

GENERATION



TOP HRA
Splatoon

VIDELI SME
Jurský svet

PREDSTAVUJEME
Cherry MX Board 6.0

Sút'až
o hodnotné ceny



→ **HRY MESIACA:**

Farming Simulator 2015
Magicka 2
Hatred
Kholat

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Synology DS 215+
Fractal Design R5
Xtreamer Prodigy 4K
NZXT S340

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Temné miesta
Špión
Motýle
Krajina zajtrajška

→ **TOP TÉMY:**

Kniha - Kniha o tebe
Kniha - Veža 3
trendy - zhrnutie E3
trendy - Predstavenie Huawei P8

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
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 Kovačová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka,
Veronika Cholaštová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec,
Lukáš Pláček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Viha, Marek
Suchitra, Ján Mikolaj, Miňo Holík, Lea Uhliarová, Monika
Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava
Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabl'ová, Adrián Líška

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Líška, Gabriel Vodička, Adam Kollár

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

CHERRY MX BOARD 6.0

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

Generation 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 tlačene 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 redakcií
tretiou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední
výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná
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

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

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

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

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

Dominik Farkaš

Šéfredaktor www.gamesite.sk

Redakcia hodnotí mesiac jún...



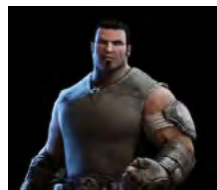
Richard Mako

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



Roman Kadlec

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



Dominik Farkaš

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



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



3-ročná záruka Canon pre väčšiu spokojnosť

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

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

Naskenujte kód
a zistite viac



come

and

see

Canon



Tím Ghost opäť pokoje v Ghost Recon Wildlands

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

PGhost Recon Wildlands sa bude odohrávať v miernej budúcnosti, kde hráč opäť velí štvorčlennej elitnej

jednotke tímu Ghosts. Tento titul bude prvý zo série, ktorý ponúkne veľký otvorený svet a hráčom tak dá možnosť preskúmať mnohé oblasti, stovky dedín a stretnúť sa s rôznymi skupinami NPC. Svet Wildlands by mal byť najväčším svetom, aký doteraz Ubisoft vytvoril, a preto sa hráči majú na čo tešiť.

Hra sa bude dať hrať v singleplayeri, ale dostupná bude aj možnosť co-op hrania s troma ďalšími hráčmi, a vylúčený nie je ani klasický kompetitívny multiplayer.

Bude iba na samotných hráčoch, ako budú svetom postupovať a aký spôsob zvolia pri plnení misií. Navyše, hráčove rozhodnutia neovplyvnia iba priebeh danej misie, ale aj budúci priebeh deja sa bude odvíjať od toho, aké rozhodnutia urobíte. Na stránkach gamesite si môžete pozrieť trailer, v ktorom sú ukázané viaceré spôsoby, ako vyriešiť predstavenú misiu. Či už si zvolíte stealth, nabehnete na svoj cieľ v po zuby ozbrojení, či zvolíte skôr agresívny, no taktický pochod, bude len a len na vás.



Chystá sa remake legendy

Final Fantasy 7 znova ožije!

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

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



Nový Starcraft 2 zadarmo!

Whispers of Oblivion si užije každý

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

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

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

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

...už 30. júna si Blizzard pripravuje Diablo orientovanú expanziu do Heroes of the Storm. Prinesie novú mapu, dvoch hrdinov a podľa Blizzardu tým nekončíme.

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

...konečne sme sa dočkali ohlások dátumu reštartu čim viac očakávaného dielu Need For Speed, ktorý by sa mal vrátiť ku koreňom tých najlepších dielov v sérii – Underground. Nového NFS sa dočkáme 3. novembra 2015.

Príbeh Faith pokračuje

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



Gears of War na PC

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



The White March

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

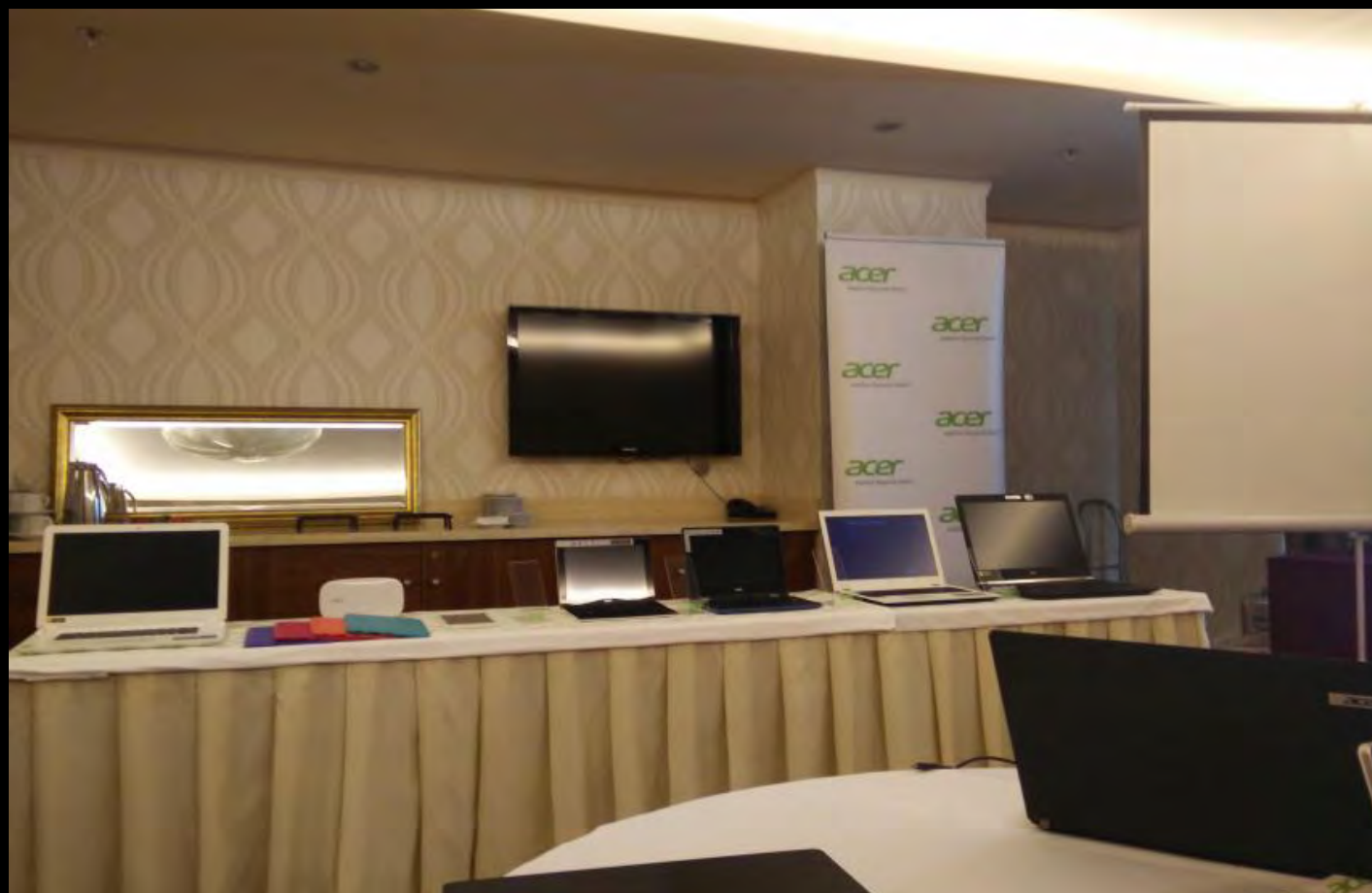


Mass Effect: Andromeda

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



Aké novinky predstavil Acer pre druhú polovicu tohto roku?



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

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

Acer je ale aj spoločnosť, ktorá sa zameriava na hráčov, a to sériou produktov značky Predator. Acer plánuje ešte tento rok prísť na trh s novými hernými PC a notebookmi tejto značky. K týmto herným "delám" sa perfektne bude hodiť nový monitor s podporou

G-Sync, ktorý disponuje 34-palcovým, zakriveným IPS panelom s rozlíšením 3440x1440 pixlov. Jeho cena je 1259 Eur.

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

Vylepšenia sa dočkali aj zástupcovia z rodiny Switch, čiže zariadenia 2 v 1. Okrem najnovších štvrojadrových procesorov od Intelu disponujú aj druhou generáciou odnímateľného mechanizmu Acer Snap Hinge, ktorý sme na mieste vyskúšali a môžeme ho len chváliť. Čo

sa týka konvertibilných notebookov, na konferencii ich zastupoval model Aspire R11, ktorého srdcom je najnovší procesor Intel Pentium. Podobne ako pri modeli Switch sme na mieste rýchlo otestovali preklápací mechanizmus, ktorý je naozaj pevný a nezaznamenali sme žiadne problémy pri jeho používaní.

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



Nová rada grafických kariet Sapphire Nitro

Spoločnosť Sapphire uviedla na trh novú sériu grafických kariet s označením Nitro, ktoré prinášajú novinky ako novú generáciu odnímateľných ventilátorov alebo pevnú konštrukciu, ktorá zabezpečuje nechcenému ohýbaniu.

Okrem toho karty disponujú aj kvalitnými elektronickými súčiastkami. Takže kondenzátory s dlhou životnosťou alebo kvalitné tlmivky sú samozrejmosťou. Nespornou výhodou je aj

systém chladenia Intelligent Fan Control II. Vďaka nemu je chladenie, ak je teplota jadra pod 52 stupňov Celzia, ľudským uchom nepočuťelné. Ak k tomu pridáme aj fakt, že nové odnímateľné Dual ball bearing ventilátory poskytujú až o 80% dlhšiu životnosť ako predchádzajúca generácia, stretávame sa dosiaľ najlepším chladením, ktoré spoločnosť Sapphire ponúka. Novinky sa dostanú do predaja v najbližších mesiacoch a budú obsahovať najnovšie jadrá postavené na GCN architektúre od AMD.



Asus Zenfone Selfie

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

Jeho dominantou je predný, 13Mpx snímač, ktorému sekunduje dvojica prísvetľovacích LED diód, a ponúka aj automatické zaostrovanie.

Zadný, 13Mpx snímač taktiež nezahľadá a ponúka okrem objektívu so svetelnosťou f/2.0 taktiež laserové zaostrovanie. O výkon sa stará osemjadrový, 64-bitový procesor Snapdragon 615, doplnený o 2GB operačnej pamäte, v prípade verzie so 16GB interným úložiskom. 32GB verzia má operačnú pamäť o 1GB väčšiu. Na prednej strane sa nachádza 5,5-palcový IPS displej, ktorý ponúka FullHD rozlíšenie (1080x1920px).

Kingston microDuo 3C



Nový štandard USB-C sa pomaly ale isto dostáva do popredia, a tak sa niet čomu diviť,

že Kingston uviedol nový USB disk, ktorý okrem štandardnej USB koncovky disponuje aj USB-C koncovkou. Tento disk je dostupný v troch variantoch – 16GB, 32GB a 64GB.

Thunderbolt 3



To, že nová generácia rozhrania Thunderbolt 3 prinesie dvakrát vyššiu rýchlosť, bolo známe už minulý rok. To najzaujímavejšie ale Intel uviedol tento mesiac. Thunderbolt 3 bude používať USB-C koncovku. Vďaka tomu sa snáď toto rozhranie dočká väčšej popularity.

Nokia 105



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

Huawei P8



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

Pán Wang Yanmin zoznámil prichádzajúcich so všetkými prednosťami a technickými vymoženosťami Huawei P8, z ktorých mnohé nemajú na trhu konkurenciu. Počnúc elegantnou krabičkou, v ktorej zákazník P8 obdrží, nasledujú skvelým dizajnom prístroja s celokovovým unibody telom tenkým len 6,8 mm s ergonomicky zaoblenými hranami. Prístroj disponuje FullHD displejom s uhlopriečkou 5,2 "a technológiou IPS-



NEO. Skvelý výkon prístroja stojí na osemjadrovom 64-bitovom procesore Kirin 930 s taktom 4x 2,0 GHz + 4x 1,5 GHz s podporou vysokorýchlostných sietí 4G LTE pre všetky európske pásma a vo výbave nechýba ani technológia NFC. Tento procesor dopĺňajú 3GB operačnej pamäte a 16GB interná pamäť.

Veľká časť predstavenia produktu bola venovaná fotoaparátu, ktorým Huawei P8 disponuje. S rozlíšením 13 Mpx a štvorfarebným RGBW senzorom s optickou stabilizáciou obrazu a ISP vie vykúzliti veľmi ostré snímky a videá aj pri zníženej viditeľnosti.

Rad špeciálnych funkcií je v rámci inteligentných telefónov úplne ojedinelá, či už sa jedná o možnosť nastavenia dlhej uzávierky, alebo o tzv. "mal'ovanie svetlom", kedy užívatelia môžu pomocou



rôznych svetelných zdrojov popustiť uzdu svojej fantázií a vytvárať neobvyčajné fotografie. Predná 8 Mpx kamera zvláda dokonale selfies snímky.

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

Vlajková loď je na Slovensku zákazníkom k dispozícii za cenu 479 € vrátane DPH. Odľahčená verzia Huawei P8 Lite vhodná napríklad pre mladých ľudí a študentov je dostupná za 249 €.



Logitech predstavil volanty pre Xbox ONE, PC a PS4

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



Pre oba volanty, ktoré sú vyrábané na precízne pretekárske jazdy a majú dlhú spolačnosť, je charakteristická odozva s dvoma motormi, prevodovka so skrutkovitým mechanizmom potlačujúcim vôľu riadenia, ručne obšívajú a kožu obalený pot'ah volantu a pedále plynu, brzdy a spojky vyrobené z nerezovej ocele. G920 je navyše kompatibilný s doplnkom Driving Force Shifter, čo je šesťstupňová manuálna radiaca páka so spriatočkou po zatlačení, ktorú je možné kúpiť samostatne. Jedná sa o prvý pretekársky volant spoločnosti Logitech určený pre hernú konzolu Xbox One.

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

Oba volanty vďaka spätnej väzbe, ktorú zabezpečujú dva motory, verne simulujú pocity pri presune ťažiska vášho auta, reálne podmienky na trati alebo opotrebenie pneumatík, takže môžete vycítiť pretáčanie alebo nedotáčavosť vozidla, stratu záberu kolies a mnohé ďalšie aspekty. Využitie skrutkovitého mechanizmu riadenia rýchlostí, ktorý je vytvorený podľa mechanizmov používaných v prevodovkách skutočných áut, vám poskytne výnimočne hladké, tiché a precízne radenie. Hardvér je navyše skonštruovaný tak, aby eliminoval vôľu

riadenia, takže zásahy volantu a pedálov budete mať pod maximálnou kontrolou.

Volanty sú vytvorené tak, aby vydržali dlho - v hriadelí majú pevné oceľové ložiská a páčky riadenia aj pedále sú vyrobené z nerezovej ocele. Pot'ah z vysoko kvalitnej ručne prešívanej kože dáva volantom vzhľad a pocit ako by ste mali v ruke skutočný volant pretekárskeho vozidla a používateľom zaručuje pohodlnejšie a trvácnejšie používanie. V neposlednom rade, vstavané úchytky a skrutky vám umožnia volant bezpečne prichytiť k stolu alebo závodnému sedadlu, aby boli posunutie, či výkyvy volantu minimálne aj počas agresívnych manévrov.

Bezproblémový prístup k herným ovládačom zaisťuje takzvaný



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

Pretekárske volanty sa dodávajú so samostatnou podlahovou jednotkou s pedálmi, aby ste mohli pohodlne brzdiť, akcelarovat' a opätovne pridávať rovnako, ako v skutočnom aute. Navyše vám pri riadení umožňuje udržiavať prirodzenejšiu polohu tela. Odozva brzdového pedálu je nelineárna, čím napodobňuje činnosť brzdových systémov citlivých na tlak zošliapnutia, vďaka čomu

máte citlivejšiu odozvu a je presnejší pri brzdení. Navyše majú samostatnú spojku, aby sa hráči, ktorí si chcú vyskúšať svoje schopnosti, mohli plne vnoriť do možností skutočného pretekania.

Driving Force Shifter je voliteľný doplnok k volant G920. Jedná sa o šesťstupňovú manuálnu radiacu páku so spriatočkou po zatlačení. Príslušenstvo Driving Force Shifter má kvalitnú konštrukciu s odolnou radiacou pákou a ručne prešívaným koženým krytom hlavy a rúčky radiacej páky. Vstavané úchytky a skrutkové otvory umožňujú jednotku radiacej páky Driving Force Shifter pevne uchytiť.

CENA A DOSTUPNOSŤ

Očakáva sa, že volant Logitech G29 Driving Force bude k dispozícii v júli 2015 za odporúčanú maloobchodnú cenu 399€ a G920 Driving Force začiatkom októbra 2015 za doporučenú maloobchodnú cenu 399€, čo je identická cena, za ktorú sa predával predchádzajúci model G27. Doplnok Driving Force Shifter, šesťstupňová manuálna radiaca páka so spriatočkou, by podľa očakávaní mala byť k dispozícii ako voliteľné príslušenstvo za odporúčanú maloobchodnú cenu 59€.

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





Prodělečná Země zítřka

Společnost Disney se zase jednou spálila. Jak jsme již psali dříve, díky komerčnímu neúspěchu Země zítřka se společnost rozhodla zaříznout několik riskantních projektů, mezi kterými byl i očekávaný Tron 3. Až nyní ovšem vyplývá na povrch, kolik bude společnost skutečně na snímku tratná. Země zítřka měla být pro společnost tutovkou,

která se však nevydařila. 180 milionů dolarů stál film samotný a dalších 150 spolkala propagace, tedy i při současných souhrnných tržbách kolem 170 milionů studiu stále chybí něco málo přes 150 milionů, aby se film dostal vůbec do kladných čísel. Dalo by se diskutovat, že studio, pod které spadá v současnosti celé filmové univerzum Marvelu a také Star Wars, by si podobnou finanční ránu mohlo dovolit, nicméně filmový byznys má poměrně jasná pravidla. A tentokrát byl obětí další výlet na Grid.

Konec praktických triků ve filmu?

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



Nový Spider-man zná svého představitele

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

Zemřel skladatel James Horner

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



Castingové novinky:

- Vincent D'Onofrio si zahraje hlavního záporáka ve filmové adaptaci seriálu CHiPs.
- Robert Rodriguez bude režírovat celovečerní adaptaci kreslených příběhů ze seriálu Jonny Quest.
- Cary Fukunaga opouští pár týdnů před začátkem natáčení novou adaptaci hororu To.
- Chris Pine jedná o vedlejší roli ve snímku Wonder Woman, konkrétně jedná o roli partnera hlavní hrdinky Stevea Trevora.
- Tilda Swinton jedná o jedné z důležitých rolí v připravované komiksové Doctor Strange. Měla by si zahrát postavu Prastarého (The Ancient One), mentora hlavního hrdiny.
- Woody Harrelson a Laura Dern se objeví v adaptaci komiksu Wilson.
- Wrestler Sheamus si zahraje postavu Rocksteadyho v pokračování blockbustery Želvy ninja.
- Will Forte se přidává k obsazení snímku Keanu.
- Joe Wright jako svůj další snímek natočí drama The Lifeboat, ve kterém si hlavní roli zahraje Anne Hathaway.
- Matthew Vaughn v současné době píše scénář pro pokračování Kingsman: Tajná služba. Pokud s ním bude spokojen, ujme se snímku i jako režisér.
- Chiwetel Ejiofor si zahraje záporáka Barona Mordo v připravované komiksové Doctor Strange.
- Chris Hemsworth se přidává k obsazení nově ženské verze Krotitelů duchů, coby mužská sekretářka hlavních hrdinek.
- Arnold Schwarzenegger si vyzkouší po letošní Maggie další dramatickou roli ve snímku 478.
- Rooney Mara jedná o účasti remaku seriálu Utopia, o který se stará David Fincher.
- Robert Downey Jr. jedná o účasti

ve snímku Chasing Phil, kde by si měl zahrát jednoho z největších podvodníků novodobé historie.

- Dwayne Johnson se objeví v adaptaci klasické automatové videohry Rampage.
- Alicia Vikander jedná o své účasti v novém příběhu agenta Jasona Bournea. Zároveň však ukončila jednání o své účasti v adaptaci Assassin's Creed.
- Michael Keaton bude produkovat a také si zahraje v adaptaci komiksu Imagine Agents.
- Chan-Wook Park jako svůj další film natočí lesbické drama Fingersmith.
- Emma Watson se objeví po boku Toma Hankse v připravované knižní adaptaci The Circle.
- Jason Statham se vrátí v Rychle a zběsile 8.
- Seth Gordon opouští připravovanou filmovou adaptaci videoherní série Uncharted.
- Aaron Eckhart se objeví v hlavní roli v akčním snímku Live!, který se dle plánu má nejen odehrávat v reálném čase, ale měl by být tak také natáčen.

Aktualizované data premiér:

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

Víc informací na www.MOVIESITE.sk

E3 je každoročne herným sviatkom



E3 2015

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

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

Najprv to boli voľné dni slúžiacie na prekonávanie jet lagu po dlhých hodinách cestovania a následne už plné ruky práce s doladovaním detailov stretnutí a konferencií, na ktorých sme sa mali zúčastniť. Na konferenciách bola výborná atmosféra a všeobecné nadšenie zo začiatku festivalu hier, ktorý tento rok premiérovito otvorila Bethesda, za ktorou nasledovala tradičná štvorka: Microsoft, EA, Ubisoft a Sony, čo v praxi znamenalo celý deň bez jedla,

zatiaľ čo človek behal z jedného konca Los Angeles na druhý, aby sa stihol počas krátkych medzier medzi konferenciami presunúť na miesto konania tej novej.

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

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



za vývojom vašich obľúbených hier. Človek hneď zistí, že tým najcennejším nie je to, že si môže zahrať nejakú hru niekolkoma mesiacmi pred tým, ako príde na pulty obchodov, ale to, že o nej môže zistiť viac priamo od ľudí, ktorí sa na jej výrobe podieľajú. Hlavne keď vidí to nadšenie, s ktorým vám prezentujú hru a entuziazmom, s ktorým odpovedajú na vaše otázky (iba žeby bol tretí deň a vy ste boli posledný novinári, ktorým vývojári opakovali tie isté naučené frázy, pretože vtedy ste skutočne videli, že už toho majú dosť).

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



a popri tom vyspovedať vývojára, z ktorého sa dali vytiahnuť niekedy veľmi zaujímavé veci. Alebo jednoduchý rozhovor, na ktorý sa dostáva chlapík z PR oddelenia a v tom momente viete, že

z neho nič nové a dôležité nedostanete, lebo to jednoducho nevie a prišiel vám iba porozprávať typické PR veci.

Jednoduché to tam nebolo, času bolo skutočne málo a prezentácií, ktorých sme sa mali zúčastniť veľmi veľa. A keď náhodou bola chvíľka voľná, tak ju človek trávil v spoločnosti ostatných novinárov v „Press room“, kde v spoločnosti nikdy neubúdajúceho množstva kávy

každý hľadel do svojho notebooku a písal o tom, čo pred chvíľou videl.

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



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

Dominik Farkaš



10 najlepších momentov, odhalení a konferencií na E3 2015

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



10. SHENMUE 3

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

Ešte počas jeho príhovoru bolo spustené prispievanie cez stránku kickstarter.com so skromným cieľom vyzbierať 2 milióny dolárov. Skvelým znakom veľkého záujmu bol fakt, že sa niekoľko desiatok minút od príhovoru samotnú stránku kickstarter.com nedalo vôbec načítať. A keď sa to podarilo, stúpala vyzbieraná suma závratnou rýchlosťou. Až doteraz to všetko znie veľmi dobre a nebyť

jednej maličkosti, bolo by toto nečakané ohlásenie určite vyššie na rebríčku. Čo je ale táto maličkosť? Udrela nám do očí hned ako opadol prvý ošál a keď sme sa nad týmto prekvapením mohli zamyslieť a bola to výška cieľa, ktorý bol na tento kickstarter určený. Iba 2 milióny dolárov? Niekoľko si povie, že to je peňazí až – až, my ale vieme, že predošlé diely mali x-rokov dozadu mnohonásobne vyššie rozpočty. Niečo nám tam začalo škriptať.

A deň od odhalenia a vyjadrenia prosby hráčom sa ukázala pravá tvár Sony a hlavný cieľ tohto fundovania. Vyzerá to tak, že spoločnosť Sony nebola úplne presvedčená, či hráči ešte pokračovanie Shenmue vôbec chcú a či sú ochotní za svoje prosby postaviť aj svoje otvorené peňaženky. A tak sa rozhodli spraviť malý prieskum trhu. Akonáhle bolo zrejme, že kickstarter fungoval a hráči majú o Shenmue naozaj záujem, Sony sa vyjadrilo, že zvyšok rozpočtu bude financovať samo. Tú, očividne oveľa väčšiu časť rozpočtu. Na jednej strane mohli byť všetci úprimní už od začiatku, na druhej strane rozumieme ich pochybnostiam a keďže všetci, čo prispeli na fundovanie

Shenmue dostanú odmeny, ktoré si zaplatili, nie sú v tejto situácii žiadne obete. Viac si môžete prečítať v článkoch E3 2015: Pokračovanie legendárnej série Shenmue sa stáva skutočnosťou a E3 2015: Titul Shenmue 3 dosiahol na Kickstarteri svoj cieľ expresne rýchlo.

9. ZOPÁR MOMENTOV Z NINTENDO DIRECT

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



8. PREDNÁŠKA SPOLOČNOSTI SQUARE ENIX

Hoci sa prednáška spoločnosti Square Enix chvíľami niesla v znamení sklenených pohľadov a zívajúcich novinárov, priniesla aj viacero napínavých chvíľ, zaujímavých odhalení a akčných ukážok z hier. Z nich môžeme menovite vybrať napríklad nové, zatiaľ tajomstvom opradené, RPG s názvom Project Setsuna, teaser na nový prírastok do série Nier so zatiaľ neznámym podtitulom a pokračovania známych sérií ako Deus Ex, Hitman a Just Cause 3. Všetky tieto tituly si ubújú dodatočnej kvality herný zážitok s ešte kvalitnejšími vizuálmi a niektorých sa dočkáme už čoskoro.

7. PC GAMING SHOW

Posledný deň festivalu sa zdalo, že všetci sú už na konci so silami, výdržou a schopnosťou sústrediť sa. Stále sa ale čakalo na to, čo nám prinesie historicky prvá PC Gaming Show, ktorá sa, ako už názov sám napovedá, venovala iba počítačom. Väčšina sledujúcich ani netušila, akým formátom bude táto šou vedená, niečo ešte aby vedela, aké prekvapenia nás čakajú. Akonáhle sa ale začala, okamžite sme zistili, že fanúšikovia počítačov sú na správnej adrese či už naživo v hľadisku, alebo za monitormi doma. PC Gaming Show sa ukázala byť formou talkshow, kde si hosťiteľ, Sean „Day[9]“ Plott pozýval na pódium riaditeľov najrozličnejších herných štúdií a iných spoločností na poli herného segmentu. Niektorým divákovi možno takýto formát nesadol, ale na úspešné zvládnutie takých oznamov, ukážok a prekvapení by boli tradičnejšie možnosti horšie a určite by sa nezmestili

zopár múch a hlavne skrátiť čas z výše dvoch hodín na niečo stráviteľnejšie.

6. PRÍRASTKY DO HERNÝCH SÉRIÍ SPOLOČNOSTI UBISOFT

Ubisoft je jedným z najspomínanejších herných spoločností, aj keď v poslednom čase si našo veľa hráčov nespomenie inak ako v zlom. Čo ale nemôžeme spochybniť je to, že Ubisoft má pod svojimi krídlami jedny z najobľúbenejších a najúspešnejších herných sérií. Preto takmer celý čas, ktorý na festivale E3 mali,



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



5. NOVÉ HERNÉ SVETY, OD ROZLIČNYCH STUDIÍ

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



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

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

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

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

Jedna je dávno ukázaná a takmer zabudnutá, aj keď nezabudnuteľná hra, tá druhá je legenda na poli videohier, ktorej zmodernizovaná verzia si hráči prajú už niekoľko rokov. Čo majú spoločné? Oboch by sme sa po vyhlásení predstaviteľov Sony a Square Enix mali skôr či neskôr dočkať. Popísať situáciu v konferenčnej sále a za obrazovkami väčšiny divákov vo chvíli ohlasovania ako bujarú, by bolo

zľahčovanie. Last Guardian, ktorý bol predstavený ešte v roku 2009, si získal a udržuje obrovskú základňu fanúšikov, ktorí určite ocenili, že sa Sony odhodlalo stanoviť pre tento titul dátum vydania. A Final Fantasy VII? Diel s poradovým číslom 7 je jedným z najobľúbenejších, aj keď je na ňom kvôli dátumu vydania, ešte v roku 1997, v mnohých smeroch poznať zub času. Preto je jeho remake (a podľa slov Tetsuya Nomura zo Square Enix dokonca viac ako remake) a opätovné vydanie veľmi vítané.

2. PREDNÁŠKA SPOLOČNOSTI BETHESDA

Nikto nevie presne, ako sa to spoločnosti Bethesda podarilo, ale ich historicky prvá účasť na festivale E3 dopadla nad všetky očakávania. Možno s tým malo niečo spoločné, že ich prvá konferencia bola aj úplne prvá, čo sa týka poradia vysielania. Viac s tým mal ale určite ich skvelý prístup, ohlasovanie nových hier, ako aj návykovo vyzerajúci mobilný spin-off série Fallout s prívlastkom Shelter, ukážky z dlho očakávaných hier Fallout 4 a Doom alebo aj v mnohých smeroch

prekvapivý trailer titulu Dishonored 2. S gráciou a prehľadom s akým sa podarilo predstaviteľom Bethesda Softworks potešiť svojich fanúšikov a pritom poskytnúť väčšinu žiadaných informácií, sme sa počas zvyšku festivalu stretli len výnimočne. Nám už len ostáva tešiť sa, keď príde Fallout Shelter aj na zariadenia s operačným systémom Android a kedy sa budeme môcť prebýjať nehostinným svetom plného rádioaktívneho spadú s verným spoločníkom po boku.

1. SPÄTNÁ KOMPATIBILITA XBOX 360 HIER S KONZOLOU XBOX ONE

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

Vtipné je, že nielen Xbox One sa musí tváriť ako konzola staršej generácie, ale aj 360-kové CD sa v tomto systéme tvária ako disky pre Xbox One. A to všetko znamená, že by mali hráčom na Xbox One fungovať trofeje a aj možnosti hrať cez internet. Samozrejme, akonáhle šikovné hlavy v Microsofte prišli na to, ako obísť všetky problémy, je všetko ešte otázka dohody so štúdiami a vydavateľstvami, či svoje tituly z konzoly Xbox 360 povolia na Xbox One, alebo budú chcieť vydať „remastered“ edíciu s lepšou grafikou a novou cenovkou. Ale práve táto možnosť určite v dohľadnej budúcnosti zlomí množstvo hráčov, ktorí sú príliš hrdí na svoju zbierku hier pre Xbox 360, aby prešli na novší a výkonnejší Xbox One.

Daniel Paulíny



STUDENT HOSTING

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

Free hosting ti bez reklám a akýchkoľvek poplatkov ponúka:

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

Chceš byť na webe a zbytočne neplatiť?

Klikaj na studenthosting.sk

StudentHosting.sk ti prináša



Farming Simulator 15

FARMÁRČENIE, FARMÁRČENIE, BUGY, GLITCHE A PSYCHIATRIA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: simulátor
Výrobca: Giants
Software
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



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

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

Po prvom zapnutí a vhuľnutí do hry, vás hneď ohromí (alebo ochromí?) grafické spracovanie, ktoré by ste TOP 2 najpredávanejšej hre nepriradili ani v zlom vtip. Je mi jasné že grafika nie je všetko, no grafikou to ani nekončí. Musím ešte podotknúť, že grafické spracovanie Farming Simulátora je dokonca označované ako masívny skok od jeho predchodcov. Wau. Ak aspoň čiastočne sledujete hernú scénu, určite ste niekde narazili na jedno z videí, ktorými sa Farming Simulátor séria predstavila. Glitche a bugy spojené z fušerskou fyzikou v hre, sú totiž snád' najzábavnejšou zložkou celej hry a to až do takej miery, že si nie som istý či ich mám pridať do plusov, alebo mínusov. Jediný možný dôvod, prečo si dokážem predstaviť, že niekto túto hru hrá je, že hra z vašej strany

nevyžaduje absolútne žiadnu snahu, skill či taktiku, iba more a more hodín nekonečného otáčania vášho niekoľ'kotonového tátoša, za čo sa vám dostane aspoň maličkého zadost'učinenia v podobe zárobku. Takéhoto zárobku nekonečných hodín ale budete potrebovať podstatne viac, ak si chcete kúpiť v podstate hocičo. Aj najzákladnejší upgrade, vás totiž bude stáť hodiny a hodiny farmárčenia a pravdepodobne aj nejakú tu stratu IQ pri jeho plnení.

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

Snád' jediná vec, ktorá sa dá na hre pochváliť, je celkom pekné a detailné spracovanie samotných obrábacích a iných strojov, traktorov a ďalších mechanizmov, ktorých by ale naopak mohlo byť trochu viac a rozmanitejších druhov. Ako veľ'kú novinku predstavili autori v tomto novom pokračovaní okrem klasického obrábania zeme aj dobytok, no k tomu sa ani radšej nebudem vyjadrovať. Ak by vás NÁHODOU (ale len čistou náhodou) prestavil baviť singleplayer, pri ktorom ste

práve presedeli asi tak 564684346 hodín otáčaním kombajnu dookola, aby ste si kúpili upgrade na pluh, ponúka hra aj multiplayer! Tu môžete ukázať svoje skutočné zručnosti držania páčky dopredu aj spolu so svojím spoluhráčom, ktorý to má rovnako "ťažké"! Musí ju tiež držať dopredu! Dokonca môžete svojho kamoša zamestnať ako svojho otroka a ten vám bude obrábať namiesto svojho, aj vaše pole! Kol'ko štastia!

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

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

Richard Mako

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

EURO TRUCK SIMULATOR 2: SCANDINAVIA

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

COMGAD

Súťažte na www.gamesite.sk

Magicka 2

STO SPÔSOBOV, AKO OMYLOM ZABIŤ KAMOŠA

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

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

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

Základ celého titulu spočíva v tom, že mixujete osem rôznych elementov do množstva kombinácií, ktoré vám vytvárajú jednorazové kúzla. Týchto elementov môžete naraz zmiešať až 5 a keď to vynásobíte možnosťou kúzla vystreliť, použiť na seba, na zbraň, či okolo seba, máte k dispozícii obrovské množstvo kombinácií. Zaujímavé je, že hoci by ste očakávali, že hra bude príliš komplexná a odradí tým hráča, nie je tomu tak. Túto obrovskú priepasť totiž zaplňa intuitívne kombinovanie a kooperačný element. Vďaka tomu, že hrajete s vašimi priateľmi, každé nepodarené kúzlo a každý experiment bude

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ co-op
+ znovuhrateľnosť
+ vtipný príbeh

- singleplayer
- problémy so servermi

HODNOTENIE:

★★★★★★

vytvárať pobavenie či už z nechceného zabitia spoluhráča, alebo objavenia nového kúzla.

Hra si zakladá aj na „príbehu“, ktorý si robí srandu z popkultúry a minimálne sa na rôznych vtipoch aspoň pousmejete. Opäť sa stretávate s Vladom, upírom,

ktorý vás neustále presviedča, že upírom nie je (dokonca aj pri načítaní obrazovky). Ten vás vyšle na približne päťhodinové dobrodružstvo, ktoré strieda niekoľko lokalít, hoci nie v takej variácii, ako tomu bolo v jednotke. Hra si zakladá na schovávaní rôznych hádaniek priamo v príbehovke, takže



na odomknutie všetkých vecí si hru prejdete aj niekoľkokrát.

Mechanik znovuhrateľnosti je v Magicke 2 naozaj mnoho. Svoje dobrodružstvá môžete okoreniť novými zbraňami

a róbami alebo zvýšiť životy, rýchlosť a iné štatistiky vašich nepriateľov.

Sranda je, že všetky veci na zmenu hrateľnosti musíte najprv odomknúť. Titul obsahuje aj



arény, kde s priateľmi môžete bojovať proti vlnám nepriateľov a opäť odomknúť ďalšie veci.

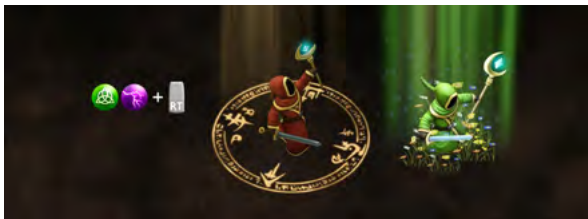
Po grafickej stránke je hra oproti prvej časti o dosť krajšia, aj keď sa to na prvý pohľad nemusí zdať. Grafický štýl ostal nezmenený, no kvalita textúr, rôzne efekty kúziel a fyzika sa výrazne zlepšili. Opomenúť netreba ani balance, ktorý je určite vyváženejší, ako v jednotke a podporuje tak striedanie kúziel, keďže žiadna kombinácia už nie je „OP“. Negatívom, s ktorým som sa našťastie osobne nestretol, je nestabilita serverov a mnohým hráčom sa stáva, že sa nemôžu na servery Paradoxu napojiť (PC verzia).

Magicka 2 síce neponúka množstvo inovácií hrateľnosti, no udržiava si všetko, čo sme mali radi na jednotke. Chaos, zábava a napätie sú ikonické pre sériu, pokiaľ hrajete s viacerými hráčmi. Avšak len čo skúsíte hru hrať sami, mení sa na frustrujúce monštrum. Preto hru odporúčam len v prípade, že máte priateľov, s ktorými ju budete hrať. Predsa len, Magicka 2 ťaží z kooperatívneho hrania, preto by bola škoda, keby ste to nevyužili.

Verdikt

Magicka 2 je kooperačná akčná adventúra, ikonická stovkami kombinácií kúziel, veľmi zábavným kooperačným módom a vtipným svetom. Pokiaľ hľadáte niečo, čo si zahráte s priateľmi, Magicka 2 určite nesklame.

Tomáš Kleinmann



Fossil Fighters: Frontier

NIE PRÍLIŠ ZÁŽIVNÁ PRECHÁDZKA MINULOSŤOU

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

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

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

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

Vaše kroky riadi váš nadriadený, kapitán Stryker, ktorý rozdel'uje úlohy, poučá vás o vašich povinnostiach, pomáha riešiť nebezpečné situácie a zachraňuje vás, ak sa zamiešate do poriadnych šlamastíkov. Stryker bude jednoducho vašim majákom ukazujúcim správnu cestu i strážnym anjelom sprevádzajúcim vás po nej. Okrem neho budete mať pri sebe kamarátov s typickými charaktermi,

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

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

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

HODNOTENIE:

★★★★☆

ktorí na začiatku hry "spromovali" priamo s vami. Spolu sa budete zúčastňovať turnajov, trénovať vivosaurov (takto sa tu nazývajú dinosauri), navštevovať iné parky, vykopávať skameneliny, bojovať a tak ďalej. Týmto vám predstavujem prvý z veľkých neuhov. Príbeh

vás v podstate ničím nezaujme či neprekvapí, neobsahuje nič veľké, proti čomu bojujete, neobsahuje žiadne zatáčky, zákruty, rýchlosť, ktorá vám nedá vydýchnuť. Proste nič. Nie je zlý, to by nemohol zvládať už len základnú výstavbu deja. Príbeh Fossil Fighters: Frontier



je však nijaký, nevýrazný, a to aj napriek tomu, že sú tu dinosauri, teda vivosauri, ktorých používate v boji. Sl'ubný, aj keď dost' bizarný námet, ostáva bohužiaľ nevyužitý.

Hratel'nosť tkvie v jazdení po veľkých otvorených parkoch, hľadani nálezísk skamenelín, bojení proti tam žijúcim vivosaurom a spíňaní rôznych questov či už hlavných, alebo vedľajších. Po parku sa pohybujete vo vlastnej bugine, ktorú si môžete rôznorodo upravovať alebo kupovať nové, omnoho výkonnejšie. Kupovať sa dajú aj rôzne diely, ktorými si môžete zvyšovať štatistiky vášho auta, pre čo najlepšie využitie. Tento systém je zaujímavý a ponúka pomerne slušnú hĺbku, no poriadne sa rozbehne až neskôr, a tak ho bohužiaľ z dôsledku pomaly upadajúceho záujmu možno ani nestihniete oceniť. Samotné kopanie kostí prebieha prostredníctvom, zo začiatku celkom zábavnej, minihry, v ktorej máte na spodnej obrazovke

hrudu hliny s prečnievajúcimi časťami celkovej kosti. Oblasť si môžete preskenovať, čím sa vám poskytne náhľad na obrýs nálezu. Následne kladivkom rozbičate usadené hrudy a malou vrtačkou ich jemne zbavíte zvyšných odrobiniek. Na celé vaše dielo máte len obmedzený čas a kosti neopatrným zaobchádzaním môžete poškodiť, čo sa odrazí na vašom celkovom skóre a získanom množstve peňazí.

Každou nájdenu kosťou z nového druhu, ktorých je v hre mimochodom približne 80, automaticky získate presne toho dinosaura pripraveného začať okamžite bojovať. Kompletizovaním jeho kostry sa mu budú zlepšovať štatistiky a pribudnú mu nové skilly. Štatistiky sa „vivíkom“ inak zlepšujú aj klasickým levelovaním. Celý systém nachádzania nových dielov kostier toho istého druhu považujem za veľmi dobrý nápad, škoda len, že minihra sa pri

kopaní časom dost' opozera. So súbojovým systémom mám problém. Oplýva síce hĺbkou a ponúka mnoho možností, no na druhej strane je dost' neprehľadný a celkovým štýlom nie veľmi prít'azlivý. Zatiaľ čo na hornej obrazovke vidíte samotné príšery útočiace na svojich protivníkov, na dotykovej spodnej sa zase objaví sterilná bojová plocha so šiestimi kockami tvoriacimi obdĺžnik 2x3 a na nich nevkusne zobrazené vivosauri.

Problémom je, že na obrazovke je až zbytočne veľa údajov, ktoré ani nestihniete sledovať, pretože dinosauri útočia, vyjmúc vášho, úplne sami a to strašne rýchlo. Veľa čísel, veľa znakov, rôzne postoje, ovplyvňovanie elementami, budete proste úplne stratení. Každý skill, či úder stojí FP a tie máte spoločné pre celý tím. Pri tej rýchlosti si ani nestihniete uvedomiť, čo útok vášho spolubojovníka spôsobí a precitnete až vtedy, keď sa na rad dostanete vy. Keďže sa ale FP body po každom t'ahu priebežne doplňujú, tak len vytasíte s tým najsilnejším možným úderom a celý šíalený kolotoč môže začať odznova.

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

Hranice prímeru neprekračuje ani technická stránka hry. Grafika a celkový vizuál je absolútne obyčajný a vďaka neexistujúcemu antialiasingu aj dokonale zubatý. Zamrzí fakt, že dokonca aj dinosauri sú vymodelované dost' neoriginálne, bez zjavnej snahy im dodať ale aspoň trochu života či charizmy. 3D efekt našťastie funguje úplne bez problémov.

Z mojich viet ste sa už určite dovťípili, že hra ma príliš nenadchla. Je to pravda. Príbeh je samé kliše, súbojový systém je dost' zmätočný a hrateľnosť si žiada veľa grindingu, čím sa hráčovi minihra pri odkrývaní vivosaurov dost' rýchlo opozera. Na druhej strane nemôžem povedať, že Fossil Fighters: Frontier je zlá hra, to nie je, to len jej mechaniky a obsah, ktoré sú v rámci žánru len priemerné, začnú bohužiaľ skoro nudiť. Keďže originálny námet tvorcovia nedokázali využiť lepšie, hre tak udel'ujem slabšie tri hviezdy.

Maroš Goč



Splatoon

THIRD PERSON STRIEL'AČKA
SO SUPER ORIGINALNÝM KONCEPTOM

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + originálny koncept
- + pre všetky vekové kategórie
- + jednoduché, ale nie plytké
- zatiaľ málo máp a módov
- nemožnosť komunikovať s týmom



HODNOTENIE:



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

V trojminútovom kole budete musieť s vašim tímom vymaľovať čo najväčšiu časť arény a vaši nepriatelia sa budú snažiť o to isté. Inými slovami, vašou muníciou bude farbivo. Vráťme sa však k chobotniciam, pretože tie sú akousi ikonou celého Splatoon. Byť chobotnicou znamená byť totižto cool. A vy, ako nováčik, chcete byť cool! Takže zdvihnete svoj Splashooter a hurá do vojny o teritórium... teda maľovky.

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

Byť chobotnicou je cool, ale vy sa na squida môžete aj reálne premeniť. Ak totiž stojíte na uzemní svojej farby, v priebehu sekundy sa môžete premeniť na chobotnicu, ktorá sa dokáže ponoriť a plaviť po vašej, nie však súperovej, farbe. To využijete, keď sa budete potrebovať skryť z dohľadu vašich nepriateľov, rýchlo a nepozorovane sa pohybovať



po mape alebo proste uniknúť nepriateľovi, ktorý sa vás snaží zasiahnuť. Okrem toho sa vám v squidovej forme aj doplní zásobník s farbou ako aj všetky granáty, a teda správne načasovanie kedy a kde sa premeniť na squida je dôležité taktické rozhodnutie,



ktoré vám môže zachrániť život. Samozrejme, pokiaľ má nepriateľ tušenie, že sa k nemu plavíte, môže jednoducho prestrieť farbu na zemi a vy sa nielenže automaticky vynoríte, ale váš pohyb bude spomalený a budete predstavovať pre nepriateľa jednoduchý terč.

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

Napríklad si budete môcť kúpiť snajperku, ktorá síce nebude slúžiť na drastické maľovanie arény, za to si však môžete vybrať a odstrel'ovať svoje obete pekne z diaľky. Našou obľúbenou zbraňou bol však tzv. splatroller, rolka, ktorú tlačíte pred sebou a zafarbíte územie ktoré prebehnete, zároveň je však užitočná na boj z blízka, aby ste svojich sokov zrolovali. Možnosti sa vám budú otvárať každým levelom a môžete si zvoliť ten, ktorý vám najviac vyhovuje. K tomu si môžete dokúpiť

rôzne prvky výbavy, ktoré vám budú vylepšovať vaše jednotlivé schopnosti. Práve táto možnosť kustomizácie môže byť lákadlom pre mnohých hráčov. Rôzne čapice, tričká či tenisky neslúžia len na vylepšení imidžu, ale slúžia aj na vylepšenie jednotlivých schopností.

Úspech vo Splatoon si priam pýta tímového ducha, bohužiaľ Splatoon k tomu neposkytuje základný predpoklad, a to možnosť komunikovať so svojím tímom. Zloženie tímu je vždy náhodné, čiže sa pokojne môže stať, že v tímu budú pobeňovať štyria snajperi. Celkovo je tímová atmosféra väčšinou veľmi nepatrná a hráči si väčšinou idú po svojich, ale ironicky práve to často krát stačí k víťazstvu. Splatoon vo všeobecnosti pôsobí ako hra, ktorú môže hocikto zapnúť a od prvých momentov sa hrdo môže vrhnúť do online hrania. Vo svojej podstate ide o jednoduchú hru, ktorá vám až postupne otvára možnosti kustomizácie, a vtedy

už budete mať tušenie, ktorým smerom sa budete chcieť vydať. Splatoon je primárne multiplayer a hoci má v sebe aj single player, ten je tak nevýrazný, že ho ani netreba nejako extra spomínať a skôr slúži ako tutorial na vycibrenie vašich schopností, ktoré budete využívať v multiplayeri. Využiť však budete môcť špeciálne Splatoon Amiibos, s ktorými budete v single playeri prechádzať rôzne výzvy. Čo sa multiplayera týka, je v ňom momentálne iba päť máp a jeden mód, Nintendo však do budúcnosti slúbilo viacej máp, módov či zbraní cez DLC-čka.

Splatoon je zábavná third person striel'ačka, ktorá prišla s úplne novým a originálnym konceptom. Maľovanie arény a striel'anie po nepriateľoch vyžaduje úplne iné taktické zmýšľanie, než na aké sme boli doteraz zvyknutí. Nemožnosť komunikovania s ostatnými hráčmi, malé množstvo máp a jeden mód sa môže niekomu rýchlo zúžovať, no na oplátku máme celkom širokú škálu pri kustomizácii vašej postavy ako aj zbraní, aby ste si mohli vybrať štýl hrania ktorý vám sadne. Splatoon je príjemná striel'ačka, ktorá je pre tých, ktorí si chcú oddýchnuť, ale aj pre náročnejších, ktorí chcú hrať v rankovaných hrách. A vôbec, ide o prvú striel'ačku od Nintendo! Ak Vás tento koncept čo len troška zaujal, nemusíte nad kúpou veľmi rozmýšľať.

Adam Zelenay



The Incredible Adventures of Van Helsing III

ZAKONČENIE TRILOGIE
STÝLOM SKOPIROVAŤ A PRILEPIŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: akčné RPG

Výrobca: Neocore Games

Zapožičal: Neocore Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ fajn ukončenie série
+ cena

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

Ohlásenie vydania posledného dielu trilógie o lovcovi Van Helsingovi prišlo ako blesk z jasného neba a pomerne skoro po dvojke.

Po odohraní hry sa ale ani nie je čomu diviť, hráte v podstate rovnakú hru.

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

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

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



je nudnými postavami, spamujúcimi dookola tie isté tlačidlá.

Dobrou správou aspoň je, že posledný diel prináša pre fanúšikov série celkom fajn uzavretie. Aj keď vám odohranie hry nezaberie veľa času a je kratšie ako ktorýkoľvek

predošlý diel, atmosféra sveta a celkový pocit z hrania je rovnako fajn, ako sme pri Van Helsingových dobrodružstvách zvyknutí, a to aj pre pokročilých hráčov. Odporúčame však hru hrať aspoň na Hard stupni náročnosti. Normal a nižšie stupne neprinášajú z

hry naozaj žiadny zážitok. Približne po šiestich hodinách hrania sa dosekáte cez hordy nepriateľov až na koniec. Tu si uvedomíte, že ste v podstate hrali väčšie DLC k predošlým dielom, ktoré osekalo ešte aj tú trochu dobrého z combat systému pôvodných dielov, a nahradilo

Van Helsinga nudnými postavami a zrušilo tak najzábavnejšie módy.

Okrem osekaného súbojového systému prešla hra, bohužiaľ, viacerými zmenami, avšak k horšiemu. Neviete si už do boja privolať Chiméru, Tower Defence časť hry môže byť úplne vynechaná zaslaním



HODNOTENIE:



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

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

Verdikt

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

Richard Mako



Hatred

ČIERNOBIELA NUDA

Pôvodne som chcel pojať
recenziu na Hatred ako filozofické
dielo plné obskúrnych odkazov na
literatúru, ako psychologický portrét
človeka na hrane, ktorý už nevládol
zniesť svoj osud a rozhodol sa rozohrať
svoj smrteľný koncert skazy. Netešil
som sa len na to, ako vykreslím portrét
toho šialenca s dremdi ja, ale hlavne
na to, ako jeho charakteristiku a
definitívny zlom v jeho povahe vysvetlia
tvorcovia. No opona padla, bublina
spl'asla, herci ostali stáť ako drevení.
Tak si v duchu šomrem, že som sa
teda nechal trailermi riadne napáliť!

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

Počas prezentačnej kampani som mal pocit, že v Hatred pôjde o niečo viac než len o to, koľko ľudí máte za úroveň vystrieľať. Nehovoril som to síce nahlas, no v kútiku duše som si prial, aby hra poukazovala na akúsi možnosť degradácie ľudskej osobnosti až na úplné dno, kde by sa vyformovala ako bezcitná neľútostná beštia. Nič z toho som v hre nakoniec nenašiel. Tvorcovia hry, zdá sa, pojali námet prostoduchšie a priamočiarejšie, čo je veľká škoda. Je to predsa strelačka, hovoríte si, v nich nikdy nešlo o hlbokú filozofiu. Nie, skutočne nešlo, no autori, bohužiaľ, zlyhávajú aj v ostatných prvkoch, oni vlastne zlyhávajú prakticky vo všetkom. Hatred je zlá hra.

Najväčšiu kontroverziu vzbudilo strielanie do nevinných civilistov. Pohl'ad na prosiace, po chrbtoch sa plaziace obeť, ktoré sa z posledných síl snažia uniknúť smrti, aj keď

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: izometrický bitúnok

Výrobca: Destructive

Creations

Zapožičal: Destr.Creat.

PLUSY A MÍNUSY

- + krutá atmosféra

+ na veľmi krátke
posedenia vie zabaviť

+ pozoruhodná fyzika
a vhodný grafický štýl

- žiaden hlbší pres

- len priemerná akcia

- Crusader je otravný

- nudná a stereotypná herná náplň

- hrôzostrašný jazdný model

- slabá AI obet

- nevýrazný soundtrack

HODNOTENIE:

★★★★★



vedia, že sa im to nikdy nepodarí, bol skutočne odpudzujúci, pretože v traileroch tie postavy vyzerali a pôsobili ako skutoční ľudia, skutočné obete šialenca, ktorý si ich triumfálne pristúpil t'ážkou čiernou kanadou a vystrelil dávku

olova do ich vystrašenej tváre. Aká je však realita? Vec sa má totiž tak, že postavy v hre pôsobia vďaka svojej neexistujúcej AI ako retardovaní panáci, ktorí si už len kvôli svojej nesvojprávosti zaslúžia nožom do oka. Lúto



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

Hrôzostrašne vyzerajúce kill
 camy, ktoré strašili z videí všetkých
 l'udomilov a humanistov, sa vám
 rýchlo opozerajú, pretože na nich
 budete nútení pozerat' každú
 sekundu. Takéto detailné zábery
 na vraždy sa aktivujú v momente
 poprav a na to, aby sa vám životy
 dopĺňovali, musíte l'udí popravit'.
 Vzhľadom na to, že sa vám
 ukazovateľ života dost' rýchlo mňa,

budete popravovať' veľmi často, a to bude mať' za následok stále d'alší a d'alší killcam, a tak to celé vyústi až do vašej neželanej frustrácie. Niečo mi vraví, že tie zábery popráv nemali pôsobiť' na hráča takto.

To isté by som mohol povedať o hlavnej postave, ktorá bola pomenovaná jednoducho, Crusader. Vysoký, do čierneho kabáta odetý muž neurčitej rasy, ktorého neoholenú tvár prekryávajú dlhé, husté dredy, je prosté jedným slovom hlupák, rozmaznaný, vyšinutý hlupák. Veľ'mi som si prijal, aby bolo jeho vyčítanie vysvetlené či už flashbackmi alebo nejakými vnútornými rozbrojmi v podobe monológov. Nie, nie a ešte raz nie. Neviem si pomôcť, ale na vytvorenie osobnosti Crusadera si tvorcovia asi dali za úlohu naštudovať nejaké nemecké pēčko, pretože inak si jeho plochosť vysvetliť neviem. K tomu všetkému pôsobí so svojimi patetickými,

dookola sa opakujúcimi hláškami ako decko, ktorému vzali lízanku. Keby aspoň samotná akcia za niečo stála, no tá je až zúfalo priemerná. Niežeby bola až taká zlá, dokáže totiž za nejakú tu minútku zabaviť, no keďže v drivej väčšine strieľaťe len po postavách s takmer neexistujúcou AI, tak to zábave veľmi nepridá. Problém je, že hra sa snaží byť' realistickejšia, a tak tu nenájdete žiadne power-upy, žiadne špeciálne zbrane, žiadnych zaujímavých nepriateľ'ov. Máte k dispozícii len nejakú tu pištoľ', samopal, brokovnicu či granáty. Občas sa pritrafia plameňomet či na konci hry obrnený transportér, no to hru zachrániť' nedokáže.

Hra ponúka niekoľko levelov, ktoré sú všetky pekne otvorené a pomerne rozsiahle, čo je určite pozitívum. Za klad ale určite nemôžem považovať hernú náplň, ktorá tkvie len v zabíjati určitých počtu ľudí v oblasti, respektíve vyzabíjaní určitých oblastí ako diskoteka, obchodný dom či policajná stanica. Veľmi fádna hrateľnosť. To všetko zabíja úplne otravný jazdný model, ktorý by prebral aj v porovnaní s jazením v takom GTA 2. Hatred ponúka možnosť nasadnúť do policajného auta, no po prvom vyskúšaní sa k nemu len ťažko niekedy vrátime.

Najzábavnejším prvkom hry je jej fyzika. Nie je síce najreálnejšia, ale deštrukcia všetkého možného je spravená veľmi dobre. Veľmi veľa vecí sa dá zničiť, autá vybuchujú, steny sa rúcajú, no proste radosť pozerat'. Rovnako musím pochváliť pochmúrný čiernobiely štýl prerušovaný občasnou červenou, ktorým sa hre zdarne darí vykresliť htnú atmosféru. Prekvapivo slabý a nevyrazný je soundtrack, ktorý mal na starosti Adam Skorupa, skladateľ prvých dvoch Zaklínačov. Neponúka nič zaujímavé, nič, čo by sa vám vrylo pod kožu, nič, čo by definitívne charakterizovalo hru.

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

Maroš Goč



Technobabylon

INTELIGENTNÝ KYBERPUNKOVÝ THRILLER

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

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

Na druhej strane barikády stojí Letha, osamelá hackerka a zároveň závisláčka na Trance, ktorá v ňom dokáže presedieť celé dni. Reálny život ju nudí, je pre ňu fádny a jedine v Trance nachádza podstatu svojho bytia, kamošov i celkom nových ľudí, s ktorými sa vel'mi rada zoznamuje. Práve s ňou, ponorenou do elektronického sveta, sa stretnete v Technobabylone ako s prvou hratel'nou postavou. Jej „sedenie“ ale náhle preruší výpadok prúdu a ocitá sa späť v realite. To, samozrejme, nemôže nechať len tak, nikto ju predsa nemôže obmedzovať v internete, a tak sa rozhodne zísť za správcom. Chyba lávky, niekto ju v byte vymkol. Prvá úloha, dostať sa preč z bytu, je zároveň aj ukázkovým príkladom, ako má

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: point-and-click adventúra
Výrobca: Technocrat Gam.
Započítal: Wadjet Eye G.
PLUSY A MÍNUSY:
+ inteligentná hratel'nosť
+ výborne gradujúci zaujímavý príbeh
+ parádna atmosféra dystopickej spoločnosti
+ sympatické postavy
+ znamenitý soundtrack
+ slušná dĺžka
- menšie výhrady k hratel'nosti
- dabing znie niekedy nútene
- drobné technické problémy

HODNOTENIE:

★★★★☆

vyzerat' inteligentná hratel'nosť adventúry. Zabudnite na nelogické kombinovanie hlúpostí, aby ste dostali blbosť, ktorá by vám nikdy ani nenapadla, v Technobabylone sa totiž kladie veľký dôraz na skutočný dôvtip, nevybočujúc zároveň z medzí logiky. V hre nenájdete veľ'a predmetov a kombinovať budete musieť len vo výnimočných prípadoch.

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

Gro hratel'nosti klikacích adventúr je tu, samozrejme, zachované, no otravný pixelhunting by ste tu hľadali márne. Namiesto toho vám hra ponúka celú plejádu

zaujímavých herných situácií, kde nie je správne len jedno riešenie. Spomeniem napríklad porávanie sa so samovrahom, ktorý sa plánuje odpáliť v metre, či riešenie, ako sa dostať cez vyhadzovača prevádzkujúceho nelegálnu prípojku na Trance (existujú až 3 spôsoby!). Z ďalších zábavných prvkov môžem spomenúť napríklad programovanie mysle upratovačky – androida alebo čítanie si správ z novín.

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

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

internetovom systéme to nie sú len cudné jednotky a nuly, ale skutočné charaktery, ktoré dokážu vtipkovať, rozmýšľať alebo sa trebárs aj nazlosť. Napríklad systém zabezpečujúci chod budovy, v ktorej ostala Letha vymknutá, má na starosti rytier hovoriaci starou angličtinou. Systém ovládajúci stroj na jedlo má podobu pološialenej dievčiny Cheffie s fialovými vlasmi, ktorá veľ'mi rada vyspievava názov spoločnosť T.H.E. Foods. Spoznávať a skúmať svet tu je jednoducho

veľ'ká radosť. Technobabylon je fascinujúci pomaly sa rozbiehajúcim a výborne gradujúcim príbehom plným nejednoznačných indícií, ktoré ku kyberpunku jednoducho patria. Aj v takto technicky vyspelom svete sa ale nájde čas na citlivo vykreslené osobné problémy, ktoré trápia hlavné postavy. Či už je to Charlie, Max alebo Latha, každý má svoj nezameniteľ'ný charakter sformovaný zážitkami z minulosti, ktoré sa začínú postupom príbehu pomaly odhaľovať a to až do chvíle,



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

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

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

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

Technobabylon je ďalší z dôkazov, že v štúdiu Wajdet Eyes majú na kvalitné hry proste dobrý ňuch. Nie, oni túto hru nevymysleli (má totiž pôvod vo vol'ne šíriteľnej trojdielnej adventúre s rovnomeným názvom), no sami jej dodali toľko svojho špecifického feelingu, že je proste skutočne ťažké sa do nej nezamilovať. Dávam si ale zároveň otázku, prečo by sa jej kúzu vlastne niekto bránil? Ak máte radi tento klasický žáner a zároveň holdujete napríklad takému Matrixu, budete ako v siedmom nebi. Čo tam po niekoľkých tých neduhoch, tie sa oproti kvalitnému zvýšku strácajú ako signál Trance z pomaly vysychajúceho Wetwareu.

Maroš Goč

Ultra Street Fighter IV

DEFINITIVE EDÍCIA, KTORÁ SA DEFINITÍVNE NEPODARILA

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ kopec obsahu
+ konečne ďalšia bojovka na PS4
+ cena

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

HODNOTENIE:



Ultra Street Fighter IV je hra, ktorá pred šiestimi rokmi valcovala rebríčky bojových hier na old gen konzolách. Aj keď si hra vyslúžila svoju dávku kritik ohľadom svojich technických problémov, dokázala hráčov po pár patchoch naplniť zábavou, hrateľnosťou alebo hocičím iným, čo ste od hry očakávali.

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

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

Od vydania hry sa internetom začalo šíriť more videí, zobrazujúcich nechutné bugy a glitche, ktoré boli podľa všetkého počas hrania na dennom poriadku. Chybné textúry, neviditeľné a zabugované animácie postáv a

ich útokov či bizarne pokazené útoky. Začínal som sa báť, čo to, pre pána kráľa, bude.

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

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

VERDIKT

Ak ste len priemerným fanúšikom USF sérií a dokážete prekusnúť nie práve málo technických problémov, ktorými hra disponuje, dokáže svojím obsahom zabaviť. Všetky dostupné DLC, 5 nových postáv, všetky módy, a to celé za pomerne prijateľnú cenu – 25 dolárov dokáže priemerného hráča bojoviek a USV série uspokojiť. Ak ste ale viac hardcore a veteráni, odporúčam zostať pri PS3 verzii, teda ak nemáte chuť pociťovať priválie nervozity nad prehranými zápasmi, ktoré viete, že neboli prehrané vašou neschopnosťou, ale nechutným oneskorením reakcie na vaše pokyny. Aj keď je pravda, že mnohé zo spomenutých chýb sa dajú odstrániť patchmi a updatmi, na ktorých už štúdio že vraj usilovne pracuje a niečo zo spomenutých vecí bolo počas recenzovania aj opravené, hra sa má hodnotiť v stave, v akom vyšla a nie v stave, v akom by mohla byť po desiatich patchoch a mesiacoch čakania na ne. Je absolútne nepochopiteľné, ako štúdio môže vydať hru v stave, v akom vydalo USVIV. Zhrnújúc, USFIV je rovnako skvelá hra, akou bola pred šiestimi rokmi, s kopou obsahu v jednej kope za rozumnú cenu, no, bohužiaľ, veľmi zle portnutá na aktuálnu generáciu konzol.

Richard Mako

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



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



Kholat: Mŕtva hora

1 HORA A 2 TRAGÉDIE

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

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

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

Lavína, vojenské cvičenia Sovietov, napadnutie miestnym kmeňom Mansi, infrazvuk či napadnutie divou zverou, takéto bývajú najčastejšie vysvetlenia tohto nešťastia. Žiadna ale bohužiaľ úplne neobstojí v priamej konfrontácii s dôkazmi z miesta Hory mŕtvych, každá jedna bola spochybnená alebo úplne vyvrátená. Oficiálne stanovisko úradov tak znelo, že za smrť deviatich sovietskych lyžiarov môže spontánna prírodná sila. Aký majú ale na to všetko názor tvorcovia zo

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: simulátor chodenia s prvkami hororu

Výrobca: IMGN.PRO

Zapožičal: IMGN.PRO

PLUSY A MÍNUSY:

+ Sean Bean

+ titulná pieseň

+ slušná grafika vďaka Unreal Engine 4

- nevyužitý potenciál

- veľmi obťažný terén

- slabučká hrateľnosť

- nepresná mapa

- slabá interakcia

s okolím

- úplne pustý otvorený svet

- pocit frustrácie

zo všetkého

HODNOTENIE:



štúdia IMGN.PRO? Vo svojej podstate žiadny. Tí sa bohužiaľ vydali chodníčkom, ktorý mne vôbec nesadol, a namiesto toho, aby sa zamerali na reálne fakty, vymysleli si svoje vlastné, do ktorých zamontovali psychicky šialeného muža, väzenie, v ktorom sa robia pokusy na ľud'och, nejaké tie totemy, temné sily a trocha duchariny. Začiatok sa síce nesie v edukatívnom štýle, kde vám rozprávač,

výborný Sean Bean, objasní skutočnosti vedúce k záhade, no od toho okamihu hra predostiera svoje vlastné predstavy. A to je veľa škoda, pretože nevyužiť tak sil'ubný námet len v prospech prevarených hororových kliše je jedna z vecí, ktorá potápa Mŕtvu horu až na dno Mariánskej priekopy. Oscar Wilde raz povedal: "V živote existujú len dva druhy tragédií, keď nedostaneme, čo sme

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

Ak ste sa teda tiež tešili na vernú rekonštrukciu udalostí, budete sklamaní ako ja. Celý Kholat: Mŕtva hora je o chodení po úplne bezduchých, snehom zaviatých lokalitách a nachádzaní rôznych zápiskov a až nájdete hlavných deväť, spustí sa vám kratučký záverečný akt trvajúci asi minútu a hneď na to v amatérskom

prechode aj záverečné titulky. Vašou jedinou pomôckou je tu mapa s určenými súradnicami hlavných miest a kompas.

Aby hráč naozaj pochopil, čo chceli tvorcovia námetom povedať, musí nájsť všetky zápisky, no to so sebou prináša aj neuveriteľne fádne a otravné blúdenie. Dizajn prostredia je len priemerný, neobsahuje nič pamätihodné, nič, čo by vám nevyfučalo z hlavy už po piatich sekundách. Len holé skaly, snehové pláne, niekolk'o jaskýň či stromami zarastené lokality, všetko prázdne a sterilné, aj keď priznávam, že obrázky môžu pôsobiť opačne.

Táto hra je o prvotnom „WOW“ efekte z pozoruhodných efektov počasia v dedinke Ivdel', kde sa vám zubaté slnko bude zažírať až pod kožu, mäkké tiene dotýkajúce sa plotov zasnežených chodníčkov budú zatvárať vaše oči a snehová víchrica bombardovať tvár.

Skutočne, Ivdel' je atmosférou skutočne krásny, k čomu dopomáha aj podmanivá hudba. Lenže prvotný dojem sa časom utlmí a vy začnete vnímať Kholat v reálnom svetle. A vtedy prídu prvé problémy.

V hre nie je v podstate čo robiť a vyjmúc otravné, do ohňa zahalené čudo, ktoré vám pôjde z času na čas po krku, tu na vás nič vzrušujúce nečaká. V niektorých lokalitách vás síce začne prenasledovať zvláštny oranžový mrak, no tomu by ste ušli aj keby ste šli na rukách. Najväčšie nebezpečenstvo tkvie v tom, že ak sa stratíte, čo vzhľadom na úplnú podobnosť všetkých oblastí a nie príliš presnú mapu je veľmi pravdepodobné, začnete pociťovať veľkú frustráciu, pretože zorientovať sa v hernom prostredí je tu skutočný horor. Frustrovaní nebudete preto, lebo ste sa stratili, ale preto, že sa nebudete môcť čoho chytiť, kompas vám bude v tom momente úplne zbytočný, všade budete vidieť tie isté stromy, tie isté skaly, budete sa snažiť nájsť na mape ale aspoň niečo, čo i len troška pripomína to, čo máte pred očami, no bohužiaľ mapa je tu úplne k ničomu, pretože je dosť nepresná. Pochytí vás hnev z toho, že aj napriek tomu, že v hre len chodíte, ani to vám vôbec nejde. Jediným požehnaním pre vás bude nájdenie nejakej nezaznačenej poznámky, ktorá sa vám na mape zakreslí a tým zistíte, kde sa nachádzate. Týmto sa dostávame k save systému. Hra sa vám uloží, len keď nájdete nejakú novú poznámku, alebo použijete stan k fast travelu. Problémom je, že hľadanie skrytých zápiskov je neskutočne nudné a zdĺhavé, pričom keď si k tomu predstavíte, že sa pred vami objaví to spomínané čudo, ktorému, ak sa na vás rozbehne, proste neuniknete, tak sa vám po takom polhodinovom blúdení a hľadaní nejakého blbého útržku papiera môžu stať, že sa z nenazdajky ocitnete pol hodiny vzad. Len s tým rozdielom, že znechutení budete ešte viac.

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

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

Maroš Goč

Crypt of the Necrodancer

HOP, SKOK, SMRŤ, REŠTART

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

Crypt of the Necrodancer pracuje s veľmi podobnou myšlienkou, s akou zaujala množstvo hráčov hra Binding of Isaac, a snaží sa nadstaviť pomyselnú latku viacerými vylepšeniami a zmenami. Celý herný zážitok sa točí okolo jednoduchšej snahy prejsť náhodne generovaný level plný rozličných nepriateľov. Každé poschodie obsahuje radu bežných nepriateľov a minimálne jedného minibossa, ktorého sa musia hráči zbaviť, ak chcú napredovať ďalej. Takisto je v každej mape aj obchod s ponukou náhodných predmetov a väčšinou aj viacero skrytých komnát s vecami, ktoré sa hráčom pri napredovaní určite budú hodiť.

Po spustení hry a prezretí si krátko videa s vysvetlením základov príbehu nás privítala veľmi pekne spracovaná kobka, v ktorej sú rozličné komnaty obývané obchodníkmi alebo ďalšími škovnými vymoženosťami. V rámci tohto začiatočného, nebojového levelu si hráči môžu vybrať všetko, od rozličných postáv (ktoré sa odomykajú prechádzaním levelov a porázaním bossov), cez tú-ktorú úroveň až po možnosť trénovať proti nepriateľom. Musíme však povedať, že zo začiatku v tejto základnej komnate chýbajú obchodníci a iné NPC postavy, ale

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



všetky treba najprv nájsť pri prechádzaní levelov a oslobodiť ich zo zajatia. CotN takisto ponúka každodennú výzvu, level, ktorý je rovnaký pre všetkých hráčov a na ktorého prejdenie má každý záujemca len jeden pokus. Výsledné skóre sa potom ukazuje v denných rebríčkoch. CotN je veľmi príjemne zatťažný na súťaživosť, ale popri tom sme pri jeho

hraní nikdy necítili, akoby nás nútil porovnávať sa s inými hráčmi. Pri hraní sme tento titul museli veľa krát porovnávať s titulom Binding of Isaac, a to či už ide o podobnosť herných mechaník alebo o samotný pocit z hry. Predtým, ako na tento titul, nedajbože, zanevriete, si ho treba vyskúšať. Crypt of the Necrodancer totiž podľa nás definitívne

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

Ako sú do Crypt of the Necrodancer integrované rytmické prvky?

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

Celý herný svet je rozdelený na štvorčeky a svoj ďalší pohyb, útok či akýkoľvek úkon by mal hráč stihnúť v rámci jedného beatu, alebo teda tempa piesne. Každým úderom piesne sa nepriatelia hýbu stále bližšie alebo zaútočia, a preto sme pri hraní museli takmer neustále

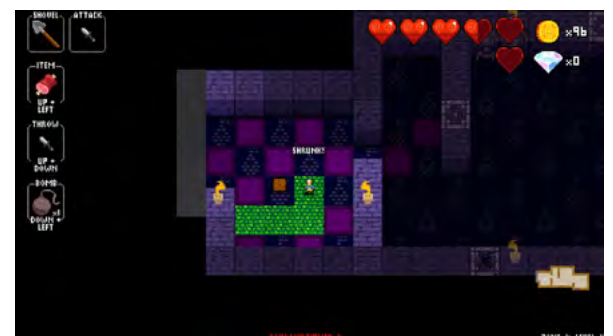
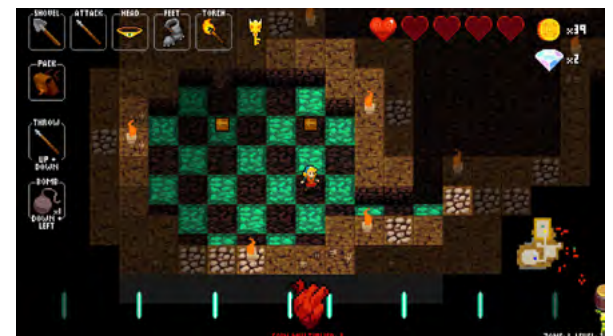
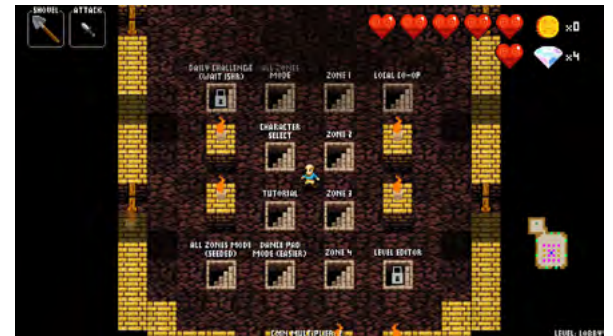
zapájať aj tie posledné mozgové bunky. A napriek všetkej snahe sme sa proti rozličným nepriateľom, ktorých pohyby sme ešte nepoznali, často ocitli zahnaní do kúta.

Je viacero vecí, ktorými táto hra vyniká a jednou z nich je určite rozmanitosť nepriateľov. Niektorí sa hýbu pri každom tempe piesní, iní každé druhé či tretie tempo. Jeden nepriateľ má plamenný útok na diaľku, iný si vašu postavu privolá bližšie a ďalší sa hýbe iba ak ste mu otočení chrbtom. Pri hraní sme mali možnosť okúsiť toľko rozličných štýlov smrti, ako sme ešte pri hraní asi nevideli. A napriek všetkým prehrám sme mali chuť skúšať prejsť nové podzemné komnaty zas a znovu. Jedným z dôvodov, ktorý nás pri hraní stále držal, bolo neustále zbieranie diamantov, ktoré sú nielen porozhadzované po leveloch alebo padajúce z hlavných nepriateľov, ale sú poskrývané aj v stenách,

ktoré sa dajú takmer všetky prekopať. Za diamanty sa dajú kupovať ako permanentné vylepšenia postavy (hlavne počet životov), tak aj nové predmety, na ktoré majú hráči šancu naraziť pri prechádzaní levelov.

Samozrejme, ako správna dungeon hra s tonou rôznych nepriateľov, mini-bossov a bossov ponúka CotN aj akýsi beštiár, kde si môžete natréňovať rozličné postupy proti všetkým jednotlivým nepriateľom, na ktorých ste už v hre mali (ne)šťastie naraziť. Tieto tréningy sú skvelé aj v tom, že si v nich môžete otestovať aj rôzne druhy zbraní, takže nabudúce, keď na vás spoza rohu vyskočí napríklad červený drak, budete vedieť, ako ho najlepšie poraziť vo všetkých možných ozbrojených alternatívach. Práve pri takomto tréňovaní sme rýchlo prišli na to, že niektoré zbrane, hoci sa môžu zdať veľmi silné, sú na niektorých nepriateľov asi také účinné, ako keby sme sa ich snažili umlátiť čokoládovým zajačikom.

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





zlatú, sklenenú až po obsidiánovú a titánovú. Normálne a titánové zbrane nemajú žiadnu špeciálnu vlastnosť, iba rozdielnu účinnosť. Zato zlaté zbrane majú zvýšenú účinnosť tesne po zdvihnutí zlata, krvavé zbrane dopĺňujú životy po každom desiatom zabíjanom nepriateľovi, sklenené sú veľmi silné, ale majú šancu sa rozbiť, a obsidiánové majú účinnosť založenú na výške multiplayeru. K týmto bežným zbraňami si treba ešte pripočítať špeciálne zbrane niektorých z postáv alebo vzácnnejšie kusy s rozličnými špeciálnymi vlastnosťami a máte nespočetné množstvo možností, ako sa môže zmeniť herný zážitok.

A práve obmieňajúce sa levely a častá absencia oblúbenej či silnej zbrane a dobrej výstroje sú vecami, ktoré už sami o sebe dostatočne zvyšujú náročnosť tejto hry. Treba však rátať aj so spomínanou nutnosťou vmiesť ďalší pohyb medzi tempá piesne.

Každé omeškanie so sebou prináša stratu multiplayeru, násobiteľ'a, ktorý zvyšuje počet zozbieraného zlata alebo vlastnosti niektorých predmetov. A to sme ešte vôbec nespomenuli všetky ostatné postavy (teda aspoň tie, ktoré sa nám podarilo počas hrania odomknúť) a ich radikálne menenie herného štýlu. Hra totižto začína s postavou menom Cadence, ktorá sa musí pohybovať podľa

beatu soundtracku, ale postupom času sa dá odomknúť ďalších deväť postáv.

A v čom sú vlastne tieto postavy také odlišné od Cadence? Je tu napríklad Bard, ktorý nie je viazaný nutnosťou skákať podľa rytmu hudby (skvelá správa pre hráčov, ktorí si chcú CotN najprv natréňovať), Monk s takou silnou averziou voči zlatu, že po zdvihnutí čo i len jedného kúska príde okamžitá smrť, alebo strýko Eli, ktorý nemôže nosiť žiadne zbrane, ale má nekonečnú zásobu bômb, ktoré môže posúvať k nepriateľom na štýl Atomic Bombermana. Ďalšie postavy spomenieme len zbežne, ale ich krátky popis by mal byť dostatočne popisný. Dove je pacifistka odmietajúca násilie, Bolt sa spolu s nepriateľmi hýbe dvojnásobnou rýchlosťou, Dorian musí skákať po dvoch políčkach naraz, inak stráca životy, Melody môže mať ako zbraň iba zlatú lutnu, Aria umrie okamžite po tom, ako netrafí tempo, a Coda kombinuje všetky vlastnosti postáv Bolt, Aria a Monk.

Jedným z veľkých bonusov, ktoré sme síce v tejto hre nečakali, avšak jeho zahrnutie do CotN je perfektne logické, je podpora ovládania cez Dance Pad ovládač. Keďže ide o rytmicky založenú hru s pohybovaním sa do štyroch strán, je možnosť ovládať



postavy poskakovaním ako pri Dance Dance Revolution skvelým doplnkom, ktorý funguje, napočudovanie, výborne. Hra dokonca ponúka možnosť natréňovať si hopsacie ovládanie v leveloch so zníženou náročnosťou, no po tom, ako sme zažili a prežili väčšinu nepriateľov, ktorí obývajú sály v CotN, sme si trúfli aj na bežné hranie. A, úprimne, bola to oveľa väčšia zábava, ako iba ťukať do klávesnice alebo skákať DDR podľa šípkov. Ak nad kúpou Crypt of the Necrodancer rozmýšľate, určite do svojich úvah zahrňte aj dance pad.

Verdikt

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

Daniel Paulini

MotoGP™15

JIŽ V PRODEJI



VIZUÁLNÍ PODÍVANÁ!

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

NAPROSTÁ SVOBODA!

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

OPRAVDOVÉ MOTOGP™!

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

motogpvideogame.com
#motogpvideogame



Cherry MX Board 6.0

Nemecká precíznosť



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry
Dostupná cena: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pevná kovová konštrukcia
- + kvalitné MX Red spínače
- + skvelý komfort pri písaní
- + odnímateľný prírodný kábel
- + kvalitné uchytenie opierky pre zápästia

- absencia dodatočného softvéru
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
454 x 147 x 28,4mm

Váha: 1,35kg

Dĺžka kábla: 2m

Typ pripojenia: USB

Typ mechanických spínačov: Cherry MX Red

Počet kláves: 105 + 4

Farba podsvietenia: červená/modrá

HODNOTENIE:



Nemecká spoločnosť Cherry je celosvetovo známa vďaka svojim mechanickým spínačom, ktoré používajú výrobcovia na celom svete. Samotná spoločnosť však nezháľa a pravidelne uvádza na trh nové klávesnice. V dnešnej recenzii sa spoločne pozrieme na klávesnicu Cherry MX Board 6.0, ktorá je jedným z TOP produktov spoločnosti.

MECHANICKÁ KLÁVESNICA

Recenziu začneme mierne netradične, a to vysvetlením rozdielu medzi membránovými klávesnicami, ktoré sú momentálne dominantné na trhu, a klávesnicami s mechanickými spínačmi, ktoré sa v posledných rokoch opäť dostávajú do kurzu. Tí pozorní si všimli, že sme použili slovo "opäť". História mechanických klávesníc totiž siaha až do 80. rokov minulého storočia, no ako plynul čas, do popredia sa dostali lacnejšie membránové klávesnice. Tie pracujú na princípe vodivého spojenia medzi kontaktom a senzorom, ktorý sa nachádza pod gumenou membránou. Mechanické klávesnice, na rozdiel od tých membránových, nedisponujú jednou celistvou membránou, ale

samostatnými spínačmi. Vďaka tomu mechanické klávesnice podporujú funkcie ako Anti-Ghosting alebo N-key rollover. Prvá funkcia zabraňuje nechcenej detekcii stlačenia viacerých tlačidiel naraz, zatiaľ čo tá druhá umožňuje registrovanie stlačenia viacerých tlačidiel naraz, čo ocenia najmä hráči. Oproti membránovým klávesniciam sú mechanické klávesnice hlučnejšie a drahšie, no zároveň ponúkajú dlhšiu životnosť.

OBSAH BALENIA

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

DIZAJN A SPRACOVANIE

Dizajnový ide o absolútnu špičku.

Klávesnica nás už na prvý pohľad očarila, no zároveň aj prekvapila svojou hmotnosťou. Tá je kvôli telu z kovu na pomery klávesníc vyššia, konkrétne 1,35kg. Vďaka tomu klávesnica perfektne drží na svojom mieste a nehrozí jej nechcená manipulácia po pracovnom stole. Tomu napomáhajú aj malé gumové útvary v spodnej časti klávesnice. Klávesy sú všetky dostatočne veľké a navyše sú aj podsvietené červenými LED diódami. Ocenili by sme mierne upravenie klávesy "Caps-Lock", ktorú sme až príliš často mimovoľne aktivovali. Riešením by bolo "zrezanie" ľavej hrany klávesy. S klávesnicou sa dodáva aj opierka pre zápästia, ktorá sa s telom klávesnice spojí vďaka magnetu. Tento spôsob chválime, no na druhej strane kritizujeme čiernu povrchovú úpravu opierky. Už po prvých hodinách sme zaregistrovali, že sú na nej viditeľné aj tie najmenšie nečistoty.

TECHNOLÓGIE

Klávesnica stavia na dvoch kľúčových technológiách, a to spínačoch MX Red a RealKey

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

SKÚSENOSTI Z POUŽÍVANIA

A aké sú dojmy z používania? Len tie najlepšie. Červené podsvietenie klávesnice je možné regulovať naozaj precízne, no je škoda, že farbu podsvietenia nie je možné meniť. Jediné klávesy, ktoré disponujú iným podsvietením (modrým), sú tlačidlá Win, Fn, Caps-Lock a Num-Lock. Ich modré podsvietenie, ktoré indikuje, že sú aktívne, ale nie je možné regulovať. Celkovo nás zamrzela absencia dodatočného softvéru. Takže sklameme aj používateľov, ktorí radi používajú makrá. Samotné písanie je jedna balada. Už po prvých minútach používania sme sa klávesnicou perfektne zžili a nedopúšťali sa žiadnych preklepov. Samozrejme, počas celého týždňa, čo sme mali klávesnicu k dispozícii, sme sa nestretli so žiadnym zaváhaním a všetky spomínané technológie si svoju úlohu plnili skvele. Čo sa týka funkčných kláves, nájdeme ich tu minimum. Okrem tlačidiel regulácie hlasitosti, podsvietenia klávesnice a ovládacích tlačidiel multimediálnych aplikácií tu nenájdeme žiadne ďalšie. Výrobca ale musíme pochváliť

za umiestnenie ovládacích tlačidiel multimediálnych aplikácií, ktoré neintegroval do F-kláves, ale vyčlenil im samostatné miesto nad numerickým blokom.

Konštrukcii taktiež nemôžeme nič vyčítať. Kovová konštrukcia klávesnicu chráni pred ohýbaním veľmi dobre. Pochvalu si zaslúži aj mechanizmus uchytenia opierky. Sila magnetov je optimálna, čo znamená, že opierku nie je ťažké oddeliť od tela a vyvieť drží na svojom mieste aj pri malých posunutiach klávesnice na stole. Cestovateľov alebo študentov, ktorí bývajú na internáte, poteší, že prírodný kábel je možné ľahko odpojiť a nehrozí tak jeho poškodenie. Navyše je možné kábel zacvaknúť do tela a vyvieť po strane, čo ocenia používatelia, ktorí si potrpia na minimalistický pracovný stôl s minimom kabeľáže.

VERDIKT

Cherry MX Board 6.0 je solídna klávesnica, ktorá ponúka skvelý komfort pri písaní, pevnú konštrukciu a veľký počet technologických funkcií. Čo jej však podkopáva kolená, je absencia dodatočného softvéru, ktorý by klávesnici pridal ďalšie dodatočné funkcie, ako napríklad podporu makier. Ide však o drobnosti, ktoré jej odpúšťame vďaka prítomnosti odnímateľného káblu alebo skvelej opierky zápästí, ktorá posúva už v základe vysoký komfort pri písaní na ešte vyššiu úroveň, hodný vyššej ceny klávesnice.

Adam Lukačovič



Logitech® | G-SERIES

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 tlumicími kroužky se budete moci plně soustředit na hru.

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

G710+

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce Logitech.com/G710plus

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

Synology DS215J

Cenovo dostupný NAS server pre náročnejších...

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Synology
Dostupná cena: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

+ široké portfólio využitia
+ cena
+ DSM 5.2

- hlučnosť

Azda každý z nás pozná pocit, keď prišiel o svoje cenné dáta a následne l'utoval, že nedodrжал pravidlo zálohovania. NAS servery sa doteraz v domácnostiach veľmi nevyskytovali či už kôli relatívne vysokej cene, či nevyužitiu špecifických funkcií. Spoločnosť Synology preto predstavila svoj NAS určený do domácností, ktorý je zameraný hľavne na užívateľ'ský komfort a celkové zjednodušenie prístupu k dátam cez lokálnu sieť alebo internet.

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

225×100×165 mm

Hmotnosť(bez HDD): 0,88 kg

Procesor: Marvell Armada 375 2 ×800MHz

Ram: 512MB DDR3

Konektory: RJ45, USB 2.0, USB 3.0

Operačný systém: Synology DiskStation Manager 5.2 (DSM)

Max. počet HDD: 2

Výkon napájacieho adaptéru: 60W

HODNOTENIE:

★★★★☆



HÁRDVÉR A PODPORA

Ako CPU využila spoločnosť synology známy MARVELL Armada 375 88F6720, ktorý obsahuje dve jadrá s frekvenciou 800MHz, ku ktorému je pripojených 512MB operačnej pamäte typu DDR3. Server navyše obsahuje vstavanú jednotku FPU, ktorá sa stará o výpočty s plávajúcou desatinnou čiarkou, vďaka ktorej si ľahšie dokáže poradiť z enkódovaním náhľadov obrázkov či transkódovať zvukové stopy.

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

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

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

SOFTVÉR

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

Keď sme sa po prvýkrát dostali do prostredia operačného systému, zostali sme príjemne prekvapení z rozsiahleho používateľ'ského rozhrania. Už je príjemne jednoduché na používanie, a preto sa v ňom nestratia ani neskúsení používatelia.

Vďaka stiahnutel'ným balíčkom je možnosť si následne server prispôbiť na akýkoľvek účel, pozrime sa teda na tie nehlavnejšie:

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

Samozrejmosťou je možnosť nahrávania obrazu z až 10. IP kamier (k dispozícii sú 2 licencie, dodatočne treba získať)

Podporovaný počet FPS z kamier:

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

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

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

PRENOS DÁT

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

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

PREVÁDZKOVÉ VLASTNOSTI

Pre mnohých domácich užívateľ'ov je dôležitým faktorom hlučnosť, tá je v prípade Synology prijateľ'ná, v idle režime sú pevné disky vypnuté, pričom chladenie je aktívne nonstop, použitý ventilátor je veľmi tichý a zo vzdialenosti dvoch metrov je server nehučný. V situácii, keď je aktívny disk je to už však iný príbeh, disk sám o sebe vytvára mierny hluk, no čo je trochu horšie je to, že plastové telo serveru má tendenciu hluk zosilovať, a preto je server pri používaní relatívne hlučný, gumené nožičky síce vibrácie mierne tlmia, no napriek tomu by sme rozhodne

server neodporúčali mať v spálni či na otvorenom mieste v obývačke.

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

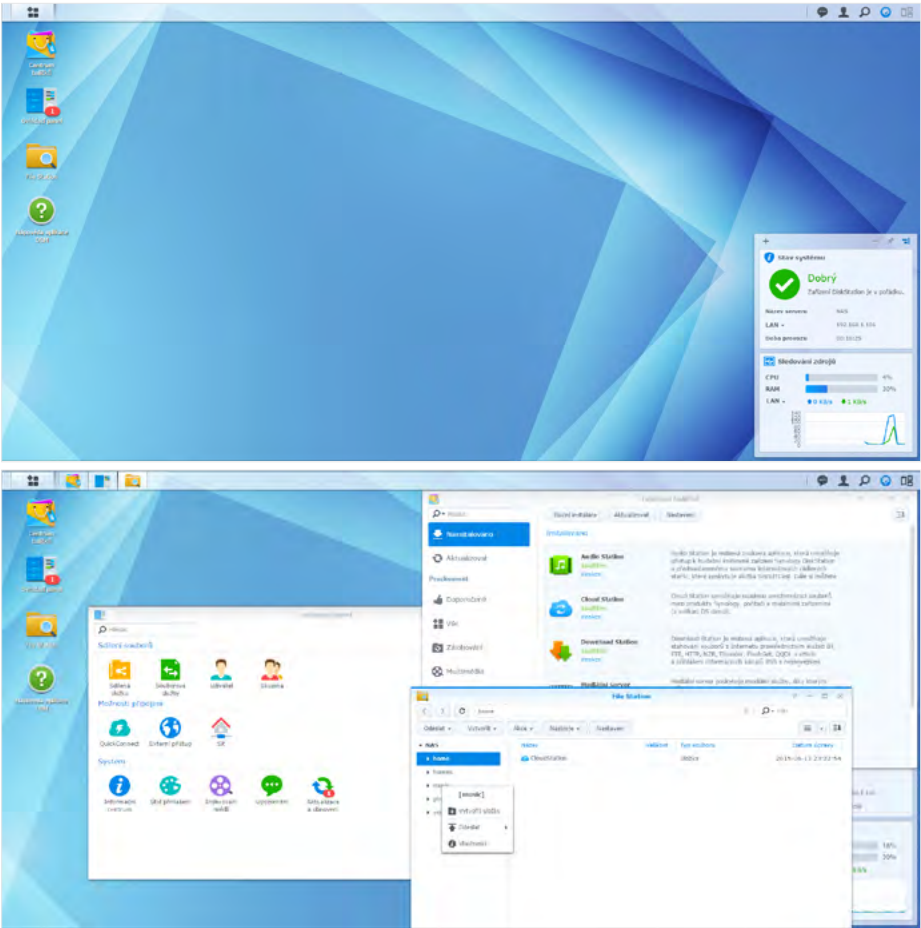
VERDIKT

Synology DS215J je NAS server určený do domácností, odpovedá tomu rozumnou cenou 180€, po používateľ'skej stránke obsahuje všetko, čo by mohol užívateľ' vyžadovať, obsahuje mnohé vynikajúce funkcie pre súkromný Cloud, zabezpečenie a mnoho ďalšieho. Operačný systém nás prekvapil veľmi príjemne svojimi rýchlymi odozvami a svojou intuitívnosťou. Dve pozície pre pevné disky sú pre väčšinu užívateľ'ov dostačujúce ako aj možnosti diskových polí, tie sú síce obmedzené,



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

Marcel Ilavský



NZXT S340

Výkladná skrinka, praktická a jednoduchá

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 69,90€

PLUSY A MÍNUSY:

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

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

ŠPECIFIKÁCIE:

Šachty: 3,5"- 2+1, 2,5"- 2

Chladienie: Vpredu

2 × 140/2 × 120 mm,

Vrch 1 × 140/120mm,

Vzadu 1 × 120,

Max. rozmer GPU

s radiátorom/bez:

334/364 mm

Chladič CPU: 161mm

Rozmery: 200 ×

445 × 432mm

Materiál: SECC

kov, ABS plast

Podpora MB: Mini-ITX,

MicroATX, ATX

Sloty na karty: 7

Hmotnosť: 7.05 kg



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

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

NZXT sa drží príslovia menej je niekedy viac. Žiadna agresívna bedňa plná extravagantných prvkov.

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

Na spodku nájdeme pomerne vysoké nožičky, ktoré dopĺňa mriežka. Zadná strana je prístavom pre PCI karty, ventilátor, periférie matičnej dosky a zdroj už tradične uložený na spodnej strane, kvôli lepšej cirkulácii vzduchu a zníženiu hlučnosti. Poteší aj fakt, že skrinka

je z 90% tvorená z kovu, čo pomôže nielen pevnosti, ale aj výzoru.

ČREVÁ NA VÝSTAVKE

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

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

KOMPAKTNÁ VEĽKOSŤ

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

CHLADIENIE

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

ŠACHTY A PORTY

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

VERDIKT

NZXT si týmto počínom opäť raz dokázal svoje kvality. V jednoduchosť je krása a inak tomu nie je ani pri S340. Skrinka stredných rozmerov v sebe skrýva potenciál poslužiť ako hniezdo pre pekelný stroj a zároveň pohľadiť oko nejedného nadšenca.

Menšie rozmery, presklená stena a svoje usporiadanie hardvéru si však vyžiadalo absenciu CD mechaniky, čo môže mnohým ľuďom vadit'. S340 je jednoducho menšia, elegantná a štýlová skrinka, ktorá zvládne i ťažšie úlohy, odvetrá i tie náročnejšie systémy a vďaka inteligentnému káblvaniu a priehľadnej stene vystaví váš hardvér na obdiv všetkým naokolo.

Eduard Čuba



Razer SeirĚn

Hadí mikrofón

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

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

- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

- Napájanie/spotreba 5V/500mA (USB)
- Vzorkovacia frekvencia 192kHz
- Bitová hĺbka: 24bit
- Kapsula: kondenzátorové kapsule 3x14mm
- Polarizácia: stereo, kardioidna, všesmerová, dvojsmerová
- Frekvenčný rozsah: 20Hz – 20kHz
- Citlivosť 4,5mV/Pa (1kHz)
- Max. SPL: 120dB (THD: 0,5% pri 1kHz) Zosilňovač
- Impedancia: >16Ω
- Výstupný výkon (RMS): 130mW
- THD: 0,009%
- Frekvenčný rozsah: 15Hz – 22kHz
- Pomer signálu k šumu: 114dB

HODNOTENIE:



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

BALENIE

SeirĚn sa predáva v obrovskej a nádhерnej škatuli, ktorá je vystlaná ochrannou penou. Otváranie škatule je vyriešené po bokoch, pomocou dvojice suchých zipsov. Štandardným obsahom balenia je technická dokumentácia, dvojica samolepiek s motívom hadov a trojmetrový zapletaný USB kábel s pozlátenými konektormi pre pripojenie mikrofónu k počítaču. Voliteľným príslušenstvom je odpružený držiak pre stojan a tzv. pop filter, ktoré si

môžete dokúpiť každé zvlášť alebo ako set za zvýhodnenú cenu.

DIZAJN A PREVEDENIE

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

Čo sa použitých materiálov týka, nosným materiálom je kov v kombinácii s plastom. Mikrofón je

pomocou dvoch skrutiek upevnený na masívnom kovovom podstavci, ktorý zabezpečuje jeho maximálnu stabilitu.

OVLÁDACIE PRVKY, KONEKTIVITA

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

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

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

MOŽNOSTI ZÁZNAMU

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

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

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

SOFTVÉR

Neodmysliteľnou súčasťou periférií od Razeru je softvér s názvom Synapse. Ten automaticky detekuje pripojené periférie a vo väčšine prípadov vám umožní

pokročilejšie nastavenia. Preto je škoda, že softvérové nastavenia SeirĚnu sú obmedzené len na voľbu hodnoty bit rate (bitová rýchlosť) a sampling rate (vzorkovacia rýchlosť).

DOJMY Z POUŽÍVANIA

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

Čo sa dojmov z používania týka, kvalita zvukového záznamu je veľmi dobrá. Je zaujímavé porovnávať zvuk jednotlivých režimov a je fakt pohodlné si ich meniť prostredníctvom jediného kolieska. Pokiaľ ale plánujete streamovať naživo alebo len s niekým komunikovať, dávajte si pozor na rôzne pazvuky naokolo, SeirĚn totiž zachytí pomaly aj pád špendlíka. Naozaj, mikrofóny sú také citlivé, že zachytia aj niekoľko metrov vzdialené zvuky či tkanie

hodín.

VERDIKT

Skvelý. Takto jednoducho sa dá ohodnotiť SeirĚn od Razeru. Počínajúc luxusným dizajnom a kvalitným prevedením, cez široké možnosti využitia, končiac naozaj kvalitným zvukom. Či už ste vlogger, amatérsky hudobník, či rozbiehate nejaký vlastný štúdiový projekt, RazerSeirĚn určite nebude zlou voľbou. V prvom rade vás zaujme mohutná konštrukcia mikrofónu a jeho naozaj špičkové prevedenie.

Veľkým plusom je príslušenstvo a možnosť zakúpenia setu za zvýhodnenú cenu. No azda najväčším pozitívom SeirĚnu je skĺbenie viacerých typov mikrofónov, kardioidného, stereo, všesmerového a dvojsmerového, do jedného, vďaka čomu budete môcť jedno zariadenie využiť pri viacerých príležitostiach. Ruka v ruke s Razerom ide aj vyššia cena, toto negatívum sa však v posledných riadkoch do istej miery zmazáva.

Miroslav Konkol'



Fractal Desing Define R5

Povýšenie (takmer) dokonalosti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: FractalDesing
Dostupná cena: 103,50€

PLUSY A MÍNUSY:

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

- nič závadné

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



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

DIZAJN, KONŠTRUKCIA

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

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

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

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

Krokom vpredu je aj rozšírenie panela s ovládacími prvkami a portami. Pri R4-ke boli všetky



tlačidlá a porty na seba natlačené, R5-ka ponúkne pre každé tlačidlo či port dost' miesta naokolo. Menšou zmenou prešiel aj USB 3.0 port, ktorý už nie je odlišený modrou farbou, ale je farebne totožný s USB 2.0 portom.

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

Vylepšením prešiel aj prachový filter, umiestnený zospodu skrine, ktorý sa po novom vytahuje z prednej strany, čo uľahčí jeho čistenie. Takisto aj jeho konštrukcia je oproti predchodcovi výrazne pevnejšia.

Zadná strana prešla len menšími úpravami, zmizla zvislá PCI záslepka, pribudli plastové poistky, ktoré spolu

s dvojicou skrutiek držia ľavú bočnicu na svojom mieste.

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

BALENIE

V balení sa štandardne nachádza montážne príslušenstvo a návod na použitie, resp. užívateľská príručka.

INTERIÉR, MODULARITA

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

ako ementál, ako tomu bolo pri Define R4.

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

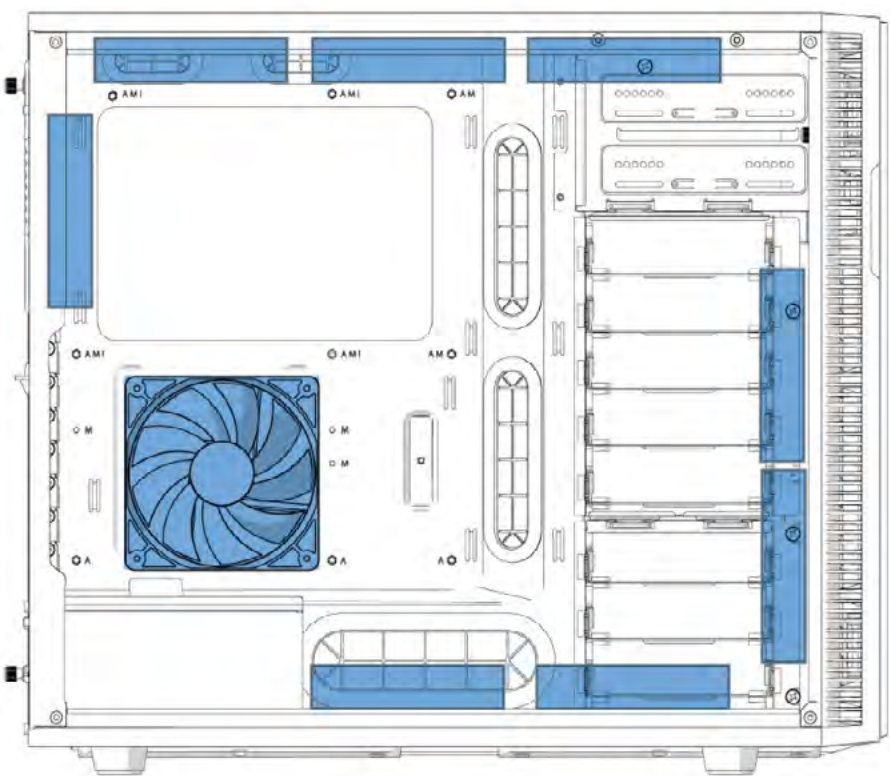
Fractal sa navyše konečne poučil a pre manažment káblov použil suchý zips so svojím logom, vďaka čomu už nebudú káble roztáhané po celom priestore skrine.

Pre ťahanie káblov je samozrejme dostatočné množstvo gumených priechodiek a háčiky, do ktorých zachytíte a upevníte ťahané káble.

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

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

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



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

Možností usporiadania je hneď niekoľko, každý si nájde tú svoju. Ak by ste napríklad chceli doplniť do prednej časti ventilátor, diskové koše sa dajú posunúť až ku zdroju, vďaka čomu vznikne dostatok priestoru na osadenie ventilátora. Pre čo najefektívnejšie chladenie pomocou predného ventilátora je najlepšou voľbou vybrať koš s piatimi diskovými pozíciami a využiť ten menší, prípadne vybrať oba diskové koše či koš s optickými mechanikami nahradiť diskovým košom. Tých možností je naozaj veľa, za čo treba Fractalu naozaj pochváliť, pre každé zapojenie vznikne hneď niekoľko alternatív inštalácie košov. R5-ka vám dokonca ponúkne možnosť otočenia diskových smerom dovnútra skrine.

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

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

V prípade neosadenia pozície ventilátorom, maximálna dĺžka zdroja môže byť až 300mm. Pre chladič procesora je výškový priestor 180mm. Keďže ide o skriňu typu MidTower, tá pojme základnú dosku typu ATX, Micro ATX a Mini ITX.

MOŽNOSTI CHLADENIA

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

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

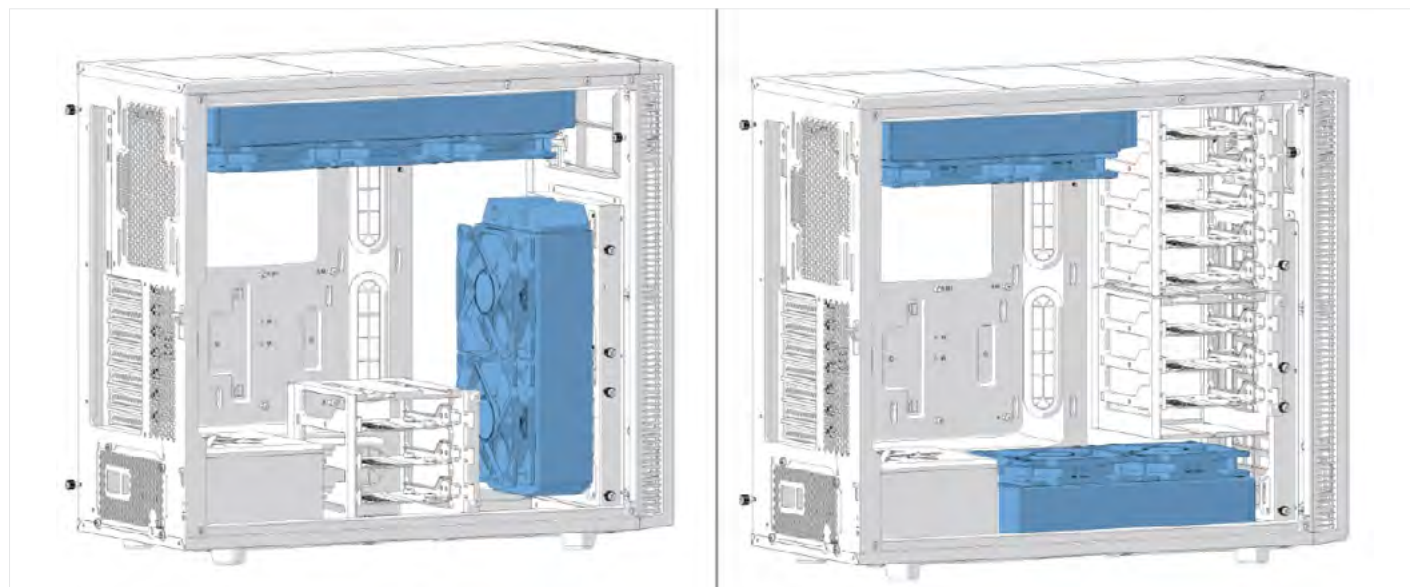
Pozície troch horných a bočného ventilátora sú prekryté spomínaným systémom ModuVent, tvoreným plastovými krytkami jednotlivých pozícií, vďaka čomu dizajn nie je narušený perforáciami a otvormi. V prípade, že by ste sa do niektorých pozícií rozhodli umiestniť ventilátor, stačí krytku jednoducho vybrať.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

Samozrejmosťou je podpora radiátorov vodného chladenia, rôznych veľkostí a rôzneho usporiadania, ktoré sú zobrazené v nasledujúcich schémach.

VERDIKT

Opäť skvelé. Najvydarenejšia revízia modelovej rady Define R, ktorá obsahuje najviac praktických inovácií. Začínajúc dvierkami s možnosťou otvárania do oboch strán, cez neskutočnú variabilitu usporiadania diskových a mechanikových pozícií či chladenia, až cez systém ModuVent, vďaka ktorému na skrini nevidíte perforácie ventilátorových pozícií dovtedy, kým to nebude potrebné. Praktickou zmenou je aj vytlačovanie spodného filtra z prednej strany, rovnako aj jeho robustnejšia konštrukcia a pokrytie celej spodnej časti skrine. Mínusy u FractalDesignDefine R5 hľadať len ťažko.

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



Samsung Galaxy TAB A

Tenký tablet za tučné peniaze

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena: 360€

PLUSY A MÍNUSY:

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

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

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 5.0.2Lolipop

Prepojitel'nosť: Wi-Fi

a/b/g/n, Bluetooth

4.1, GPS, microUSB,

microSIM (4G)

Podpora MicroSD:

áno (do 128GB)

Rozmery:

245,2 x 166,8 x 7,5mm

(V x D x H)

Hmotnosť: 487g

Procesor: štvorjadrový

Qualcomm Snapdragon

410 APQ8016 @ 1,2GHz

Grafický akcelerátor:

Adreno 306

Uhlopriečka displeja:

9,7" TFT Super

AMOLED (1024 x 768pix)

Operačná pamäť:

2GB RAM

Interná pamäť:

16GB eMMC

Batéria: 6000mAh

Predná kamera: 2,1Mpix

Zadná kamera: 5Mpix

+ AutoFocus

HODNOTENIE:



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

OBSAH BALENIA

V škatuli nájdeme v prehľadných priečkach iba používateľ'skú brožúru, USB kábel a šikovný malý USB adaptér určený na nabíjanie.

DIZAJN A SPRACOVANIE

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

a microUSB konektor.

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

HÁRDVÉR

Štvorjadrový Snapdragon, grafika Adreno 306 a napokon 2GB RAM pamäte sú základnými hnacími prvkami tohto tabletu. Procesor má

výkon taký, že by mohol rozdávať, i keď nepatrí k tým najlepším. Dva gigabajty RAM pamäte stále postačujú na všetky aplikácie a grafická karta Adreno 306 vám dovolí spustiť aj tie najnáročnejšie hry bez obáv. Zobrazit' všetok obsah má za úlohu 9,7-palcový AMOLED displej, ktorý je ako jeden z mála spracovaný vo formáte 4:3.

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

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

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

OPERAČNÝ SYSTÉM

V Ako OS je v tablete nainštalovaný Android 5.0.2 Lolipop. Samozrejme tu nechýba grafická nadstavba od Samsungu, ktorá základné prvky Lolipop viac-menej ponecháva. Domovské stránky ostali zachované, ako aj rozšíriteľ'né menu. Grafické prvky ako prechody medzi kartami sa dajú nastaviť zvlášť, tak isto aj veľkosť písma a témy.

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

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

Obsahuje množstvo chytrých nastavení, napr. pri položení celej dlane na displej sa

zníži hlasitosť prichádzajúceho hovoru. Mnohé ďalšie len deklarujú vyladenosť systému. Množstvo predinštalovaných aplikácií, ktoré nie sú len na okrasu, ale sú naozaj užitočné a sami sme ich používali, berieme ako ďalšie plus.

TEST

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

Pozeranie filmov sme si až tak veľmi neužili, nakoľko pri filmoch vo formáte 16:9 boli hore a dolu čierne pásy, i keď sa dal obraz softvérovo roztiahnuť na celú obrazovku. Kvalita reproduktorov bola zlá, pri vysokej úrovni hlasitosti sa triasol celý tablet a doslova chrčal. Umiestnenie reproduktorov v spodnej časti takmer

vedľa seba nám vadilo, pretože pri držaní tabletu sme rukou zakrývali ich otvory.

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

Tablet sa vďaka svojim rozmerom, úzkym rámčekom a hrúbkou držal výborne. Zadná plastová časť nezanechávala odtlačky a nešmýkala sa. Prednú časť displeja pokrývala vrstva GorillaGlass vo verzii 3, a tak sme si mohli dovoliť používať tablet bez ochranej fólie.

Pripojenie cez Wi-Fi malo dobrú rýchlosť, taktiež príjem signálu mobilné 4G pripojenie.

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

VERDIKT

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

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

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

Lukáš Libica

Lenovo Z50-70

Hliníkový elegán

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: LENOVO
Dostupná cena: 764€

PLUSY A MÍNUSY:

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

- lesklý displej
- slabšia výdrž batérie

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



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

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

Keďže modelov od Lenova je nekonečno, orientovať sa v nich je hotová veda, ale pre náš model vieme rozlíšiť základné informácie, že ide o 15" model s procesorom Intel.

DIZAJN A PREVEDENIE

Model Z50-70, tak ako aj ostatné, sa vyrába v nespočetnom množstve hardvérových konfigurácií.

Okrem toho sa vyrába aj v dvoch farebných vyhotoveniach, Silver, teda striebornom, a Black, čiernom. My sme k recenzovaniu dostali striebornú verziu, ktorá okrem toho, že nie taká tradičná a obkukaná ako čierna, zachytáva trochu menej viditeľných odtlačkov prstov a nečistôt. Dizajnovy ide o naozaj podarený notebook, Lenovo to v tomto smere jednoducho vie.

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

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

DISPLEJ

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

Nad displejom nájdete integrovanú HD webkameru a mikrofóny.

ROZHRANIE A KOMUNIKÁCIA

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

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

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

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

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

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

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

HARDVÉR A VÝKON

Ako sme už vyššie spomínali, Lenovo Z50-70 je dodávané v takých hardvérových konfiguráciách, že by to jeden ani nezrátal. Na recenzovanie sme mali k dispozícii jednu z výkonnejších konfigurácií, s dvojjadrovým procesorom Intel Core i5 4210U (teda novšou verziou architektúry Haswell), s pracovnou frekvenciou 1,7GHz, pomocou TurboBoostu až 2,7GHz, nechýba ani podpora Hyper-Threadingu. Procesoru sekunduje až 16GB operačnej pamäte typu DDR3 (2×8GB). Čo sa grafickej karty týka, Lenovo pre tento model vsadilo na dedikovaný grafický čip NVIDIA GeForce GT 840M, architektúry Maxwell, s pamäťou 4GB DDR3 VRAM. Táto hardvérová konfigurácia tak slubuje dostatočný výkon nielen na bezproblémovú prácu s internetom, softvérom či videom, ale aj

pre hranie videohier. Samozrejme, nejde o herný notebook, takže nové hry si na maximálnych detailoch nezahráte, tie staršie, ako napr. Mafia II, Metro 2033 a podobne zvládne Z50-70 bez problémov.

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

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

BATÉRIA

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

AUDIO

Lenovo sa na vrchnej časti batérie chváli logom Dolby s technológiou Home Theater.

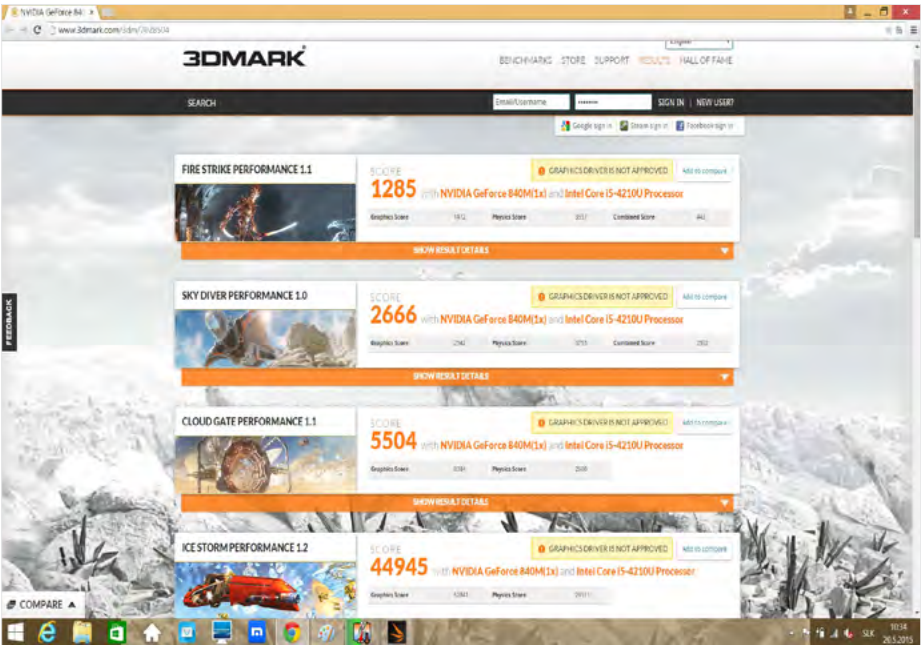
Dalo by sa teda očakávať, že zvuk bude v porovnaní s konkurenciou na vyššej úrovni, no opak je skôr pravdou, a tak sa žiadne domáce kino nekonalo. V notebooku sa nachádza dvojica reproduktorov s výkonom po 2W. Zvuk je síce dostatočne hlasitý, no chýbajú mu hlavne basy, je umelý a fádny.

VERDIKT

Celkom obstojný kúsok, asi takto by sa dalo hodnotiť Lenovo Z50-70. Aj keď je ťažké každý rok niečo zlepšovať, Lenovo sa to podarilo hlavne vďaka displeju s Full HD rozlíšením, ale i pár milimetrom ušetreným na hrúbke. Veľkou škodou je však lesklé prevedenie displeja, ktoré prináša množstvo negatív. Medzi hlavné prednosti notebooku patrí určite jeho dizajn a materiálové či konštrukčné prevedenie.

Tie sú na slušnej úrovni, hliník je u notebookov proste synonymum niečoho luxusnejšieho. V rámci pozitív nezaostáva ani hardvérová výbava a samotný výkon notebooku, vďaka čomu bude väčšina práce bezproblémová a bez výkonových obmedzení, taktiež si bez problémov zahráte väčšinu hier. Na jednej strane poteší, no na druhej trochu zamrzí umiestnenie batérie do prednej časti, kde ku nej budete mať bezproblémový prístup. Daňou za to je však jej obmedzená kapacita, ktorá prináša o niečo menšiu výdrž. Aj napriek tomu je Lenovo Z50-70 zaujímavým kúskom, ktorý stojí za zváženie.

Miroslav Konkol'



Samsung Galaxy S6 edge

Nová vlajková loď od Samsungu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena: 850€

PLUSY A MÍNUSY:

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

- nemožnosť
rozšírenia
pamäte
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Samsung Galaxy S6 edge

Typ: Smartfón

Operačný systém:

Android 5.0.2

Výška: 142,1mm

Šírka: 70,1mm

Hĺbka: 7mm

Hmotnosť: 132g

Farby: Black Sapphire,

White Pearl, Gold

Platinum, Blue Topaz

Orientačná cena: 850€

Produkt poskytl:

spoločnosť: Samsung

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

DIZAJN, KONŠTRUKCIA

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

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

Na rozdiel od svojich predchodcov S6 edge nemá odnímateľný zadný kryt, preto sa nanoSIM presunula na horný okraj telefónu do jedinej priehradky. Áno, správne, druhú priehradku pre rozšírenie pamäte by ste hľadali márne, pretože chýba akákoľvek možnosť rozšírenia.

Keď sme držali S6ku prvýkrát v rukách, mali sme z jej tela skutočne príjemný pocit, a to vďaka jej nízkej hmotnosti 132g. Telefón sa drží príjemne, aj keď je cítiť neobvykle štíhly okraj, ktorý musel ustúpiť displeju. Telefón je so svojimi rozmermi 142,1×70,1×7mm vhodný pre väčšinu používateľov, ktorým sadne presne do ruky.

Diskutabilné je však umiestnenie reproduktora, ktorý hrá prekvapivo dobre, a to či už po kvalitatívnej stránke, alebo aj po stránke hlasitosti, no pri pozeraní videa je častým



problémom pokrývanie prstom. Galaxy S6 edge je k dispozícii v štyroch farebných prevedeniach: Black Sapphire, White Pearl, Gold Platinum a Blue Topaz. My sme mali v redakcii k dispozícii verziu White Pearl, treba však upozorniť, že tmavé prevedenia budú vďaka svojmu lesklému povrchu "magnet" na odtlačky prstov.

OVĽÁDANIE, KONEKTIVITA

Rozloženie ovládacích prvkov je rovnaké, ako sme boli zvyknutí z predchádzajúcich modelov, na

si otvorene, aj tak zbytočný.

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

DISPLEJ

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

HW VÝKON

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

K dispozícii sú tri modely s 32GB, 64GB a 128GB pamäťou, no treba dodať, že používateľ nemá žiadnu možnosť



rozšírenia. V nami testovanej 32GB verzii zaberá operačný systém približne 8GB, a tak zostáva používateľovi k dispozícii približne 23GB miesta.

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

Verili sme, že napriek takémuto masívnemu výkonu budeme schopní prinútiť telefón sekať či spomaliť reakcie, no napriek márnej snahe sa nám to nepodarilo.

OPERAČNÝ SYSTÉM

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

Čo sa týka softvérových vychytávkov, je toho naozaj málo, čo spoločnosť Samsung nepriniesla s predchádzajúcimi verziami svojich "vlajkových lodí", no niektoré prvky by sme radi privítali, a to či už ide o ovládanie televízora, cez vstavaný infračervený port alebo podporu multitasking, keď môžete mať otvorené



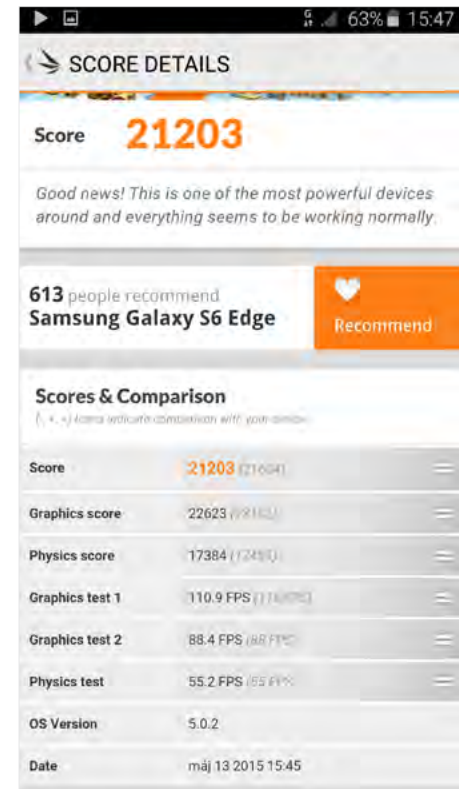
dve aplikácie súčasne.

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

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

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

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



FOTOAPARÁT

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

Zaujímavosťou je tiež predný fotoaparát s rozlíšením 5Mpx – žiadna kockatá selfie teda nehrozí.

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

BATÉRIA A VÝDRŽ

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

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

Marcel Ilavský

VERDIKT

Na záver nemôžeme ináč ako vyjadriť obdiv spoločnosti Samsung, ktorá na trh priniesla skutočnú vlajkovú loď. Tá vyniká po každej stránke – či už je to prémiové spracovanie tela zo skla a kovu alebo masívny výkon, ktorý sa ukrýva osemjadrovom procesore, či skutočne nádherný QHD displej, ktorý dokáže očariť ostrosťou a vierohodnosťou farebného podania. Samozrejme, nesmieme zabudnúť na zatiaľ unikátne zahnutý displej, ktorým sa zatiaľ nepýši žiadny aktuálne dostupný model. Výborne odladený systém nahráva celému telefónu iba do kariet, a to či už svojím množstvom funkcií alebo jednoduchosťou používania. Fotoaparát opäť patrí medzi špičku, ostrosť je na vysokej úrovni, ostrenie je takmer okamžité, fotenie v tme už nie je vďaka inteligentnému blesku problém. Ani S6 edge však nie je bezchybným telefónom. Medzi negatíva sa určite radí nemožnosť rozšírenia pamäte alebo enormne vysoká cena, ktorá je pri "najnižšej" verzii s 32GB pamäťou 850€, avšak môže sa vyšplhať až na závažných 1050€ za 128GB verziu.

Súťaž s portálom

MotoGP 15



1. cena - PS4 MOTO GP 15
2. cena - PS4 MOTO GP 15
3. cena - XBO MOTO GP 15
4. cena - XBO MOTO GP 15
5. cena - XBO MOTO GP 15



Súťažte na www.gamesite.sk

Xtreamer 4K Prodigy

Ultra HD, ultra smart a Android k tomu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: XTREAMER
Dostupná cena: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vysoké rozlíšenie, kvalitný obraz
- + všestrannosť
- + pekné a bohaté prostredie
- + dizajn

- nedoladený softvér
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Mstar 9180

(Dolby+DTS) ARM

Cortex-A9 Quad-

Core/1.5GHZ

GPU: Quad Core Mali-450

Pamäť: 8GB eMMC,

2GB DDR3, HDD: 3.5"

slot up-to 4TB

OS & UI: Android 4.4 OS+

Xtreamer Launcher & UI

Hmotnosť: 1,1kg

Rozmery:

238x207 x64mm

Konektivita: 802.11

b/g/n Wi-Fi, AirPlay,

Miracast, DLNA, HDMI™

1.4, SPDIF optical,

USB 3.0, 2 x USB

2.0, čítačka kariet

HODNOTENIE:



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

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

PRVÉ DOJMY

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

Zvyšné steny lemuje elegantný zaoblený kryt s nerezovým



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

PO SPUSTENÍ

Minimalizácia ovládacích prvkov spôsobila to, že tlačidlo na spustenie zariadenia nájdete leda tak na ovládači, po jeho stlačení sa nám rozsvieti modré podsvietenie a o činnosti nás upozorní nie veľmi príjemný zvuk ventilátora (ktorý sa, chvalabohu, pri ľahšom zaťažení dá v nastaveniach vypnúť). Na obrazovke sa objaví logo Xtreamer a o niekoľko sekúnd nás privíta pekné grafické prostredie. Pár sekúndovú animáciu s časom vystrieda menu, horizontálne zobrazujúce rad základných položiek, medzi ktorými sa vieme pohybovať či už pomocou myšky alebo šípok na ovládači. Základné prostredie je spravené pekne, moderne, jednoducho a celkom prehľadne. Ak chceme zavŕtať do hĺbín Androidu,

treba sa mierne preklikať.

OPERAČNÝ SYSTÉM

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

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

mnohí z nás obľúbili. Sústredí sa na multimédia a drží pokope všetky funkcie, ktoré má multimediálny prehrávač mať.

OVLÁDANIE POD PALCOM

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

POD KAPOTOU

Bezproblémový chod systému sa snaží zabezpečiť štvorjadro Mstar 9180 s taktom 1,5GHz na jadro, ktorému je v päťach ešte viac vytiažená grafika Mali 450 a 2 gigabajty operačnej pamäte. Pravdepodobne vinou slabšie vyladeného softvéru nie je pohyb v menu vždy úplne svižný a často spozorujeme mierne zaváhanie či nedokonalú animáciu. Nápad na nadstavbu skvelý, no bolo by treba

ešte o čosi dotiahnuť. Vo svojich útrobach okrem 2GB RAM skrýva aj 8 gigabajtov vnútornej pamäte, z ktorej si síce časť ukrojil systém a aplikácie, no stále nám tu zostáva niečo cez polovicu na náš obsah. Netreba však zúfať, v šachte sa môže usídlit' pevný disk s kapacitou až 4TB.

4K, 3D FullHD, Dolby A DTS

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

VŠETKO NA JEDNOM MIESTE

Vďaka podpore bežných Android aplikácií má Xtreamer skutočne obrovské

možnosti. Do zoznamu, prečo sa taký ten Xtreamer v obývačke zide, treba rozhodne zaradiť možnosť streamovať skoro zo všetkého, čo doma máme. Aplikácie umožňujú cez WiFi prehrávať filmy z PC, mobilu, prezerat' dáta, či dokonca zdieľať obrazovku telefónu alebo počítača. Nechýbajú možnosti cloudu či streamovania z internetu. Problém nerobia ani USB média. Dokonca zariadeniu nevadia ani USB pevné disky s "windowsáckym" súborovým systémom NTFS. Chýba však slovenčina a titulkári sa budú musieť trochu popasovať s diakritikou.

VERDIKT

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

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

Eduard Čuba



ZÁKLADNÉ INFO:
Jurský Svet, 124 min.

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

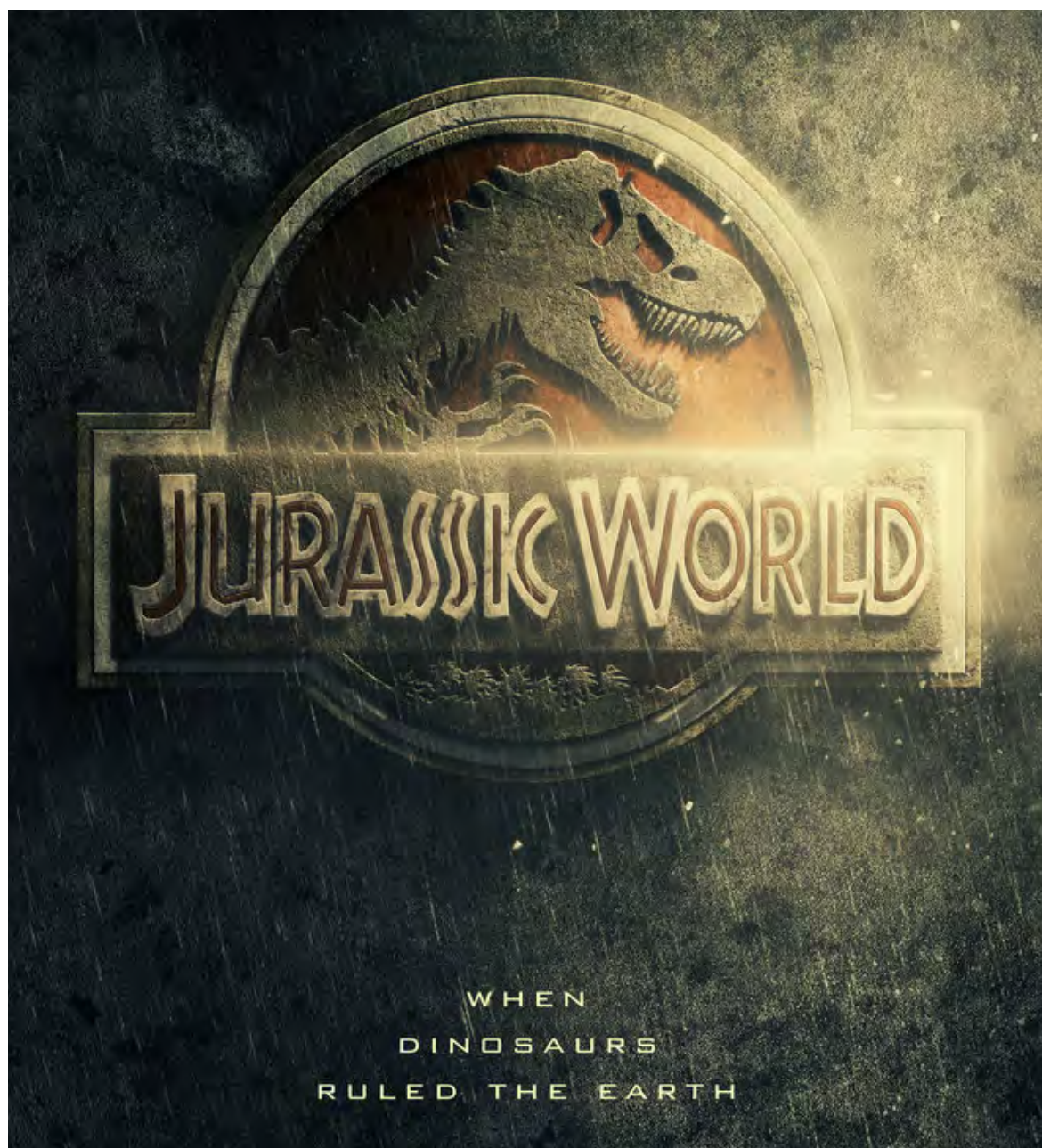
PLUSY A MÍNUSY:

+ zábava
 + akcia
 + dinosaury

- plytkosť
 - bėčkovosť

HODNOTENIE:

★★★★☆



Jurský svet

DINOSAURÍ MSAKER

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

Claire Dearing (Bryce Dalla Howard) to nemá ľahké. Je manažérkou Jurského

svetu, čo je jeden obrovský zábavný park plný Jurskej fauny. Claire sa na dinosaury pozerá dosť pragmaticky, vidí ich skôr len ako jednotlivé čísla a položky.

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

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

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

Maximálny filmový zážitok | www.cine-max.sk



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

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

Akcia je alfou a omegou tohto filmu. Je veľkolepá a svižná. 3D funguje výborne a spolu so skvelou kamerou vtiahne diváka ešte viac do akčných scén. Tvorcovia sa vyžívajú a servírujú divákovi jednu fajnšmekerskú scénu za druhou. A keď si už pomyslíte že akčné scény už nemôžu byť lepšie, opak sa stane pravdou. Sú

totiž precízne gradované a čím viac času strávite v kinosále, tým sú veľkolepejšie.

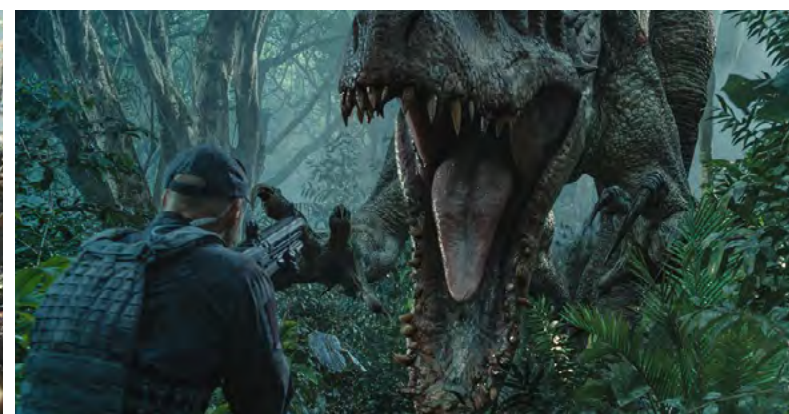
A zábava! Jurský svet od začiatku do konca šľape ako píla. Nič vás zbytočne nezdržuje, film vás nenúti veľmi rozmýšľať, všetko je prispôbené len a len zábave. Všetko je naservírované na zlatom podnose, divákovi stačí len otvoriť ústa a je najedený. Samozrejme, filmy ktoré nemajú inú ambíciu ako zabaviť zvyknú byť dosť plytké. Toto platí aj pre Jurský svet.

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

Oplatí sa na Jurský Svet pozrieť? Ťažko povedať. V podstate neprináša nič nové,



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:

Dark Places, 2015, 104 min.

Réžia: Gilles Paquet-Brenner

Scenár: Gilles Paquet-Brenner
(kniha Gillian Flynn)

Hudba: Gregory Tripi, Brian Transeau

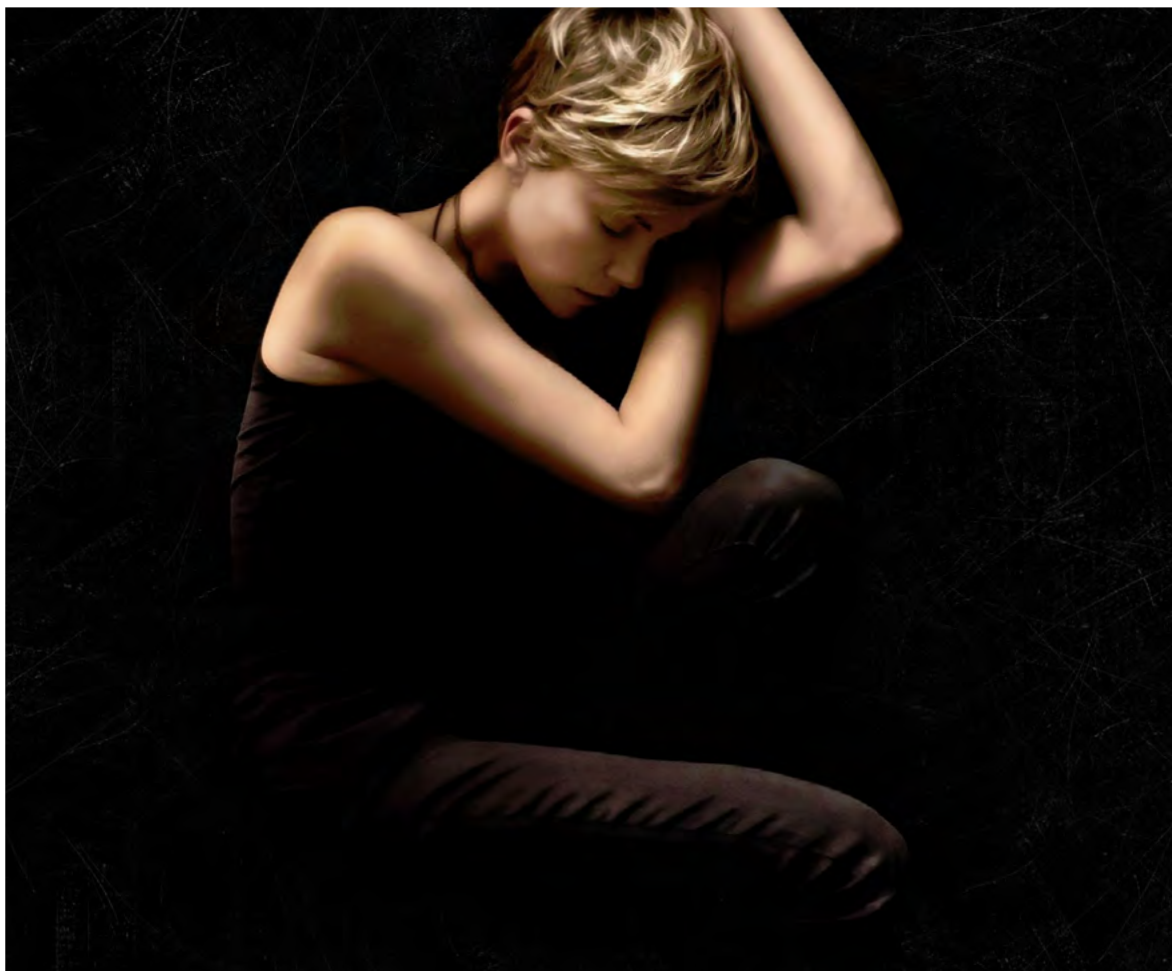
Obsadenie: Charlize Theron, Chloë Grace Moretz, Nicholas Hoult, Andrea Roth, Christina Hendricks, Tye Sheridan, Corey Stoll, Sterling Jerins, Sean Bridgers, Denise Williamson, Tyler Forrest, Addy Miller, Dora Madison Burge, Drea de Matteo, P.J. Marshall

PLUSY A MÍNUSY:

- + ústredné ženské trio
- + zaujímavé postavy
- + dobre vystavaný príbeh

- záver
- málo napätia

HODNOTENIE:



Temné miesta

TEMNÉ ŽIVOTY

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

Čo by ste robili so svojím životom, keby vám ako sedemročnému vyvraždili celú rodinu a za zločin by išiel sedieť váš jediný žijúci súrodenec? Libby, ktorá pred takmer

tridsiatimi rokmi počas jednej noci stratila celú svoju rodinu, na to ešte stále neprišla. Žije z príspevkov, ktoré jej celé roky posielali solidárni ľudia a v minulosti sa vráť nechce. Prinúti ju k tomu až finančná tieseň a ponuka od zaujímavého klubu amatérskych detektívov fascinovaného jej prípadom. Za peniaze im má pomôcť zločin znovu otvoriť. Najprv nechotne, no čím ďalej tým viac spolupracuje a v svojej mysli otvára miesta tak temné, že by radšej mali ostať zatvorené...

Príbeh je rozdelený do dvoch časových rovín. Od začiatku filmu je prepínanie medzi nimi dost časté, ale nedochádza k zmätku či dezorientácii diváka. Spočiatku sa na oznámenie zmeny časopriestoru využívajú aj titulky s daným rokom, neskôr už je prechod úplne prirodzený. V oboch rovinách príbeh krok za krokom graduje k vlastnému záveru, v ktorom sa mnohé skutočnosti z oboch časových rovín spájajú do vysvetľujúceho celku. Väčšinu času je toto stupňovanie jemné, len postupne sa naň nabalujú fakty a vedľajšie postavy nadobúdajú väčšiu dôležitosť. Podarí sa

mu v divákoch vzbudiť dokonca aj pocit napätia, začnú si vďaka náповedám v príbehu rozvíjať vlastné teórie.

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

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



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

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

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

„Temné miesta nie sú presne také, ako by sa podľa obsahu mohlo zdať, no určite nie sú sklamaním. Nad vodou ich drží zaujímavý príbeh a vynikajúce herecké výkony. Bät' sa však nebudete“

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

Spy, USA, 2015, 120 min

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

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:


Špion

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

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

Takže. Rozkošná Susan Cooper (Melissa McCarthy) je školený tajný agent s významnáním, ovšem nejlépe se cítí ve sklepech CIA, který je zamořený netopýry. Ne, nebude z ní Batman, ani Batgirl, přestože svět je

na to očividně šílený dost. Jako analytička největší špiónážní organizace našeptává do ouška samotnému Judu Lawovi, pardon, agentu Bradleymu Fineovi, a tvoří vskutku ideální tým. Tedy dokud je v tomto čistě, ale opravdu čistě pracovním vztahu Susan mozkem a Bradley prodlouženou rukou všech operací. Jude jako manekýn v obleku tvářící se jako americký James Bond a Melissa jako šprtka za kompjutrem, která ve volných chvílích pečce dortíky a i jízda výtahem je na ni moc adrenalinu najednou. Jo, to sedí. A pak se to zvrtné a někdo to nazývá svěží genderovou rovnoprávností nebo progresivním nástupem ženských hrdinek v akčních

filmech, ale hergot, je hrdinka a hrdinka! Existuje třeba Charlize Theron, která v Šíleném Maxovi natrhla rektální věneček každému amatérovi, až se z toho většina macho mužských diváků chytala za rozkrok a dovolávali se spravedlnosti a žen v kuchyni. No a pak existuje Melissa McCarthy, která by klidně mohla dělat tu špiónskou kariéru v té kuchyni a celé dny řešit záhady prázdné cukřenky. Tahle se jako bojovnice za ženská práva a akční hrdinka asi zrovna nezapiše, ale rozhodně bych ji zapsala jako katalyzátor epické husí kůže z pocitu trapnosti. A to jsem ji v Gilmoreových devčatech měla túže ráda.

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



„NAPÍNAVÝ FILM O CESTOVANÍ ČASOM“

Silas Lesnick, ComingSoon.net



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

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

schovává člověk za sedačku, ruku, ruku souseda, a pokud ano, tak uznávám, že uznale chválím Špiona, protože už dlouho se mi nestalo, že bych prahla touhou odejít z kina po patnácti minutách filmu.

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

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

Scénář je na facku, charaktery postav jsou, až na jednu dokola velebenou, zbytečné, blbě, nepropracované a trapné a ve všem tom zmatku jsem úplně zapomněla na Juda Lawa. Jude? Ne. Prostě ne. Já mám toho synka ráda ve spoustě filmů, ale proč se upsal tak tupému filmu a tak fackužádající postavě, nad tím zůstává stát nejen rozum. No, rok se s rokem seje a já tuším, že budu

u stejného režiséra klít jako Aida po noční šichtě u dálničního odpočívadla a budu se snažit vymyslet, co s vytrhanými vlasy po Krotitelích duchů. Snad bude příští rok trend účes ala Statham.

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

Veronika Cholastová

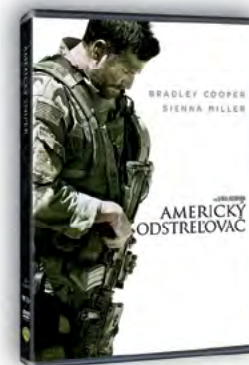


BRADLEY COOPER
SIENNA MILLER

FILM CLINTA EASTWOODA
**AMERICKÝ
ODSTRELOVAČ**

Na **DVD** a **Blu-ray Disc** od 1. júla

Tiež ako BLU-RAY FUTUREPAK



ZÁKLADNÉ INFO:
The Duke of Burgundy, 2014, 104min.

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuálne spracovanie lahodiace oku
 + soundtrack
 + absencia mužov

- neadekvátne pridlý psychologický čas
 - miešanie viacerých formálnych prvkov v obraze
 - opakovanie sa nie veľmi zaujímavých scén

HODNOTENIE:


Motýle

VITAJTE VO SVETE BEZ MUŽOV!

Za posledných pár rokov sa medzi filmármi stalo akýmsi trendom zachytávanie života homosexuálnych párov. Obrovskú diskusiu rozpútal hlavne kontroverzný Kechicheho La vie d'Adele, či takmer všetky snímky mladého Xaviera Dolana. Ešte horúcejším trendom sa však v tomto období stáva sex a jeho násilné podoby. Každému je známe pseudo Eriky Leonard - E L James, autorky románového knižného bestselleru o päťdesiatich odtieňoch čohokol'vek, ktorú v tejto súvislosti nejde opomenúť. Motýle žijú maximálne jedno leto. Aspoň sa tak hovorí. Ako dlho sa ale pri živote udrží snímka s rovnomenným názvom je

otázkou, hoci spojenie lesbického vzťahu dvoch zrelých žien a pohrávanie si so sado-masochizmom, predpovedá Motýl'om pestrú budúcnosť. Ved' kto by si na takého "kombo" nezašiel do kina aspoň zo zvedavosti?

Pôvodom britský režisér dnes pôsobiaci v Mad'arsku, Peter Strickland natočil doposiaľ tri dlhometrážne a niekoľko krátkometrážnych snímok. V roku 2009 debutoval filmom Katalin Varga, ktorého produkcia mu trvala približne štyri roky. Toto dielo malo premiéru na nemeckom festivale Berlinale, na ktorom bolo ocenené za umeleckú výnimočnosť a na Kodanskom

filmovom festivale získalo Veľkú cenu. O tri roky neskôr sa Strickland predstavil so psychologickým hororom Berberian Sound Studio a prednedávnom v roku 2014 mal premiéru jeho film The Duke of Burgundy, u nás prvýkrát uvedený pod distribučným názvom Motýle v rámci festivalovej prehliadky festivalu Febiofest.

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



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

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

Od naznačovanej komixovej grafiky v úvode filmu, ako sprievod k titulkom, cez značné odkazy na impresionizmus, až po oči t'ahajúcu farebnú nejednotu po sebe nasledujúcich záberov. Naopak obsahová stránka filmu je so spomínanou formálnou v podstatnej nerovnováhe. Príbeh Evelyn a Cynthie by sa dal (pravdepodobne efektívnejšie) vyrozprávať aj

minutáži kratšej o polovicu, keďže dej stavia na opakujúcich sa prvkoch, ktoré sú pridlhé. Jednou z najhorších vecí, čo môže návštevník kina počas premietania urobiť, je neustále sledovať čas a odrátavať minúty do konca filmu. Motýle žiaľ k tomuto aktu podnecujú.

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

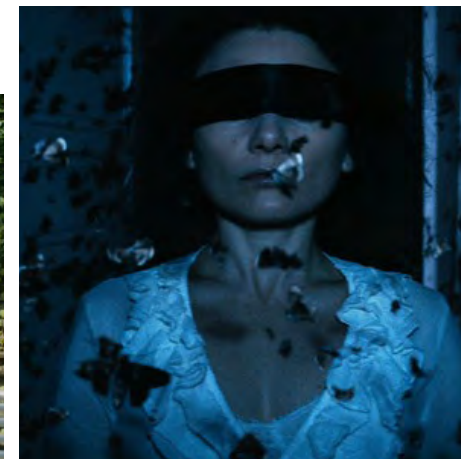
Tento film možno nie je šálkou kávy, ktorú by ste ponúkli väčšine divákov. Ak sa však



rozhodnete zájsť na Motýle do kina, určite nečakajte nijaké lesbické 50 odtieňov šedej, ako sľubujú vo svojich recenziách niektoré slovenské filmové portály. Pripravte sa na eroticky vystavanú drámu s prvkami humoru, prameniaceho zo zdanlivej absurdnosti strojených scén a hlavne na poriadny nálet hmyzu, ktorého trepot krídel vám bude v hlave ešte dlho doznievať.

„Sú filmy, ktoré si zamilujete, sú filmy, ktoré znenávidíte a potom je tu ten sivý nudný priemer. Motýle sú síce pozerateľná záležitosť, no nenazvem tento film inak než oddychovkou, ktorá v sebe skrýva svoje bezvýznamné viac, po ktorom pátrať je málo komu po chuti.“

Monika Mahútová



ZÁKLADNÉ INFO:

Tomorrowland USA, 2015, 130 min

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ snaha o niečo nové

- dĺžka
- klišé
- pointa príbehu

HODNOTENIE:


Krajina zajtrajška

SVET POTREBUJE ROJKOV!

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

Mama mi rozprávala, ako za mlada videli budúcnosť. Bola jasná, ľudia obklopení všakovakými vynálezmi. V minulosti sme si mysleli, že všetko bude robené automaticky prístrojmi a nám ľudom ostane iba usmievať sa a užívať si život. Skrátka, boli sme optimisti. Nie ako dnes, v každom druhom článku o budúcnosti čítam, ako zem nevydrží. Vidíme svet temnejšie,

budúcnosť už vôbec nie je taká jasná. Ale takúto dávku smutných zajtrajškov predsa Disney nemôže naservírovať svojmu cieľovému publiku. Preto sa Krajina Zajtrajška držala skôr konceptu optimistického.

Mladá vedkyňa Casey (Britt Robertson) sa snaží o lepší svet. Tým, že sabotuje plánovanú demoláciu štartovacej plošiny pre vesmírne rakety. Keď sa už po niekoľkokrát snaží aktívne demoláciu oddialiť (pod rúškom noci samozrejme s efektívnymi gadgetmi), stane sa niekoľko vecí. Polícia odhalí jej nelegálne aktivity a odvedie ju na stanicu. Tu sa v jej osobných veciach, ktoré sú jej vrátené, objaví tajomný odznak. Keď sa ho dotkne, svet okolo sa zmení. Casey sa ocitá v Tomorrowlande. Môže chodiť

po uliciach budúcnosti, stretávať mladých astronautov, počuť ich ustráchané mamy a následne aj milú odpoveď: „Ale mami, veď budeme vzdialení iba 20 svetelných rokov.“ No toto všetko trvá iba pokiaľ sa drží odznaku. Odznaku, ktorý má mimochodom svoju vlastnú veľmi zaujímavú fyziku. Občas sa okolitý svet Tomorrowlandu správa iba ako hologram, ak je v reálnom svete nejaká prekážka, tak do nej narazíte. O chvíľu neskôr už Casey kráča po futuristických schodoch, hoci v reálnom svete by už bola dobrých 10 metrov pod zemou. Akonáhle sa odznaku pustí, ocitne sa naspäť v reálnom svete.

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



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

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

Veľkým problémom bola dĺžka. Film má 130 minút. To je fajn pri dobrých, zábavných, či napínavých filmoch, ktoré nechcete aby skončili. Tomorrowland, žiaľ, taký nie je. Nemá ani postavy, ani akciu, čo by diváka udržali v strehu. Príbeh je tiež kvalitatívne otázný, pozliepaný z klišé a



z náhodných efektných scén. Tieto scény sú síce pekné na pohľad, ale film neutiaľhuje. Taktiež netreba zabudnúť na koniec filmu, po ktorom som sa musel spýtať, či sú hlavní hrdinovia vôbec potrební.

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

„2 hodiny mumbo-jumba s príliš málo minútami pohľadu do budúcnosti.“

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Suri, Slovensko, 2015, 65 min.

Réžia: Pavol Barabáš**Scenár:** Pavol Barabáš**Obsadenie:** Pavol Barabáš, Ivan Bulík, Miro

Dušek, Mat'o Fabiánek, Tomáš Lukačovič

Rozprávač: Robo Roth

PLUSY A MÍNUSY:

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

- prvoplánovosť
- neformálnosť
- centrálna téma bola len načrtnutá, vďaka čomu pôsobila trochu silene

HODNOTENIE:


Suri

DVA DRUHY BOHATSTVA

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

Skupina pozostávajúca z piatich Slovákov sa vyberá na cíp východnej Afriky, za cieľom stretnúť sa s bájnym kmeňom Surmov, ktorí už stáročia žijú rovnako, neovplyvnení modernou civilizáciou. Naši hrdinovia sa v nafukovacom rafte smelo vrhajú do dravého prúdu rieky Godžeb, ktorá je z väčšej časti dosiaľ nesplavená. Tí, ktorí dúfajú v dokument s panora-

matickými či macro zábermi, slow motionami, filtrami či inými oku lahodiacimi zobrazeniami africkej prírody budú sklamaní. Barabáš úmyselne nič neskrášľuje, a realitu – či už život Surmov alebo prírodu – zachytáva tak, ako ju videl na vlastné oči. Ide o skutočne autentický náhľad do úplne odlišnej kultúry a prostredia, ktoré je pre väčšinu Slovákov úplne neznáme. Film je točený ručnou kamerou a niekoľkými malými GoPro kamerami, ktoré sú umiestnené napríklad na čline či na hlavách dobrodruhov.

Avšak práve vďaka tomuto sú pocity posádky v zachytených situáciách omnoho autentickjšie a môžete očakávať zážitok z prvej osoby. Film je diváka naozaj schopný vtiahnuť do deja – akoby na vlastnej koži prežíval nebezpečenstvo či úžas, ktoré zažívajú hrdinovia. Je vidno, že

sa za kamerou nenachádza žiaden mnohočlenný štáb. Je to len pár chlapov s kamerami, čo sa vybrali do prírody a natočili exotické a napínavé „domáce video“.

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

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

TEÓRIA VŠETKÉHO

Oscarom ocenený príbeh
geniálneho
Stephena Hawkinga



CHAPPIE

Parádny akčný sci-fi thriller
od tvorcov District 9

VZKRIESENIE DÉMONA

Tvorcovia Paranormal Activity
a Očisty znova nechávajú povstať zlo

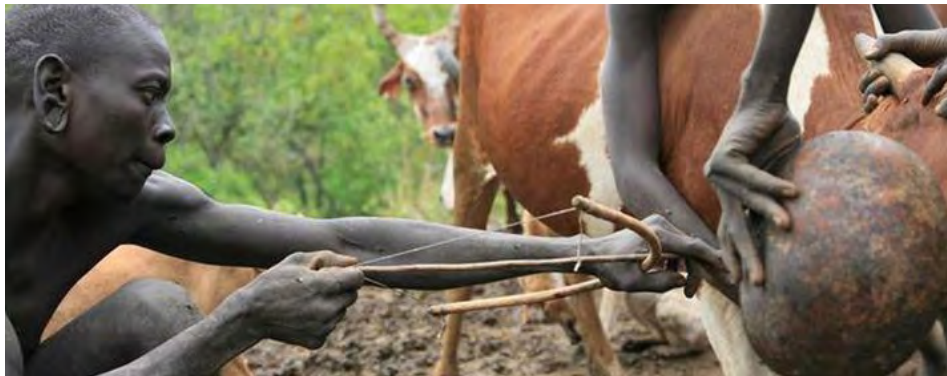




najmä spomenuté scény s hrochmi, kedy sa budete modliť, aby naši hrdinovia neskončili v rieke medzi desiatkami mohutných papúl'.

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

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



a vstúpiť si do svedomia – nastavuje nám kruté, avšak potrebné zrkadlo.

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

Čo mňa na Suri zaujalo najviac, bola sociálna kritika a vážna téma, ktorú Barabáš načas. Núti diváka k zamysleniu sa nad kapitalistickým svetom v ktorom žijeme, núti nás vidieť dôsledky, ktoré náš konzumný spôsob života spôsobuje iným kultúram. Núti nás nezatvárať oči

pred touto problematikou, ktorá i keď sa nám môže zdať vzdialená, sa nás v konečnom dôsledku týka ako spoluobčanov tejto planéty. Celým filmom sa nesie heslo – „Nemeň iné kultúry len preto, že sú iné, ale spoznávaj a rešpektuj ich“. Jasným hlavným posolstvom je tiež "ži a nechaj žiť" s čím absolútne súhlasím a s režisérom zdieľam tento názor – len preto, že sa nám môže ich spôsob života zdať menej moderný, neznamená, že je v niečom horší.

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

„Slovenský cestopisný dokumentarista Pavol Barabáš nám ponúka autentický pohľad do sveta Surmov a zároveň poukazuje na skazenosť konzumného sveta.“

Denisa Šafranková



ZÁKLADNÉ INFO:

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žáner: Beletria pre dospelých –
Spoločenské romány, Krimi, detektívy

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Kniha o tebe

UŽ NIKDY SA NEBUDETE CÍTIŤ V BEZPEČÍ

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

Kniha sa začína zápiskami z denníka Clarissy, ktorá pracuje ako sekretárka na univerzite. Potom, čo ju opustí priateľ, dostane sa jej neželanej pozornosti zo strany kolegu Rafeho, ktorý ju prenasleduje dňom i nocou. Aby ušla pred jeho neustálou kontrolou, prihlási sa do poroty k prípadu, ktorý má trvať šesť týždňov. Ako členka poroty sa zoznámí s ďalším mužom, ktorý jej je narozdiel od Rafeho sympatický. No ani tu mu nedokáže uniknúť. Chorobná posadnutosť, odkazy, nevyžiadané dary, sledenie, napadnutie... Kam to až musí

zájsť, kým sa rozhodne Clarissa konať? Dej knihy je písaný striedavo udalosťami z daného dňa a zápismi Clarissy, čo poskytuje čitateľovi náhľad do psychického rozpoloženia hlavnej hrdinky. Od začiatku knihy vám predstavuje prostredníctvom Clarissy chorobné správanie slediča a ako to na ňu samotnú vplýva.

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

Kniha je rozdelená na osem častí označených po týždňoch, kapitoly sa odvíjajú podľa jednotlivých dní, kedy si Clarissa vedie záznamy, nielen o všetkých Rafeho sledičských aktivitách, ale aj o prípade. Zamýšľa sa nad podobnosťou

svojich problémov a ženy z pojednávania. Po psychologickej stránke je kniha veľmi dobre zvládnutá. Záznamy z denníka pôsobia autenticky. Špeciálne by som vyzdvihla psychologické aspekty samotného Rafeho, ktorého autorka vykresľuje ako nebezpečného stalkera.

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

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

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

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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Veža, 2015

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žáner: Beletria pre dospelých

– Dobrodružstvo, thriller

Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

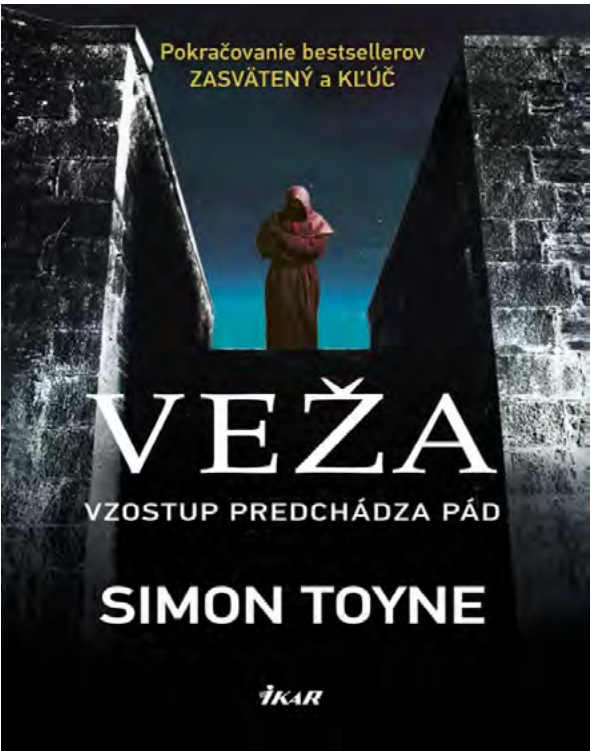
+ Napínavé striedanie prítomnosti a minulosti
+ Téma celosvetového sprisahania náboženskými fanatikmi
+ Udržiavanie tajomna okolo príbehu až do konca
+ Vývoj udalostí okolo hlavných postáv v oboch časových líniah
- Veľmi vágny záver
- Odstavenie hlavných hrdinov z niektorých dôležitých častí príbehu

HODNOTENIE:



Veža

STAVILI NA KONTROVERZNÉ TÉMY



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

Novus Sancti – Nový zasvätený posielal výhražné listy do viacerých vedeckých vesmírnych inštitútov. V jednom z nich dôjde k narušeniu bezpečnosti, čo spôsobí, že Hubblov teleskop sa odvráti od vesmíru a upriami svoj pohľad na Zem. Agenti Franklin a Shepperd to majú vyšetriť a pritom netušia, že sa zapletú do významnej apokalyptickej sekvencie udalostí, ktoré majú zmeniť celý svet. Osem mesiacov pred týmto incidentom sa udalosti už dali do pohybu. Chorý Gabriel opúšťa svoju lásku Liv, aby ju uchránil od nebezpečnej nákazy. Po strastiplnej ceste sa dostane tam, kde sa to všetko začalo. Tam, kde sa to má aj všetko skončiť. V meste Rummy, kde stojí vysoká čierna veža. Začiatok knihy zaujme mapkou Turecka, kde nájdete miesta spomínané

v knihe. Prológ hovorí o rituáloch tajného cirkevného spoločenstva. A potom nasledujú striedavo kapitoly zo súčasnosti a späť osem mesiacov. Ani jedna časová dejová línia nenarušá napätie a tajomno tej druhej. Zo začiatku ľudom, ktorí nečítali predchádzajúce diely to nebude dávať nijaký zmysel – v súčasnosti sa dvaja agenti na pôde USA zaoberajú incidentom vo vesmírnom stredisku a v minulosti naopak nálezom niekde na druhej strane sveta. To, že všetko spolu súvisí, odhalíte postupne. Jednotlivé kapitoly sú krátke a striedajú súčasnosť s minulosťou, aby ste nezabúdali na tú druhú dejovú líniu a takpovediac, autor vás má v hrsti, pretože vždy v napínavých chvíľach preskočí do iného času. V dejovej línii o minulosti vystupujú postavy známe z predchádzajúcich kníh. Tí, ktorí čítali predošlé diely teda vedia o Liv a Gabrielovi viac než ja. Ja som spoznala Liv Adamsenovú, húževnatú novinárku v púšti, kde z nejakého dôvodu miesto ropy začne vyvierat' na povrch voda. V púšti veľmi závažný artikel, pre ktorý sú ľudia ochotní umierať, ale hlavne zabíjať. V ich tábore dôjde k viacerým sporom, ktoré skončia vyhostením Liv a ďalších obyvateľov z tábora. Medzitým Gabriel v horúčke striedajúcej zimnicu príde do mesta Rummy, aby zabránil šíreniu nákazy. Netuší, že je už neskoro a mesto pomaly naplňajú zúfalé výkriky nakazených. Ako sa Gabriel nakazil v knihe nevysvetlíte, môžeme len tipovať, že korene tohto časového úseku sú zasadené v niektorej z predchádzajúcich kníh. V meste vypomáha aj policajt Arkadian, ktorý pozná Gabriela a vie, že by ho mal zatknúť, ale kvôli chorobe, čo sa šíri mestom, to necháva tak a radšej pomáha ako môže. A jedným z neposledných známych postáv minulosti je aj mních Athanasius, tajomný, no istým spôsobom prístupný aj voči iným ako dogmatickým postojom cirkvi, ktorá ovláda Citadelu. Dejová línia súčasnosti čitateľov zoznámí s agentom Franklinom, ktorý dostane k prípadu nováčika agenta Shepperda. Od začiatku okolo seba krúžia v nedôvere, nakoľko agent Franklin o sebe nechce nič prezradiť a Shepperd mu nechce vysvetliť chýbajúcu časť zo života, o ktorej nemá potuchy nikto, ani všemocná FBI. V prípade ohrozenia národnej bezpečnosti sú nútení spojiť sily a odhaliť sprisahanie, ktoré ovplyvňuje

celý svet. Nedá sa povedať, že si agenta Franklina obľúbite, jeho racionálny prístup ku všetkému vás nechá voči jeho osobe niekde na rozmedzí neutrality alebo averzie. Vždy vyt'ážený a všetok čas dedikujúci práci si aj agent Franklin začne uviedomovať, že ho to ťahá domov. Jediný, kto nepocíti uje, aspoň nie zo začiatku, takéto nutkanie je záhadný agent Shepperd. Toho to ťahá k určitej osobe, ktorú hľadá už dlhých osem rokov. Všetko toto sa odohráva na pozadí oveľa väčšieho plátna. Šedou eminenciou udalostí, ktoré agenti vyšetrojú, je istý reverend hlásajúci svoje kresťanské myšlienky cez televíziu. Zdá sa, akoby sa celý svet zbláznil a každý jeden tvor sa snaží dostať domov. Pre agentov to predstavuje neriešiteľný rébus. Nikto nevie, čo sa deje. A práve toto drží čitateľa v napätí. Proroctvo, ktoré sa postupne začína naplňovať: Ku koncu knihy sa všetko začne vyjasňovať, minulosť sa spojí s prítomosťou a čitateľovi dá priestor na poskladanie všetkých dielikov puzzle do jedného celku. V niektorých napínavých pasážach knihy však stratíte kontakt s hlavnými hrdinami a netušíte, čo sa s nimi stalo, čo považujem za prešľap autora, ktorý svojím štýlom písania ašpiruje na titul majstra napätia a záhad. Keď už na konci knihy ostal len jeden príbeh, autor si nedal veľa námahy s dotiahnutím do významného konca. Vyzeralo to ako prestrelka z divokého Západu. Veľmi rýchlo bolo po všetkom. A aj keď nosnou témou celého príbehu bola apokalypsa vesmírnych rozmerov, veľké finále príbehu bolo dosť vágne. Áno, malo to akciu, napätie, a všetko čo k tomu patrí, ale pociťovo som bola zo záveru sklamaná. Mala som pocit, že ma autor zastavil pred cieľovou čiarou a povedal, že dôjsť sem stačilo. Celkovo má kniha veľmi pútavý dej, autor dokázal spojiť dve naoko nesúvisiace príhody do jednej. Príbeh apokalypsy, kde svoju úlohu zohráva boj cirkvi o svetovú nadvládu, je napínavý a dômyselný. Verím, že kniha si nájde svojich priaznivcov medzi milovníkmi dobrodružstiev, záhad a sprisahaní. **„Keď už si myslíte, že vraha aj motív poznáte, budete prekvapení záverom.“**

