus veľmi nestojí za váš herný čas ani 10 dolárov, za ktoré si radšej kúpte skvelý Mark of Ninja.

Richard Mako



DmC:Definitive Edition

STARÝ DOBRÝ DANTE V NOVOM KABÁTE
JE LEPŠÍ AKO KEDYKOL'VEK DOTERAZ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: hack'n'slash
Výrobca: Ninja Theory
Distribútor: Capcom
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá znovuhratel'nosť
- + nový zážitok z bojov vďaka 60 FPS
- + vylepšený vizuál a ostrosť obrazu
- + Turbo, Hardcore, Must Style, Gods Must Die módy
- + cena
- Vergil Downfall mohol byť viac prepracovaný

Hardcore fanúšikovia sa už od prvého odhalenia DmC od Ninja Theory spred vyše troch rokov triasli od strachu, čo sa bude zo sérieu diať, no už na old-gen konzolách štúdio predviedlo, že jeho vývojári vedia, čo robia, a fanúšikovia na celom svete si tak mohli užít' kontroverzné, no skvelé pokračovanie Danteho križiackej výpravy proti démonickým hordám. Dante nás však neopustil ani na nových konzolách a konečne sa dočkal očakávaného next-gen vylepšenia.

Vôbec sa nemusíme baviť o tom, či je DmC ako celok dobré, lebo je skvelé, a na tom nikto nič nezmení. Definitive Edition tak prichádza na next gen konzole skôr ako pridaná hodnota, bonus pre zarytých Devil May Cry fanúšikov, ktorí si chcú užít' svoju oblúbenú sekačku, ktorá v podstate aktuálne nemá konkurenciu, a to všetko na nových konzolách a v novom kabáte.

Ninja Theory spolu s Capcomom tak išli v podstate do bezrizikového vydania, na ktorom mohli iba získať. Skvelý podklad pôvodného DmC obohatili iba o samé pozitíva, ktoré vylepšujú už tak skvelú hratel'nosť, vizuál a možní hry.

Jednou z najhlavnejších zmien, ktoré sa automaticky dotýkajú celého gameplayu, je hra bežiacia na 1080p a plynulých 60fps, ktoré pri nadupanej akcii a nekonečných vzdušných a pozemných kombách ponúkajú ešte väčšiu kontrolu a presnosť na bojisku.

Spájanie a kombinovanie combo útokov je tak teraz plynulejšie, akčnejšie a presnejšie ako kedykoľvek pred tým, čo prináša hráčom, ktorí hrali hru ešte na old-gen konzolách, úplne novú dynamiku a zážitok.

Vizuál sa tak isto obrátil k lepšiemu a skvelo navrhnutý level dizajn a farebné schémy pôsobia v kombinácii



s recesistickými témami DmC farebne a živo, čím len dodávajú do bojov ešte lepší pôžitok z hry.

Ak ste už ale DmC veterán, určite vás, rovnako ako mňa, potešia novinky ako Turbo mód, ktorý už aj tak rýchly systém hry zrýchly o

20 percent, čo robí zaujímavejším každý jeden boj, aj keď ste ho už hrali niekoľkokrát predtým.

Ak by vám ani Turbo Mód v kombinácii s klasickými dostupnými stupňami náročnosti nestačili, ponúkajú vývojári z Ninja Theory



ako dezert Hardcore mód. Ten ide zapnúť pri ktorejkoľvek náročnosti aj spolu v kombinácii s Turbo módom. Medzi jeho hlavné črty patrí obmenený Style systém, ktorý teraz upadá oveľa rýchlejšie, nepriatelia majú zdvihnutý damage a okná pre parry a evade machaniky boli značne upravené vo váš neprospech a ich načasovanie bude stáť oveľa viac úsilia ako predtým.

Bohužiaľ, nie je možné preniesť svoje uložené hry z old-gen konzol a všetok progress si tak budete musieť odomknúť odznova, no aspoň si to môžete oživiť spomínaným Turbo a Hardcore módom.

Ak sa veľa nemáte radi a preferujete masochistické podmienky DmC, môžete si zapnúť dokonca novo pridaný Must Style, kde, ako názov napovedá, bude Dante bojovať iba štýlovo. V praxi to znamená, že začnete nepriateľom robiť damage iba od style ranku S a vyššie. Prajem vám

veľa šťastia a nervov. Spojte si tieto tri (turbo, hardcore a must style) módy dokopy a máte pred sebou úplne novú výzvu.

Absolútnou čerešničkou na torte, je nová náročnosť Gods Must Die, kde robia nepriatelia 2,5-násobný damage a nemôžete používať žiadne predmety – náročnosť hodná aj tých najviac ostrieľaných Devil May Cry veteránov, ktorí sa sťažovali, že hra neposkytuje oproti DMC 3 poriadnu výzvu. Nech sa páči!

Aby to však nebolo len oživenie klasickej, 10-hodinovej DmC kampane, prináša Definitive edition aj nový obsah v znamení DLC Vergils Downfall. Obsahovo nie je tento prídavok žiadne terno, no je to aspoň niečo navyše, no na základnú hru a Danteho štýl určite nemá. Okrem základnej kampane Vergila pridáva DLC aj novú, 60-poschodovú arénovku Vergils Bloody Palace, čo je vlastne obdoba tej, ktorú poznáme z Danteho základnej

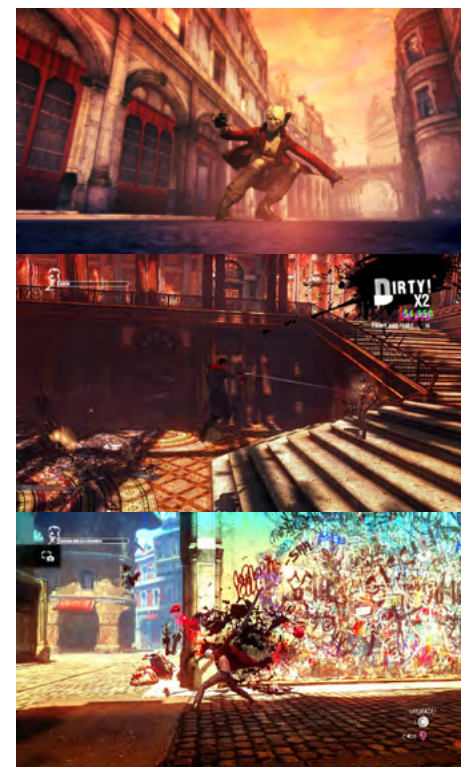
verzie. Pre mierne oživenie pridali autori aj zopár nových herných skinov ako pre Danteho, tak aj pre Vergila, a pekným prídavkom je aj pridanie lock-on mechaniky, ktorá vám zabezpečí zameranie na najnebezpečnejšie ciele v mori démonov.

Záver

DmC inak ostáva nezmenenou skvelou hrou, ktorú všetky vyššie spomenuté vychytávky len zdvihli ešte vyššie na piedestál hack & slash legend. Nový vizuál a plynulosť 60tich FPS v kombinácii s novými módmi vnášajú do hry skvelú znovuhratel'nosť, a to ako pre najviac hardcore hráčov, tak aj pre menej náročných fanúšikov. Dodatok do obsahu v znamení Vergilovho DLC síce neprináša žiadnu úžasnú hratel'nosť ani príbeh, no je aspoň akým-takým oživením, ak vás na chvíľu Dante prestane baviť (čo sa nikdy nemôže stať. Dante FTW!).

Rozumne k tomuto remasteru pristúpil aj Capcom, a tak si za hru nepýta plnú cenu, čo určite nejdneho fanúšika, ktorý si už hru kúpil, pred tým potešilo. Ak ste teda fanúšik Devil May Cry sérií alebo len milovník kvalitných hack and slash masakrovačiek, DmC: Definitive Edition by vás jednoznačne nemala obísť. V podstate dokonalý port za dobrú cenu.

Richard Mako



RIDE

ARKÁDOVÁ SIMULÁCIA MOTOCYKLOVÝCH
PRETEKOV TRÁPENÁ MNOŽSTVOM PROBLÉMOV

Ked' sa povie pretekárska hra, určite väčšine hráčov napadnú tituly zo série, ako je Need for Speed, Burnout, Gran Turismo alebo Forza. Ked' sa ale zamyslíme, tak do žánru racingoviek nepatria iba automobilové hry, ale aj tituly zamerané na milovníkov motoriek. Tu však nastáva menší problém. Hoci je hier s motorkami pomerne dosť, len tak z hlavy nám napadne možno tak akurát MotoGP séria. Zdá sa, že motokárske hry nikdy nedosiahli takú popularitu ako hry s štvorkolesovými tátošmi. Na poli jednostopých herných zážitkov sa nedávno objavil nový súťažiaci s názvom RIDE: Game.

Samozrejme, že hier, v ktorých sa objavujú motorky, je oveľa viac, ako sa zdá. V sérii Grand Theft Auto sa motorky objavujú počnúc dielom Vice City, a hoci nie je séria Trials pretekárska v pravom zmysle slova, sú v nej hlavnými hviezdami práve dvojkoľesové tátoše. Prečo je herný segment zameraný na motorky taký malý v porovnaní s automobilovými hrami? Je to tým, že pravý motokársky zážitok je oveľa ťažšie sprostredkovať, alebo tým, že milovníci motoriek trávia svoj čas buď na cestách, alebo v nemocnici (dúfame, že autorovi odpustíte tento malý vtip, ale ako každý vie, sú dva druhy motokárov – tí čo už havarovali a tí, ktorých to ešte len čaká)? Možno sa vysvetlenie ukrýva v jednoduchom porovnaní z reálneho sveta. Štatistiky z Ameriky za rok 2012 hovoria o takmer 9 miliónoch legálne registrovaných dvoj- a trojkolesových vozidlách. Zdá sa to ako veľké číslo? V porovnaní s 253 miliónmi registrovaných áut, kamiónov a nákladných vozidiel je 9 miliónov ako kvapka v mori.

Netvrdíme, že motokárske a hlavne kvalitné motocyklové hry nemajú svojich fanúšikov. V tomto momente na rad prichádza ďalšie delenie, a to na simulátory, arkády a všetky možné žánre medzi tým.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox360, PC, XboxOne, PS3, PS4

Žáner: Šport - Preteky

Výrobca: Milestone S.r.l

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ plynulosť pri hraní

+ grafika

+ prítomnosť menej štandardných herných štýlov

+ možnosť tuningu

- dlhé načítavania

- online multiplayer

- menšie bugy

- po čase rutina

- absencia motivácie

- pokračovať

- ovládanie

HODNOTENIE:



Kam teda zapadá RIDE: Game? Z množstva nastavení ovládateľnosti by sa mohlo zdať, že ide o simulátor, avšak z grafiky a z pocitu z jazdy hodnotíme, že je hra skôr arkádovo zameraná. Čo však s takýmto

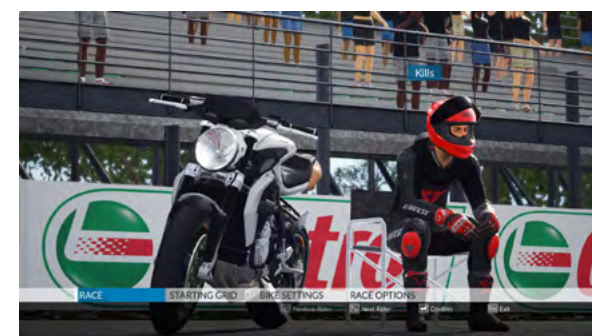
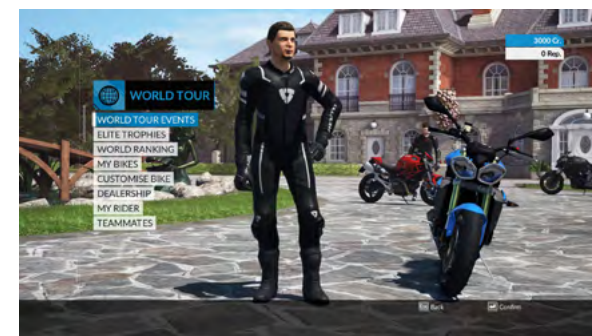
hybridom? Titul, ktorý nenadchne zapáleného fanatika motoriek s láskou k simulátorom, a hráčovi, ktorý si chce iba oddýchnuť a užiť si nejaký ten vietor vo vlasoch a asfalt na kolenách, sa naopak zdá príliš zameraná na

profesionálne hranie. Nie je to síce až také zlé, ale počas hrania sme mali veľa krát pocit rozpoltenosti. Radšej sa teda pozrime, čo vlastne RIDE hráčom ponúka.

Prvé, nie veľmi potešujúce prekvapenie nás čakalo okamžite po spustení hry. Hra sa totiž automaticky nespustí, ale otvorí sa okno s nastaveniami ako jazyk, základné grafické a audio možnosti a ešte položka Network, ktorá, mimochodom, ukrýva vytvorenie online konta nutného na hru po sieti (hl'adaním tejto možnosti sme v hre strávili pekných pár minút, až kým nám strýko Google neporadil). Druhé nemilé prekvapenie je, že keď sme písali „základné“ grafické nastavenia, nevedeli sme, že sú to všetky možnosti, ktoré si môžu hráči prestaviť. Každý hráč má totiž odlišný hardvér a softvér a mať na výber iba toľko, čo ponúka toto menu, poukazuje na jednoznačnú lenivosť developera, a napovedá tak

o skutočnosti, že ide o konzolový port. Radšej sme sa preniesli cez možnosti nastavení (alebo skôr ich absenciu), nastavili všetko na max a konečne spustili hru.

Pri prvom spustení sme si vytvorili postavu, alebo avatara, s ktorým sme následne jazdili. A tu nás naopak potešili možnosti upraviť tvár, účes, farbu vlasov a možnosť vybrať si kombinézu. Takisto musíme RIDE pochváliť, pretože hoci je pravda, že drvivá väčšina motokárov, a stále aj väčšina hráčov, je mužského pohlavia, je na výber aj ženský avatar. Nebudeme radšej rozoberať fakt, o koľko viac je ženské pozadie na motorke estetickéjšie ako to mužské, koho to zaujíma, môže si to odskúšať aj sám. Po krátkom výbere postavy nasleduje jednoduchý tutoriál a hneď nás zaráža zaujímavé rozloženie ovládania. Plyn sa totiž v pôvodných nastaveniach pridáva klávesom A a aby boli



hráči už od začiatku trochu viac zmätení, tak brzda nie je jedna, ale dve (predné a zadné koleso zvlášť!), hoci, ako sme zistili neskôr, brzdy sa dajú v nastaveniach spojiť pod jedno tlačidlo a počas hrania nám tento systém bohato postačoval.

A čo samotné hranie? Na začiatku, pred tým, ako sa dostatočne zžijete so svojimi tátošmi a spoznáte všetky ich malé tajomstvá a neduhy, sa treba pripraviť na množstvo pádov a zábavných jazdeckých tancov, keď sa váš avatar snaží za každú cenu udržať v sedadle.

Našťastie sa RIDE, tak ako série GRID, alebo DIRT, rozhodla poskytnúť hráčom záchranu vo forme flashbackov, ktorými sa dá vrátiť čas a vyhnúť sa pádu, zrážke alebo akejkol'vek inej nepríjemnosti.

V prvých hodinách hrania sa nám veľmi zišli, pretože, ako zhodnotilo viacero iných hráčov, s ktorými sme sa o RIDE rozprávali, zákruty, ktoré by ste si trúfli v automobilovej hre prejsť bez mihnutia oka a pokojne aj na plný plyn, ukrývajú pre motorky desivé nástrahy. Tým hlavným neduhom motoriek oproti autám je, že auto sa pri plnom brzdení a simultánnom zatáčaní do strán len tak neprevráti, alebo sa na ňom neotvorí dvere a nevysype šoféra von. Naproti tomu motorky prudké brzdzenie a plné zatáčanie zvládajú len veľmi ťažko a nechotne, a to či už sú to menej výkonné cestné kúsky alebo nedajbože monštrózne rýchle supersporty (určené na okruhové pretekánie). A do týchto problémov treba ešte prirátať ostatných pretekárov naokolo. Netvrdíme, že je RIDE zat'ážení na ochranu hráčov s umelou inteligenciou, ale vo väčšine prípadov sa stret s iným pretekárom niesol v duchu nášho šmýkania sa po asfalte, poprípade testovaní helmy na zvodidlách a šťastne pokračujúceho AI hráča.

Úspešne sme absolvovali tutoriál a dostávame na výber jednu z dvoch motoriek. My sme si na začiatok vybrali tátoša značky Triumph, ale neskôr môžu hráči siahnúť po všetkých zvukných menách zo sveta motoriek, ako sú napríklad Ducati, KTM, BMW, alebo Yamaha a Suzuki. Hra neponúka „tradičnú“ kampaň, v ktorej sa motorky a ich rozličné úrovne odomýkajú postupne počas napredovania v hre, ale ako náhle našporíte dostatok finančných prostriedkov, môžete jednoducho presedlať z ťažkých

cestných motocyklov na ultra výkonné a odl'ahčené pretekárske špeciály.

Ako sme spomenuli, výber je naozaj bohatý, hoci by sme možno uvítali aj motorky typu chopper, poprípade enduro a off-road špeciály, avšak, uvedomujeme si, že to je asi výber hodiaci sa do iného žánru. Čerešničkou na torte, ktorú ponúka RIDE a ktorá by bola pred pár rokmi ešte nepredstaviteľná, sú dve, čisto elektrické, motorky. Kto nechápavo krúti hlavou, by si ich mal najprv vyskúšať v hre, pretože ak je ovládanie ostatných, štandardne benzínových motoriek také blízke skutočnosti, ako množstvo hráčov hlása, tak sa onedlho dočkáme motorkárskej revolúcie.

A ak by vám náhodou nestačili motorky v základnej forme z výroby linky, RIDE: Game ponúka aj možnosti tuningu. Našťastie nejde iba o vizuálne úpravy (aj keď tých sme si užili dosýta), ale vylepšiť sa dá takmer všetko – od motora, cez prevodovku a brzdy až po pneumatiky. Pokiaľ sme sa chceli sebavedomo púšťať do počítačových protivníkov na vyššom stupni náročnosti, tuning sa v týchto prípadoch ukázal pre prvé miesta ako nutnosť a nie ako možnosť. Úpravy motoriek, ktoré sme už vlastnili, kúpili alebo získali v pretekoch, sa ukázali skôr ako zábava, ako nudná práca, pretože pri viacerých vylepšeniach sa dá vybrať aj farba a ladenie náteru motorky s komponentmi a aj s naším overalom, čo sa mnohokrát ukázalo ako príjemná výzva.

Na čo sa treba pri RIDE pripraviť, sú pomerne dlhé časy načítavania samotných pretekov. Táto hra sa celkom originálne rozhodla hráčom spríjemniť čakanie ukázaním trošky histórie daného motocyklu, ktorý si na ten-ktorý pretek vybrali. Tak sme sa pri načítavaní dozvedeli nejeden zaujímavý fakt o rôznych dvojkoľosových tátošoch – od pôvodu ich konštrukcie, cez výhody ich motorov až po štylizáciu náterov. Palec hore za spríjemnenie nepríjemného čakania, aj keď, ako musíme dodať, pokiaľ si hráči vyberajú na viacero pretekov za sebou tú istú motorku, veľmi rýchlo sa im táto trivía zunuje.

Čo sa týka hrania, ponúka RIDE 3 základné možnosti herného využitia. Prvým, v ktorom zo začiatku hráči strávia najviac času, je World Tour. Ide o bežné

jazdenie proti počítačovým protivníkom rozdelené podľa typov motoriek či stupňa náročnosti. To znamená, že tu nájdete všetko od cestných naháčov až po supersporty, a všetky tieto kategórie sa ešte ďalej rozvetvujú – podľa kubatúry, váhy alebo krajiny, z ktorej motorky pochádzajú. V týchto podkategóriách sa konečne ukrývajú typy pretekov, ktoré vsádzajú na rokmi odskúšané rozdelenie:

- **Single Race** – bežné jazdenie, viac kôl po jednom okruhu

- **Time Attack** – stanovený počet kôl na prekonanie najlepšieho času

- **Championship** – viac kôl po rozdielnych okruhoch

Čo nás potešilo, bola snaha trochu túto bežnú pretekársku rutinu okoreniť niečím novým. Preto sú v ponuke ešte nie tak celkom typické druhy pretekov typu:

- **Team Race** – vo vašom tíme je aj druhý hráč a celkové umiestnenie sa počíta podľa umiestnenia oboch pretekárov

- **Drag Race** – turnaj v dosiahnutí čo najnižšieho času na rovnej trati na sol'ných pláňach

- **Track Day** – snažíte sa na okruhu otvorenom pre verejnosť bežným jazdcom ukázať, kto je šéf a predbehnúť ich čo najviac v stanovenom časovom limite

- **Head-to-head** – niekto vás predbehol na otvorenom okruhu a čím skôr ho predbehnete, tým lepšie umiestnenie získate

Druhým herným módom, po ktorom budú siahať hlavne hráči, ktorí si chcú iba oddýchnuť, je Quick Mode. Ten ponúka dve hlavné možnosti, ktorými sú Quick Race, kde si vyberiete motorku a trať a idete sa zabávať v štýle Single Race, a druhou je Time Trial, ktorý je tým istým ako Quick Race, ibaže pre Time Attack mód. Takisto si tu môžete znovu prejsť tutoriál. Posledná možnosť tohto módu je skvelá pre všetkých, ktorí sa budú snažiť navadiť svojich kamarátov na dávku motocyklovej akcie, alebo budú chcieť dokázať svoj skill svojmu okoliu, a tým je Split Screen. V dnešnej dobe všetkého internetového je celkom pekné vidieť aj možnosť lokálnej hry dvoch hráčov na jednej obrazovke. My



sme, nanešťastie, nemali po ruke nikoho ochotného merať si s nami sily, a tak máme iba screenshoty základného výzoru.

Posledným, veľmi dôležitým prvkom RIDE: Game je Online mód. Keď nás už chvíľami prestávalo baviť porážanie AI hráčov, rozhodli sme preskúmať, aké je to hrať proti živým protivníkom. Nanešťastie máme z tohto módu veľmi zlé pocity, o tom však až trochu neskôr. V Online móde je na výber Quick Match, Custom Match a Create Match a ďalších pár možností. Quick Match vás náhodne spáruje s podobne hľ'adajúcimi hráčmi alebo vytvorí hru s náhodnými vlastnosťami a okruhom. V Custom Match si už môžete hru dopredu vybrať, teda ak ju nejaký hráč už vytvoril, a, v neposlednom rade, Create Match vám dáva možnosť vybrať všetky možné nastavenia a čakať na potenciálnych záujemcov, aby si vybrali práve vašu hru.

Prvým problémom tohto módu však bolo, že v ktoromkoľvek čase sme do Online módu nazreli, nebolo v Custom Match na výber viac ako 4 až 5 rôznych hier, každá s dvoma, maximálne piatimi hráčmi. Druhým, ešte väčším problémom sa ukázalo, že

ak sme aj náhodou narazili na hru, kde sa práve nejazdilo a nebola chránená heslom, mälokedy sme mali možnosť vychutnať si hru proti iným hráčom. Buď ostatní hráči odišli, keď príliš zaostávali, alebo nečakane z hry zmizli, aj keď boli na prvých priečkach. My sme síce neopúšťali hru, keď sme boli na poslednom mieste, ale zo všetkých pokusov, keď sa nám podarilo prihlásiť do online hry, sme dojazdili možno dva, alebo tri. Hra alebo nejaká temná sila ukrývajúca sa v nej nás totiž konzistentne, bez omylu a permanentne odpájala z hry. Nevieme, či išlo o problémy s pripojením, nie, nest'ahovali sme nič cez Steam ani cez iné programy, jednoducho nám asi nemalo byť dovolené zahrať si proti iným hráčom. Okrem toho je treba spomenúť, že pri každom novom zapnutí hry sme si museli prestať ovládanie na nami chcené, pretože z akéhosi, nám neznámeho dôvodu sa hra vždy zapla s defaultným ovládaním (plyn klávesom A, brzda klávesom S – to je pri našom bežnom šípkovom rozložení trochu nepríjemný rozdiel).

Čo si teda o Ride: Game máme myslieť? Presadnutie z „pohodlných“ pretekárskych sedadiel automobilových

hier, do sedadiel nadupaných motoriek, keď si treba dávať oveľa väčší pozor na zákruty a protivníkov, nás zo začiatku veľmi oslovil. Samotné jazdenie sa dá definovať jedným slovom – plynulé. Čím plynulejší, menej agresívny a trhaný, viac adaptabilný a nežní ste, tým lepšie časy dosiahnete. Týmto RIDE perfektne napodobuje reálne jazdenie na motorke. Nanešťastie sme veľmikrát narazili na frame-dropy v situáciách, kde nemali čo robiť, nelogické a nečakané vyvrcholenia potýčok s AI hráčmi a množstvo problémov nielen s online pripojením. Po čase sa nám neustále jazdenie po okruhoch, kde sme už poznali každú zákrutu, začalo zunovať.

Ak ste hráči, ktorí hľ'adajú oddychový singleplayer motocyklový zážitok, kúpou RIDE: Game určite nepochybíte. Ak ste navyknutí na motocyklové simulátory alebo plánujete hrať online proti iným živým hráčom, potom sa tomuto titulu vyhnite, teda aspoň pokiaľ sa neobjavia správy o opravení problémov s vypadávaním hráčov, a pokiaľ tento titul nezačne hrať viac ľudí.

Daniel Paulini

Mario Party 10

NIE PRÍLIŠ ZÁBAVNÁ STOLNÁ HRA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: Minihry
Výrobca: Nintendo
Zapoíča: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + audiovizuálne spracovanie
- + ideálne pre deti
- moc založené na náhode
- veľakrát nudné
- nevyužitý potenciál Amiibos
- lineárnosť

HODNOTENIE:



Kto niekedy vlastnil hocakú Nintendo konzolu, iste niekedy zakopol o sériu Mario Party. Je to jedna zo stálic, ktorá sa objavila zatiaľ na prakticky každej jednej konzole od Nintenda od roku 1998.

Mario Party 10 verne pokračuje v tradícii celej série, a to v tom dobrom, ale aj v tom zlom. Kto už niekedy hocakú Mario Party hral, tak presne vie, čo môže čakať. Mario Party je postavená na princípe stolnej hry, kde vy a vaši súper hádzate virtuálnymi kockami a chodíte po mapke, kde každé políčko znamená nejaký efekt a niekedy vás hodí do minihry. Jednotlivé mapy sú dosť lineárne a to, kam sa posuniete, určuje hod kockami, čím sa neguje hocaká možnosť taktizovania. Hráči sa pohybujú po mapke v jednom vozidle a hrajú viacej spolu ako proti sebe. V starších Mario Party hrali hráči práve proti sebe a kuli rôzne pikle, bohužiaľ, toho si tu moc neužijete, a aby ste vyhrali, budete musieť spojiť svoje sily, čo v konečnom dôsledku nebude vôbec ťažké. Keď už aj dôjde k minihram, hoci sú krátke a jednoduché pre väčšinu dnešných hráčov, niektoré sú celkom zábavné a niekedy aj prekvapia originalitou.

Novinkou je nový Bowser mód, ktorý do hry pridáva piateho hráča a, áno, uhádli ste – Bowsera. Kým ostatní hráči budú pred ním po hracej ploche „utekať“ a zbierať body,

Bowser sa bude všetkých snažiť chytiť a zozbierané body sa im bude v minihrách snažiť odobrať. Pod „chytiť“, samozrejme, treba opäť rozumieť hodiť viac kockami než ostatní hráči. Tento mód nám prišiel zábavnejší oproti klasickému Mario Party, ale aj ten nás udržal pri obrazovkách tak na polhodinkové posedenie, čo stačilo akurát na jednu partičku. V Bowser móde je troška viac premenných, ktoré ovplyvňujú to, ako hra bude prebiehať, ale v konečnom dôsledku pôjde stále o hody kockami, a stále pri tom absenteje podstatná možnosť plánovania či taktizovania. Hranie za Bowsera však vskutku dobre využíva možnosti WiiU gamepadu. Napríklad v našej oblúbenej minihre má Bowser všetkých protivníkov na malej plošinke a chrľí po nich ohnivé gule. To sa dosiahlo fúkaním do mikrofónu a smer sa menil pohybom gamepadu. Ostatní hráči sa ohnivým guliam museli, samozrejme, vyhýbať. Aj takto môžete ostatným v priebehu jednej minihry zničiť celé ich snaženie – a to je vždy veľká sranda.

Veľkou novinkou, ktorá sa dobýja na všetky fronty Nintenda, sú Amiibos, a, samozrejme, nesmú chýbať ani v Mario Party 10. Bohužiaľ, to žiadnym spôsobom neobohatilo našu skúsenosť a okrem jej inovačného nápadu je ich pridaná hodnota veľmi nízka. V prvom rade treba povedať, že sa nedajú použiť všetky

Amiibos (a osobne mi zlomilo srdce, keď som nemohol použiť môjho Linka!). Keď už budete hrať s použiteľnými Amiibos, budete ich prikladať na WiiU Gamepad... a to je všetko. Amiibo priložíte, v hre hodíte virtuálnymi kockami, vaše figúrky sa na obrazovke pohnú, a tak zasa od znova. Takúto funkciu iste ocenia mladší hráči, ktorí si spoja virtuálnu postavku s jej fyzickou podobou, avšak pridaná hodnota je pre dospelých hráčov skutočne nízka.

Kde Mario Party 10 svieti, je jej audiovizuálne spracovanie. Krásne farebné prostredie, soundtrack a jednoducho všetko, čo máme z Mária radi, je v hre. Vzhľadovo je hneď jasné, že táto hra je z dielne Nintenda. Škoda len, že hra nie je aj taká zábavná, aká je pekná.

Mario Party 10 je v podstate zbierka minihier, avšak celá tá časť, kde sa Mario Party tvári ako stolná hra, je podpriemerná. Hádzať virtuálnymi kockami a dúfať, že dopadnete na políčko, ktoré akurát chcete, dnes už asi ťažko obstojí. Bowser mód a Amiibos sú príjemné inovácie do tejto série, celkom zábavné, a treba povedať, že Mario Party 10 je ideálna hra pre rodinné posedenia alebo menších hráčov, kde jednoduchšia náročnosť a krásne audiovizuálne spracovanie padne na úrodnú pôdu.

Adam Zelenay

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



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



Final Fantasy Type-0 HD

HRA PRE HANDHELD OSTANE

VŽDY LEN HROU PRE HANDHELD

Dlhý záber na pomaly umierajúceho vojaka, ktorého posledné minúty na tomto svete sprevádza jeho srdcervúci plač a strach z blížiacej sa smrti, patrí k tým najsilnejším úvodom celej histórie série Final Fantasy. Zatiaľ čo sa on snaží rýchlo vyrovnať s osudom, ktorý ho už definitívne čaká, kadeti Ace a Queen ho len mlčky sledujú s očami vyjadrujúcimi ich totálnu bezmocnosť a zároveň nechápavosť celej tejto situácie. Vojny sú len také svinstvo, ktorými si vodcovia, králi či prezidenti mastia ich natupírované egá na úkor obyčajných ľudí, ocitajúcich sa v biede, bez domova, bez možnosti splniť si svoje sny.

Final Fantasy Type-0 je úplne iný zážitok ako ostatné hry nesúce v názve tie dve magické slová. Ako prvá v sérii, mimochodom, dostala rating ESRB 17+, čo je jasným dôkazom, že sa tu tvorcovia snažili poriadne pritvrdiť. Preč sú tie vyumelkované svety plné hradov a zámkov, princezien a roztomilých postavíček, táto fantázia sa nesie v znamení smutných farieb, všadeprítomného zbrojenia, militarizmu a vojnových stretov. Aj keď sa odohráva v rovnakom svete ako Final Fantasy XIII, je na míle vzdialená jej nádherným farebným zákutiam, ktoré sme mohli vidieť napríklad v Sunleth Waterscape.

Dvanásť kadetov triedy Class O je skutočnosťou. Členovia tejto elitnej skupiny boli doteraz len zahalení rôznymi legendami a mnohí ani neverili v ich skutočnú existenciu, no od zákeřného napadnutia krajiny Dominion of Rubrum susediacou ríšou Militesi Empire pod vedením Cida Aulstynea, keď sa prvýkrát ukázali svetu v plnom nasadení a odvrátili jej zdrvivúci útok, sú zrazu považovaní za niečo ako zjavenie. Ace, Deuce, Trey, Cater, Cinque, Sice, Seven, Eight, Nine, Jack, Queen a King. Dvanásť súčasných hrdinov,

ZÁKLADNÉ INFO:

- Platforma: Xbox One
Žáner: RPG
Výrobca: HexaDrive, Square Enix
Zapožičal: Cenega
- PLUSY A MÍNUSY:**
- + zaujímavý príbeh
 - + 14 postáv s odlišným prístupom k hraníu
 - + súbojový systém
 - + rozvoj kúziel
 - + manažment voľného času
 - + soundtrack
 - + nasvietenie
 - vedľašie questy
 - podpriemerná grafika
 - technická stránka
 - agresívny motion blur
 - handheldový pôvod sa hre nedarí skrývať

HODNOTENIE:

★★★★☆

ktorých osudy spojila ich ťažká minulosť. Kto ale vlastne presne sú? Odkiaľ tak náhle prišli?

Aj keď sa hlavné mesto Akademeia podarilo zachrániť, stále ostal zvyšok krajiny v okupačných rukách nepriateľskej ríše. Číhajúce

nebezpečenstvo v podobe horúceho uhlíka schopného sa rozžeraviť na veľký plameň treba rýchlo uhasiť sériou dopredu dôkladne naplánovaných misíí, ktoré povedie bájna Class O. Týmto budete ako hráči oslobodzovať mestá, čistiť okolie, až kým vás vaše usilovné



zametanie prachu nedoviede až pred prah poslednej lokality, kde vás okrem toho bude čakať ešte nejaké to umývanie okien. To bola, samozrejme, metafora.

O tomto je celá hra, o lineárnom spĺňaní strategických misíí. Nečakajte nič veľké, hoci úvodná animácia tak trochu klamlivo evokuje príchod veľkej košatej adventúry, no realita je skôr striednejšia. Určite to má na svedomí aj pôvodná platforma PSP, na ktorej vyšla prvá verzia. Jej hardvér bol totiž prísne limitovaný svojou handheldovou podstatou a to dalo tvorcom len jedinou možnosť, spraviť hru čo najpriamejšou pre potreby zariadenia, aby spĺňala podstatu zabaviť na krátke chvíle, napríklad počas cestovania. Tento handheldový feeling tu je, bohužiaľ, stále dosť cítiť.

Meniť dizajn lokalít tak, aby neobsahovali tol'ko loadingov, to by som asi už chcel priveľa. Aj napriek tomu však nemôžem povedať, že to nejako výrazne degraduje herný zážitok. V porovnaní s regulárnymi dielmi t'ahá síce za kratší koniec, no celkovo je to stále dobrá hra, dobrá akčná hra schopná zabaviť. Čo už je horšie, všetky ďalšie neduhy PSP verzie ako slabučké rozlíšenie textúr či rozkúskovanie na menšie lokality z dôvodu neveľkej pamäti zariadenia sa nachádzajú aj tu. Graficky je táto hra skutočne veľkým sklamaním, až ma zaráža, že táto hra skutočne pochádza od Square Enix. Nehľadiac na kvalitnejšie vymodelované, hoci na detaily skúpe postavy, musím povedať, že nič HD na nej nevidím. Pochvalu udeľujem len skvelému nasvieteniu, vďaka ktorému vyzerajú prostredia neuveriteľne živo.

Keď už som začal rozoberať technické veci, nedá mi nespomenúť implementovanie nepochopiteľne agresívneho motion bluru, na ktorý som si musel so sebazaprením zvyknúť. Spočiatku bolo pre mňa hranie utrpením a zopárkrát som zažil aj silné návaly nevoľnosti. Skutočne nechápem, komu napadlo pridať do hry niečo také odporné, keby to ale aspoň bolo zavedené s citom alebo s možnosťou vypnutia. Predstavte si, že čo i len troška ťuknete do smerovej páčky a okolie sa vám pred očami začne miháť, ako keby ste v stotine dosiahli rýchlosť 200 km/h.

Veľmi nešťastným dojmom pôsobia aj animácie postáv in-game cutscénach. Ručím vám za to, že niečo také toporné a bezduché ste nevideli pekných pár rokov. Zatiaľ čo sa v akcii postavy pohybujú celkom prirodzene, v cutscénach nechcene pripomínajú reklamy na detské hračky, v ktorých sa medzi sebou rozpráva niekoľko plastových bábik. Aby bol dojem umelosti dokonalý, boli k dabingovému pultu prizvaní herci, ktorí pravdepodobne ešte nevyšťudovali svoje vysoké školy múzických umení.

Že je po tejto stránke Final Fantasy Type-0 HD skutočne odfláknutým portom, dokazuje taktiež fakt, že aj napriek takej slabučkej grafike a potrebe vykresľovania takých malých prostredí beží len v obmedzujúcich 30fps. A to je skutočne nepochopiteľné. Áno, tvorcovia sa nechali počuť, že je to kvôli tomu, že kód hry je naprogramovaný na takúto frekvenciu, no ale haló! Hru predsa na svojom oficiálnom store



predávajú za sumu 69,99€ (v našich obchodoch za cca 55€), čiže za sumy, za ktoré sa predávajú hry v roku 2015. Prečo potom teda tá hra na rok 2015 aj nevyzerá? Našťastie sa aspoň podarilo dosiahnuť rozlíšenie 1080p. Do očí mi udrelo aj pravidelné doskakovanie postáv po loadingu nového prostredia.

Hrateľnostne je Type-0 HD akčným RPG s rýchlymi súbojmi v reálnom čase, ktorého obdobu sme si mohli vyskúšať už v inom PSP titule – Crisis Core: Final Fantasy VII. Súboje sú podľa môjho názoru tou najlepšou súčasťou hry. Hoci sú náhodné, odohrávajú sa na pomerne veľkých územiach a vďaka svojej podstate bavia. Okrem tradičných útokov zbraňami je tu možné používať aj mágiu, rôzne odomykateľné schopnosti či vyhýbať sa nepriateľským ranám kotúlmi. V bojoch môžete mať spolu naraz až tri postavy, medzi ktorými si môžete ľubovoľne prepínať. Vzhľadom na výraznú odlišnosť bojových schopností každej z postáv sa tak stane nielen kombinovanie rozličných „profesií“, ale aj samotné hranie za každú z nich zábavnou činnosťou.

Týmto sa dostávam k celkovo štrnástim hrateľným charakterom,

z ktorých každá používa svoje špecifické zbrane a ability. Ace v bojoch tasí rôzne druhy kariet, Trey zase vyniká v strielaní lukom, Queen je majsterkou v sekaní mečom, Deuce využíva svoju flautu na podporu svojich druhov, Nine využíva oštep, Cater magickú pištoľ a napríklad útla Cinque mohutný palcát, po ktorého udretí vždy rozkošne padne na zadok. Postavy klasicky levelujú a po získaní levelu dostanú určitý počet AP bodov, ktoré následne využijete v aktivovaní schopností. Postupnosť je jednoduchá, čím viac schopností odomykáte, tým sa vám otvárajú ďalšie. Levelovanie sa v tejto hre mení na výrazný grinding, pretože expy sa pripočítavajú

len tým postavám, ktoré máte v partii. Celé to znamená, že na to, aby ste si všetky postavy udržiavali na približne rovnakých leveloch, je potrebné venovať neustálemu boju proti tým istým nepriateľom veľmi veľa čas.

Aj keď vyššie spomenutá mechanika funguje, na hru série Final Fantasy je to predsa len nezvyčajne tradičnejšie poňatie RPG hrateľnosti. Čo tradičné však rozhodne nie je, je magický systém nachádzajúci v sekcii Alocrystarium. Druhov mágií tu nie je síce veľa, no to hra doháňa v ich detailnosti. Každá z mágií ako Blizzard, Firaga či Thundara môže byť vylepšovaná prostredníctvom hmoty,



tzv. phantómov získavaných z mŕtvych nepriateľov. Jednotlivým mágiam môžete zvyšovať ich efektívnosť ničenia, rýchlosť, ktorou sa pohybujú vzduchom, rýchlosť, za akú ich postava vykúzi, množstvo MP, aké spotrebujú, dostrel či ich trvácnosť. Okrem útočných sa dajú zlepšovať aj podporné ako Cura či Esuna. Niečo také zaujímavé som ešte v žiadnej hre doteraz nevidel, z toho dôvodu ma raz toľko mrzí fakt, že sa zvyšok hry nesie v klasickejšom duchu.

Ako som už v úvodných odstavcoch spomenul, celá hra je v podstate len súbor za sebou idúcich misií, ktoré sú stále o tom istom, niečo zničiť alebo niekoho poraziť. Hlavné misie síce nehýria originalitou, no sú explozívne rýchle, a preto neunavia. Počas nich dostávate pokyny vysielaczkou, čo napätie a atmosféru v nebezpečných situáciách pekne stupňuje. Navyše si v nich môžete zapnúť tzv. SO rýchle misie založené väčšinou na čase, ktoré vám môžu priniesť veľmi zaujímavé odmeny. To, bohužiaľ, neplatí o vedľajších úlohách, ktoré sú strašne generického charakteru typu chodť tam a doneš mi hento. Navyše sa veľakrát odohrávajú na tom istom mieste, napríklad v jaskyni, čo vyvoláva nepríjemný efekt backtrackingu. Po tom, čo som si prežil skutočne nádherné vedľajšie aktivity v Divinity: Original Sin, mi vedľajšáky v Type-0 HD pripomenuli, čo znamená sterilnosť a stereotypnosť v jednom.

Po každej splnenej hlavnej misii sa dostanete opäť do svojej akadémie, kde dostanete určité množstvo času, ktoré môžete pretaviť do vedľajších aktivít. Samozrejme, všetko môžete preskočiť a ísť z misie do misie, no to by bola škoda. Čas môžete využiť rôzne, na štúdium v triede, čítanie si o histórii sveta Oriece,

šľachtenie chocobov, spoznávanie nových ľudí, tréningovanie v miestnej aréne alebo robenie spomínaných sidequestov. Každý dôležitý rozhovor či udalosť vám ukrojí z času dve hodiny a každý východ z akadémie na mapu sveta až šesť. Časom sa vám bude počas voľna ponúknuť viac a viac aktivít, až sa budete musieť rozhodovať, akú si vyberiete, a ktorú necháte napospas osudu. Týmto vám rozhodne ujdú niektoré príbehové detaily, čo znamená, že pre úplné pochopenie príbehu a konania postáv je potrebné prejsť hrou minimálne dvakrát.

Na mape sveta sa okrem posunu k rôznym lokalitám budete zúčastňovať aj jednoduchších real-time strategických pasáží, v ktorých budete manažovať jednotky a určovať, na aké mestá a odkiaľ majú zaútočiť. Zároveň tým budete obsadzovať, respektíve oslobodzovať mestá, no to sa už bude niesť v klasickej akčnej znamení. Týmto oslobodzovacím akciám podlamuje kolená nezaujímavý dizajn miest, ktorý sa medzi jednotlivými mestami skoro vôbec neodlišuje. Všetko to aj napriek „HD“ kabátiku vyzerá skôr funkčne videoherne než realistickým dojmom. Domy vyzerajú ako škatule, schody či rôzne steny zase ako zo stavebnice Lego. Po oslobodených mestách sa navyše nebudete môcť pohybovať po celom ich objeme, avšak iba po jednej jedinej ulici, čo vyzerá dosť absurdne. Na PSP to bolo takto riešené kvôli šetreniu pamäte, no na veľkej konzole to vyznieva skôr dosť smutne.

Čo si zasluhuje absolútnu poklonu, je špičková hudobná stránka. Hlavný motív hry, ktorý sa vám bude prehrávať nielen počas úvodnej misie, ale aj počas rôznych ďalších dôležitých situácií, patrí

medzi tie najlepšie motívy, aké kedy táto séria poznala, a neotrúva vás ani v mnohých variáciách. Spája v sebe dravosť, vzrušenie, nikdy sa nekončiacu odvahu a stupňujúci tlak na nepriateľa meniaci súboj vo vaše víťazstvo. Skladateľ Takeharu Ishimoto pripravil krásne kompozície s burácajúcou orchestráciou a mohutnými chorálovými zbormi. Mohutnosť zvukovej steny by som prirovnal k bleskovo sa rútiacej vlne tsunami, ktorá rozmetá všetko, čo jej stojí v ceste. Hudba je tu pestrá, nebojí sa rôznych experimentov a okrem orchestrálnych skladieb tu dokonca zaznie disco či napríklad aj pop-rock v podobe úvodnej spievanej nádhery Zero od kapely Bump of Chicken.

Záverečné hodnotenie

Final Fantasy Type-0 HD je ťažko kritizovať za to, aká je. Kritiku si totiž zasluhujú predovšetkým tvorcovia, ktorí si neuvedomili, že hra z handheldu proste nebude na veľkej konzole vyzeráť dobre v takej podobe, v akej sa ponúkala na PSP.

Ani na tomto handhelde to svojho času nebol dokonalý herný zážitok, no prechodom na veľkú obrazovku sa jej problémy len zvýraznili. Jej technický stav je žalostný a herne je to všeobecne skôr len taký dobrý priemer. Ešte že je tu prítomný ten pohlcujúci súbojový systém, zaujímavý príbeh a fantastický soundtrack, ktorý dáva Type-0 patričnú dôstojnosť. Hlavne tieto prvky prevažujú misky váh na stranu tejto hry, a len vďaka nim sa z Type-0 HD nestane len obyčajným prírastkom do už tak veľkej masy šedých hier Final Fanasy, ktorých sláva sa pomínula už v momente ich vydania.

Maroš Goč

Pillars of Eternity

POTOMOK LEGIEND RPG

Pillars of Eternity je klasickým oldschoolovým RPG podl'a vzoru izometrických hier tvorených v Infinity Engine. Hra je určená pre skúsených hráčov RPG titulov, ktorí milujú komplexnú kostimizáciu postáv, obrovský svet naplnený mnohými príbehmi, ako aj veľké množstvo rozhodovacích možností, ktoré posúvajú príbeh iným smerom. Titul je natoľko komplexný, že priemerný hráč sa v hre môže stratiť a môže značne frustrovať. Grafické a zvukové spracovanie nemusí sedieť každému.

Ak ste ešte nepočuli o Pillars of Eternity, kickstartovanom projekte, ktorý sl'uboval návrat ku koreňom klasických Infinity Engine hier, je čas zbystriť pozornosť. Je totiž krásnou ukážkou toho, že herný priemysel nie je len o zarábaní peňazí, ale aj o tvorbe niečoho, na čo bude herný vývojár hrdý. Projekt nazbieral niečo cez 4 milióny dolárov od 77 000 „backerov“, čo ukázalo investorom, že staré dobré izometrické RPG-čka ešte nevymreli.

Pillars of Eternity sa drží starého modelu hier, ako Baldur's Gate, Icewind Dale, Planscape Torment a myslím, že sa nikto nenahnevá, keď spomeniem aj staré Fallout a Fallout 2. Základom týchto hier bolo niekol'ko pilierov tak komplexných, že dnešné hry by mohli závidieť. Prvým pilierom bol príbeh, ktorý pozostával nie len z hlavnej zápletky a tých vedľajších, ale aj z vytvorenia celého sveta, histórie, kníh, malých príbehov, a pravidiel – zákonov. Dá sa povedať, že každé dnešné kvalitné RPG ponúka to isté, no veľkosť obsahu pri týchto hrách bola enormná a prepletená.

Druhým pilierom bola tvorba postavy, ktorá umožňovala úzku kostimizáciu najrôznejších aspektov, ktoré počas dobrodružstva využije, nie len čo sa týka boja, ale aj hádaniek, dialógov a rôznej interakcie so svetom. Známa bola

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Izometrické RPG
Výrobca: Obsidian Entert.
Distribúcia: Paradox Interact.
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh
+ svet
+ RPG systém
+ hracia doba

- občasné chyby
- absencia manuálu pravidiel

HODNOTENIE:

★★★★★

aj tým, že každý bod, ktorý ste zadali do vašich atribútov bol nesmierne cenný, preto ľudia trávili (a do dnešnej doby mnoho ľudí aj trávi) tvorbou postavy niekol'ko hodín.

Tretím pilierom bol pravdaže súbojový systém, ktorý bol neúprosný. Hádzanie „virtuálnymi kockami“, využívanie každej schopnosti, či určovanie formácií vašej

skupiny bolo natoľko dôležité, že pokiaľ ste to odflakli, mohli ste načítať poslednú uloženú hru a ísť odznova... asi tak dvadsaťkrát.

Ach tie časy... ktorý RPG hráč by na ne nespomínal rád, že? Tak si zaspomínajte znovu, pretože Pillars of Eternity ponúka presne to, čo ste zažívali pätnásť až dvadsať rokov dozadu. Približne 80 hodín, ktoré



vás nepustia od obrazovky, či už ide o konverzácie s neskutočne prepracovanými postavami, súboje, ktoré budete opakovať stále dokola, kým ich nevyhráte, porovnávanie štatistík pri zbrojení vašej partie, hľadanie pascií a tajných chodieb v najtemnejších kobkách.

Je pri tom očividné, že titul neosloví každého hráča. Je určený presne pre ľudí, ktorí na týchto tituloch vyrastali, nie pre mladšie obecnstvo, ktoré si zvyklo na quest marky, stručné a výstižné konverzácie, akčný gameplay a lineárne smerovanie progresu hry. Priznám sa, že občas som aj ja mal problém naladiť sa späť, či už šlo o čítanie siahodlhého textu, zisťovania pravidiel hry, ktoré som v konečnom dôsledku musel „gúgliť“, alebo samotné hľadanie bočných príbehov v meste plnom najrôznejších postáv. Hra ma nedržala za ručičku, ako tomu dnes býva zvykom, čo môže mať za následok

aj to, že budete potrebovať viac psychickej energie, a tú nie každý po dni v práci/škole má nazvyš.

Príbeh sám o sebe je tak komplexne spísaný, že hoci má hlavnú príbehovú líniu, budete potrebovať približne 20 hodín čistého času, aby ste pochopili „vo-co-go“. Ako som už spomenul, svet je nesmierne komplexný, má v sebe implementovanú históriu a pravidlá správania sa, čo vám bude chvíľu trvať naštudovať. Ďalší rozmer pridáva jedna z hlavných príbehových črt – čítanie duší, schopnosť, ktorou bol obdarený váš hlavný hrdina. Vďaka tejto schopnosti môžete čítať osudy duší ostatných postáv a v podstate neviete, či sa jedná o nedávnu minulosť, alebo dávne minulé životy. Až po pochopení, či namemorovaní stručnej histórie budete schopní ako tak začleniť tieto mini-príbehy do obrovskej mozaiky časovej línie. Je jasné,

že všetok text čítať nemusíte, no sila Pillars of Eternity sa schováva práve v príbehu a bola by škoda ho ignorovať. Spoilovať d'alej ale už nebudem.

Čo by to bolo za oldschool-ové RPG, keby sme si nemohli vytvoriť bandu dobrodruhov a vyzbrojiť ich po zuby zbraňami, kúzлами, schopnosťami a škálou jednorázových flaštičiek, či pergamenov... Obsidian si povedal, že keď už robia RPG podl'a svojho gusta, urobia si aj vlastné pravidlá. Hra nevyužíva koncept DnD, čo je na jednej strane fajn pre nových hráčov, na strane druhej sa pripravte aj vy, ostrieľaní „dí-en-dí-čkari“, že sa budete musieť učiť nové veci. Paradoxne, aj keď sa to nezdá, je systém pravidiel jednoduchší na pochopenie. Stále máme základné atribúty, ktoré modifikujú tie bočné (napr. Might modifikuje silu útoku atď), traits, ktoré umožňujú užšiu špecializáciu na zbrane, bojové štýly, obranu a pestrú škálu kúziel a schopností, ktoré budete využívať neustále, no opatrne.

Zbrane, brnenie, prstene, retiazky, a iné móдне doplňky zase určujú, koľko toho znesiete, koľko neznesie váš oponent a ako často tým mečom teda môžete máchať. Každú schopnosť a kúzlo môžete využívať len niekol'kokrát za súboj, alebo deň a rozdelenie indikátora života do dvoch kategórií pridáva ďalšiu vrstvu, čo sa



týka rozhodovania. Vaše postavy majú určitý počet životov, ktoré, keď sa minú, zomriete. Druhý stat, takzvaný „endurance“, je oveľa nižší a keď počas súboja dosiahne nulu, je postava vyradená zo súboja. A aby toho nebolo málo, vaše postavy sa časom unavia, čo má negatívny následok (a.k.a. Debuff) na ich výkonnosť. Preto budete musieť čas od času odpočívať, buď v miestnej krčme, alebo na výletoch pomocou stanovania.

Problém je, že zápaliek a dreva máte len limitovaný počet, takže si nemyslíte, že po každom súboji si oddýchnete a spravíte kotlíkový guláš.

V samotných dungeonoch to častokrát ani možné nebude, takže budete odkázaní na to, že určité kúzla bude potrebné použiť len vo výnimočných situáciách. Je síce možné vrátiť sa späť do mesta, vyspať sa a nakúpiť, no je to zdĺhavé a budete mať pocit, že podvádžate.

Na druhej strane, hra to od vás niekedy priamo žiada. Stretnete sa s príliš silnou partou nepriateľov, ktorú neviete zničiť? Nevadí, pokiaľ ste čo-to investovali do plíženia, môžete ich obísť. Vede úzka chodbička do obrovskej miestnosti s veľkým počtom nepriateľov? Využite ju, postavte svoj tank dopredu a spamujte obranné kúzla o sto šesť, zatiaľ čo zbytok party opráša kuše, pušky a luky, na ktoré síce nie sú špecializovaní, ale občas niečo trafia.

Týchto situácií bude mnoho, na rôzne situácie sa budete musieť rôzne pripraviť, pričom až neskôr pochopíte, že vy nepodvádžate, ale hráte titul tak, ako zamýšľali tvorcovia. A to v dnešných hrách chýba.

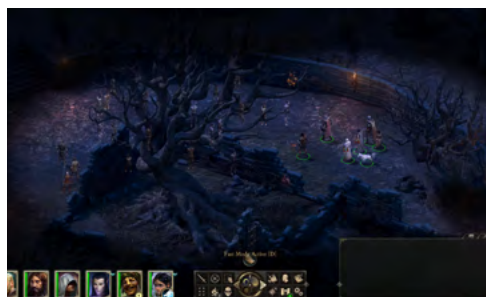
Zaujímavým spštením je aj vaša pevnosť, ktorú môžete vylepšovať a v podzemí ukrývať spleť kobiek a nástrah. Jedná sa o bočné mechaniky, ktoré vám predĺžia hraciu dobu, poskytnú pocit domova vo svete a pridajú na pleciah pár ďalších starostí. Každopádne sa jedná o pridanú hodnotu, ktorú do sveta Obsidian zakomponoval. A povedzme



si narovinu. Kto by nechcel mať vlastnú pevnosť vo fantasy svete?

Grafická stránka hry je na dnešné pomery dosť nezvyčajná. Na jednej strane sa jedná o 2D izometriu, v dnešnej dobe takmer nevyužívaný model, na strane druhej je titul krásny a čo sa týka textúr samotných, ostrý. Využitie našlo aj množstvo efektov, ktoré robia svet živším a pozoruhodne dobre pasujú aj 3D postavy. Takýto typ grafiky pravdaže prináša aj negatíva. Kvôli nemožnosti rotácie kamery a rôznym grafickým efektom, ktoré rozžiaria obrazovku, je niekedy nemožné odsledovať priebeh súbojov, či všimnúť si určitý objekt. Pri tvorbe postavy je vidieť nízku kvalitu charakterov a nemožnosť užšej vizuálnej kostumizácie. S vyhraním, čo sa týka vzhľadu vašej postavy, sa teda môžete rozlúčiť, možností je žalostne málo.

Stránka zvuku tiež nie je dokonalá. Hudba je, hoci atmosférická, rýchlo zabudunuteľná a občas nesedí do danej lokácie. Jedná sa síce o osobné preferencie, avšak s istotou sa nejedná o hudbu porovnateľnú s Divinity: Original Sin. Zvukové efekty, ako by z „ucha vypadli“ starým Infinity hráčom, vrátane zvukov zbraní, divných slov znejúcich pri kúzlení, ako aj cvakaní pri úspešnom vyradení pascí. Toršku zamrzí, že



nie je titul plne nahovorený, no čiastočne to je pochopiteľné pri toľkom texte a udržaní si atmosféry starých odschooloviek. Hlavné príbehové questy pravdaže nahovorené sú (hoci nie vždy), no pôsobí trochu mäťúco, keď sa v texte nachádza aj narátor, ktorý nahovorený nie je. Na druhej strane dodáva „bonusový text“ väčšiu atmosféru do konverzácií a vkladá do postáv viac života. Je len škoda, že budete nútení pri nahovorených sekvenciách narátora preskakovať, alebo čítať text s ním na dvakrát.

Aký je teda Pillars of Eternity v konečnom dôsledku? Je zrejme, že sa nejedná o hru, ktorá ulahodí každému. Skôr sa jedná o titul určený pre užšiu skupinu hráčov, ktorí si hru užijú viac, ako ktorékoľvek iné RPG tituly. Je šitý na mieru všetkým ľuďom, ktorí milovali Baldur's Gate-y a hry im podobné a chcú si zahrať niečo, čo im staré časy pripomenie. V tomto smere neexistuje lepší titul. Pre ľudí, ktorí obľubujú akčnejšiu stránku RPG hier, hra neulohodí. Komplexnosť u nových hráčov môže spôsobiť ťažkú frustráciu a enormné množstvo textu bez vodenia za ruku mnoho ľudí odradí. Pillars of Eternity je skrátka hrou pre hard-core RPG fajnšmekrov. Otázkou ale ostáva, či ním ste aj vy.

Tomáš Kleinmann

Zaklínač 3 je esenciou všetkého, čo na hrách milujeme. | SCORE

CEZ 200
OCENENÍ

ZAKLÍNAČ

DIVOKÝ HON

SVET NEPOTREBUJE HRDINU.
POTREBUJE PROFESIONÁLA!

19. MÁJ 2015



18
www.pegi.info

THEWITCHER.COM

f /THEWITCHER

t /WITCHERGAME

y /WITCHERGAME

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

THEWITCHER.COM

Deathtrap

AJ MÁVNUTIE MOTÝLÍCH KRÍDEL
MÔŽE SPÔSOBIŤ HURIKÁN

Deathtrap je mierne netradičná Tower Defence hra od štúdia NeoCore Games. Netradičná v tom zmysle, že okrem obranných veží sa do boja zapája aj hrdina. Hra tak prináša RPG prvky, ktoré mnoho krát dokážu rozhodnúť o víťazstve alebo porážke. Ale pekne od začiatku.

Hráč má na začiatku na výber tri rôzne postavy, a to kúzelníka, žoldniera alebo ostrostrelca. Každá postava disponuje svojím vlastným herným štýlom a majú k dispozícii 50 unikátnych schopností. Nie je to síce veľa, ale práve výber z toľkých možných schopností kompenzuje tento nedostatok a s postavou sa rozhodne nudiť nebudete.

Nie všetky schopnosti sú dostupné okamžite a tu prichádzajú na rad RPG prvky, vďaka ktorým si svoju postavu levelujete, vylepšujete novými zbraňami a brneniami a samozrejme aj novými schopnosťami či jednoducho vylepšujete schopnosti už dávno známe. Skoro ako klasická RPG hra. Iba skoro preto, lebo vašou úlohou je ubrániť svoju pevnosť pred nájazdom rôznorodých netvorov.

Zo začiatku celkom ľahká a jednoduchá vec, pretože viete nielen počet netvorov v aktuálnej vlně, ale aj ich cestu, kadiaľ sa uberajú. Kým je tá cesta len jedna, je to naozaj v pohode. Horšie to je vtedy, ak je ciest viacero a nestíhate ich likvidovať v primeranom tempe. Vtedy sa dostávajú na výslednie Tower Defence prvky vo forme, ako inak, rôznych veží.

A aby to zasa nebolo príliš jednoduché, tieto veže si nemôžete postaviť len tak hoci kde, ale na špeciálnych platformách a navyše sa tieto platformy líšia a dajú sa na nich postaviť len určité typy veží, pričom každý typ je silnejší proti nejakému typu netvorov a zároveň aj slabší proti inému typu. Nedá sa len tak bezhlavo stavať veže, ale vždy

ZÁKLADNÉ INFO:

- Platforma: PC
Žáner: Stratégia
Výrobca: NeoCore Games
Zapožičal: NeoCore Games
PLUSY A MÍNUSY:
+ dobre vyvážený mix RPG a TD
+ dobre navrhnuté úrovne
+ grafické efekty
+ co-op a versus mód
- pozvoľný začiatok úrovni
- po hodinách hrania stereotyp

HODNOTENIE:



si treba rozmyslieť, ktorú vežu kam postaviť. Každú vežu si môžete aj vylepšovať. Najskôr je ale potrebné si toto vylepšenie odomknúť, podobne ako schopnosti u postáv. Následne v hre postaviť vežu a vylepšiť ju. To všetko ale niečo stojí. Aby ste vežu mohli postaviť a aj ju vylepšiť, musíte zbierať esencie. Na začiatku každej vlny dostanete určité množstvo tejto esencie a za každého zabitého netvora



získate ďalšiu. Čím silnejší netvor, tým viac esencie. Každá úroveň sa skladá z niekoľkých vln netvorov, a v každej vlně je rôzny počet rôznych netvorov a v poslednej vlně každej úrovne sa nachádza hlavný boss, ktorého je potrebné zničiť. A niekedy to nebude také ľahké, pretože môžu ovládať zaujímavé schopnosti, ktoré zmrazia vaše veže, vyvolajú

hordu nových netvorov alebo spravia bossa na nejaký čas nesmrteľným.

Tento koncept Tower Defence a RPG prináša do hry dávku napätia, adrenalínu, trochu nervov, trochu strategického myslenia a hlavne dávku zábavy. To preto, lebo je nudné mať dokonalú vežovú obranu a svoju postavu nechať sa opalovať. A naopak, je za chvíľu nudné neustále bojovať (v neskorších úrovniach to ani nie je možné) s postavou a nepoužiť ani jednu vežu.

Ideálna je kombinácia oboch prvkov, k čomu vás hra v podstate neskôr aj donúti, ak sa chcete dostať do ďalšej úrovne. V prípade, ak by ste prešli všetky úrovne a začínate sa nudiť, vždy môžete pozvať svojich kamarátov a skúsiť kooperatívny mód.

Úrovne síce budú rovnaké, ale obtiažnosť o poznanie ťažšia. A ak by vám po čase ani toto nestačilo,

môžete skúsiť Versus mód, v ktorom bojuje hráč proti hráčovi. No a keby už ani toto vás nedokázalo zabaviť a napriek tomu pociťujete ešte aj kreatívneho ducha, hra obsahuje editor máp a môžete si vytvoriť svoje vlastné mapy.

Grafika hry je na slušnej úrovni a potešia hlavne rôzne efekty kúziel a pekne spracované prostredie. Viac sa k tomu nedá veľa povedať, treba to jednoducho vidieť.

Občas sa nájdú v hre chyby ako zmiznutie postavy po odinštalovaní a následnom nainštalovaní hry, niektoré ťažkopádosti pri pripájaní sa do kooperatívnej hry, v každom prípade nič závažné, čo by znižovalo kvalitu a pôžitok z hry.

Verdikt

Deathtrap je veľmi zábavnou hrou, ktorá kombinuje prvky dvoch rôznych žánrov, Tower

Defence a RPG hier. Vývojárom sa podarilo nájsť optimálny stred medzi nimi a vznikla tak netradičná hra, ktorú sa oplatí si zahrať.

Čas vie pri nej rýchlo utekať. Začiatok hry je vždy pomalší a aj začiatovníci sa rýchlo naučia hrať hru bez predchádzajúcich skúseností. Veľmi pekne sú spravené grafické efekty jednotlivých schopností a kúziel. Jediné negatívum vážnejšieho charakteru môže byť neskôr stereotyp, že sa v hre nedeje nič nové, nakoľko to nemá príbehovú líniu. No to sa snaží odstrániť editor máp, rôzne nastavenia obtiažnosti úrovni, versus a co-op mód. Hodiny zábavy na vás čakajú.

Miroslav Krajčovič



Mushroom Men: Truffle Trouble

TEMNEJŠIE LADENÁ PLOŠINOVKA
S PUZZLE PRVKAMI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Puzzle plošinovka
Výrobca: Red Fly Studio
Zapožičal: Red Fly Studio

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dobre spracovaná vizuálna stránka

+ Silná motivácia utekať cez levely vďaka ohavnej princeznej

+ Rozličné formy a ich schopnosti

+ Chuť vylepšovať svoje časy a skóre

+ Cena

- Nie vždy presné ovládanie

- Občasné skĺznutie do rutiny

- Nemožnosť prestaviť si rozloženie tlačidiel

- Nečakané krátkodobé zvyšovania obtiažnosti

HODNOTENIE:

★★★★★

Truffle Trouble je jedinečná hra, umožňujúca hráčom hrať za Paxa, hrdinu predošlých hier zo série Mushroom Men, ktorá kombinuje klasickú akčnosť plošinoviek a rozum trápiace riešenie hlavolamov. Presúvanie, vŕšenie a používanie objektov na vytváranie novej cesty si vyžaduje vynachádzavosť a toto všetko treba stíhať, zatiaľ čo sa Paxom omámená Hľuzovková Princezná neustále blíži.

Mario, Rayman, Sackboy, Meat Boy. Čo majú všetky tieto mená spoločné? Ak ste odpovedali, že sú to najznámejší hrdinovia platoformových (skákačkových) hier, dostávate od nás jedno veľké plus. Ak ale spomenieme meno Pax, asi vám najskôr napadne séria festivalov hier a technológií, ktoré sa konajú každý rok v Amerike a nie protagonista hernej série Mushroom Men. Táto herná séria nie je taká známa, možno aj preto, že jej predošlé diely boli vydané iba na konzoly Nintendo Wii a 3DS, no jej najnovší diel s prívlastkom Truffle Trouble mení platformu, na ktorú je vydaný, na Windows PC.

Čo ale ponúka Mushroom Men nové a iné, ako desiatky rôznych skákačiek, ktoré sú dostupné na všetkých možných platformách? V praxi nič revolučné, ale Truffle Trouble sa pokúša oživiť rokmi odskúšaný recept skákačiek pridaním puzzle prvkov, možnosti morfovať do rôznych foriem s rozličnými schopnosťami a stálou prítomnosťou monštra, ktoré hráčom stúpa na päty a ak nie sú dostatočne rýchli, urobí s hlavným hrdinom rýchly proces. A čo je toto monštrum, pred ktorým sa snaží hrdina Pax utiecť? Pri prvom spustení hry nás privítalo veľmi kvalitne spravené video, ktoré vysvetľuje, že na Paxa si robí záľusk Hľuzovková Princezná. Nanešťastie nie je typom krásnych princezien ako Peach z Maria, alebo Zelda z Legend of Zelda. Právý

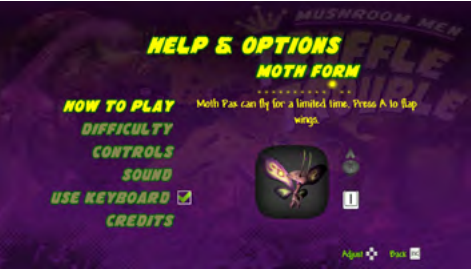


opak je pravdou a hoci by sme nechceli Hľuzovkovú Princeznú rozhnevať, treba povedať, že tri oči a výzor roztečenej fašírky môže vyhovovať iba silnejším náturám.

Najnovší Mushroom Men beží pod Unreal Engine-om a od prvého okamžiku, keď sme mimo herného menu je to poznať. Skákačky často vsádzajú na menej kvalitné vizuály a kvalitný herný zážitok, ale vzhľad tohto titulu nám vôbec neprekážal. Po prejení pár levelov tutoriálu, kde sme boli oboznámení s trošku netradičnejším ovládaním a základnými hernými mechanikami si ideme rýchlo pozrieť možnosti nastavenia. V menu Help&Options toho veľa nie je, takže okrem krátkej rekapitulácie tutoriálu, nastavenia obtiažnosti, zvuku a možnosti zmenu video nastavení. Trochu nás

zamrzelo, že nastavenia klávesnice ani gamepadu sa nedajú zmeniť, ale pri hraní sme si na ne celkom rýchlo zvykli. Niektorí hráči ale môžu byť chýbajúcimi možnosťami odradení.

Hra ponúka 3 stupne obtiažnosti, typické Easy, Normal a Hard, ale výber toho správneho nastavenia ovplyvňuje celú hru. Pri výbere Easy, sú hráčovým jediným nepriateľom hlavolamy, bežné príšerky a čas. Pokiaľ spadnete do bezodnej diery, alebo sa vás dotkne bežný nepriateľ, Pax sa znovu narodí na tom istom mieste (samozrejme nie nad dierou, ale na poslednej dobrej pozícii). Pri výbere Normal obtiažnosti sa už hra trochu komplikuje, pretože sa za vami bude celú cestu hnať Hľuzovková Princezná a musíme povedať, že nie je nič príjemné snažiť sa vyriešiť hlavolam a preskladať rozdielne krabice tak, aby ste mohli





napredovať, zatiaľ čo za vašim chrbtom sa ozýva niečo ako zamilovaná tínedžerka krížená s Godzillou. Hard nastavenie je naozaj iba pre skúsených hráčov, ktorí majú nervy pevne zocelené predošlým hraním na Easy a Normal obtiažnostiach.

Pax prežíva levely ako nočné more, do ktorých sa zobudí a cieľom samotnej hry je dostať sa z jednej postele, v ktorej sa zobudíte na druhú stranu levelu do druhej postele. Pritom treba zbierať hubové spóry, vyhýbať sa, alebo zabíjať bežné príserky a riešiť rozličné hlavolamy, ktorými sú väčšinu času nutnosť presunúť rôzne krabice z miesta A na miesto B, ich naskladanie na seba, alebo ich odstránenie z cesty. Krabíc je samozrejme viacero druhov, od bežných kociek, cez trampolíny, čisto blokujúce krabice, ktoré sa nedajú presunúť a treba ich rozbiť, až po kanóny, do ktorých môže Pax skočiť a vystreliť sa na neprístupné miesta, alebo ďaleko dopredu. Takisto aj povrchov je viac typov a rôzny povrch môže veľmi silno zmeniť možné riešenie hlavolamu. Na niektorých kockách je totiž rozliata lepkavá hmota, ktorá silno spomalí uje možný postup a nedá sa z nej vyskočiť, iné kocky sú tvorené čistým ľadom, po ktorom nemôžete posúvať krabice, ale je ich treba nosiť a na konci hry pribudnú aj kocky, ktoré sú zlým snom každého coulrophobika (osoby so strachom z klaunov).

Celkovo sú v hre okrem tutoriálu štyri rozdielne oblasti, každá s desiatimi levelmi a sú to garáž, kuchyňa, záhrada a podkrovia. Každá oblasť ponúka jemne pozmenený vizuálny zážitok. Kocky, krabice a nepriatelia sú vizuálne odlišní oproti ostatným oblastiam, ale až na pár výnimiek zastávajú úplne rovnaké funkcie. To znamená že veľký chrobák z

oblasti garáže útočí úplne rovnako ako škorpión z podkrovia a lepkavo vyzerajúca zelená vec vytečená na kocke spomalí uje hráča rovnako ako lepkavo vyzerajúca ružová vec. Spomínanými výnimkami sú asi iba kocky-klauni, ktoré sa (našťastie) objavili iba v poslednej oblasti, a ktoré pri neopatrnom zaobchádzaní odhadzujú hráča dozadu a zopár nepriateľov.

A ako sa vlastne Pax s týmito hlavolammi dokáže vysporiadať? Okrem bežného pohybu šípkami WSAD, je pri hre treba aj skákať (J), dupať (K), tlačiť /tahať krabice (L), alebo ich prenášať (;).

Dupaním sa dajú omračovať, alebo rovno zabíjať nepriatelia, podobne ako je tomu v hernej sérii Mario. Dajú sa ním ale aj znižovať krabice, alebo rozbiť prekážky. Tlačenie, ťahanie a prenášanie krabíc s nasledovným skákaním po nich je asi hlavnou náplňou hry. Môže sa to zdať trochu rutinné, ale treba myslieť na to, že hra sa neodohráva v jednej línii, ale v troch, čo pridáva možné riešenia, alebo problémy.



Niekedy je totiž jednoduchšie veľký problém obísť, ako s ním tvrdohlavo zápasit'.

Poprípade je možné využiť jednu z Paxových transformácií. Celkovo je týchto foriem päť, ale pri hraní sme väčšinou využívali iba dve až tri. Hlavným dôvodom, že niektoré formy sa dajú využiť na viacero účelov a ich používanie je obmedzené nutnosťou nazbierať dostatok spórov. Navyše sú tieto transformácie časovo obmedzené, takže si treba dávať pozor na ich výber. Ale teraz už k samotným formám.

Prvou je Ghost Pax, a po jej zapnutí si môže Pax veselo chodiť cez nepriateľov akoby tam neboli. Navyše zastaví postup Hľuzovkovej Princezny. Druhá možnosť je Spider Pax, a ako názov napovedá, transformuje Paxa na pavúka, ktorý sa dokáže pohybovať po akomkoľvek povrchu pokojne aj hore nohami a obchádzať tak časovo náročné prekážky. Nanešťastie ale v tejto forme Pax stráca schopnosť skákať.

Tretia schopnosť je Moth Pax, a znamená zmenu na mol'u a získanie schopnosti lietať. Táto forma sa ukázala ako perfektná na získavanie zapatrošených a ťažko prístupných spór, obchádzanie hlúpych prekážok alebo získavanie náskoku pred princeznou. Štvrtou formou je Mole Pax, krtko s ostrými pazúrkami, ktorými dokáže ničiť kocky a nepriateľov. Pri hraní sme ale pre túto formu nenašli také časté využitie ako pre pavúka, alebo mol'u. Poslednou, piatou možnou transformáciou, je Super Pax. Prakticky nesmrteľný, neskutočne cool s vysokými skokmi a navyše s červeným plášťom v štýle Supermana.

Samotné formy sa zapínajú od 1. po 5. tlačidlami Y, U, I, O, P a hoci sme párkrát v zápale hry stlačili nesprávne tlačidlo a



museli reštartovať level, pretože sme pred horou krabíc stáli ako duch, miesto toho, aby sme ich jednoducho preleteli ako mol'a, po chvíľke tréningu sa tento problém stratil. Do hry ale možnosť transformovania priniesla veľmi vítané osvieženie, keďže si myslíme, že čisto presúvanie kociek by sa hráčom rýchlo zunovalo a správny výber formy dokáže pomôcť prejsť ťažký úsek úrovne a zároveň vylepšiť najlepší čas.

Keď už spomíname čas, tak ten, spolu s počtom zozbieraných spór, sú hlavnými ukazovateľmi úspešnosti s akou prechádzate levely. Samozrejme, že najprv treba level prejsť aby hráčov vôbec mohol trápiť čas a to, či vyzbierali všetky možné spóry. Čo sa nám ale dlhšie pri hraní skákačiek nestalo, boli občasné radikálne zmeny v obtiažnosti. Väčšinu hry sme hrali na obtiažnosti Normal, čo znamená, že sa za nami hnala aj princezná, ale v istých prípadoch sa veľmi nečakane skomplikovali hlavolamy, alebo akoby princezná kopla do vrtule a pokiaľ sme neboli úplne perfektní pri presúvaní kociek a riešení puzzle, tak prišlo opakované reštartovanie levelu. Preto všetkým potenciálnym hráčom radíme prejsť si najprv všetky úrovne na Easy obtiažnosti a až keď budete zžitý s ovládaním a riešením čakajúcich problémov, prejsť na Normal a Hard úrovne.

Ďalšia maličkosť, ktorá nás trochu zarazila bola, že prejdením všetkých úrovní na Easy a odomknutí všetkého až po posledný level a všetkých foriem, sme nezískali prístup ku všetkým úrovniam na oboch ťažších obtiažnostiach. Namiesto toho, sme museli celý proces opakovať a odomykať

levely jeden po druhom. Čo je pri Hard obtiažnosti naozaj ťažké a väčšinu času frustrujúce, pretože akonáhle si neviete poradiť s jedným levelom, môžete si nechať zájsť chuť na nasledujúce až do jeho zdarného prejdenia. Skôr by sme uvítali možnosť odomknúť všetky úrovne na jednoduchších obtiažnostiach, ale nakoniec sme zistili, že takýto postup funguje, ibaže opačne, takže akonáhle prejdete úroveň na najťažšej obtiažnosti, odomknú sa vám obe jednoduchšie

Pri hraní sme sa až na spomínanú vyššiu obtiažnosť nestretli s väčšími problémami a hranie nám pekne odsýpalo. Pokiaľ vám stačí prejsť celú hru na Easy obtiažnosti a zistiť ako skončil Paxov krátky príbeh, pripravte si na to len zopár hodín času. Ak ale chcete vylepšovať svoje časy, prejsť všetky levely aj na Normal obtiažnosti a nedajbože skúsiť utekať pred zrýchlenou princeznou na Hard obtiažnosti, pripravte sa, že sa táto hra môže stať príjemným žrútom času. S viac ako polovicou levelov prejdených na Normal a asi tretinou na Hard obtiažnostiach sa herný čas vyšplhal na dvojciferné čísla.

Nakoniec ale musíme podotknúť, že Mushroom Men trpí dvoma neduhmi, ktoré hrožia takmer každej skákačkovej hre. Prvým problémom je niekedy neintuitívne ovládanie a občasné zaváhania, kedy sa hra akoby nevedela rozhodnúť, či nami kontrolovaná postavička spadla, alebo môže veselo skákať ďalej. Jednoducho, ovládanie a jeho presnosť nie sú dotiahnuté na 100%. Druhým, možno vážnejším problémom je možné sklznutie do rutiny,

stereotypu, opakujúcich sa úkonov a robenia toho istého. Nás našťastie tento problém počas hrania postihol len párkrát a stačilo si vtedy zmeniť obtiažnosť a level na poriadne rozpumpovanie krvi, ale iní hráči budú možno týmto neduhom postihnutí častejšie.

Keď sa na Paxa a jeho najnovší videoherný počin pozrieme spätne po dohraní, nevidíme síce s istotou budúcnosť hernej stálice ako pri niektorých plošinovkách, ale takisto si nemyslíme, že čas strávený hraním tejto hry by bol stratený. Truffle Trouble nespadá do šedého priemeru vďaka svojej atmosfére a šikovnom implementovaní odskúšaných herných mechaník, ale to revolučné niečo, ten pocit, nečakaný zvrat, alebo neopozieraná herná mechanika nutná na vyzdvihnutie na najvyššie priečky tohtoročných hier mu veľmi silno chýba. Kto vie, možno sa toho dočkáme v pokračovaní Paxovho dobrodružstva.

Titulu Mushroom Men: Truffle Trouble sa toho nedá veľa vyčítať, hoci pre svoj žáner neprináša nič revolučné a väčšinu herných mechaník si požičiava od iných, známejších a ustálenejších titulov.

Jeho temnejšie ladená vizuálna stránka, slušný soundtrack a celkové spracovanie ho vytrhujú z bežného priemeru. Nestačí to síce na najlepšie priečky, ale veríme, že si Pax, hoci je len hrič, získa srdcia mnohých hráčov, a že vylepšovaním svojho času, utekajúc pred monštróznou princeznou, strávia nemalo chvíľ.

Daniel Paulini

Asus Zenbook UX305FA

V jednoduchosti je krása

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena : 957 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ rozmery
+ hmotnosť
+ prevedenie
+ matný displej
+ SSD
+ hardvér
bez ventilátora

- hlasné tlačidlá
touchpadu
- klávesnica
mohla byť
podsvietená
- zvuk

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: dvojjadrový Intel Core M-5Y71
s taktom 1,2GHz a Turbo Boostom na 2,9GHz
operačný systém: Windows 8.1 Pro
displej: 13,3" QHD 3200×1800, antireflexný
systémová pamäť: 8GB DDR3
pevný disk: 256GB SSD
sieťová karta: WLAN 802.11n/g/b/a/ac, BlueTooth 4.0
GPU: Intel® HD 5300
audio: repro Sonic Master s technológiou Bang&Olufsen
rozhranie: 1×micro HDMI, 3×USB 3.0, 1× slúchadlá, HD kamera predná, čítačka kariet SD a MMC,
váha: 1,2kg
rozmery tablet: 324×226×12,3mm
batéria: 50Wh, 3-článková polymérová
AC adaptér: 65W

HODNOTENIE:

★★★★☆



Ultrabooky z modelovej rady Zenbook patria k tomu najlepšiemu, čo si môžete od Asusu zadovážiť'. V tejto recenzii sa bližšie pozrieme na model UX305FA, ktorý Asus označuje ako jeden z najtenších notebookov vôbec.

DIZAJN, PREVEDENIE

Prevedenie Zenbooku je celokovové, resp. celohliníkové, so zaoblenými hranami, čo dáva zariadeniu od Asusu punc luxusu a výnimočnosti. K tomu prispieva aj fakt, že telo Zenbooku je konštruované ako jeden nerozoberateľ'ný celok bez akýchkoľ'vek rušivých otvorov či spojov.

Technické prevedenie je na vysokej úrovni, všetko pevne lícuje, nič nevŕzga. Jednou z najzaujímavejších vecí na Zenbooku sú jeho rozmery a hmotnosť'. Tie sú úctyhodných

324×226×12,3mm a hmotnosť' ultrabooku je približne 1,2kg, vď'aka čomu môže Zenbook UX305FA konkurovať' 13" modelu Macbook Air od Applu, ktorého rozmery sú 325×227×17mm a hmotnosť' 1,35kg. Napr. na také Sony VAIO Pro 13 to však nestačí.

Čo sa dizajnu týka, ten sa dá označiť' ako jednoduchý, ale o to zaujímavejší, bez rušivých prvkov. Nie nadarmo sa hovorí, v jednoducho je krása. Neodmysliteľ'ným prvkom zariadení od Asusu je vzor brúseného hliníka a sústredných kružníc, ktoré asi nikdy neomrzia. Už takému atraktívnemu dizajnu to ešte väčšmi pridáva na elegancii. Farebné prevedenie Zenbooku je čierne, presnejšie povedané, tmavé.

DIZAJN

Úžasný. Takto jednoducho by sa dal charakterizovať' displej

Zenbooku. Pod'me však po poriadku. Jeho uhlopriečka je 13,3" a rozlíšenie viac než slušných 3200×1800px, teda tzv. QHD+. Veľ'mi potešujúcim je jeho matné prevedenie s antireflexnou povrchovou úpravou. Menším negatívom môže byť' pomerne široký priestor okolo displeja, hlavne v spodnej časti. Tam však aspoň Asus šikovne umiestnil svoje logo. Samozrejmosťou je bezrámové riešenie displeja. V hornej časti nad displejom sa nachádza 720p, HD webkamera, takisto tu nájdete aj svetelný senzor slúžiaci pre automatickú úpravu jasu obrazovky, ktorú je možné aktivovať' alebo deaktivovať'.

Vď'aka kombinácii rozlíšenia a uhlopriečky je výsledný obraz krásne detailný, pozorovacie uhly sú taktiež dobré, farby vď'aka matnému displeju nie sú až také sýte ako pri lesklých displejoch, ale na druhej strane, práca

v exteriéri alebo pri silnom umelom osvetlení je oveľa pohodlnejšia.

ROZHRANIE A KOMUNIKÁCIA

Čo sa rozhrania týka, Zenbook obsahuje trojicu USB 3.0 portov, dve na ľ'avej strane a jeden na pravej, microHDMI port, 3,5mm jack pre slúchadlá a nabíjací port nájdete na pravej strane a čítačku pamäť'ových kariet typu SD a MMC umiestnenú na ľ'avej strane. Vď'aka rozmerom ultrabooku však, žiaľ', absentuje klasický ethernetový port. Asus našť'astie pribalil do balenia redukciu USB-LAN, pomocou ktorej sa dokážete pripojiť' na internet aj pomocou kábla.

Bezdrôtovo ultrabook komunikuje prostredníctvom Wi-Fi, štandardov 802.11n/g/b/a/ac (Dual Band) o rýchlosti 10/100 Mbps a Bluetooth, žiaľ', len vo verzii 4.0.

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

Klávesnica a touchpad u Asusu patrí k tomu lepšiemu, čo sa dá na notebookoch nájsť'. Asus pri klávesnici ultrabooku už klasicky stavil na obl'úbený chiclet s rozložením QWERTY a anglickým layoutom (u recenzovaného modelu). Klávesy sú štvorcového tvaru s oblými hranami, ich povrchová úprava je ladená do lesklého odtieňa. Zdvih klávesov je nastavený tak, aby sa na nich písalo pohodlne. Koho by to zaujímalo, hmotnosť' aktivácie kláves je 60g. Azda jedinou nevýhodou klávesnice pri takomto ultrabooku je absencia podsvietenia, čo je naozaj veľ'ká škoda, pretože Zenbook je predurčený na dlhú prácu s ním.

Rovnako pohodlne sa pracuje aj s touchpadom. Ten je umiestnený uprostred spodnej časti, jeho rozmery



sú približne 104×74mm. Touchpad je zhotovený z jedného kusu, nechýba však dvojica tlačidiel, rovnako nechýba ani podpora ovládania gestami. Tie sú však nepríjemne hlasné, čo doterajší celkový dobrý dojem kazí asi najviac.

HARDVÉR

Zenbook UX305FA je dodávaný v niekoľ'kých prevedeniach, líšiacich sa hardvérovou výbavou. Recenzovaný model nesie celý názov UX305FA-FB033P. Srdcom tohto ultrabooku je úsporný, dvojjadrový procesor Intel Core M-5Y71 najnovšej generácie Broadwell s pracovnou frekvenciou 1,2GHz a funkciou Turbo Boost, ktorá dokáže v prípade potreby vyšť'aviť' z procesora až takt 2,9GHz. Procesoru sekunduje 8GB operačnej pamäte typu DDR3, SSD disk o kapacite 256GB a integrovaná grafická karta Intel HD 5300.

Zaujímavosťou ultrabooku je absencia klasického ventilátora, ktorý nahradzuje pasívne chladenie a ultrabook je tak nehučľ'ný. Každá minca má však dve strany. Nevýhodou pasívneho chladenia môže byť' problém s "uchladením" ultrabooku pri zvýšenej zát'aži. Samozrejme, do istej miery sa dá nadbytočné teplo kompenzovať' chladiacou podložkou. V pokojnom režime, resp. pri bežnej práci sa teplota procesora pohybovala na úrovni 55 – 60°C, pri zvýšenej zát'aži v rozmedzí 93 – 95°C, čo je, ak máte ultrabook položený na nohách, dosť' cítiť'. Výhodou pasívneho chladenia je však úplne ticho, ktoré oceníte predovšetkým pri pozieraní filmov, no aj pri práci, pri ktorej sa potrebujete sústrediť'.

VÝKON

Dá sa povedať', že Zenbook v tejto konfigurácii nie je žiaden trhač asfaltu, teda, záleží od uhla pohľ'adu. Na hranie hier si budete musieť' zadovážiť' zrejme niečo iné, s kancelárskou prácou a prácou s internetom si ultrabook poradí bez problémov. Ultrabook takisto zvláda aj prehrávanie videí v QHD rozlíšení, napríklad z YouTube, občas sa však môže objaviť' menšie zaváhanie. Na nasledujúcich obrázkoch si môžete pozrieť' výsledky niekoľ'kých benchmarkových testov.

SYSTÉM

Zenbook „beží" pod operačným systémom 8.1 Pro, ktorý je relatívne čistý, s niekoľ'kými predinštalovanými aplikáciami od výrobcu, ako napr.

Asus Wizard či Asus Splendid, nájdete tu však aj aplikácie tretích strán ako Flipboard, Zinio Reader či Trip Advisor.

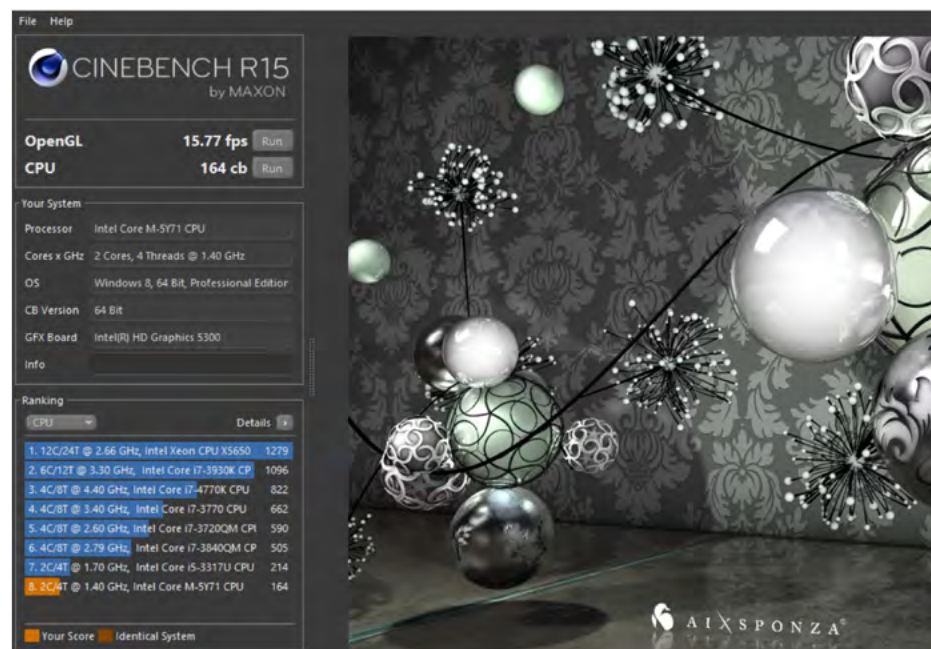
Viac využijete asi tie aplikácie od Asusu, pomocou ktorých si obraz a zvuk nastavíte podľa svojich potrieb. Nevýhodou kombinácie QHD rozlíšenia Windowsu 8 je to, že pomerne dosť aplikácií takého vysoké rozlíšenie nepodporuje.

AUDIO

UX305 sa na svojom tele pýši názvom dánskych zvukových mágov Bang&Olufsen, ktorých značka prezentuje spoluprácu na audio výbave ultrabooku. Avšak zvuková mágia či nejaké ohúrenie sa v tomto prípade nekoná. Podľa technických špecifikácií sa v notebooku ukrývajú reproduktory s oválnymi kmitacími cievkami a rozmernými magnetmi, ktoré by mali v kombinácii s hliníkovým telom a rezonančnými komorami zabezpečiť bohatý a pôsobivý zvukový prednes. Do istej miery sa však dá s výrobcom súhlasiť. Výšky majú tendenciu byť plechové a rušivé, nijak neohúria ani basy. Trošku horšie je na tom aj hlasitosť reproduktorov, ktorá je u priamej konkurencie o niečo vyššia.

VÝDRŽ

V tele ultrabooku sa nachádza nevymeniteľná, 3-článková, polymérová batéria s kapacitou 50Wh. Tá vám zabezpečí pri bežnej práci s internetom alebo pri pozeraní filmu výdrž približne šesť



a pol hodín, pri čisto kancelárskej práci s dokumentami a vypnutým Wi-Fi ešte o pár desiatok minút navyše.

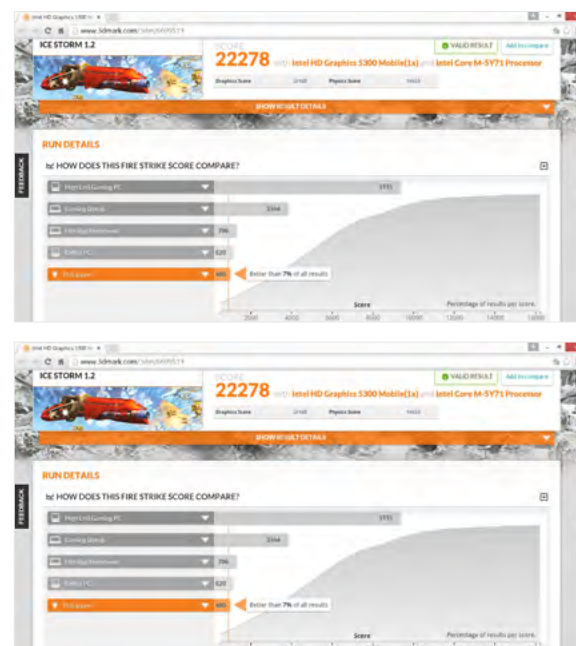
VERDIKT

Výborný kúsok. Asi tak by sa dal charakterizovať Zenbook UX305FA od Asusu. Medzi nesporné výhody ultrabooku patrí síce jednoduchý, ale nádherný dizajn, kvalitné, celokovové prevedenie, kompaktné rozmery a hmotnosť, krásny displej, slušný výkon a výdrž batérie. Celkový dobrý dojem zo zariadenia kazia hlavne detinské chyby ako absencia podsvietenia klávesnice, ktorá

by pri ultrabookoch takéhoto rangu nemala chýbať, zamrzia taktiež hlučné tlačidlá touchpadu či trochu horší zvuk.

Od nálepky Bang&Olufsen som čakal naozaj viac. Aj napriek tomu však ide o podarený kúsok, ktorý oceníte hlavne na cestách a pri prenášaní, pretože jeho rozmery a hmotnosť sú viac než sympatické. Nemenej zaujímavou je aj absencia klasického ventilátora, vďaka čomu je v spojitosti s SSD diskom úplne nehučný. Na zvaženie môže byť cena, ktorá sa pohybuje od 957€.

Miroslav Konkol'



Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

Sieťové kamery Axis s technológiou Wide Dynamic Range (WDR) si hravo poradia aj s extrémnymi svetelnými podmienkami. Ostré svetlo i tmavé tieň 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



Arctic P614 BT

Veľa muziky za málo peňazí, na druhú

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Arctic
Dostupná cena : 39,99 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
 - + bezdrôtový prenos zvuku a jeho zvukové podanie
 - + kvalitná konštrukcia
 - + aptX
 - + výdrž batérie
 - + obsah balenia
-
- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Konštrukcia: Supra-

Aural On-ear

Bluetooth verzia:

4.0, trieda 2

Frekvenčný rozsah:

20Hz – 20kHz

Impedancia: 32Ω

Citlivosť mikrofónu:

-42dB +/- 3dB

Citlivosť: 105dB

Batéria: dobijateľná,

850mAh, Lithium-

ion batéria

Doba prehrávania:

30 hodín

HODNOTENIE:



Spoločnosť Arctic nedávno predstavila modelovú dvojicu slúchadiels označením P614, resp. P614 BT. Obidva modely sú po dizajnovej aj technickej stránke totožné, model P614 BT však ponúkne bezdrôtový prenos zvuku. K recenzovaniu sme dostali oba modely, dnes vám prinášame recenziu na bezdrôtový model P614 BT.

DIZAJN, PREVEDENIE

Najrozumnejšie je asi napísať, sto ľuďí sto chutí. Ja sa však zaradím do tej časti, ktorá dizajnu P614 BT príliš neprišla na chuť. Viem, možno namietat, že ak má človek slúchadlá na ušiach, tak samotný dizajn nevníma. Ťažko však slovami

presne opísať dizajn niečoho takého, ako sú slúchadlá, preto bude najjednoduchšie si ho predstaviť podľa obrázkov.

Ako z obrázkov vidieť, slúchadlá sú ladené do čiernej farby, s niekoľkými výraznými prvkami striebornej, resp. sivej farby, a to či už v podobe vonkajšej, hliníkovej krytky mušlí so vzorom sústredných kružníc, akýchsi koncoviek hlavového mosta alebo prešívanej striebornej látky, umiestnenej na vonkajšej časti hlavového mosta. Rozmery slúchadiel sú približne 185×135×75mm (v ich najširších častiach) a vážia 205g.

Vnútna časť hlavového mosta aj náušníky sú potiahnuté kožou,

puzdro mušlí je plastové, s hliníkovou krytkou s logom výrobcu, vrchná časť hlavového mosta je potiahnutá tkaninou. Konštrukčné vyhotovenie je na vysokej úrovni, v danej cenovej kategórii predbehne nejedného konkurenta. Keďže ide o bezdrôtový model, kábel by ste tu hľadáli márne.

BALENIE

Vcelku slušné je aj balenie. V ňom okrem slúchadiel nájdete aj microUSB kábel, slúžiaci na dobíjanie slúchadiel, nejaký ten manuál a praktické koženkové cestovný obal.

OVLÁDACIE PRVKY

Dobрым štandardom pri bezdrôtových slúchadlách býva

umiestnenie ovládacích prvkov na niektorej z mušlí. Inak tomu nie je ani v tomto prípade. Ovládacie prvky nájdete na ľavej mušli po jej stranách. V prednej časti sa nachádza dvojica tlačidiel slúžiaca na prepínanie skladieb dopredu a dozadu, v zadnej časti sa nachádza multifunkčné koliesko slúžiace na reguláciu hlasitosti, zapauzovanie pesničiek či prijímanie/rušenie hovorov. Áno, pomocou P614 BT môžete aj pohodlne telefonovať bez toho, aby ste vzali telefón do rúk.

Zo začiatku budete mať určite problém s nahmataním tlačidiel pre posuv skladieb, pretože ich zdvih je veľmi nízky, časom sa však ovládanie všetkých ovládacích prvkov stane intuitívnym.

KONEKTIVITA

Možnosť pripojenia slúchadiel



k vášmu mobilnému telefónu či tabletu je možná iba prostredníctvom technológie Bluetooth. Spárovanie oboch zariadení si však môžete uľahčiť pomocou NFC, keď ich stačí obe k sebe priložiť.

ZVUK

Azda najpodstatnejším aspektom nielen týchto, ale aj všetkých iných slúchadiel je zvuk. Napriek mojim výhradám k dizajnu musím povedať, že po zvukovej stránke sú na tom slúchadlá dobre. Z technických parametrov sa dočítame o frekvenčnom rozsahu 20Hz–20kHz, impedancii 32Ω či citlivosti 105dB. Za zmienku stojí aj technológia aptX. Ide o akýsi algoritmus kódovania zvuku, ktorý prostredníctvom highendového Bluetooth čipsetu obsiahnutého v slúchadlách umožňuje prijímať zvuk nižšími prenosovými rýchlosťami pri zachovaní kvality zvuku.



Jednoducho povedané, aptX eliminuje možnú degradáciu zvuku spôsobenú vysokým bitrateom skladieb. Aby ste si túto vychytávku „užili“ musí ju váš telefón podporovať. Zoznam kompatibilných zariadení nájdete na stránke aptX. Čo sa samotnej kvality zvuku týka, po technickej stránke je model P614 BT totožný s káblovým modelom P614. Oba modely sú vybavené neodýmovými magnetmi, ktoré sľubujú zachytenie aj tých najjemnejších detailov. Zvuku vďaka tomu dominujú nízke tóny, ktoré však miestami degradujú výšky a stredy. Ale aj napriek tomu ide v danej cenovej kategórii o naozaj podarené slúchadlá.

O možnosť počúvania hudby sa stará zabudovaná, 850mAh nabíjateľná Lithium-ion batéria, ktorá zvládne až 30-hodinový hudobný maratón. Slúchadlá je možné pomocou microUSB kábla dobiť pomocou počítača, prípadne zo siete.

VERDIKT

Príjemné prekvapenie. Keďže spoločnosť Arctic nie je typickým výrobcom slúchadiel, zo začiatku som bol voči nim skeptický. Osobne ma dizajn nezaujal, no príjemne ma prekvapilo zvukové podanie slúchadiel, ktoré v danej cenovej kategórii predstihne nejedného konkurenta. Veľmi slušná je aj výdrž na jedno nabitie, ktorá by sa mala pohybovať na úrovni 30 hodín, čo vám pri občasnom počúvaní hudby vystačí aj na niekoľko dní. Nesporným plusom P614 BT je aj zabudovaný mikrofón, vďaka ktorému budete môcť slúchadlá využiť aj pri telefonovaní. Nenapadá mi naozaj nič, čo by sa dalo slúchadlám Arctic P614 BT vytknúť, pokiaľ chcete kvalitné a lacné slúchadlá, niet nad čím rozmýšľať.

Miroslav Konkol'

Sony Smart Band Talk- SWR30

Smart hodinky, ktoré nie sú až také chytré

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Dostupná cena : 160 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + IP68
- + Bluetooth 4.0 a NFC
- + aplikácia LifeLog
- + možnosť telefonovania
- + dizajn, možnosť výmeny náramkov

- cena
- výdrž batérie
- nutnosť mať smartfón s OS Android 4.4
- nabíjanie cez microUSB
- slabé reproduktory

ŠPECIFIKÁCIE:

Kompatibilita: Náramok SmartBand Talk SWR30 a aplikácie Lifelog pre systém Android sú optimalizované pre systém Android 4.4 a novšie.
Farba: biela/čierna
Vodotesný: Hĺbka 1,5m (trieda IP68)
Snímače: Akcelerometer
Výškomer
Pripojenie: Bluetooth® 4.0
MicroUSB
Požiadavky: Android 4.4 KitKat
Aplikácia SmartBand Talk
Aplikácia Lifelog
Aplikácia Smart Connect
Ovládacie prvky: Ovládanie hlasom, poklepaním a gestami
Mikrofón
Tlačidlo vypnutia/zapnutia
Batérie: 70mAh (výdrž až tri dni)

HODNOTENIE:



Spoločnosť Sony má na svedomí mnoho mobilných zariadení, ako aj známu sériu smartfónov Xperia. Tentoraz vstúpila do sveta chytrých hodínok a my vám prinášame recenziu práve jedných z nich. Sú to hodinky SmartBand Talk, pomocou ktorých je možné i telefonovať. Zobrazujú rôzne informácie ako čas či počasie, a môžete ich použiť aj ako módný doplnok.

PRVÉ DOJMY

Po rozbalení balenia nachádzame dva typy náramkov, brožúrky a samotné telo hodínok. Po založení hodínok na ruku vyzerajú ako bežný náramok a vďaka úzkemu oválnemu telu dobre sedia na zápästí.

TECHNOLÓGIE

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

- Bluetooth 4.0 – pre bezdrôtové pripojenie k akémukoľvek kompatibilnému zariadeniu ako sú smartfóny, tablety, notebooky a ďalšie.
- Tri ovládacie tlačidlá – tlačidlo zapnutia/prepínania aplikácií a ovládanie hlasitosti "+ a -".

- Vodotesnosť a prachuvzdornosť – IP68 – úplne prachuvzdorné a chránené proti dažďu či vlhkosti.

- Vstavaný mikrofón a reproduktory.

PRIPOJITELNOSŤ

Hodinky pripájame bezdrôtovým prenosom cez Bluetooth 4.0. Je to pomerne rýchle komunikačné prostredie postačujúce na zobrazovanie informácií so smartfónu či na telefonovanie. Nevýhnutnosťou pre pripojenie



hodínok k smartfónu je v tomto prípade OS Android 4.4 a vyšší. Hodinky obsahujú aj NFC anténu pre rýchlejšie spárovanie. Cez microUSB konektor, ktorý je ukrytý pod gumenou krytkou, sa hodinky nabíjajú.

DIZAJN

Hodinky vyzerajú ako klasický okrasný náramok na ruku. Vrchná časť je mierne oválna a podlhovastá, obsahuje dvojfarebný displej, ktorý je dotykový (reaguje na poklep), no nie je podsvietený. Jeho ochranná časť je pokrytá priehľadným plastom náchylným na poškrabanie.

Na ľavej strane hodínok je pod gumenou kytkou ukrytý microUSB konektor a otvor pre reproduktor. Na pravej strane je taktiež otvor pre reproduktor, mikrofón a tri tlačidlá. Tlačidlá ovládania hlasitosti a tlačidlo

na prepínanie zobrazovacích udalostí.

Náramok hodínok je gumený, vymeniteľný za inú farbu či dĺžku. Na jeho zapínanie slúži dvojkoľík. Po jeho zasunutí do diery náramku sú obe časti náramku pevné a navyše si viete prispôbiť vhodnú veľkosť náramku na každú ruku.

TEST

Ked' sme chceli hodinky pripojiť k telefónu, zariadenie Bluetooth ich na smartfóne ukazovalo, ale ich pripojenie nebolo možné ani cez NFC. Hodinky sme museli zresetovať, potom ich bolo možné pripojiť. Ked' smartfón rozpoznal zariadenie, hneď nás prepel do obchodu Play, a stiahol sa softvér SW30. Až po nainštalovaní softvéru sme boli schopní korektne pripojiť a nastavovať hodinky.

Taktiež sme si stiahli aplikáciu LifeLog, ktorá zaznamenávala našu aktivitu ako kroky, fotografovanie, surfovanie po internete či telefonovanie. Softvér na hodinky bol vcelku jednoduchý a umožňoval nám nastaviť len to, čo majú hodinky zobrazovať – aplikácie – budík, upozornenia, farbu displeja a informáciu o stave batérie.

Aplikácií bolo, spolu s tými, ktoré sa dali dodatočne stiahnuť, niekoľko desiatok. Napríklad zobrazovanie času, detailov o aktivite, nahrávanie, prehrávanie skladieb, zobrazenie stavu batérie smartfónu a ďalšie.

Dosah Bluetooth bol priemerný, niekedy sme sa mohli od smartfónu vzdialiť až vyše desať metrov, inokedy im vadila jedna stena a už bolo pripojenie prerušené.

Na hodinkách sme najviac využívali funkciu krokomera. Hoci meranie krokov nebolo vždy najpresnejšie a nestotožňovalo sa často s realitou, zapnutím GPS polohy sa presnosť o čosi

zvýšila. Hodinky dokázali automaticky spočítať, koľko krokov sme spravili, koľko minút chôdze a behu sme vykonali. Taktiež nám napočítali čas spánku, pokiaľ sme ich mali na ruke aj v noci. V aplikácii LifeLog, ktorá bola spracovaná výborne, sme si mohli štatistiky pozrieť ešte detailnejšie ako na displeji hodínok.

Cez hodinky bolo možné prijať hovor aj ho odmietnuť. Pri telefonovaní sme mali značný problém počuť druhú osobu aj pri najvyššej nastavenej hlasitosti hovoru. Niekedy nás druhá strana počula horšie, niekedy dobre, a to aj keď sme rozprávali z rovnakej vzdialenosti. Najväčší problém sme mali počuť hovor pri bežnom ruchu, ako napríklad pri jazde v aute. V pokojnom domácom prostredí sme druhú stranu počuli dobre.

Hodinky SmartBand Talk sú aj vode a prachu odolné. Bežne sme sa v nich kúpali či sprchovali. Opatrebovanie gumenej krytky na microUSB konektora je veľké vzhľadom na to, že sa musí otvárať najmenej každé tri dni. Hodinky nám totiž

počas každodenného používania nevydržali viac ako dva a pol dňa. A tak nám nejako nejde do hlavy, prečo Sony nezaviedlo bezdrôtové nabíjanie hodínok, keď do nich vložili takú kapacitne malú batériu. Výdrž batérie je naozaj nízka, keď si vezmeme do úvahy, že displej je nepodsvietený, malý a len dvojfarebný. Taktiež je jasné, že hodinky sú nepretržite pripojené cez Bluetooth.

Čo sa týka displeja a jeho zobrazovacích vlastností, nachádzame tu viacero nedostatkov. Displej má dve farby – čiernu a bielu, ich kombinácia sa navzájom vymieňa podľa toho, ktorá je nastavená ako primárna. Čitateľnosť textu je výborná na slnku aj v tieni, v šere je už problém vidieť na ukazovateľ času a v tme si na hodinky musíte posvietiť svetlom.

Zobrazovanie informácií je problémové. Ak vám niekto volá a v zozname máte uvedené meno aj priezvisko, displej vám ho nezobrazí celé. To isté platí aj vtedy, ak vám príde správa. Zobrazí sa neúplné meno odosielateľa, a tak isto sa zobrazia len dva riadky textu, a to je všetko. Správa sa dá len zavrieť, text sa čítať ďalej nedá. Týmto zlými zobrazovacími vlastnosťami sa stráca efektivita hodínok, keďže ak chcete prečítať celú správu, musíte z vrečka smartfón aj tak vytiahnuť. Displej je navyše chránený len priehľadným plastom, ktorý sa nám počas testu podarilo značne poškrabať. A to sme hodinky nosili pri bežných činnostiach a aktivitách.

VERDIKT

Vzhľadom na pomerne vysokú cenu hodínok, presahujúcu 160 EUR, by sme čakali viac funkcií ako len krokomer, telefonovanie a zobrazovanie času. Chýbal nám napríklad merač tepu, ktorý by sa zišiel pri športových aktivitách alebo na to, ako veľmi vám zvýšil tep šéf v práci. Telefonovanie je na zlej úrovni, pretože reproduktory hodínok sú málo výkonné, ovládanie hodínok je taktiež slabo vybavené po hardvérovej aj softvérovej stránke. Na hodinkách sa nám páčila ich prachu a vode odolnosť. Nemuseli sme si ich skladať ani pri plávaní. Ľahko poškrabateľný a nepodsvietený displej nás tak isto nepotešil – veď predsa hodinky nepoužívame len za bieleho dňa. Výdrž batérie je nízka a potreba častého nabíjania cez microUSB konektor znižuje tesnosť krytu.

Lukáš Libica

Lenovo ThinkPad X1 Carbon 3.gen

Pracovný ultrabook na tretiu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena : 1750 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia z uhlíkových vlákien
- + pekný displej
- + skvelý výkon
- + kvalita ThinkPad

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Intel® Core™ i7-5600U (4M Cache, takt až do 3.20GHz)
OS: Windows 8.1 (Pro) (64bit) / Windows 7 Professional (64bit)
GPU: Intel® HD Graphics 5500
RAM: 8GB DDR3L-12800 1600MHz
Displej: 14" FHD TN (1920 x 1080) (300nit)
Hmotnosť: 1,3kg
Úložisko: 256GB SSD
Výdrž: až 10,9 hodiny
I/O: 2×USB 3.0, slúchadlá/Mic Combo, OneLink Dock port, HDMI, Mini DP, redukcia na Ethernet
Bezdrôtová komunikácia: WLAN – Intel® 7265 (2×2) AC with Bluetooth 4.0

HODNOTENIE:



Skalnú sériu notebookov ThinkPad, ktorá si drží svoje miesto na trhu prenosných pracovných počítačov už viac než 20 rokov, snáď netreba predstavovať žiadnemu počítačovému nadšencovi. Do povedomia sa za posledné roky dostalo aj slovíčko Carbon v súvislosti s ultraprenosným ThinkPadom, ktorý opäť dokazuje, že ultrabook nie je len štýlová vychytávka pre profesionálnych facebookarov, ale je plnohodnotným pracovným spoločníkom. Kombinácia high-end komponentov s maximálnou prenosnosťou, skvelou výdržou batérie a s odolným uhlíkovým šasi uzrela svetlo sveta už po tretí raz, opäť dokazujúc svoje kvality.

PRVÉ DOJMY

Komu už nejaký ten ThinkPad cez ruky prešiel, vie, že zbytočne by očakával nejaké vyparádene balenie. Netreba rozhadzovať tam, kde to nie je potrebné, aj tak to balenie pravdepodobne použijete len pri preprave notebooku medzi

obchodom a vašim stolom. Teda v jednoduchosti – kartónová škatuľa, notebook, nabíjačka a potešila aj redukcia na ethernet.

PRÉMIOVÁ KONŠTRUKCIA A VOJENSKÁ ODOLNOSŤ

Kovová konštrukcia je pri väčšine ultrabookov samozrejmosťou, väčšinou sa však siaha po hliníku. Lenovo si razí vlastnú cestu. Konštrukcia z uhlíkových vlákien zabezpečuje nevšednú pevnosť a odolnosť, a pritom stále zostáva pri doslova smiešnych číslach, keď sa začneme baviť o hmotnosti. Lenovo sa o ňom vyjadruje ako o doposiaľ najodolnejšom ThinkPade, za čím stojí séria náročných testov, a to či už ide o vodu, prach, teplo alebo len o nechcené vyklznutie z ruky. Hmotnosť 1,3kg je pri 14-palcovom notebooku takýchto parametrov celkom slušný údaj a na rozdiel od klasických ThinkPadov je držanie notebooku v jednej ruke, hoci aj za roh, úsmevná záležitosť.

Povrch a farba sa drží starej dobrej

klasiky, na dotyk je príjemný, no po na veku sa nám po čase objavili malé škrabance či škvrnky. V ľavom dolnom rohu sa nachádza už kultové logo ThinkPadu so svetielkom na bodke "i". Na veku toho viac nenájdeme. Spodná časť je jednoliata a vykúkajú z nej otvory na vetranie. Aj napriek ultratenkej konštrukcii je nádielka portov na bokoch pomerne slušná.

FULLHD AŽ WQHD

Ak má stroj menších rozmerov nahradiť plnohodnotnú pracovnú stanicu, rozlíšenie displeja hrá veľkú dôležitú úlohu. Na rozdiel od netbookov, kde sa nám na miniatúrnu obrazovku nezmestí



ani okno Facebooku, musíme na 14-palcov dostat' prehľadnú plochu umožňujúcu pohodlnú prácu a plnohodnotný multitasking. Riešením je vŕtlačiť monitor s rozlíšením hodných 23-palcov takmer na polovicu, a zvýšiť tak jemnosť a ostrosť displeja. Na druhej strane musíme rátať s tým, že všetko bude jednoducho menšie, ako sme zvyknutí. Jasné a čitateľné, avšak malé. Lenovo dáva do ponuky dotykový IPS WQHD displej (2560×1440 pixlov) a klasický (nedotykový) FullHD. Pre väčšinu používateľov na 14-palcovom displeji FullHD bohato postačí, pre tých náročnejších je k dispozícii o niečo vyššie rozlíšenie s IPS technológiou.

K nám sa dostala menej vybavená verzia s „bežným“ FullHD displejom. Aj ten však na 14-palcovej uhlopriečke postačí aj náročnejším používateľom a už pri tomto rozlíšení je potrebné pre pohodlnosť používania používať zväčšenie písma v systéme a zoom v prehliadači. Farebnosť je celkom dobrá, ale o niečo slabšia ako IPS displeje či konkurenčná "Retina" od firmy Apple. Pozorovacie uhly sú celkom na úrovni a pri bežnom používaní sa nestretneme s tým, že by boli nedostačujúce, samozrejme, ak zájdeme do extrémneho uhla, vidno mierne skreslenie kvôli použitej technológii displeja. Ak si to teda zhrnieme, displej je pekný, farebný, s dobrými pozorovacími uhlami a s ideálnym rozlíšením na prácu aj zábavu.

CLICKPAD A NÍZKY CHICLET

Klávesnica nesie klasický ThinkPad nádyh obohatený o podsvietenie, mierne obmenený nižším zdvihom klávesov za účelom dosiahnutia menšej hrúbky zariadenia. Komfortu pri používaní sa však neubralo a klávesnica zostala rovnako pohodlná a vhodná aj na dlhšie písanie. Nezmizla ani rázna diferenciácia polôh



medzi stlačeným a nestlačeným klávesom. Problém jej nerobia ani "ťažšie prsty" a nezapochybuje ani pri silnejšom zaobchádzaní. Jednoducho, kvalita značky ThinkPad!

Prítomnosť Trackpointu (polohovacej guľôčky uprostred klávesnice) je samozrejmosťou, zostali nám tlačidlá pri touchpade v charakteristickom dizajne. Pod tlačidlami je umiestnený touchpad / clickpad, ktorý kombinuje prvky oboch a opäť nám z toho vychádza taký mix, ktorý si treba nastaviť podľa svojich predstáv. Celá plocha slúži ako jedno veľké tlačidlo a spodné dva rohy sú používané ako ľavé a pravé. Taktiež je tu podpora gest viacerými prstami. Teda máme rovno tri možnosti, ako stlačiť jedno tlačidlo myši.

PATRIČNÝ VÝKON

Spĺňajúc intelovskú definíciu ultrabooku je X1 Carbon osadený nízko energetickými procesormi Intel Core a solid-state diskom.

Náš model pobral vyššiu konfiguráciu a prišiel s 256GB SSD a i7-5600U, dvojjadrovým procesorom so základnou frekvenciou 2,6GHz (3,2GHz Turbo Boost), 4MB cache a výkonom do 15 wattov. Procesoru sekunduje až 8GB operačnej pamäte, z ktorej si časť zaberá integrovaná grafika Intel® HD Graphics 5500. Notebook sa tak radí medzi výkonnejšie systémy, ktorým vrásky na čele nespravujú ani grafické prostredia, úprava videa či menej náročné hry. Samozrejme, kto chce hrávať, tak si nekúpi ultrabook a nám ostatným X1 Carbon s bleskovou rýchlosťou splní každé prianie. Svižnosti systému napomáha SSD od Samsungu, ktorému sme namerali až 530MB/s pri sekvenčnom čítaní a 241MB/s pri zápise. Chod systému je rýchly a so započítaním sa takmer ani nestretneme, aplikácie sú spustené v momente a takmer sme zabudli, čo znamenajú slová zamrznúť a zaseknúť.

VYHLADENÉ CHLADENIE

Udržať takýto výkon na uzde nie je v doposiaľ najtenšom ThinkPade rozhodne žiadna hračka. Inžinieri z Lenova si to zobrali pod patronát a prišli s novými lopatkami ventilátora. Výsledkom je, že je notebook pri bežnom používaní až prekvapivo tichý. Pri silnejšej záťaži (benchmarky, hry) je chladenie pulzujúce. Miestami sa na pár sekúnd rýchlejšie roztočí a potom opäť stíchne. Lenovo nám umožňuje vybrať si medzi dvoma nastaveniami ventilátora, jedným, ktorý sa snaží držať si konštantnú úroveň a druhý, ktorý sa ho snaží požívať čo najmenej a v prípade potreby trochu zahuť, čo však

môže v tichej kancelárii pôsobiť rušivo.

NEKOMPROMISNÁ BATÉRIA

Vďaka nízkoenergetickým komponentom majú ultrabooky zlomkovú spotrebu oproti profesionálnym strojom. Spoločnosť Lenovo si uvedomuje túto výhodu, a vytvorila tak pracovný stroj, ktorý dokáže byť nažive takmer celý deň. Pri nenáročnej práci nám ukazovateľ zostávajúceho času vyskočil aj na 12 hodín, čo má na svedomí 8-článková Li-Po batéria s výdržou 50Wh. Výrobca sľubuje necelých 11 hodín práce, čo, samozrejme, závisí od intenzity používania. Prax je asi taká, že nám X1 Carbon pri domácom použití (internet, videá, filmy, hudba, office) vydržal dobrých 8 – 9 hodín.

KONEKTIVITA

Samozrejme Wi-Fi (AC) a Bluetooth 4.0 sú doplnené aj o zabudovaný 3G modem. Bezdrôtovú konektivitu na bokoch dopĺňa zástup portov. Nájdeme tu dva USB 3.0 porty, MiniDP, OneLink Dock port, HDMI,

slúchadlá/mikrofón 3,5mm kombo a mini konektor na ethernet.

VERDIKT

ThinkPad X1 Carbon nie je žiaden priekopník strednej cenovej kategórie, je to prémiové zariadenie tvoriace vlastnú podkategóriu ultrabookov. Jednoducho ThinkPad. Ultrabooky nie sú lacná sranda a ani X1 nie je výnimkou. Cenovka sa pohybuje okolo 1000 až 2000€, a to v závislosti od konfigurácie (naš model 1750€). Samozrejme, dá sa tu hovoriť o konkurencii z každej strany, a to či už od Apple alebo od Asusu a iných tradičných výrobcov ultraprenosných notebookov. ThinkPad je ThinkPad, overená kvalita, prémiové materiály, výkon a skvelá výdrž batérie. Ako spoločník študenta či podnikateľa, ktorý od svojho stroja vyžaduje všetko, čo mu ponúkne. Pracovná stanica v kompaktnom, prenosnom a odolnom balení – X1 Carbon je skvelá voľba.

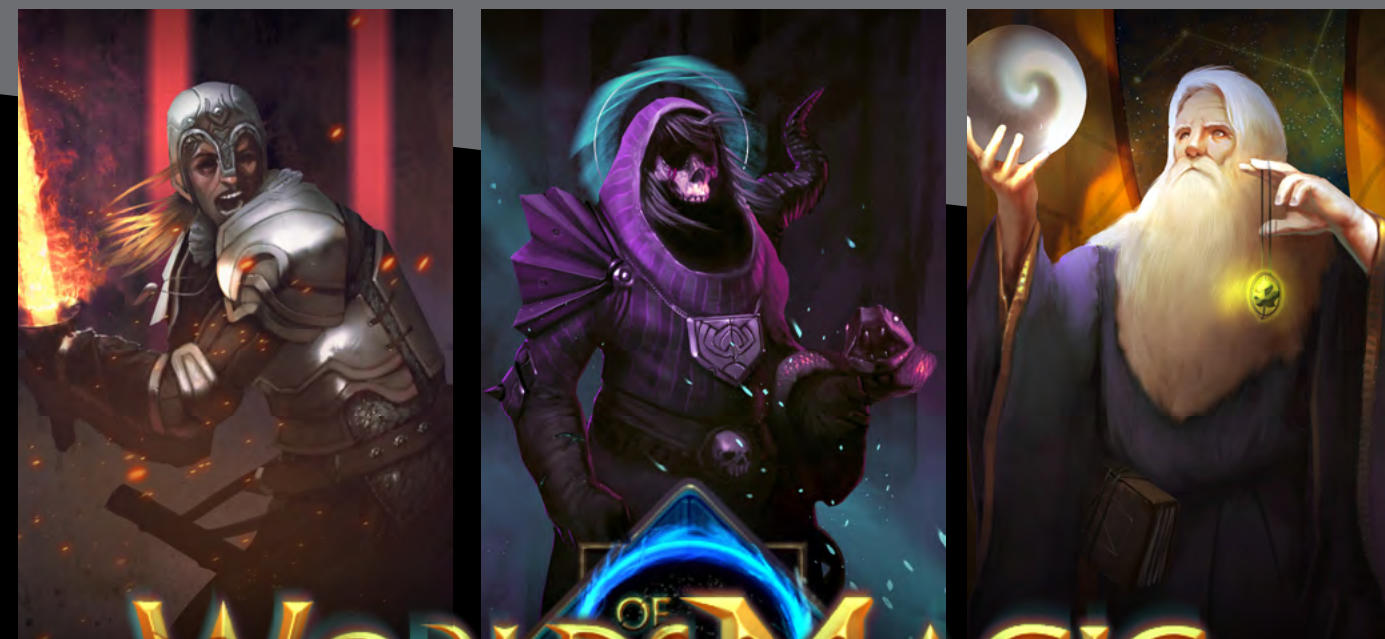
Eduard Čuba



Component	Details	Subscore	Base score
Processor	Intel(R) Core(TM) i7-5500U CPU @ 2.40GHz	7.2	6.7
Memory (RAM)	8.00 GB	7.6	
Graphics	Intel(R) HD Graphics 5500	6.7	
Gaming graphics	1696 MB Total available graphics memory	6.7	
Primary hard disk	157GB Free (214GB Total)	7.9	Determined by lowest subscore
Windows 7 Professional			
System			
Manufacturer	LENOVO		
Model	20E0000PM00		
Total amount of system memory	8.00 GB RAM		
System type	64-bit operating system		
Number of processor cores	2		
Storage			
Total size of hard disks	230 GB		
Disk partition (C:)	157 GB Free (214 GB Total)		
Disk partition (D:)	4 GB Free (16 GB Total)		
Graphics			
Display adapter type	Intel(R) HD Graphics 5500		
Total available graphics memory	1696 MB		
Dedicated graphics memory	64 MB		
Dedicated system memory	0 MB		
Shared system memory	1632 MB		
Display adapter driver version	10.18.14.4029		
Primary monitor resolution	1920x1080		
DirectX version	DirectX 12		



Súťaž s portálom



WORLDS OF MAGIC

Worlds of Magic je ťahová stratégia typu 4X. Hráči majú k dispozícii prakticky neobmedzený počet procedurálne generovaných vesmírov na objavovanie a dobývanie, v ktorých môžu svojich nepriateľov ničiť pomocou vojenských a magických síl. Zakladajte mestá, budujte armády, vynalezajte a zosielajte kúzla, najmite mocných hrdinov a vytvárajte silnú mágiu.



1. cena PC Worlds of Magic
2. cena PC Worlds of Magic
3. cena PC Worlds of Magic



- Vytvorte si svojho vlastného Sorcerer Lorda a vládnete svetu vytvorenému podľa vašich vlastných predstáv, alebo si vyberte jednu z predgenerovaných postáv
- Vyberte si z 13 magických kruhov, ktoré určujú, aké zo 400 kúziel budete môcť používať
- Zvoľte si zo 40 disciplín, ktoré dajú vášmu lordovi špecifické výhody, alebo nevýhody
- Pridajte sa k jednej z 8 rás a urobte z nej najmocnejšiu rasu vo vašej ríši
- Preskúmajte unikátny svet: Sedem Rovín existencie, každá so špeciálnymi vlastnosťami. Vyberte si veľkosť sveta a upravte si jednotlivé Roviny. Každá Rovina môže obsahovať až 128x128 políček svetov. Vyše 40 typov vlastností sveta vrátane ich strážcov a pokladov. Rozširujte ríšu a vaša moc porastie
- Vyše 50 rôznych budov na vylepšenie vašej osady
- Vyše 100 vojenských jednotiek, ktoré môžete naverbovať a kúzných stvorení, ktoré môžete vyčarovať
- Využívajte výhody sveta vo svoj prospech: 12 typov terénu na planétach, každý s vlastnými prínosmi
- Vyše 25 rôznych surovín, ktoré môžu vylepšiť vašu produkciu, alebo ich využijete pri vytváraní artefaktov

Súťažte na www.gamesite.sk

Creative T50 Wireless

Najväčší z rodu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CREATIVE
Dostupná cena : 200 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelé zvukové podanie
- + konektivita
- + štýlový dizajn
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Konfigurácia: stereo – 2.0

Rozmery: 316 x 91 x 186

(pravý 196) mm

Kábel k l'avému

satelitu: 1,5m

Napájanie: 3,3m

Hmotnosť: 1,5kg

l'avý, 1,6 kgpravý

Bluetooth: 3.0,

A2DP (Wireless

Stereo Bluetooth),

aptX, SBC, NFC

Konektivita: 1 x audio

in, 1 x audio out

Dizajn: MTM (stred-

výšky-stred) 3 meniče

HODNOTENIE:



Séria T od firmy Creative sa na trhu už nejaký ten rôčik objavuje. Neminulo to ani našu redakciu a recenzentskými stolmi už čo-to prešlo. Začalo to drobnými T15, pokračovalo o niečo väčšími T30 a svoju púť zakončujeme modelom T50 (teda pokiaľ nevymyslia ešte čosi väčšie). Rovnako ako predchodcovia aj T50 sa pýši prívlastkom Wireless a súrodencov prerastá vo veľkosti, výkone, a hlavne v zvukovom podaní, ktoré je na oboch satelitoch zabezpečené troma reproduktormi a bass-reflex otvorom.

PRVÉ DOJMY

S rastúcim označením rástla i škatuľka, no mierne nás prekvapilo, kam až spoločnosť Creative s rozmermi zašla. Môžeme s istotou povedať, že väčšie stereo reproduktory k počítaču sme na stole ešte nemali. V balení sa nám dostalo len to najpodstatnejšie – reproduktory, napájanie a jeden bonusový AUX kábel na pripojenie počítača či telefónu. Luxus v podobe diaľkového ovládania sa nám nedostalo, ale, koniec koncov, ak sa pripojíme bezdrôtovo, diaľkový ovládač nám netreba.

POJMY, DOJMY, ODTLAČKY

V spracovaní dominuje plast, vpredu lesklý, inde matný. Lesklý plast v čiernom vyhotovení je priam prémiovým magnetom na odtlačky a prach. S počtom reproduktorov sa nám rozrástlo aj spektrum ovládacích prvkov. Okrem tradičného ovládania hlasitosti a vypínača tu nájdeme aj nastavenie basov, výšok a tlačidlo na bezdrôtovú konektivitu. Tú zaobstaráva technológia Bluetooth a jednoduchšie ovládanie dopĺňa NFC, ktoré telefón k reproduktorm po priložení automaticky pripojí.

Prednú stranu osídľujú tri reproduktory. Dva širokopásmové meniče dopĺňa jeden výškový medzi



nimi a štrbinu na spodnej hranici frekvenčného spektra sa snaží vyplniť bass-reflexný otvor na vrchu. Tieto komponenty si vyžiadali výšku takmer 32 centimetrov, čo upúta pozornosť nejdých očí, a to či už pri počítači alebo v obývačke.

ZVUK

T50 sa snaží usadiť medzi špičkou stereo reproduktorov, o čom svedčí aj cenová kategória, v ktorej sa pohybuje. Bojovať však so stereo konfiguráciou proti konkurencii so subwooferom je ťažký oriešok. Síce sa to Creative snaží vykompenzovať bass-reflexnými otvormi, čo sa mu vo veľkej miere darí, stále to proste nie je ono. Basy,

ak nemáte pre subwoofer miesto, alebo reproduktory chcete prevažne na hudbu, T50 je skvelý kus techniky.

Či už streamujeme z telefónu alebo máme pripojený počítač po kábli. Zvuk sa drží svojej kvality, žiadne rezonancie sa nekonajú (pokiaľ to nepreženieme s basami), tóny sú zreteľné, hudba čistá, jasná a nehrozí žiadne zlievanie do jednej kopy. Svoju suverenitu si zachovávajú aj keď sa s hlasitosťou blížíme k maximu. Výšky stále jasné, stred si drží zreteľnosť a basy pomaličky miestami prestávajú stíhať. Neprichádza však žiadne chrapčanie či praskanie, veď to by bola na takýto kúsok hanba. Keď sme už pri maximálnej hlasitosti, treba povedať, že o ňu v žiadnom prípade nie je núdza. Pokiaľ sa chystáte repráčkami ozvučovať len svoju obývačku či izbu, o výkon núdza nebude.

L'AHKO A BEZDRÔTOVO

Inovácie na seba nenechajú čakať a do služby sa hlási Bluetooth 3.0 s A2DP profilom pre streamovanie hudby podporujúc kódeky aptX a SBC.

Jednosmerné vysielanie dát umožňuje rýchlejšiu odozvu, ktorá je výhodou hlavne pri filmoch a hrách, kde je pre dokonalý pôžitok potrebný každý zlomok sekundy.

VERDIKT

Creative opäť raz vyprodukoval kvalitný kus audio hardvéru, po zvukovej stránke zvláda všetky požiadavky i pre nadpriemerne náročného poslucháča. Väčšina ľudí však zakopne o cenovku, ktorá veru nie je nastavená pre bežného smrteľníka. Výber je už na zákazníkov, za kvalitu sa oplatí si priplatiť, no väčšina ľudí si bohato vystačí s o viac než o polovicu lacnejšou konfiguráciou, ideálne doplnenou o subwoofer. Záleží už od vašich požiadaviek a účelu. Predsa len, za 200€ si človek zoženie i celkom slušné veže do obývačky či domáce kino.

Eduard Čuba



Sony Xperia E4

Veľa muziky za málo peňazí, na druhú



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Dostupná cena : 100 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + veľký IPS displej
- + výkon
- + výdrž batérie

- zbytočný, odnímateľný zadný kryt
- horšia ovládateľnosť tlačidiel hlasitosti
- horší fotoaparát

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
137 x 74,6 x 10,5 mm
Hmotnosť: 144g
CPU: štvorjadrový procesor MediaTek MT6582 s taktom 1,3GHz
GPU: Mali-400MP2
OS: Android 4.4.4 s nadstavbou TimeScape
Pamäť: 1GB RAM
Vnútorňa: 8BG, slot pre micro SD/SDHC
Displej: IPS, 5", 540 x 960px
Fotoaparát:
Zadná kamera 5 - Mpx, LED blesk, automatické ostrenie, HDR, FullHD záznam videa, Predná kamera - 2 mpx
Konektivita: WiFi 802.11b/g/n, A-GPS, Bluetooth 4.1, FM rádio
Rozhranie: Micro USB, 3,5mm jack, TV výstup, MHL 2.0
Batéria: 2300mAh

HODNOTENIE:



V časoch, keď vlastné telefóny vyrába už aj siet' supermarketov, sa musia najväčší giganti o to viac snažiť čo najviac zaujať potencionálnych zákazníkov. V tomto smere nespí ani Sony, ktoré prichádza na trh s modelom Xperia E4, s cenovou pohybujuťou sa okolo stovky.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Od smartfónu v danej cenovej kategórii sa očakáva, že ničím nenadchne. To ale neplatí pre Xperiu E4, ktorá sa svojim dizajnom radí do toho sympatickejšieho, čo sa dá v tejto cene zohnať.

Telefónu nižšej triedy dominuje, samozrejme, plast. Ten je na prednej strane lesklý, podobne ako displej, na zadnej strane zase matný, ktorý do istej miery zabraňuje šmykaniu v ruke. Zadný kryt je odnímateľný a dá sa povedať, že aj zbytočný. Okrem toho, že po celom obvode telefónu pretiča, zbytočne ho po stranách zväčšuje aE4-ke pridáva hlavne na hrúbke. V dôsledku toho sú mierne zväčšené rozmery smartfónu, 137 x 74,6 x 10,5mm a hmotnosť 144g. Dôvodom jeho zbytočnosti je fakt, že batéria odnímateľná nie je.

Ďalším negatívom je absencia nejakého pomocného "zárezu", pomocou ktorého by sa kryt rozoberal ľahšie. Poteší však, že na svojom mieste drží pevne, nemá vôľu a nevřzga. Zaujímavosťou zadného krytu je umiestnenie tlačidiel do jeho tela.

Na zadnej časti telefónu nájdete šošovku fotoaparátu s LED diódou, logo výrobcu a reproduktor, umiestnený v dolnej časti.

Väčšinu prednej časti tvorí displej s uhlopriečkou 5", nad ktorým sa nachádza výrazne "svietiace" logo výrobcu, predná kamera a maličká



notifikačná dióda.

Sony Xperia E4 sa dodáva v dvoch farebných vyhotoveniach, čiernom a bielom.

OVLÁDACIE PRVKY, KONETKTIVITA

Z vonkajšej strany nájdete väčšinu podstatného na pravej hrane telefónu, z vnútornej strany zase na ľavej hrane E4-ky. Približne v polovici pravej hrany sa nachádza tlačilo pre zapínanie, pod ním je umiestnené dvojtláčidlo pre ovládanie hlasitosti.

Ako som už spomenul v predošlej kapitole, tlačidlá, resp. vrchné krytky samotných tlačidiel, sú pevnou

súčasťou zadného, odnímateľného krytu. Prístup k zapínaciemu tlačidlu je bezproblémový, pre ovládanie hlasitosti si budete musieť trochu precvičiť gymnastiku svojho palca. K úplnej spokojnosti by stačilo posunúť celé ovládanie o centimeter nahor.

V hornej časti ľavej hrany sa nachádza microUSB port pre nabíjanie telefónu, po odobratí krytu sa objavia sloty pre SIM kartu a pamäťovú kartu typu micro SD.

Okrem toho, pod slotom pre pamäťovú kartu sa nachádza malé tlačidlo Off, ktoré stlačíte len pomocou pera či iného ostrejšieho predmetu.

Ako už jeho názov hovorí, po stlačení tlačidla sa telefón okamžite vypne. Svoje využitie zrejme nájde vtedy, ak by telefón zamrzol do takej miery, že by nereagovalo ani klasické vypínacie tlačidlo. Šikovné! Zvyšné ovládacie prvky telefónu sú už len softvérového charakteru, v spodnej časti displeja sa nachádza štandardne tlačidlo späť, domov a tlačidlo multitaskingu.

3,5mm jack port pre pripojenie slúchadiel nájdete v pravej časti hornej hrany telefónu.

To je, čo sa týka káblového pripojenia, asi všetko, ostalo už len to bezdrôtové. Tu nesmie chýbať Wi-Fi štandardov 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.1, možnosť 3G/A-GPS, Wi-Fi Direct či vytváranie hotspotov. Potešením a zároveň prekvapením je prítomnosť FM rádia s RDS. Z tohto hľadiska sa v E4-ke nachádza to v dnešnej dobe najnutnejšie.

DISPLEJ

Xperia E4 má displej typu IPS s uhlopriečkou rovných 5", s dostatočných rozlíšením 540x960px. Mohli by sme polemizovať, že na takú uhlopriečku je to málo, avšak nenároční používatelia, pre ktorých je primárne tento telefón určený, sklamaní nebudú.

Výrobcu treba pochváliť, že aj napriek nízkej cene a zaradenia smartfónu vybavil Xperiu E4 IPS displejom, ktorý v porovnaní s klasickými TFT displejmi ponúka lepšie pozorovacie uhly, vyšší jas či živšie farby. Čitateľnosť na slnku je vďaka svetelnému senzoru dobrá.



HARDVÉR

Srdcom Xperie E4 je štvorjadrový procesor MediaTek MT6582 s taktom jadier na 1,3GHz, ktorý doprevádza 1GB operačnej pamäte. Grafický pohon má na starosti grafický čip Mali-400MP2. Veľkosť vnútornej pamäte je 8GB, využiteľných je len približne 4,8GB, do ktorých treba zaradiť ešte všetky aplikácie. Telefón ale podporuje pamäťové karty typu microSD, do veľkosti 32GB.

Xperia E4 poskytne vzhľadom na hardvérovú výbavu naozaj slušný výkon a dokáže konkurovať aj drahším zariadeniam z vyššej triedy, čo dosvedčujú aj výsledky benchmarkových testov.

Chod telefónu zabezpečuje batéria s kapacitou 2300mAh, ktorá smartfón "uživí"

pri nenáročnej prevádzke aj tri dni, inak v pohode jeden a pol až dva dni.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Sony Xperia E4 beží pod operačným systémom Android, vo verzii 4.4.4 (KitKat), nechýba ani nadstavba od Sony, TimeScape. Rozloženie ikon na domovskej obrazovke je v matici 4x4 + "pevný" spodný riadok, rozloženie ikon v menu je zase v matici 4x5.

Čo sa domovských obrazoviek týka, tých môžete mať až 7, pričom každá z nich vám ponúkne vlastnú kustomizáciu. Tú vám do určitej miery ponúkne aj menu, ktoré vám umožní zoradiť aplikácie podľa abecedy, od najpoužívanějších aplikácií či podľa vlastných predstáv, nechýba ani rýchle vyhladávanie aplikácií

a ich odinštalovanie. Aj napriek vlastnej nadstavbe je chod systému, pohyb po menu či odozva telefónu plynulá a rýchla. Okrem toho, Xperia E4 ponúkne niekoľko šikovných nastavení, ako personalizácia alebo správa spotreby, ktorá umožňuje doceliť čo najvyššiu úsporu energie a tým pádom aj výdrž batérie.

Miernym sklamaním však môže byť prostredie zamknutej obrazovky, ktoré okrem možnosti spustenia fotoaparátu neposkytuje priestor pre žiadne widgety.

Pre mňa osobne je sklamaním aj notifikačná lišta, ktorá je rozdelená na dve časti, upozornenia a rýchle nastavenie. Ak nemáte žiadne upozornenia, tak je lišta prázdna, vid' obrázok.

Pokiaľ by ste sa ale chceli dostať do rýchlych nastavení a zapnúť/vypnúť Wi-Fi, dátové pripojenie, GPS alebo hocičo iné, musíte absolvovať zbytočný krok naviac, v podobe "pret'uknutia sa" do rýchlych nastavení, vďaka čomu tieto nastavenia až také rýchle nie sú.

Niekomu to možno bude pripadať ako hlúposť, no mne osobne toto vadilo na celom telefóne asi najviac. Takisto nie som zástancom ani množstva, neraz zbytočných, predinštalovaných aplikácií, ktoré zbytočne zaberajú miesto. Takých som napočítal minimálne 7, ale tak ako vo všetkom, aj tu platí, 100 ľudí, 100 chutí.

MULTIMÉDIÁ

Spoločnosť Sony svoje zariadenia

štandardne vybavuje kvalitnými multimediálnymi prehrávačmi. Či už je to rokmi aplikácia Walkman, ktorá ponúkne prehľadný prehrávač so širokým spektrom nastavení alebo videoprehrávač, ktorý je taktiež dobrým štandardom u Sony.

Do tejto kapitoly možno zaradiť aj Album, ktorý je prehľadný, ponúkne rozsiahle možnosti funkcií a zdieľania, jeho ovládanie je intuitívne a patrí asi medzi to najlepšie, čo sa na trhu objavuje.

FOTOAPARÁT

Žiaľ, nízka cena E4-ky sa niekde odrazí musela a svoju daň si vybral práve fotoaparát. Aj napriek tomu, že ponúkne množstvo funkcií, kvalitou fotiek nijak neohúri.

Sony do Xperie E4 zakomponovalo fotoaparát s rozlíšením 5MPx, s LED bleskom, podporou natáčania Full HD videa či HDR. Výsledná kvalita fotografií je len priemerná, neraz rozostrená či tmavá, bez detailov, rovnako ani farebné podanie nie je najideálnejšie. Ak chcete vytvoriť dobrý záber, musíte sa obrnúť dávkou trpezlivosti, pretože proces od stlačenia spúšte fotoaparátu (žiaľ len softvérovej, klasické tlačidlo spúšte fotoaparátu chýba), automatického zaostrenia až po vytvorenie fotografie trvá zopár sekúnd a preto sa môže ľahko stať, že na fotke sa objaví rozostrená machuľa. Jednou z mála svetlých výnimiek je prítomnosť LED diódy, ktorá vám umožní fotografovať aj za horších svetelných podmienok.

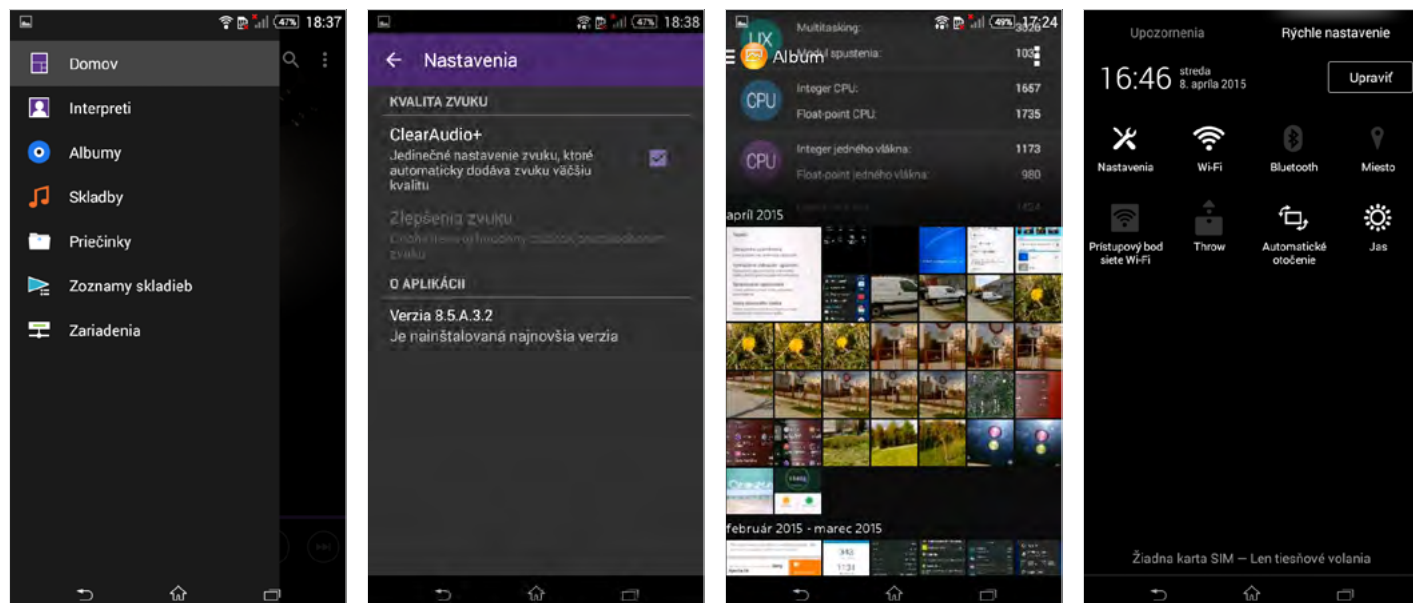
Prostredie fotoaparátu ponúkne aj niekoľko pokročilejších aplikácií, resp. funkcií, ako napr. SoundPhoto (fotografie so zvukom), Efekt AR, Retuš Portrétu, Live on Youtube a podobne. Ďalšie takéto rozšírenia si môžete jednoducho stiahnuť.

VERDIKT

Príjemné prekvapenie. Najväčším lákadlom Xperie E4 je určite cena, ktorá je viac než prijateľná. Za sumu približne 100€ dostanete naozaj slušný telefón, za ktorý sa určite nebudete musieť hanbiť. Xperia E4 ponúkne slušný výkon a výdrž batérie, vyladený systém či IPS displej s uhlopriečkou 5". Dizajn telefónu vás síce neposadí na zadok, ale nie je to ani žiadna katastrofa.

Na telefóne však nájdete aj niekoľko nelogických vecí. Asi hneď prvá je odnímateľný zadný kryt, ktorý v kombinácii s napevno zabudovanou batériou nedáva žiaden zmysel a vďaka svojmu tvaru zbytočne pridáva telefónu na rozmeroch. Trochu nešťastne je vyriešené aj umiestnenie tlačidiel, predovšetkým pre ovládanie hlasitosti, ktoré by pre pohodlnejšie ovládanie mohli byť o niečo vyššie. Žiadnym ternom nie je ani fotoaparát, ktorý je len priemerný a výsledok fotografického pokusu nie je nikdy istý. Ak si ale vezmem všetky pre a proti, pomer "smiešna" cena/výkon je veľmi silným argumentom pre kúpu E4-ky, ktorý pre menej náročných používateľov určite odporúčam.

Miroslav Konkol'



MÁJOVÉ NOVINKY NA DVD a BLU-RAY

EXODUS: BOHOVIA A KRÁLI

Vychádza aj ako 3-disková verzia 2D+3D+bonusový disk



SIEDMY SYN



HACKER



Viac info na www.bontonfilm.sk

Logitech® | G-SERIES

BLESKURYCHLÁ TICHÁ



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

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

G710+

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce Logitech.com/G710plus

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

ZÁKLADNÉ INFO:
Rýchlo a zbesilo 7, 2015, 140 min.

Réžia: James Wan
Scenár: Chris Morgan, Gary S. Thompson
Hudba: Brian Tyler
Kamera: Stephen F. Windon, Marc Spicer
Obsadenie: Vin Diesel, Paul Walker, Jason Statham, Michelle Rodriguez, Jordana Brewster, Tyrese Gibson, Ludacris, Dwayne Johnson, Kurt Russell, Tony Jaa, Djimon Hounsou, Lucas Black, Cody Walker, Shad Moss, Nathalie Emmanuel, Iggy Azalea

PLUSY A MÍNUSY:

- + niektoré akčné momenty
- + rozlúčka s Paulom Walkerom
- + tvrd'ák Dwayne Johnson

- vyčerpávajúce
- niekedy až príliš prehnané
- nevyužitý potenciál vedľajších postáv

HODNOTENIE:


Rýchlo a zbesilo 7

TAKÉ AKČNÉ AŽ TO BOLO VTIPNÉ

Séria Rýchlo a zbesilo sa stala pre niektorých už kultovou. Po štvrtom dieli sme si mysleli, že jej už došiel dych, ale keď sa kormidla chytil Justin Lin, upadajúca séria sa piatym dielom znovu naštartovala na tú správnu vlnu. Siedmeho dielu sa ujal hororový režisér James Wan (Saw, V Zajatí démonov, Insidious), no nie som si istý, či mu prospela zmena žánrov.

Nadupané autá, drsní chlapi, sexy ženy, humor... v kontraste s akciou, ktorá je tak prehnane nerealistická, až je vtipná. Tak, že dokáže, aspoň u mňa, poriadne znechutiť. Presne tento princíp platí aj v Rýchlo a zbesilo 7. Ak sa stretnete v kine so sarkas-

tickým potleskom na určité nerealistické scény, tak sa nebudem čudovať. Ja osobne som sa k tomu potlesku aj pridala.

Film nad vodou držia herci. Hlavne Dwayne Johnson, ktorý bol na moje sklamanie na plátne dost' málo. Vo filme uvidíte okrem klasických hlavných postáv aj Jasona Stathama, Kurta Russella, a Tonyho Jaa, pôsobiť to ale dost' nemastno-neslano. Hlavne pri bitkách. Tony Jaa, ktorý sa evidentne držal pri zemi, bol fakt sklamaním. Myslel som si, že spôsobí väčší chaos. Jason Statham síce bol využitý do určitej miery, ale myslím si, že záverečná bitka mohla byť určite našl'apanejšia.

Príbeh tentokrát sleduje Deckarda Shawa (Jason Statham), ktorý je starším bratom Owenovi (Luke Evans) z šiesteho dielu a chodiaca mašina na zabíjanie – bol vycvičený elitnou jednotkou. Deckard prisahal, že svojho brata pomstí a starú známu partiu zlikviduje jedného po druhom. Do pomsty sa však zamieša Kurt Russel ako tajný agent, ktorý potrebuje starú známu partiu na zaistenie hackera (Nathalie Emmanuel), ktorý vyvinul špičkový program na hľadanie ľudí.

Musím podotknúť, že príbeh znie fakt ako najväčší bečkový výplach, veľa času pri ňom scenáristi asi nestrávil. Samozrejme po šiestich dieloch som vedel do čoho idem, ale myslím si, že tento raz to už fakt trochu prepískli. Navyše, film už po x-tý krát opakuje ten istý vzorec. Dúfam, že toto bolo už fakt naposledy.



Postavy sú skôr zábavne, takže na zaujímavejšiu psychológiu môžete zabudnúť. Preto sa správajú detinsky, tvrd'acky, nevychované, ale hlavne loajálne k svojej rodine (netreba to scenáristom zbytočne sťažovať). Nakol'ko sa ale jedná o bečko, nevadí to.

Mimochodom, ak ste nevideli predošlé diely, určite vám budú chýbať a to hlavne na pochopenie chémie medzi členmi tejto pretekárskej rodiny a tiež na pochopenie niektorých humorných situácií.

Vzhľadom k nečakanej smrti Paula Walkera, bol od polovice filmu zastúpený jeho bratmi Calebom and Codym Walkerom. Musím uznať, že technológiu, ktorou nahradili ich tvár, Paulovov tvárou, využili fakt perfektne. Bolo veľmi ťažké rozoznať skutočného Walkera od digitálne upraveného. Aby som zhrnul zvyšok hereckého ansáblu; Dom (Vin Diesel) ostáva verný svojej povahe, tvrdá a loajálna hlava rodiny, Brian (Paul Walker) ako vždy verný svojej žene Mie (Jordana Brewster) a rodine s gurážou akrobata, Hobbs (Dwayne Johnson) – tvrdý policajt s drsnými a vtipnými hláškami, Letty (Michelle Rodriguez) ako nebezpečná Domova frajerka a svoju reputáciu si nezkazila ani humorná dvojka, ukecaný Roman (Tyrese Gibson) a technicky zdatný Tej (Ludacris). Známa partia herecky nesklamala a každý mal svoju svetlú chvíľu.

Čo sa týka hudby, nie som veľký fanúšik nových trendov na hip-hopovej scéne, ale v rámci filmu mi pasovali a neprekážali. Čo sa týka digitálnych trikov, som veľmi rád, že som nebol na 3D premietaní, pretože by som mal z očí asi gul'aš a to hlavne v závere, kde to bolo digitálne

chaotické. V tomto prípade by asi ubranie plynu len prospelo.

Rýchlo a zbesilo 7 splnilo svoj účel, ale myslím si, že už vyčerpalo herecké obsadenie naplno. Problém tohto filmu je, že toho bolo príliš veľa naraz, čo znamená vyčerpanie diváka. Bodka za zbesilou akciou bola až na záver filmu, kde sa divák dočkal symbolickej a peknej rozlúčky s Paulom Walkerom. V konečnom dôsledku mi Rýchlo a zbesilo nesadlo až tak ako predošlé dva diely. Dôvodom je, že som presýtený tejto série, plus tento diel je jednoducho o triedu horší.

„Rýchlo a zbesilo 7 je ako tradične o rýchlych autách, zbesilej akcii, sexy ženách, rodine a hlavne o rozlúčke s Paulom Walkerom“

Adrián Líška



ZÁKLADNÉ INFO:
Tinto the Woods, 2014, 125 min.

Réžia: Rob Marshall

Predloha: James Lapine

Scénár: James Lapine

Hudba: Stephen Sondheim

Obsadenie: Anna Kendrick, Johnny Depp, Chris Pine, Emily Blunt, Meryl Streep, Lucy Punch, Mackenzie Mauzy, Christine Baranski, James Corden, Tracey Ullman, Frances de la Tour, Tammy Blanchard, Billy Magnussen, Daniel Huttleston, Lilla Crawford

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + humor a bláznivosť prvej časti
- + hudobné čísla

- posledná tretina
- náhla zmena žánru

HODNOTENIE:


Into the Woods

KTO SA BOJÍ, NECH NEJDE DO LESA

Kde bolo tam bolo, bola raz jedna rozprávka o jednom očarujúcom princovi a jednej nešťastnej dievčine, krásnej ako obrázok - budúcej princeznej... Všetci to poznáme. Je tu však háčik. Nejedná sa len o jednu rozprávku a jeden zamilovaný pár. Postáv z rozprávkového sveta je tu viac. Ked' k tomu ešte prirátate jednu zlú čarodejnicu a pár obrov, dostanete Into the Woods. Hollywood sa v posledných rokoch vezie na vlne staronových rozprávok – vezme klasický príbeh a dá mu nové šaty. V takejto podobe sme už videli napríklad temnú Snehulienku (Snehulienka a lovec), Snehulienku sústrediacu sa na zlú macochu (Mirror, Mirror), či dokonca film o samotnej zlej kráľovnej, ktorá zakliala Šípkovú Ruženku (Maleficent). Adaptácia broadwayského muzikálu Jamesa Lapina a Stephena Sondheima v tomto trende netradičných príbehov pokračuje. Neviete, čo očakávať. Preto sa len pohodlne usad'te a pripravte sa na cestu do lesa. Ale dávajte si pozor na to, čo si prajete!

V centre diania prekvapivo nie je nik z vyššej vrstvy. Príbehy z lesa sa sústred'ujú okolo pekára a jeho ženy (James Corden, Emily Blunt), ktorí však na svoj veľký zármutoč nemôžu mať deti. Spásonosné riešenie im priniesie čarodejnica (Meryl Streep) odvedl'a – samozrejme hneď po tom, ako im prezradí, že to jej vinou ešte nemajú vysnívané bábätko. Poradí im, ako zrušiť kliatbu – potrebujú na to kravu bielu ako mlieko, plášť červený ako krv, vlasy žlté ako kukurica a črievičku čistú ako zlato. A tak sa postupne stretávame s až príliš odvážnou Červenou čiapočkou, zúfalými princami, s osamelým chlapcom, či značne nerozhodnou Popoluškou. Myslíte si, že viete, ako sa všetky príbehy skončia? Tak dávajte pozor, pretože a žili šťastne, až kým nepomreli nemusí vždy znamenať to, na čo sme zvyknutí.

Muzikál Into the Woods rozhodne nie je žiadna novinka. Má už takmer tridsať rokov (1987) a na jeho prevedenie do

filmovej podoby sa podujal skúsený Rob Marshall, pre ktorého je to už štvrtý muzikálový projekt. Pôvodný muzikál je držiteľom mnohých cien, medzi nimi aj troch cien Tony. Avšak hoci netradičný príbeh funguje v pôvodnom muzikáli, filmové spracovanie zanecháva rozpačitý pocit. Film sa dá rozdeliť podl'a kvality do dvoch celkov.

Prvé dve tretiny ponúkajú naozaj dobrý zážitok. Množstvo postáv, ktorých dôležitosť ešte len tušíme, sa nám predstaví v spoločnej úvodnej piesni. I keď každá z nich pochádza z inej rozprávky, ich príbehy sa pretnú na jednom mieste – vo veľkom, temnom lese. Film sa nesie v zábavnom, občas trochu bláznivom duchu. Červená čiapočka (Lilla Crawford) sa ukáže ako prešibaná zlodejka a Popoluška (Anna Kendrick) opakovane uteká od princa s pochybnosťami, čo vlastne chce. Zlá čarodejnica namiesto strachu rozosieva skôr veľa zábavy a aj keď sa dejové línie pôvodných rozprávok dodržiavajú, prepletajú sa tak, že máte pocit úplnej novoty.

Veľkú zásluhu má na zábave aj herecké obsadenie, ktoré je rovnako rozmanité ako



príbeh samotný. Pomyselnú korunu na hlavu má, samozrejme, Meryl Streep ako zlá čarodejnica. Či už svojím výborným spevom alebo efektnými nástupmi na scénu, drží divákovu pozornosť od začiatku až do konca a nominácia na Oscara je tu skutočne namieste. Aj keď Anna Kendrick nie je typická kráska, akú by ste čakali od Popolušky, dodáva jej šarm a iskru, ktorá tejto postave tak často chýba. Jedným z najlepších hudobných čísel je jej rozhodovanie na hradných schodoch, či sa princovi dá chytiť alebo mu utečie aj po tretíkrát. Prekvapením filmu je mladá Lilla Crawford ako Červená čiapočka. Nielenže sa jej hlas do muzikálu veľmi hodil, ale mu svojím šibalstvom dodala šťavu. Taktiež jej detský kolega Daniel Huttleston ako malý Jack patrí spevákovi k tomu najlepšiemu z celého filmu.

Čo sa Johnnynho Deppa týka, v roli vlka sa ukáže len na chvíľku, ale jeho pieseň o tak trochu perverzných chút'kach si zapamätáte. O niečo horšie je na tom Chris Pine ako šarmantný Popoluškin princ. Ako sám hovorí, je krásny, očarujúci, kúzelný... Ale hlasovo je to Pierce Brosnan tohto muzikálu. No spolu so svojím bratom, Rapunzeliným princom (Billy Magnussen), sa postará o bezkonkurenčne najlepšie moment filmu. Práve oni dvaja majú najlepšiu chémiu. Vo svojom dramatickom duete Agony (vyhl'adajte si video, stojí za zhladnutie) porovnávajú svoju beznádej v láske. Hudobné číslo je však vďaka ich prevedeniu tak komické, že divákovi začnú tiecť slzy v momente, keď si Chris Pine roztrhne košeľu. Presmiali sme sa ešte aj cez ďalšiu scénu.

Atmosfére veľmi pomáha aj výprava. Prostredie lesa je magické a tajomné,



pomáha divákovi uveriť, že všetky tie čary na plátne môžu skutočne existovať. Mení sa podl'a nádychu deja – raz je hravý, inokedy hrozivejší. Rozprávkovosť filmu podčiarkujú kostýmy a i v tomto prípade sa môj pocit zhoduje s oscarovými nomináciami. Akadémia ich udelila práve kostýmom a výprave. Pochváliť treba aj trikovú stránku filmu. Moment, kedy z malých fazuliek v zemi vyrástli mohutné stonky tiahnuce sa k oblohe, bol – nedá sa to nazvať inak – jednoducho čarovný.

Potom však príde posledná tretina a diváci prestanú chápať, čo sa deje. Film stemnie, z bláznivej rozprávky sa žáner mení na katastrofický film, v ktorom prežitie žiadnej z postáv nie je zaručené. Začnú sa diať nevysvetliteľné veci, ktoré v predchádzajúcom príbehu nemali žiadny základ. Z rozprávok a hlavne z ich rozprávkových koncov neostane kameň na kameni. Vydarená prvá časť príbehu mi okamžite vyfučala z hlavy, niekto'kokrát som kontrolovala, koľko času ešte ostáva do konca. Opakovane sa dostavila aj l'útostivá myšlienka – prečo film neskončil o polhodinu skôr? Od zábavy sa príliš náhlivo prejde

k morálnym otázkam. Film naplno rozvinie myšlienku zlej čarodejnice, že ľudské prania a túžby sú nevyspytateľné a nebezpečné, preto si treba dať pozor, čo si prajeme. Celkový dojem z filmu ešte ako-tak zachraňuje krásna pieseň No one is alone, ale nezabrání tomu, aby divák odišiel zo sály s miernou pachuťou.

Úvodné dve tretiny však i napriek nevydarenému koncu stoja za zhladnutie. Zárukou úspechu je však to, že nebudete očakávať klasický disneyovský príbeh. Na koniec ešte jedno odporúčanie – rodičia, dodržiavajte vekový limit a svoje malé deti do kina radšej neberte. Je tu isté riziko, že už potom pred spaním nebudú chcieť počúvať tú o Popoluške...

„Rozprávkový film, v ktorom nič nie je tak, ako by sme čakali. Vynikajúco obsadenú a vtipnú prvú časť vystrieda zmätený a nevydarený koniec, kvôli ktorému divákovi pri odchode z kinosály ostane veľmi rozpačitý dojem.“

Michaela Medved'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

Home, 2015, 92 min.

Réžia: Tim Johnson

Predloha: Adam Rex (kniha)

Scénár: Tom J. Astle, Matt Ember

Hudba: Lorne Balfe

Obsadenie: Jim Parsons, Rihanna,
Jennifer Lopez, Steve Martin,
Matt Jones, Nigel W. Tierney
PLUSY A MÍNUSY:

- + rozkošná animácia
- + humor
- + originálne spracovanie
- + slovenský dabing
- + pesničkový soundtrack

- predvídael'nost'

HODNOTENIE:


Home

AKO SI OBLÚBIŤ MIMOZEMŠŤANOV, LEKCIA PRVÁ

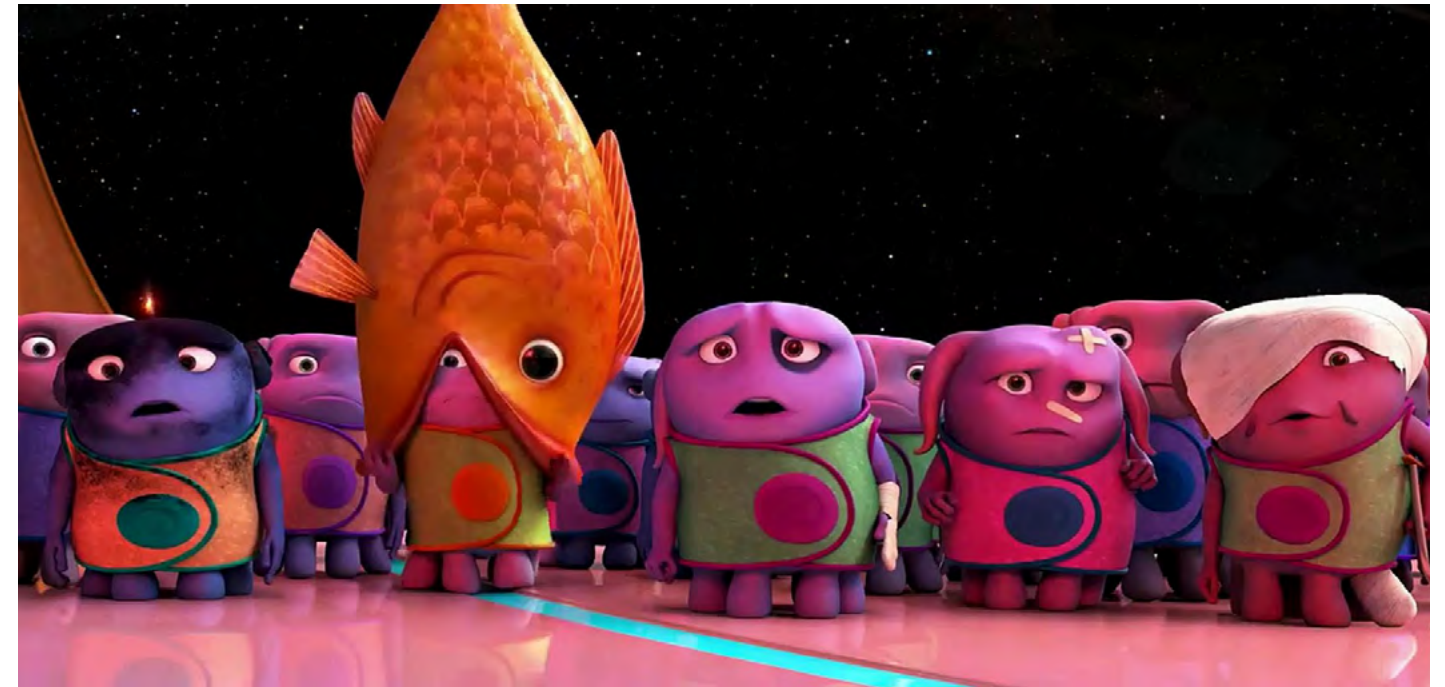
Nie je nič zvláštne, ak prím v animovanom filme nehrajú ľudia. Svet animácie ponúka nekonečné množstvo možností. Už sme v hlavnej úlohe videli najrôznejšie zvieratá od mravcov cez potkany až po levy, všetci sme si zamilovali klauna očkatého či aj zeleného zlobra. Medzi animovaných hrdinov dokonca patria aj príšerky s atypickým počtom očí. No málo filmov tohto žánru sa zatiaľ venovalo invázii mimozemšťanov, čo je inak vo svete akčných blockbustrov donekonečna opakovaná téma. Svoj animovaný príspevok do tejto témy prináša novým filmom od spoločnosti DreamWorks Tim Johnson, tvorca menej známych animákov Mravec Z či Za plotom. Vo filme Konečne doma však nejde o takú bežné obsadenie Zeme mimozemskou rasou...

Buvovia totižto nie sú mimozemšťania, akých si bežne predstavujeme. Sú maličkí, fialoví, ich početné nohy sa podobajú chápadlám a sú neuveriteľne zbabeľí. Oni by skôr povedali – s mimoriadnou schopnosťou unikáť. Utekajú celým vesmírom pred nepriateľskými Gorgami, ktorí ich z neznámych dôvodov prenasledujú.

Ako ďalšie útočisko si však vybrali už obývanú planétu – našu Zem. Sú však láskaví, a preto všetkých predošlých obyvateľov prestávajú do Austrálie. Oni potom veselo objavujú nový domov. Je medzi nimi aj O (Jim Parsons) – osamelý smoliar, ktorý nedopatrením pošle súradnice Zeme nepriateľom a naruší tak idylku. Dá sa na útek pred väzením a po ceste stretáva ľudské dievča Tip (Rihanna), ktoré

sa vyhlo presídleniu a hľadá svoju mamu. Môžu sa z núdzových spojencov stať priatelia?

Film má jednu obrovskú výhodu. Postavičky Buvov sú neskutočne rozkošné. Ako diváci môžeme len žasnúť, čo dokáže animácia. Hlavná postava O má takpovediac len tie najzákladnejšie črty tváre, a predsa mimikou či rečou celého tela vyjadruje aj tie najmenšie odtienky emócií. Vďaka jeho senzitívnej tvári ani nebola potrebná ich vlastnosť meniť farby tela podľa súčasných emócií. To, že je O nešťastný, bolo jasne vidieť už predtým, ako zmenil farbu na tmavomodrú. Vďaka jeho mimike sa k nemu divák, a nielen detský, veľmi rýchlo pripúta. Vynikajúcu prácu ale animátori odvedli aj na ľudských postavách. Akoby sa rozhodli zamerať so stereotypmi ženských postáv – nielenže je hlavná hrdinka prvá postava tmavej pokožky u DreamWorks, ale obe, Tip aj jej mama, majú veľmi realistickú postavu,



tak odlišnú od typických útlých dříekov. Samostatnej zmienky sú hodné Tipine vlasy, ktoré vyzerali ako živé a každá kučierka žila svojím vlastným životom.

Čo sa originality týka, námetu sa neďa veľa vyčítať. Predlohou pre film bola detská knižka The True Meaning of Smeckday od Adama Rexa. Menším záporom je predvídateľnosť príbehu; odvíja sa podľa zaužívanej kompozície. Počiatková nedôvera vystriedaná neochotnou spoluprácou, začiatky priateľstva, ktoré vyúsťia do silne emotívnej scény... No napriek tomu, že film neponúka nič nové, až prekvapivo funguje. Správne mieša morálne posolstvo o sile priateľstva a rodiny či nachádzaní odvahy a vlastného miesta s humorom. Ten nie je čisto detský, ani nesleduje súčasný trend, teda nie sú v ňom nastrkané dvojzmyselné narážky, aby pobavil dospelý sprievod. Najčastejšie je založený na neobratnosti Buvov v našom svete a ich naivite, s akou sa pozerajú na pre nás známe predmety. Cez ich oči aj my nanovo objavujeme vlastnú planétu, uvažujeme nad ľudskými zvyklosťami a žasneme nad niečím takým občajným, ako je tanec.

Pri pohľade na pôvodné obsadenie som pred návštevou kina horko zaplakala, keďže neponúkali otitulkovanú verziu. Trailer ponúkal skutočne kvalitné výkony od oboch hlavných predstaviteľov. No na moje veľké prekvapenie je jeden z kladov filmu i slovenský dabing. Keďže Buvovia občas používajú zvláštne tvary slov a často

popletú slovosled, prekladatelia sa na výrobe slovenskej verzie museli skutočne „namakať“. Oceňujem, že sa snažili o zachovanie pôvodného humoru a hľadali v našom jazyku zodpovedajúce výrazy. Zvuková zložka bola teda podobne uspokojujúca ako vizuálna. K príbehu totiž dobre ladiť i použitý pesničkový soundtrack. Vrcholným momentom bolo využitie dubstepu ako témy pre nepriateľských Gorgov.

Animované filmy sú bezpochyby najzvláštnejším filmovým žánrom. Nemám ani päť, ani desať, a predsa som pri pohľade na rozkošného O priam pišťala od nadšenia a s otvorenými očami sledovala dianie. Áno, hlava mi už dopredu hlásila, čo sa bude diať a ako film skončí, no moje zmysly rozum nepočúvali a jednoducho hltali všetko, čo im bolo ponúknuté. Preto neváhajte a aj keď sa už dávno dietlaťom nenazývate, choďte do kina. Užijete si to rovnako ako váš malý sprievod. Ja by som naň totiž išla znovu. A keď vyjde séria buvovských plyšákov, to si píše, že si jedného zaobstarám.

„Nový animovaný príbeh o veľmi netradičnej postavičke, s ktorou sa ale radi stotožníte. A ak si zachováte detské nadšenie pre animáky, film o sile lásky a priateľstva si užijete naplno.“

Michaela Medvedová



ZÁKLADNÉ INFO:

Mesto 44, 2014, 111 min.

Réžia: Jan Komasa

Scenár: Jan Komasa

Kamera: Marian Prokop

Hudba: Antoni Lazarkiewicz

Obsadenie: Józef Pawłowski, Zofia

Wichłacz, Anna Próchniak, Antoni

Królikowski, Maurycy Popieł, Filip Gurlacz

PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera
- + špeciálne efekty

- scenár
- nefungujúce emócie
- charaktery postáv

HODNOTENIE:



Mesto 44

POL'SKÝ GULÁŠ KOTLÍKOVÝ

V kníhkupectvách sa dá kúpiť motivačná knižka Tajomstvo (The secret), ktorej hlavné motto môžeme zhrnúť do vety: „Čokoľvek si praješ, to sa aj stane.“ V knižke sa nachádza aj poznámka o tom, že človek by si mal dať dobrý pozor na to, čo si praje. Keď sa mu jeho túžby splnia, nakoniec môže zistiť, že v podstate túžil po niečom úplne inom. Mesto 44 je ukázkovým príkladom toho sna, ktorý sa však pri bližšom pohľade mení na nočnú moru.

Zúriacej druhej svetovej vojne pomaly dochádza dych. Nemci okupujú Pol'sko, všetci ale vedia, že v ňom už dlho neostanú. K Pol'sku sa totižto pomaly ale isto približuje sovietska armáda. To chce využiť pol'ský odboj, a preto vo Varšave pripravuje

povstanie. Povstalci veria, že povstanie potrvá maximálne pár dní, Sovieti využijú situáciu a prídu povstalcom na pomoc. Do povstania sa zapája aj mladý Štefan, hlavný hrdina nášho filmu.

Mesto 44 som od začiatku filmu mimoriadne fandil a už po prvých pár minútach premietania som rozmýšľal nad tým, ako mu nadelím 4 hviezdikové hodnotenie. Filmy vyrovnávajúce sa s krutou pol'skou minulosťou majú určite niečo do seba, spomeňme výborné Dozvuky (2012). Veľmi som túžil, aby sa v strednej Európe vyprodukoval vojnový veľ'kofilm. Dodalo by to regiónu určitú prestíž a z úspechu Mesta 44 by nepochybne profitovala aj slovenská kinematografia. Žiaľ, nestalo sa.

Hlavnú chybu filmu vidím v scenári Jana Komasa. Ten zasadol aj na režisérsku stoličku. Mám pocit, že si natočil presne taký film po akom túžil. Je v ňom totiž všetko, čo si môžeme v úspešnom filme priať. Chce byť zábavný, ale zároveň pravdivý. Chce posunúť divákovi hlboké posolstvo, samozrejme v cool háve. Netreba zabudnúť ani na umelecké ambície, fintičky s kamerou sú povinnosťou. Cítite tú schizofréniu?

Nečudo, že scenár k filmu je veľ'mi nevyrovnaný. Je v ňom milión rôznych motívov, ale žiaden nie je poriadne rozvinutý. Film trvá dva a pol hodiny a deje sa v ňom toho strašne veľ'a, ale nič z toho nedokáže udržať vašu pozornosť.

Otrasne napísané sú hlavne postavy. Je ich zbytočne veľ'a a ani jedna z nich nemá dušu. Herecké výkony pôsobia neisto a zmätene, pričom vidno, že herci by aj chceli hrať, ale nemajú čo. Nemajú sa o čo oprieť,



postavy totiž nemajú charakter, na ktorých by mohli stavať. O postave Štefana (Józef Pawłowski) som sa za celý film nedozvedel takmer nič, dialógy ktoré prednáša, slúžia iba k násilnému posúvaniu deja dopredu. Úprimne, Štefan toho ani veľ'a nenahovorí, väčšinu času len plače alebo hľadá ako tel'a na nové vráta. O nič lepšie na tom nie je ani objekt jeho túžby Biedronka (Zofia Wichłacz), ktorá v podstate hrá to isté ako Štefan. Z priemeru vytŕča len Štefanova kamarátka z odboja Kama (Anna Próchniak), ktorej sa podarilo aj z tak lajdácky napísanej postavy vytrieskať nejaký charakter. Skôr ako hereckými výkonmi sú emócie divákovi sprostredkované kamerou a zvukom. Tie hrdinov tlačia do pozícií, ktoré charakterom postáv vôbec nepasujú.

Emócie vo filme nefungujú ani napriek tomu, že režisér neustále tlačí na pílu a veľ'kú časť stopáže tvorí slzavé údolie. Tragicky do prázdna vyznieva hlavne poriadne nedoriešený Štefanov milostný trojuholník.

Aby sme oslovili aj mladé publikum, treba do filmu vsunúť rôzne cool zábery odkukané z hollywoodskych veľ'kofilmov. V jednej chvíli sa Biedronka s plačom krčí v kúte rozpadnutej budovy, no o minútu na to sa už so Štefanom vášnivo bozkávajú a v spomalenom zábere ich mŕňajú gul'ky. Pred minútou jeden zlý pohyb znamenal smrť, teraz sú zrazu hlavný hrdinovia nesmrteľní. Nevadí, že záber nemá logiku, jednoducho je príliš cool na to, aby vo filme nebol. Takáto nefungujúca samoúčelnosť sa v snímku objaví ešte mnohokrát, pričom jej vrcholom je videoklipová erotická sekvencia za zvuku dubstepu.



Mimochodom, s výnimkou režiséra a dramaturga zvyšok štábu odviezol skvelú prácu. Kamera, aj keď častokrát hlúpa a samoúčelná, je náročná a profesionálna. Na rozbitú Varšavu je radosť sa pozeráť, bojové scény sú správne brutálne (aj keď bez emócií a logiky). Film musel byť strašne drahý, exteriérové zábery pôsobia veľ'kolepým dojmom.

Nerozumiem tomu. Príde mi ľúto, že sa toľko obrovského úsilia vyvinulo na taký príšerný scenár. Mesto 44 vo vás nevyvolá snáď žiadnu emóciu okrem sklamaní. Ako dieťa som mal doma rôznofarebnú plastelínu, veľ'mi rád som sa s ňou hral, spájal farby dokopy a sledoval, čo z nich vznikne. Keď som ale spojil priveľa farieb, vznikla z toho len hnedá nevábna guča. Myslím, že tomuto filmu sa stalo niečo veľ'mi podobné.



„Tento film je smutnou ukázkou toho, že scenár je základ. Pokiaľ ten nie je kvalitne napísaný, môžu sa ostatné zložky filmu snažiť ako len chcú a aj tak to bude bieda..“

Adam Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Cinderella, 2015, 115 min.

Réžia: Kenneth Branagh
Scenár: Chris Weitz
Kamera: Harris Zambarloukos
Hudba: Patrick Doyle
Obsadenie: Cate Blanchett, Lily James, Richard Madden, Helena Bonham Carter, Nonso Anozie

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + humor
- + monumentálnosť
- slovenský dabing

HODNOTENIE:


Popoluška

DISNEY V TOP FORME

V poslednej dobe sa do kina valí jedna klasická rozprávka v novom podaní za druhou. Obzvlášť štúdio Disney produkuje ako na bežiacom páse. Kvantita síce neznamená kvalitu, no Popluška sa každopádne vydarila.

Popoluška je určená pre detského diváka. Amerického detského diváka. Toho sa snaží zabaviť a vychovať. Chce hovoriť jazykom jemu zrozumiteľným a zároveň zábavným, o nejakú historickú presnosť jej vôbec nejde. Niektorým to môže prísť trochu smiešne, môžu sa pousmiať nad americkým zvykom všetko si prispôbovať na svoj obraz, ale pokiaľ si chcú film užít, budú to musieť prijať.

Popolušku tvorí prapodivný mix klasickej rozprávky a americkej kultúry. Časové obdobie, v ktorom sa rozprávka odohráva, je e nedefinovateľné, kostymérom určite nešlo o historickú vernosť. Vláda Sudička v rokokových šatoch, gentlemani vo viktorianských kostýmoch, macocha v šatách z 1. polovice 20. storočia a takto by sa dalo pokračovať ešte dlho. Výsledný celok tak tvorí farebný historický guláš, pozerá sa naň ale veľmi dobre.

Takisto nemusí byť každému po vôli množstvo černošských postáv, ktoré v klasickej rozprávke nemajú čo hľadať. Raz darmo, dnes žijeme v dobe multi-kulturalizmu, a aj malí afroameričania chcú mať svojich hrdinov. Aj keď je to neprirodzené, nevádi mi to: určite to je znesiteľnejšie ako keby vo filme spieval Karel Got.

Nová Popoluška sa mi vryje do pamäte hlavne pre svoju monumentálnosť. Obzvlášť dobre sa pozerá na veľké celky, na ktorých vidno, že film stál veľa peňazí. Inak je kamera kvalitná a profesionálna, ale nejako špeciálne ma nezaujala. To isté platí aj pre hudbu.

Slovenskému divákovi bude za ťažko hodnotiť herecké výkony, hlavne vďaka otrásnemu dabingu. Ten budete nenávidieť, pretože hyzdí inak zábavný film a kvalitatívne ho zhadzuje o triedu nižšie. Moje utrpenie začalo už pri filmovom krátkasi na úvod filmu Frozen Fever, z univerza animovanej rozprávky Frozen. Vyzerá, že si na ňom dalo dabingové štúdium minimum práce. Pesnička ktorú pieva Elsa s Annou sa nerýmuje, pointy vtipov vymizli do prázdna. Pokiaľ sa jedná o 7 minútový krátkas, dá sa to

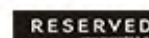


**MY OSLAVUJEME NARODENINY,
TY SA ZABÁVAŠ!**

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







odpustiť. Bohužiaľ však odľáknutosť nebola ušetrená ani skoro dvojhodinová Popoluška. Nejde len o mizerné herecké výkony dabérov, pohroma začína už prekladom z anglického jazyka. Neodpustiteľné sú mená niektorých postáv. Princ je prezívaný „Kid“, čo síce publiku z USA nebude vadit, slovenské deti z toho ale budú zmätené. Takisto meno „Záhradník John“ nepokladám za šťastne preložené. Vďaka dabingu film prichádza o polovicu emócií. Originálne znenie v sebe taktiež nesie množstvo konverzačných vtipov, tvorcovia si dali na dialógoch naozaj záležať. Slovenský dabing toto všetko nel'útostne deštruuje, z vtipov pochopíte len mizernú menšinu a v niektorých scénach Popoluška vyznie, ako keby bola trochu jednoduchšia. Niektoré dialógy vďaka zlému prekladu na seba ani nenadväzujú a nedávajú veľmi zmysel. Dabing je jednoducho katastrofa.

A pritom herecké výkony vôbec nie sú zlé. Popoluškine sestry sú vtipné, jej macocha (Kate Blanchet) je tá správna mrcha. Len princ (Richard Madden) je na môj vkus až priveľký cukrúš. Veľmi zaujímavým prvkom rozprávky je víla sudička v podaní Heleny Bonham Carter (Bellatrix Lestrangeová z Harryho Pottera). Tieto dve postavy sa v zásade až tak veľmi nelíšia, keby bola Bellatrix Lestrangeová dobrou vílou, vyzeralo by to podobne. Celkovo mágia v Popoluške má unikátnu atmosféru. Pôsobí farebne, bláznivo, ale zároveň aj strašidelne. Tento mix je mimoriadne prít'azlivý a trúfam si povedať, že sa bude páčiť aj detskému divákovi.

Zatiaľ čo väčšina rozprávok v súčasnosti pomrkáva okrem detského diváka aj



po jeho dospelom doprovode, Popoluška je určená hlavne deťom – dievčatám, ktoré ešte nevyrástli z príbehov o princeznách. Film by si zúfalo zaslúžil lepší dabing, nakoľko s tým slovenským sa jedná len o priemerný divácky zážitok a taký tento film rozhodne nie je.

„Vydarená rozprávka pre dievčatá s nevydareným slovenským dabingom.“

Adam Schwarz



Objav svoju vášeň k filmu

Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema

v sieti multikín

Ster Century Cinemas




STER CENTURY
CINEMAS

BOOM!
CINEMA

Žilina

Košice

Prievidza

Spišská Nová Ves

ZÁKLADNÉ INFO:
 Song of the Sea, 2014, 93 min.

Réžia: Tomm Moore
Scenár: Will Collins, Tomm Moore
Hudba: Bruno Coulais
Obsadenie: David Rawle, Brendan Gleeson, Lisa Hannigan, Fionnula Flanagan, Lucy O'Connell

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba
 + animácia
 + filozofický presah

- žiadne nemá

HODNOTENIE:


Pieseň mora

ÍRSKE ROZPRÁVKOVÉ PREKVAPENIE

Už dlho som nebol taký sebecký, ako na premietaní Piesne mora. Plagáty si ubovali český dabing, z ktorého som vôbec nebol nadšený. Keď som potom na začiatku filmu začul originálne znenie, potešil som sa, a vôbec mi nevadilo, že deti ktoré nevedia čítať nebudú mať z filmu veľa. Ja som totiž dostal zatiaľ najlepší filmový zážitok tohto roku.

Malý Ben žije s otcom a sestrou Saoirse (vyslovuje sa to asi ako Serša) v majáku na ostrove. Mamu si pamätá ešte z čias, keď nebola Saoirse na svete, ale potom z jeho života odišla. Ben má veľa rád írske legendy, kreslí si obrázky rôznych írskych mýtických bytostí do zápisníka.

Saoirse je nemá a už od mala ju pritahuje more. V majáku v zamknutej truhlici sa však nachádza niečo, čo ich život radikálne zmení. Saoirse je totiž poslednou tuleniou vílou a len ona môže zachrániť posledných írskych škriatkov pred zlou čarodejnicou Machou.

Ak ste už videli predchádzajúci film režiséra Toma Moora Secret of Kells, viete si predstaviť čo vás asi bude čakať. Pieseň mora má všetko, čo robí Secret of Kells dobrým filmom, je však o triedu lepšia. Je epickejšia, pôsobí uzavretejšie a veľkolepejšie aj keď je paradoxne komornejšia. V čom Pieseň mora výrazne prevyšuje Kells sú postavy.

Sú uveriteľnejšie a hlbšie. Napríklad taký Ben. Ben žiarli na svoju sestru. Večne je urazený na to že jej je venovaná toľká pozornosť, ktorú by si právom zaslúžil on. Takisto je mimoriadne otrávený tým, že sa o ňu musí starať a ako správny starší brat, rád dá svojej sestre pocítiť, že on je ten lepší. A toto je niečo čo ma neskutočne baví, konečne sa môžem dívať na postavu ktorá má určitú spojitost' s realitou.

Každý kto má alebo mal staršieho, či mladšieho súrodenca, si hádam ešte pamätá množstvo „krivdy“, ktorá bola na ňom nezaslúžene vďaka súrodencom napáchaná. Ben je mimoriadne živo a uveriteľne napísaný a to platí aj o všetkých ľudských postavách vo filme. Výborná je taktiež Benova babka, v ktorej mnohí ženatí diváci spozorujú svoju svokru.



Ak vám v poslednej dobe chýbala invencia u animovaných rozprávok, ktoré sú zväčša kreslené takým istým štýlom, tu si opäť prídete na svoje. Moorov tím sa drží osvedčenej receptúry z predchádzajúceho filmu, pričom sa opäť posunul kvalitatívne krok vpred. Skoro každý záber pôsobí ako umelecké dielo, ešte aj stĺpy vysokého napätia majú svoje čaro. Mnoho záberov v sebe skrýva poschovávané detaily, ktoré si možno na prvý pohľad nevšimnete, ale keď ich už zbadáte výborne dotvárajú atmosféru a trefne poukazujú na charakter postáv. Obrazy sú komponované sviežo a originálne, pričom nedávajú pocit samoučelnosti.

Hudba sa veľmi dobre darí budovať atmosféru celého snímku, aj keď niekedy som mal pocit určitej repetitívnosti, čo sa mi u Secret of Kells nestalo. Každopádne, soundtrack stojí za vypočutie, obzvlášť spievané skladby majú svoje čaro

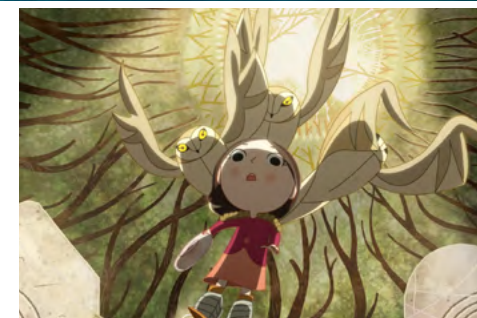
Animované filmy pre deti nezvyknú mať zrovna hlboké posolstvá, Moorove filmy sú však výnimkou. Pieseň mora rozoberá hlboké filozofické otázky, pričom nie je patetická a skôr opisuje ako káže. Film rieši klasicistickú otázku vzťahu rozumu a citu, pričom ukazuje že emócie sú zdravé a netreba sa silou mocou snažiť všetky ich vytesniť pomocou rozumu, či inými spôsobmi. A tak máme v detskom filme ukrytú postavu veľáka viditeľného pre dospelých, ale detským očiam ukrytého. Taktiež sa mi javí, že autori zľahka kritizujú aj nesprávne pochopenie kresťanstva, kedy sa človek utieka len za posmrtným životom, a celý zmyslový svet pokladá za

hriešny. Kto vie. Možno je to len moja fantázia. Kresťanské symboly sú v Moorových filmoch zakaždým nenápadne roztrúsené, ale ťažko povedať, čo s nimi chcel autor povedať.

V súčasnej dobe vzniká mnoho animovaných filmov, na ktorých sa zasmee aj detský aj dospelý divák, pričom pre rodiča sú určené rôzne narážky, ktoré dieťa nepochopí. Pieseň mora funguje na podobnom princípe avšak efekt je oveľa hlbší a hodnotnejší.

„Pieseň mora je ten najlepší animák, čo som tento rok v kine videl. Poetický, a kvalitný po všetkých stránkach. Má unikátnu atmosféru, ktorá sa vám ešte dlho po vzhliadnutí udrží v pamäti.“

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Ovečka Shaun, Veľká Británia / Francúzsko, 2015, 65 min.

Žáner: animovaný, komédia, dobrodružný, rodinný
Réžia: Mark Burton, Richard Starzak
Scénar: Mark Burton, Richard Starzak
Kamera: Dave Alex Riddett, Charles Copping
Hudba: Ian Eshkeri
Obsadenie: Omid Djalil, John Sparkes, Kate Harbour, Andy Nyman, Nick Park, Justin Fletcher

PLUSY A MÍNUSY:

+ príjemne jednoduché
 + pekne zaujímavo animované
 + pár dobrých vtipov

- určené skoro výhradne pre deti
 - film nepriniesol skoro nič, čím by mohol výraznejšie zaujať

HODNOTENIE:



Ovečka Shaun

PLASTELÍNOVÉ OVCE ÚTOČIA

**Filmári si vybrali úlohu už tol'kokrát nevyda-
renú. Pokúsili sa podl'a celkom úspešného
animovaného seriálu vytvoriť film vhodný
pre filmové plátna. Podarilo sa?**

Ovečka Shaun je právoplatným členom salašu. Vede monotónny unavujúci život, až sa jedného dňa rozhodne, že by bolo dobré dať si pauzu. A tak spolu s ostatnými ovcami vymýšľajú plán, ako na nejaký čas vyradiť ich pána, farmára z hry. Po tom, ako sa im podarí nasúkať ho spiaceho do karavanu za účelom nerušenej párty sa ale stane niečo nečakané. Zvieratká zo salašu sa ocitajú vo veľkomeste, kvôli nešťastnej súhre náhod totiž poslali svojho spiaceho

pána v karavane dolu z farmy, smer Big City. Samozrejme, treba pána dostať čo najskôr naspäť na farmu. Ale na to ho najprv treba v tej veľkej betónovej džungli nájsť...

Príbeh je jednoduchý, určený skôr pre mladšie osadenstvo. Taktiež väčšina vtipov je pre deti. Starším ostáva oveľa menšia časť filmu. Zopár vtipov (hoci dost dobrých), pekný audiovizuálny zážitok a samozrejme postavy. Filmári mali sťaženú prácu tým, že v Ovečke Shaun nikto nehovorí. Môžeme počuť maximálne zvukové prejavy typu citoslovcia a občas zárodoky anglických viet. Plastelínové zvieratká ale majú charakteru viac, ako

niektoré hovoriace postavy v iných filmoch. Povahy sú jednoduché, ale vydarené. Napríklad psík menom Bitzer je pekným zobrazením verného psieho spoločníka, ale má aj svoj vlastný charakter, čo sa aj počas filmu ukáže. Žiaľ, iba hrstka postáv niečo robí. Zvyšok je chodiaci komparz. Filmu to prospieva, zo štyri hlavné postavy úplne stačia.

Ako vo väčšine rozprávok, máme tu iba jednu zlú postavu, mestského odchyťáča zvierat Trumpera, ktorý natoľko nenávidí zvieratá, že sa mu podarilo odchytiť do svojho útulku aj zlatú ryбку. Trumper je chodiace klišé. V podstate sa bude po väčšinou správať presne tak, ako predpokladáte že by sa zlý pracovník útulku správal.

Film sa líši od seriálu presne ako keď boli Oggy a šváby v jednej epizóde v Paríži.



Ako už býva zvykom, mesto je plné nástrah mestského života, a na nevedomé zvieratká v meste čaká odchyťáča. Tu sa ukazuje Shaunova vodcovská schopnosť, keď sa im podarí prvýkrát uniknúť pred odchyťáčim náčiním. Čoskoro zistia, že dostať strateného farmára naspäť na salaš nie je až také jednoduché. Mesto prináša nové postavy, nové priestory pre humorné či dramatické scény.

Pokiaľ ovečky nevydávajú zvuky a citoslovcia, zvukovú stopu vyplňa soundtrack. Ten ma najpríjemnejšie prekvapil občasnými spievanými skladbami počas filmu. Ale inak veľmi nevynikal. A to je trochu škoda. Na druhú stranu sa aspoň netreba strachovať o slovenský dabing, aj v našich kinách môžeme Shauna počuť v originálnom znení, našťastie sa tie všetky citoslovcia neprekladali. V origináli sú postavy nadabované dobre. Hoci vyjadrovanie sa iba pomocou pazvukov hlavne u ľudských postáv vyznie občas trochu dementne, v komédii to nie je veľmi na škodu.

Film bol tvorený ľudmi, čo už majú na konte veci ako Wallace a Gromit. To znamená, že má veľmi špecifický vizuál.



Občas je mesto kreslené minimalisticky, občas zase realisticky. Väčšina vecí vrátane všetkého živého je vytvorené z plastelíny. Jedna vec ale vyšla výborne. Mimika tvári. Môžeme v očiach ovečiek presne vidieť, ako sa cítia. Mimika je často až prehnaná, ale vyzerá veľmi dobre a vtipne.

Teraz sa dostávame k položenej otázke. Podarilo sa? Mohlo to dopadnúť horšie. Stále je to príjemná vtipná rozprávka, ktorú prekusne aj dospelák. Asi nemala priniesť nič nové, žiadne zložité morálne posolstvo, čo by menilo ľudí. Mala zabaviť, starších aj mladších. Má postavy, ktoré sa ľahko obľúbia, celkovo pôsobia pekne. Spĺňa svoju úlohu tak ako má. Prečo ale má iba toľko hviezdíček, koľko má? Lebo veľmi vysoko nemieri. Na jedno vzhliadnutie to bol celkom príjemný počín, ale znova by som naň už nešiel. Možno pre to, že nie som hlavná veková skupina, ktorej je film určený.

„Priemerná rozprávka, ktorú vám neublíži si pozrieť. Zopár vtipov, pekná grafika, a detský jednoduchý príbeh.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

[bublina], 2014

Vydavateľ: IKAR
 Rok vydania: 2014
 Žáner: Detektívny román, Triler
 Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + čitateľné aj bez predošlých dielov
- + téma
- + ústredný motív
- + kritika spoločnosti
- napínavé časti
- záver

HODNOTENIE:



[bublina]

RAZ TO PRASKNE

Švédskemu autorovi, bývalému policajtovi a v súčasnosti medzinárodnému bezpečnostnému poradcovi, akurát vyšiel nový kriminálny román MemoRandom. V tejto recenzii však bude reč o jeho staršom dieli, záverečnej časti trilógie Hra.

Musím sa priznať, že predchádzajúce dve časti trilógie – Hra (2012) a Šum (2013), som nečítala. Preto som aj ku knihe pristupovala, teda s istou nechuťou, že jej neporozumiem a celé čítanie bude o ničom. Aké bolo moje prekvapenie, keď kniha bola čitateľná aj bez dvoch predošlých častí. A to je jednou z pozitív tejto knihy. Ak ste teda o trilógii Hra ani len nepočuli, do čítania Bublina sa môžete pustiť aj tak. Kniha síce obsahuje určité narážky na dej predchádzajúcich častí a fanúšikom trilógie budú dávať hlbší zmysel, no autor ich v krátkosti bud' vysvetlí alebo na odvíjanie zápletky

súčasnej knihy nie sú dôležité, takže si ich čitateľ môže sám domyslieť. HP, Henrik Pettersson, je obvinený políciou z pripravovania útoku na kráľovskú rodinu. Všetko je však dielom Hry, v ktorej sa dostal do nemilosti a snaží sa ním manipulovať. Všade ho sleduje polícia alebo iní členovia Hry. Alebo je len prehnane paranoidný? Jeho sestra Rebecca sa mu snaží pomôcť a pokúša sa ho kontaktovať, no sama má dosť problémov – od nespavosti, cez tajný bankový sejf, až po problémy v pracovnom či osobnom živote. Príbeh má dlhší rozbeh, čo bude určite spôsobené aj tým, že nie som do Hry od prvého dielu zasvätená. Problémom pre čitateľa môže byť aj orientácia vo švédskych, trošku „jazykolamných“ menách a teda rozoznať, kto je kto v knihe. Štýlovo sa mi autor podobal Larssonovi. Myslím, že to nebolo spôsobené rovnakou národnosťou autorov či podobnou témou kníh. Skôr poukazujem na zdĺhavejší, vysvetľujúci ráz, ktorým sa obaja spisovatelia

prebojovali k podstate. Bublina je ústredným motívom diela. Na začiatku knihy je výklad tohto slova a autor sa k jeho jednotlivým významom neustále vracia, aby nakoniec bubliny praskli. Lebo všetky bubliny raz prasknú a pravda vyjde najavo. Autorov rozprávač sa striedavo zameriava na súrodencov, HP a Rebeccu, pričom niekedy v týchto pohľadoch na seba priamo nadväzuje. Téma konšpiračných teórií či sledovania nie je ani v literatúre žiadne novum. Stačí si pripomenúť román Prípad Pelikán (1993) od J. Grishama či film Hra (1997) od režiséra D. Finchera.

Autor však týmito témam vnáša aktuálny pohľad, čím sa stávajú ešte viac znepokojivejšími. A utvrdzujú ma v mojom rozhodnutí zrušiť si konto na sociálnej sieti... Obdivuhodný je aj autorov postoj k švédskemu systému či Švédsku celkovo; jeho nezaufatost' a zároveň kritickosť ho znova spájajú s Larssonom. Podobný štýl má aj aktuálny kráľ slovenskej detektívky, Dominik Dán, ktorý komentovaním súčasnej spoločnosti na Slovensku, neraz trafí klinec po hlavičke.

Dve veci mi v tomto trileri trochu nesadli – napínavé časti a záver. Bud' začínam byť imúnna voči vybudovanému napätiu v knihách alebo s tými napínavými scénami niečo bolo. Uznávam, niektoré úseky boli vyskladané úplne strhujúco, že som dokázala bez prestávky prečítať značný počet strán. Ale pri ostatných mi niečo chýbalo. Záver neviem objektívne zhodnotiť, pretože by bol potrebný názor čitateľa, ktorý má za sebou všetky knihy, takže moju mienku si neberte príliš k srdcu.

Avšak na záver mi tam chýbalo vnímanie celej situácie z pohľadu HP, keďže bol viac zapojený do Hry ako jeho sestra Rebecca. Autor ponúka určite nový pohľad na trochu zaprášenú tému, ktorá však bude stále aktuálna, pokiaľ spoločnosť v takejto podobe pretrvá. Napätie je síce na istých miestach menej pútavé a niektoré zápletky sa dajú odhaliť, no napriek tomu autor dokáže prekvapiť.

„Napätie je síce na istých miestach menej pútavé a niektoré zápletky sa dajú odhaliť, no napriek tomu autor dokáže piť.“

Kristína Gabrišová

ZÁKLADNÉ INFO:

Miniaturista, 2014

Vydavateľ: IKAR
 Rok vydania: 2015
 Žáner: Beletria pre dospelých – Historické romány, Spoločenské romány
 Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + Opis mesta, pomerov a obyvateľov
- + Vykreslenie charakteru hlavných postáv
- + Počiatkové tajomno okolo postavy miniaturistu
- Klúčové tajomstvá ostali neodhalené
- Miniaturista sa vytráti bez stopy, akoby nikdy neexistoval
- Veľmi otvorený záver príbehu
- Absurdne tajnostkárske konanie postáv

HODNOTENIE:



MINIATURISTA

TAJOMNÝ PRÍBEH MINIATÚR



Svadobným darom Nely Brandtovej bola veľká vitrína. V tej vitríne bolo deväť izbičiek. Do každej izbičky postupne pribúdali rôzne miniatúry. Tu stoličky, tam kolíska, do kuchyne riady. Všetko verné kópie nábytku a iných vecí, ktoré sa v dome nachádzajú. Ako to ten miniaturista vedel? To sa pokúsite odhaliť v románe z prostredia Amsterdamu 17. Storočia.

Nela ako čerstvá mladomanželka prichádza do Amsterdamu bývať k manželovi a jeho sestre. Všetko, čo sa deje v jej novom domove, je akési záhadné. Nela má pocit, že ju neustále niekto sleduje. Jedného dňa jej manžel Johannes ako svadobný dar podaruje vitrínu, ktorá je zmenšeninou ich domu.

Nela sa skontaktuje s miniaturistom, ktorý jej posielal verné kópie nábytku, obyvateľov a domácich zvierat. Kto to však je a ako to, že pozná všetky detaily? Miniaturista sám o sebe je pre Nelu záhadou. V jej dome sú však ešte iné tajomstvá, ktoré majú ostat' skryté.

Dej príbehu sa odohráva v roku 1686 v Amsterdame, ktorý je ovládaný radnicou a katolíckou cirkvou. Opis vtedajších pomerov pomáha čitateľovi vcítiť sa do kože obyvateľov. Celý príbeh je písaný veľmi záhadne. Niekto v dome všetko sleduje a sám je skrytý pred hlavnou hrdinkou a dokonca aj čitateľom. Toto tajomno len núti čitateľa pohrúžiť sa hlbšie do deja a dozvedieť sa viac. S pribúdajúcimi stránkami knihy však pribúda aj tajomstiev, odhalených aj nových a povzbudzuje čitateľa premýšľať, k čomu to vlastne povedie. Hlavná hrdinka Nela je ešte len mladá osemnásťročná žena, ktorá túži po láske a naplnenom manželstve. Nič z toho sa jej ale zatiaľ nedarí dosiahnuť. Jej švagriná Marin sa k nej správa odmerane, Johanna pred ňou zatajuje.

Nela sa cíti stiesnene, nie je paňou domu a stále má pocit, že ju niekto pozoruje. Záhadným a verným miniatúram, ktoré postupne ukladá do vitríny, nevie prísť na koreň. Švagriná Marin má takisto svoje tajomstvá. Zo začiatku vám pripadá veľmi nepriateľská, neprístupná a veľmi tajnostkárska. Keď Nela odhalí jedno z tajomstiev, presvedčí ju, aby o tom nikomu nehovorila. Na tú dobu má dosť nadčasové názory. Svojím charakterom však nebude patriť medzi obľúbené postavy knihy. Nelin manžel Johannes je obchodník, radšej sa plaví po moriach, ako by sedel na radnici. Voči Nele sa správa veľmi galantne, ale to je tak všetko. Skoro nikdy nie je doma a ak náhodou je, čas trávi v pracovni s obľúbenými psami. V príbehu chýbalo viac rozhovorov medzi Nelou a Johannesom, akoby jej manžel nebol podstatný. Veľa vecí, ktoré som ako čitateľka považovala za podstatné, sú odsunuté na stranu a do zabudnutia.

Román sa netočí len okolo hlavnej hrdinky, ale aj sluhov, miniaturistu a poslíčka, ktorý preňho pracuje. Charakterovo je najviac vykresľovaná Nela, ktorej počiny sú miestami nepochopiteľné, keď však zoberiem do úvahy jej vek a postavenie v jej novej rodine, musím chápať, že nebola niekedy schopná urobiť viac. Po prečítaní celej knihy však ostanete rozčarovaní jeho záverom. Tajomstvami prešpikovaný príbeh nevysvetlí nič, na čo čitateľ celý

čas čakal. Ostala som sklamaná tým, ako kniha v podstate skončila. Autorka nikde neobjasní miniaturistovo chovanie, ani to, ako vedel také podrobnosti o živote Nely a ostatných. V istej časti príbehu autorka naznačí, že by mohlo ísť o Marin, tá však má iné tajomstvá, o ktorých sa navela dozvieme ku koncu knihy. A kto celý čas chodil a špehoval Nelu v dome? Nedoziete sa nič. Kniha má svoje čaro, keď niekto na konci zistí, že riešenie hádaniek nespoznáte, zakúsite zmes dezilúzie a pobúrenia. Záver príbehu ostal otvorený, akoby autorka čakala, že si domyslíte, čo sa dialo ďalej. Vzhľadom na prostredie a morálku mesta len ťažko usúdiť, ako to mohlo pokračovať ďalej. Také krásne rozpracované dielo, taká nevyužitá šanca zo strany autorky dokončiť to k spokojnosti čitateľa. Rozpačité koniec, odchody a príchody postáv bez nejakých ďalších vysvetlení jednoducho neurobia dostatočný dojem, aby bol človek ochotný túto knihu zobrať do rúk ešte raz.

Príbeh sa rozpadol ako domček z karát. Na druhej strane prostredie, do ktorého autorka zasadila príbeh, je veľmi puritánske, ovládané radnicou a cirkvou. Opis vtedajších pomerov vo vašej predstavivosti vykreslia Amsterdam ako mesto spred pár storočí, kedy právomoci cirkvi a radných držali obyvateľov vo veľmi úzkych hraniciach osobných slobôd. Ak ste vyčnievali z radu, začal sa hon na čarodejnice. Mesto ako také je vyobrazené ako uzavretá komunita občanov, ktorí sa starajú o seba a svojich blízkych. Obchody mohli viesť len muži a remeslá boli spájané v cechoch. Všetci príšerci alebo novoty boli odmietané. Kniha má peknú obálku, historické pozadie a tajomný príbeh vás podľa popisu určite zaujme, ale nakoniec aj tak nesplní očakávania, pokiaľ nie ste fanúšikmi otvorených záverov a riešiteľných záhad.

„Ak máte radi záhady, ktoré aj tak nevydajú svoje tajomstvá, táto kniha je pre vás ako stvorená.“

Katarína Hužvárová

