Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 45 / september 2015 | www.gamesite.sk

GENERATION



TOP HRA
Preview COD: Black Ops III

VIDELI SME
Mission Impossible: Národ grázlov

PREDSTAVUJEME
Lenovo S60

Súťaž o hodnotné ceny





→ HRY MESIACA:
Until Dawn
Galactic Civilizations 3
Gears of War Ultimate Edition
Skyforge preview

→ HARDVÉR MESIACA:
Acer Chromebook 15
Creative Woof 2
Cherry KC 4020
Xperia Z4 tablet

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Nesmrtel'ný
Fantastická štvorka
Krycie meno U.N.C.L.E.
V hlave

→ TOP TÉMY:
Kniha - Velestúr
Kniha - Memorandom
trendy - Y-Games
trendy - Interview - Firefly Studios

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

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

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

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

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

Titulka
Huawei P8

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

INTERNATIONAL LICENSING
Generation Magazín is available for licensing. Contact the international department to discuss partnership opportunities.

Please contact / Zdeno Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

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

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

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Herné sucho sa konečne končí! Teda, niežeby počas posledných mesiacov bolo vyslovene sucho, pretože Zaklínač 3 poskytol dostatok hrania na celé leto a k tomu sa pridala aj hromada zaujímavých indie hier (napríklad Rocket League) a Batman (mimo PC verzie).

No aj tak, septembrom to začína. A začínajú aj mesiace kontroverzií, rôznych problémov a nových informácií. A dá sa povedať, že sa to rozbehlo statočne. Metal Gear totiž obsahuje mikrotransakcie. Určite to nebude poslednou hrou toto leto, no v tomto prípade treba byť zvlášť obozretný, a to kvôli tomu, čím sa štúdio Konami v poslednej dobe stalo.

No na druhej strane sa natíska otázka, ako veľmi by takýto prvok mal ovplyvniť prijatie hry, hlavne vzhľadom na to, že zvyšok je prakticky excelentný? Ťažká otázka, na ktorú sa ešte ťažšie hľadá odpoveď.

Generation bude počas celej hernej nádielky poskytovať informácie, recenzie a ďalší zaujímavý obsah, ktorý vám, pevne veríme, pomôže zorientovať sa v tom, do čoho sa oplatí investovať a do čoho nie.
V mene celého tímu Gamesite ďakujem za vašu priazeň.

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

Redakcia hodnotí mesiac august...



Richard Mako

August sa niesol viac-menej v znamená uhorkovej hernej sezóny, a tak som svoj čas venoval iba občasným zápasom v Heroes of the Storm a vyskúšaniu si bety Black Ops 3.

Mesiac zavŕšil hororový Until Dawn.



Roman Kadlec

Keďže Until Dawn recenzuje Coky, využijem tento krátky priestor na to, aby som hru pochválil. Skúšal som ju na E3 a vtedy nezaujala (ukážka bola vytrhnutá z kontextu). Ale plná hra je super a aj vďaka scenáru a dobre gradujúcej atmosfére jej odpustíte, že je viac interaktívnym filmom ako klasickou hrou.



Dominik Farkaš

Konečne som sa odhodlal zdolať Halo hry na Legendary, čo som dopĺňal rôznymi staršími titulmi.

Popri tom som sa ešte venoval Gears of War: Ultimate Edition.

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



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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



Windows 10 – skvelý pre nové hry, ale nie tak vel'mi pre súkromie

Na fráze „pokial' je niečo zadarmo, stáva sa produktom koncový používatel'" asi niečo bude.

Windows 10 prináša okrem nového DirectX 12, sl'ubujúceho takmer neuveritel'né zlepšenia pre hráčov, ale aj pre bežných používatel'ov, pár menších vylepšení, ktoré sa dotknú takmer každého. Problémom je, že takmer okamžite po globálnom vydaní tohto systému sa na mnohých internetových stránkach začali objavovat' varovania a správy hovoriace o nečakanom zbieraní a zdiel'aní osobných dát. Windows 10 môže vd'aka službe Cortana totiž v základnom nastavení nielen počúvat', čo sa okolo daného počítača robí, ale dokáže si aj zapamätat' všetko, čo používatelia napíšu na klávesnici. Podl'a slov Microsoftu ide o snahu zlepšit' používatel'ský zážitok, ale zopár bezpečnostných technikov má na takéto schopnosti systému negatívny názor, a to nielen či ide o firemne využívané počítače, ale hlavne súkromné stroje. Jednou z poslednou správ, ktorá sa v spojení s Windows 10 objavila, je možnost' systému prehl'adávat' všetky súbory a priečinky, hl'adat' zhodné kl'účové slová v spojení s nelegálnym alebo upraveným softvérom a inými súbormi, na ktoré sa viaže aj klauzula ukrytá v licenčných podmienkach v znení:

„Automaticky môžeme kontrolovat' vašu verziu softvéru a st'ahovat' aktualizácie či konfiguračné zmeny, vrátane takých, ktoré vám môžu znemožnit' prístup k službám, hranie pirátskych hier či využívanie neautorizovaných hardvérových periférnych zariadení."

A ich následné odstránenie, alebo zablokovanie. Windows 10 ponúka oproti predchádzajúcim systémom rad vylepšení, ak sa ale bojíte o svoje súkromie alebo si nie ste istí legálnost'ou vašich súborov a programov, počkajte s upgradom, kým sa tieto problémy nevyriešia.

Warcraft 4

Od posledného dielu ubehlo už 13 rokov

Nová real-time stratégia série Warcraft totižto patrí medzi tie hry, o ktorých sa len sníva, nehovorí nahlas, pretože by sa ich predstava zosypala ako hrad z piesku pod tlakom morského prílivu.
Blizzard zvažuje nový Warcraft po tom, čo dokončia všetky sl'úbené expanzie pre StarCraft 2. Tvorcov teší, že je po stratégii vel'ký dopyt a určite to neprehliadajú.

Upozorňujú, že po úplnom dokončení príbehu StarCraft 2 si sadnú za stôl a začnú uvažovat', zbierat' inšpiráciu. Môže to byt' nový StarCraft, nový Warcraft alebo aj úplne niečo iné.



Star Wars: Battlefront

Single Player by vraj aj tak nikto nehral

Za absenciou singleplayer kampane v najnovšom Battlefronte je podl'a EA nezáujem komunity.
Podl'a toho, čo vývojári vyčítali z herný dát iných titulov, by singleplayer hrávalo len minimum hráčov. Situáciu prirovnalo EA k ich MMORPG Star Wars: The Old Republic, ktorej vývoj nezachytil dianie na trhu a hráči kvôli tomu následne trpeli. Singleplayer nebol pre Star Wars: Battlefront vraj ani nikdy v pláne, hoci sa bude dat' hrat' aj offline s botmi namiesto skutočných hráčov. Tento titul môžu Slovenskí hráči očakávat' už 20. novembra 2015 a príde na platformy PC, PlayStation 4 a Xbox One.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

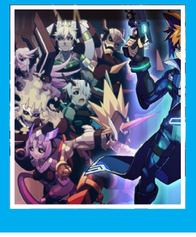
...Lara Croft: GO bude už druhá hra s Larou na mobilné platformy, ktorá vyjde tento rok. Prvou bola Lara Croft: Relic Run, ktorá vyšla 28. mája na iOS, Android a Win8 Phone, a hra sa teší prevažne pozitívnym hodnoteniam. Lara Croft: GO príde už v novembri.

...Mad Max neostane len na plátnach kinosál, ale plánuje uchvátit' aj hráčov. Postapokalyptický svet plný nadupaných áut, masívnych výbuchov a vyprahnutých pustín sa prirúti už na začiatku septembra na platformy PC, PlayStation 4 a Xbox One.

...sa objaví limitovaná edícia konzoly Playstation 4, ktorá poteší všetkých fanúšikov Star Wars. Samotná konzola dostane pot'ah zobrazujúcu Darth Vadera a takisto aj ovládač prejde zmenou farebnej schémy, aby pripomínal Vaderov hrudný plát.

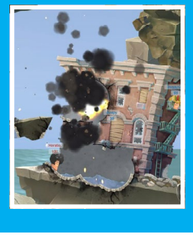
Azure Striker Gunvolt

Sériou Mega Man inšpirovaná akčná plošinovka vyjde na PC 28. augusta. Oproti 3DS verzii ponúkne aj japonský dabing, mod speedrun, kooperáciu v split-screene, steam kartičky.



Worms sa vracajú k 2D

Štúdio Team17 ohlásilo nový diel Wormsov. Hra je zatial' známa pod názvom Worms WMD a bude celá v 2D s ručne mal'ovanými pozadiami, klasickými t'ahovými súbojmi a ponúkne vraj aj tanky.



DOOM

Nepriatelia v tomto pripravovanom FPS prinútia hráčov byt' neustále v pohybe, uhýbat' strelám a presúvat' sa čo najrýchlejšie dopredu. Hráči vraj budú ako „Bruce Lee s brokovnicou na skateboarde".



Remake Gears of War

Na titule Gears of War: Ultimate Edition spravili jej tvorcovia nepochybne vel'ký kus roboty, a tak sa môžu hráči tešit' na ovel'a krajšie vizuály a lepší zážitok z hry. Titul vyjde čoskoro na Xbox One a PC.



NEWS

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

NEWS FEED

Sony SmartBand 2



Spoločnosť Sony oznámila uvedenie SmartBand 2, doplnok s viacerými snímačmi, zaznamenávajúci udalosti a životné funkcie, ktorý poskytuje plnohodnotné informácie o vašej kondícii, zdraví a hladinách stresu.

Vo vnútri toho istého modulárneho "jadra" základovej dosky ako v náramku SmartBand, na monitorovaní pulzu a variability srdcovej frekvencie v náramku SmartBand 2 spolupracujú akcelerometer a snímače srdcového rytmu, vd'aka čomu môžete počas dňa posudzovať svoju celkovú kondíciu, ako aj hladinu rozrušenia a stresu.

SmartBand 2 automaticky zaznamenáva aktivity ako chôdza, beh a iné cvičenie, pričom pri každej takejto činnosti mapuje vašu tepovú frekvenciu. Populárna Lifelog aplikácia spoločnosti Sony vám pomôže sledovať pokrok, pričom prináša zábavné porovnávacie postrehy, čo vám dáva inšpiratívne motivačné podnety, v závislosti od danej aktivity. Budete si môcť vychutnať lepší nočný odpočinok, keďže SmartBand 2 poskytuje informácie o vašom spánku prostredníctvom automatickej detekcie spánku. Smart funkcia budíka jemne zavibruje, aby vás zobudil v najvhodnejšom čase, a to podľa vášho spánkového cyklu.

SmartBand 2 sa postará o to, aby ste nikdy nezmeškali hovor, správu, e-mail alebo tweet, a to vd'aka nenápadne vibrujúcim notifikáciám a jasnej pulzujúcej RGB LED signalizácii. Umožňuje vám jednoducho ovládať hudbu na svojom smartfóne alebo tablete, na spustenie, zastavenie alebo preskočenie skladby stačí jednoduché poklepanie. S odolným silikónovým puzdrom, až 2-dňovou výdržou batérie a vodeodolnosťou spĺňajúcou normu IP68 - napriek microUSB vstupu bez krytky - náramok SmartBand 2 možno nosiť kdekoľvek a všade.

SmartBand 2 bol navrhnutý v kreatívnych centrách spoločnosti Sony vo Švédsku a Japonsku a má elegantný, nenápadný vzhľad s úplne novým kovovým uzáverom, takže sa dá zapnúť jednoducho a bezpečne. SmartBand 2 bude pri uvedení na trh dostupný v čiernej a bielej farbe a dve ďalšie živé farby - ružová a indigová modrá - prídu čoskoro. SmartBand 2 prichádza na trh od septembra 2015 v 60 krajinách sveta za približne 119EUR.



Asus RT-AC3200

ASUS predstavil zariadenie RT-AC3200, trojpásmový bezdrôtový gigabitový router, ktorý bol navrhnutý tak, aby dokázal bez problémov splniť požiadavky na bezdrôtovú sieť v dnešných domácnostiach, vybavených mnohými rôznymi zariadeniami.

Router ASUS RT-AC3200 je vybavený šiestimi externými odnímateľnými anténami s vysokým výkonom. Výsledná rýchlosť v oboch pásmach teda činí 2600 Mb/s. Okrem toho disponuje router technológiou Broadcom TurboQAM, ktorá u kompatibilných zariadeniach, ako je napríklad ASUS PCE-AC68, zvyšuje výkon siete 802.11n. Cena routeru, ktorý sa práve začal predávať na slovenskom trhu, je 277,90 euro s DPH.



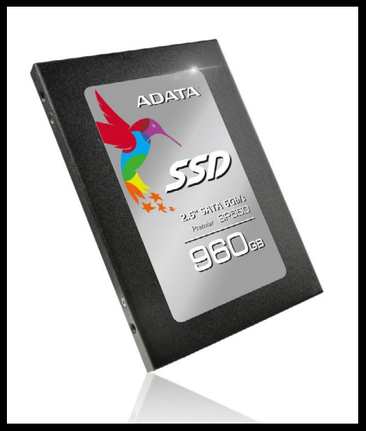
Acer Iconia One 7

Spoločnosť Acer predstavila inovovaný tenký, ľahký a ľahko prenosný tablet Iconia One 7, ktorý robí štýlové tablety Iconia ešte jednoduchšími a ľahšie ovládateľnými.

Nová Iconia One 7 sa tiež môže pochváliť systémom Android 5.0 a je poháňaná štvorjadrovým procesorom Cortex s taktom 1,3 GHz, v čom sa líši od svojich bratrancov Iconia One 7, osadených procesorom Intel Atom. S novým procesorom sa vaše úlohy ešte zjednoduchšia pri používaní Iconia Suite - balíka kreatívnych a dotykových nástrojov. Či už si chcete urobiť poznámky, vyvolať šikovné miniaplikácie alebo robiť dve úlohy naraz, Iconia Suite, ktorý je optimalizovaný pre tablety, vám ušetrí čas, aby ste toho spravili viac. HD rozlíšenie 1280×720px vám prinesie ostrejší text a živšie fotografie. Môžete zachytiť svoje zážitky vd'aka prednej 0,3Mpx a zadnej 2Mpx kamere, zatiaľ čo má displej široké pozorovacie uhly, vd'aka ktorým môžete všetkým ukazovať svoje momentky vo verných farbách.

Acer Iconia One 7 B1-760HD bude k dispozícii v polovici októbra za cenu od 3490,- Kč / 129 €.

ADATA SP550



Premier SP550 je prvým diskom ADATA s kontrolérom SM2256, ktorý využíva technológiu NANDXtend, čo pomáha ADATA implementovať do SSD technológie, ako je data shaping, LDPC ECC a RAID engine pre vyššiu ochranu dát, zlepšenie stability a spoľahlivosti. Implementovaná bola tiež technológia SLC caching pre zvýšenie výkonnosti.

Creative Sound Blaster Roar



Úplne nový prenosný bezdrôtový Bluetooth reproduktor Sound Blaster Roar 2 si zachoval 5 meničov, prevedenie a životnosť batérie rovnaké, ako má pôvodný Sound Blaster Roar. Menší, ľahší a zvodnejší Sound Blaster Roar 2 na vás zapôsobí kdekoľvek. Prenosný bezdrôtový Bluetooth reproduktor Sound Blaster Roar 2 má cenovku 229.99 EUR.

Logitech G predstavuje nové herné slúchadlá





Spoločnosť Logitech predstavila dve nové herné slúchadlá Logitech G933 Artemis Spectrum Wireless Gaming Headset a Logitech G633 Artemis Spectrum Gaming Headset. Oba nové modely sú osadené zvukovými drivermi Pro-G, na ktoré už bola podaná patentová prihláška, a boli navrhnuté teamom konštruktérov zvukových zariadení spoločnosti Logitech s viac než 25-ročnými skúsenosťami s vývojom audio zariadení. Výsledkom sú herné slúchadlá, ktoré poskytujú vo všetkých smeroch špičkový audio zážitok.

„Videli sme, že vlastne nikto nevyrába vysoko kvalitné slúchadlá pre hráčov," povedal Ujesh Desai, viceprezident a generálny riaditeľ divízie herných produktov spoločnosti Logitech. *„Vyzvali sme preto náš audio tím, aby sme zistili, či to dokážu zamenit'. Som hráč aj muzikant, takže som bol skutočne nadšený, ked' som videl, s akým návrhom náš tím prišiel."*

Slúchadlá je možné plne prispôsobit' osobným potrebám, majú RGB podsvietenie, podsvietené plôšky driverov a programovatel'né "G" tlačidlá. Možno ich spárovat' s obslužnou aplikáciou Logitech Gaming Software a následne upravovat' nastavenia zvuku, vytvárat' osobné zvukové profily a l'ahko si ukladat' obl'úbené nastavenia ekvalizéru.

Pokročilé zvukové drivery Pro-G, u ktorých sa čaká na vybavenie patentovej prihlášky, sú vyrobené z hybridných siet'ových materiálov, ktoré poskytujú kvalitu zvuku na úrovni audiofilov, akú si herný fanúšikovia želajú. Od vašej obl'úbenej hudby po soundtracky hier ponúknu drivery Pro-G jednak čisté a precízne výšky, ale aj hlboké bohaté basy, aké by ste očakávali od špičkových slúchadiel.

Modely Logitech G633 a G933 sú prvými slúchadlami, ktoré hráčom ponúkajú priestorový zvuk súčasne vo formátoch Dolby a DTS Headphone:X2. Drivery Pro-G a technológie priestorového zvuku vás v hrách zorientujú realisticky vo všetkých smeroch, takže môžete zretel'ne počut', odkial' sa snažia blížia nepriatelia, alebo lepšie zacielite na prémie prinášajúce zvláštne schopnosti. Technológia DTS Headphone: X používa kalibráciu a spracovanie, ktoré hráča a audio fanúšikov priblíži zážitku zo štúdiového zvuku ako nikdy predtým, podporuje až 7.1 kanálov a celý rad možností osobného prispôsobenia. Kombinácia technológie DTS Headphone: X a Dolby, ktorá má dlhú históriu s vytváraním zvuku aký poznáme z kina, prináša hráčom skutočne nedostižný zážitok z počúvania.

Obe slúchadlá Logitech G633 a G933 spolupracujú s PC, mobilnými zariadeniami a aj hernými konzolami - vrátane PlayStation 4 a Xbox One. Model Logitech G633 má jedno USB pripojenie a jeden analógový vstup, takže je možné pripojit' a miešat' zvuk z dvoch zariadení, zatial' čo slúchadlá G933 majú jeden zmiešavací USB adaptér s dvoma analógovými vstupmi, ktorý umožňuje pripojit' a miešat' zvuk až z troch zariadení súčasne.

Kým sa budete v počítači bránit' útokom vašich herných protivníkov, môžete si objednat' pizzu cez mobil, bez toho aby ste prišli o jediný okamih akcie. Slúchadlá Logitech G933 navyše spolupracujú s vaším centrom domácej zábavy (cez USB port a zvukový výstup RCA čiže "cinch") a vy si tak môžete bezdrôtovo vychutnávat' dokonalý zážitok z počúvania domáceho kina a počúvat' v obývacej izbe všetky médiá, ktoré máte zapojená do vášho receivera alebo televízora.

Od podsvietenia cez "G" tlačidlá a osobné záložky až po prispôsobitel'ný zvuk - svoje slúchadlá môžete mat' ako personalizované vyjadrenie seba samého. Použite obslužnú aplikáciu Logitech Gaming Software pre programovanie podsvietenia, zvuku a tlačidiel. Vyberte si farbu podsvietenia z palety RGB, ktorá ponúka 16,8 milióna farebných tónov, a prirad'te osobné herné makrá trom programovatel'ným "G" tlačidlám pre plynulejší zážitok z hry. Softvérový ekvalizér vám umožní upravit' si nastavenie zvuku podl'a svojho a vytvárat' osobné zvukové profily.

Model Logitech G633 sú slúchadlá pripájané prostredníctvom kábla, zatial' čo Logitech G933 ponúkajú možnost' hrat' „bez drôtov alebo s nimi" s ultra nízkou latenciou bezdrôtovej technológie 2,4 GHz. Alebo môžete použit' priložený audio kábel a analógový vstup na slúchadlách s konektorom jack 3,5 mm a prehrávat' zvuky bez nutnosti napájania z batérií. Bezdrôtový USB zmiešavací adaptér vám umožní používat' vaše analógové zvukové zdroje alebo mobilné zariadenia bez káblov.

Cena a dostupnost'

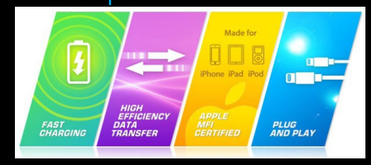
Očakáva sa, že herné slúchadlá Logitech G933 Artemis Spectrum Wireless Gaming Headset a Logitech G633 Artemis Spectrum Gaming Headset budú k dispozícii u globálnych predajcov v septembri 2015 za odporúčanú maloobchodnú cenu 199 € a 169 €.

Arctic Smart Charger 4800



Tento adaptér dokáže súčasne nabíjat' až 4 zariadenia, pričom jeho celkový výstupný prúd je 4,8A. Ak ním budete dodávat' energiu štyrom zariadeniam, výstupný prúd do každého jedného bude 1,2A. Adaptér je kompatibilný so zariadeniami rôznych značiek, ako napr. Samsung, HTC alebo Apple.

ADATA pre iPhone/iPad



ADATA uvádza certifikované Lightning káble pre zariadenia Apple.100cm káble ponúkajú kvalitné vodiče pre 2.4A nabíjanie. ADATA prichádza aj s verziou 2-v-1, kde užitočne kombinuje káble Lightning s konektormi microUSB.

Gigabyte AIRE M60



Používatelia AIRE M60 sú schopní l'ahko zmenit' nastavenie dpi s 3-fázovým nastavitel'ným prepínačom medzi 1000/1600/3200 dpi. Maximálnych 3200 dpi (skutočných) poskytuje stabilné a presné sledovanie pohybu v porovnaní s rovnakou citlivost'ou umelo urýchlenou softvérom. Výdrž batérie je až 2 roky.

NEWS

>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



Konec Terminátora?

Osud Terminátora je zatím ve hvězdách. Nejnovější pokračování s podtitulem Genisys není komerčně ani zdaleka tak úspěšné jak Paramount doufal, tedy ona dříve oznámená data premiér pro šestý a sedmý díl, které měly být součástí nově odstartované trilogie počínající právě Genisys, jsou nejistá. Nový díl komerčně vyhořel, kritická obec moc pochval filmu neudělila, reakce diváků jsou vesměs polarizované. I přes fakt, že herci mají podepsané smlouvy a další dvě pokračování jsou nejenom potvrzená, ale také potřebná k dovysvětlení příběhu, je možné, že značka mrzkým výsledkem Genisys řekla své poslední slovo.

Seriály Davida Finchera mají stopku

David Fincher má potíže u HBO. Kultovní tvůrce, který mimo svých filmových počinů stojí také například za seriálem Domek z karet (House of Cards), v současnosti připravuje dvojici televizních projektů pro nejznámější kabelovou stanici. Oba jsou ovšem v ohrožení, nebot' jak jsme již psali v jednom z předešlých vydání, produkce Video Synchronicity byla před několika týdny pozastavena a nyní i mysteriózní Utopia, kterou pomáhala sepsat Gillian Flynn, dostala stopku – podle nepotvrzených zdrojů kvůli financím, které HBO odmítá uvolnit na projekt. Oba projekty mají tedy dočasný stop, dokud se nepodaří stranám dohodnout se. Stejné zákulisní zdroje, které citují celkový rozpočet seriálu jako hlavní bod sváru, ovšem hlásají, že většina hereckého obsazení byla uvolněna ze svých kontraktů, včetně Rooney Mara.





Mizerové nadosmrti

Dlouho to vypadalo, že se třetích Mizerů nakonec nikdy nedočkáme. Série, která pomohla nakopnout kariéru Michaela Baye, je už příliš dlouho na nuceném odpočinku, ze kterého se i přes neustálé ujišťování tvůrců i hereckých představitelů až doted' nevyhrabala. To se ovšem v následujících letech změní. Baye na režijním postu střídá Joe Carnahan a místo jednoho pokračování se fanouškům dostanou hned dvě, ve kterých se vrátí titulní dvojice v podání Willa Smitha a Martina Lawrence.

Třetí Mizerové se do kin dostanou 17. února 2017 a plánovaná premiéra čtvrtého dílu je stanovena na 3. července 2019.



Roztodivnosti na stříbrném plátně

Čas od času se filmová studia rozhodnou zfilmovat poněkud roztodivné zdrojové materiály. Jen za posledních pár let se v kinech objevily jak úspěšné, tak neúspěšné adaptace sérií hraček, deskových her a mnoha dalšího. Ovšem v budoucnu bude paleta toho, co je Hollywood schopný předělat do filmové podoby ještě širší. Kromě dlouhá léta připravované adaptace deskové hry Monopoly totiž společnost Sony získala práva na film založený na smajlících Emoji. Smajlíci by se tedy do několika let měli podívat na plátna kin ve vlastním animovaném filmu. Mezitím producenti filmové adaptace Minecraftu našli nového režiséra pro svůj film, kterým je herec a režisér Rob McElhenney známý především ze seriálu It's Always Sunny in Philadelphia.

Castingové novinky:

- Daniel Radcliffe si zahraje agenta FBI ve snímku Imperium.
- Michael Douglas nemá podepsanou smlouvu s Marvelem na případná pokračování Ant-Mana, osud jeho postavy pro případná pokračování je tedy zatím nejistý.
- Jake Gyllenhaal by se mohl objevit v jedné z hlavních rolí dramatu Stronger.
- Tom Cruise potvrdil, že přípravy šestého dílu Mission Impossible už začaly a natáčet by se mohlo začít příští rok v létě.
- Gil Kenan, zodpovědný za remake Poltergeista, který se letos dostal i do českých kin, se ujal režie filmové adaptace videoherního fenoménu posledního roku, Five Nights at Freddys.
- Benicio Del Toro má na stole údajně nabídku na hlavní zápornou roli v připravovaném osmém díle Star Wars.
- Phil Lord a Chris Miller budou pouze produkovat 23 Jump Street.
- Ben Affleck prý v roli Batmana vedení WarnerBros. natolik oslovil, že místo jedné sólovky postavené na stárnoucím netopýřím muži se prý spekuluje o celé trilogii.
- Adaptace Temné věže se konečně hýbe kupředu, dlouhou dobu vyvíjený projekt dostal u Sony zelenou a o jeho přivedení na plátna kin se postará režisér Nikolaj Arcel.
- Colin Farrell se přidává k obsazení spinoffu Fantastická zvířata a kde je najít.
- Jeníček a Mařenka: Lovci čarodějnic se nakonec opravdu dočkají druhého dílu, režírovat bude debutant Bruno Aveillan.
- Tommy Lee Jones se objeví v pátém Bourneovi.
- Wonder Woman se začne natáčet na podzim a bude u toho již dříve spekulovaný Chris Pine. Na jaře příštího roku se pak začne natáčet první část Justice League.

Aktualizované data premiér:

- Ride Along 2, pokračování komedie Jízda švárů, se do kin dostane už 15. ledna 2016.
- Zato pokračování Sousedů se zpozdí a do kin se nakonec dostane až 20. května 2016.
- 15. prosince 2017 se dostane do kin adaptace knihy Hra začíná (Ready Player One) v režii Stevena Spielberga.
- 25. prosince 2016 se naopak dostane do kin remake rodinné klasiky Jumanji.



Blíži sa d'alšia edícia turnaja Y-Games

Najväčší turnaj v počítačových hrách na Slovensku sa koná už o dva mesiace. Aké novinky si pre nás organizátori pripravili?



Aj túto jeseň si budú môct' hráči vyskúšat' svoje schopnosti na najväčšom turnaji v počítačových a konzolových hrách na Slovensku. Organizátori Y-Games opät' plánujú posunút' blížiaci sa Winter Challenge na ešte vyššiu úroveň zavedením niekol'kých noviniek.

Ďalšia, v poradí už štvrtá edícia najväčšieho turnaja v e-športe na Slovensku, sa uskutoční od 17. do 18. októbra 2015 v priestoroch bratislavskej Fakulty informatiky a informačných technológií STU v Mlynskej doline. Hráči si budú môct' zmerat' svoje sily v najpopulárnejších hrách súčasnosti ako Dota 2, League of Legends, Heartstone, Counter Strike: Global Offensive, FIFA a TrackMania 2 Stadium. Štartovné pre hráčov je osem eur, pre členov občianskeho združenia Ynet je zl'avnené o dve eurá a zaplatia teda iba šest' eur. V štartovnom je zahrnuté občerstvenie, energetický nápoj a produkty od partnerov turnaja. Návštevníci turnaja (nehráči) zaplatia v predpredaji sumu tri eurá a na mieste päť eur. Čaká ich bohatý sprievodný program, rôzne atrakcie a súťaže. Novinkou pre všetkých zúčastnených je možnosť prespať v blízkej telocvični Fakulty elektrotechniky a informatiky STU, za príplatok dve eurá (je potrebné doniesť si spacák/karimatku).

Chýbať nebude ani komentovaný stream pri každej hre, či hlavné pódium, na ktorom bude prebiehať okrem sprievodného programu aj odohrávanie finálnych zápasov. Víťazi sa môžu tešiť na vecné ceny v hodnote 5000 eur, MČR body a tiež personalizované tričká s menami jednotlivých hráčov.

Kvôli vyššiemu komfortu sa budú všetky hry hrať v obidva dni. V sobotu budú kvalifikačné kolá, v nedeľu finálne zápasy. Hráči si tiež budú môcť odložiť svoje osobné veci a notebooky do šatne.

Ani diváci sa rozhodne nebudú na turnaji nudiť. Tešiť sa môžu na vylepšenú chill out zónu, kde si budú môcť okrem rôznych stolových hier zahrať napríklad aj laser game alebo si vyskúšať rôzne atrakcie, napríklad Oculus Rift, Just Dance 4, karaoke či závodné simulátory. Nebude chýbať ani obľúbená cosplay súťaž, youtuberi, medzi inými aj Chris - Bordáčlands a ďalší hostia. Novinkou bude tiež rozšírená stravovacia časť. Po turnaji sa návštevníci môžu tešiť na super afterparty s profesionálnym DJ z Ibizy I-ONE. Ako samotní organizátori tvrdia, pre nich je hlavnou odmenou spokojný divák a preto sa na vás všetkých už veľmi tešia.

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

WEBGLOBE

Webhosting & Cloud

Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií

WEBGLOBE.sk

Stronghold Crusader 2 – Firefly



Štúdio Firefly začalo svoju púť v roku 1999, keď s veľkou slávou vydalo svoju legendárnu RTS Stronghold, na ktorú nadviazalo ešte populárnejšou expanziou Stronghold Crusader. Od vtedy uplynulo mnoho času, štúdio si zažilo svoje zlé, no aj lepšie chvíle, až sa im konečne podarilo na legendu nadviazať pokračovaním Stronghold Crusader 2. O začiatkoch, aktuálnych, no aj budúcich plánoch sme sa porozprávali s hlavným marketingovým manažérom, Nickom Tannahillom, ktorý nám s veľkým potešením odpovedal a Slovenským fanúšikom Strongholdu posiela pozdravy.

Gamesite.sk: Hneď na začiatku musím povedať, že som veľký fanúšik Stronghold hier, a tak by som sa chcel ako prvé opýtať, čo vás počas vývoja najnovšieho Strongold Crusader 2, ale aj predošlých dielov, najviac ovplyvnilo. Mali nejaké konkrétne hry, udalosti alebo dejiny priamy dopad na to, ako Stronghold séria vyzerá dnes?

Firefly Studios: Odpoveď na túto otázku môže znieť príliš jednoducho a pôžitkársky, no hlavnými zdrojmi inšpirácie pri vývoji Strongold série boli zakladatelia štúdia Firefly, respektíve ich skúsenosti ešte pred tým, ako v roku 1999 založili Firefly. Simon a Eric pracovali na Caesar III a na začiatkoch Lords of Realm hier ako programátori a producenti. To boli hlavné myšlienky pri vývoji Strongholdu ako hry, ktorá by spojila klasickú mestskú stratégiu spojenú s ekonomikou a RTS stratégie. V neposlednom rade vývoj ovplyvnila aj "zlatá éra" stratégií 90. rokov a udalosti ako tretia križiacka výprava, no bez dvoch spomenutých sérií by dnes Stronghold nikdy neexistoval.

GS: Ako redaktor, no tiež fanúšik, som si nemohol pomôcť a nevšimnúť si, že Crusader 2 pripadá a hrá sa ovel'a viac plytko a jednoduchšie po odobratí niektorých z skvelých mechaník z originálnej hry. Osobne som sa pri jeho hraní cítil v porovnaní s bohatými možnosťami originálneho Crusadera takpovediac klaustrofobicky.

FF: Je samozrejmé, že Crusader 2 je rozdielna hra od pôvodného dielu a má to svoj dôvod. Crusader 2 má Steame už úctyhodný počet vlastníkov a nemálo z nich sú milovníkmi pôvodného dielu, a dalo sa od nich čakať, že pôjdu po hre viac hardcorovým štýlom. Práve pre týchto hráčov sa snažíme hru obohatiť pridávaním malých DLC, nových postáv a updatmi, no v realite sme museli za cieľ zvoliť širokú hernú komunitu, aby sme vôbec Strongold hry mohli ďalej vyrábať. Taktiež sme sa rozhodli usilovať o niektoré z mechaník, ktoré boli v pôvodnej hre iba naznačené, alebo kompletne vynechané. Preto majú teraz jednotky svoje vlastné ability, zahrať si môžete multiplayerový coop mód, nový oponenti, ktorí sa nedostali do pôvodnej hry, unikátny model deštrukcie a vizuálny štýl, na ktorý sme naozaj hrdí. Aj keď už pre Crusader 2 ostáva práca len v oblasti optimalizácie a posledného finálneho DLC, chceme od hráčov počuť, čo by si želali vidieť v hre do budúcna. Plány na to sme ohlásili aj na tohtoročnom Gamescome a cítime, že na skúsenostiach z Crusader 2 môžeme naozaj stavať, obzvlášť vzhľadom na množstvo feedbacku, ktorý sme dostali.

GS: Aký ste mali pocit z prijatia Crusader 2 komunitou? Cítite, že hra zachytila všetko, v čo ste dúfali?

FF: Cítim, že sme dodali presne to, čo sme pre Crusader 2 prisľúbili. V prvom rade je Crusader 2 zábavná hra, ktorá je hodná Stronghold série, a to bez technických problémov, aké trápili pri vydaní napríklad Stronghold 3. Samozrejme, že sa stále nájdu veci, ktoré sa museli osekať, no majoritná väčšina Steam hodnotení hovorí kladne, a z nášho pohľadu je Crusader 2 dôležitým krokom vpred pre sériu, ktorú chceme navrátiť späť k pôvodnej sláve.

GS: Osobne sa mi veľmi páčilo zimplementovanie nového fyzikálneho modelu do obliehania hradov. Napríklad katapulty drviace masívne hradby na malé kúsky lietajúce vzduchom. Jediná vec, ktorú pri tejto mechanike ľutujem, je, že tento "bordel" odlietajúci z ničiacich sa hradieb (pričom to sú v skutočnosti obrovské kusy kameňa), nemá žiaden vplyv na svoje okolie, ako napríklad ničenie okolitých budov a podobne. Uvažovali ste nad niečím podobným?

FF: Ďakujeme! V skutočnosti sme uvažovali nad možnosťou rozbitých hradieb, ktoré by poškodzovali jednotky v okolí rovnako, ako keď sú jednotky umiestnené na hradbách a zomrú, ak tú časť hradieb zasiahne paľba z katapultov alebo trebušetu. Nanešťastie, vzhľadom na veľký vplyv na výkon, hratel'nosť a plynulosť sme túto mechaniku museli vysnechať. Pre malé štúdio je technologické sledovanie zničených častí hradieb ako jednotlivých objektov veľký oriešok, nehovoriac o tom, keby sme mali balansovať a upravovať hratel'nosť s možnosťami ako zlikvidovanie celej brigády jednotiek časťou hradieb.

GS: Nová coop možnosť ovládania jediného hradu dvoma hráčmi je naozaj unikátna a veľmi zábavná, no skutočnosťou je, že hra neponúka až toľko možností, aby mali obaja hráči postarané o povinnosti. O to viac v začiatkoch hry, kde nemáte k dispozícii veľa materiálu. Mali ste nejaký nápad, ako túto medzeru vyplniť?

FF: Som veľmi rád, že sa ti coop páčil. V skutočnosti sme boli trochu ustarostení, že nebolo dosť jasné, že aj toto je jedna z možností, ako hru hrať. Pravdupovediac táto mechanika nebola niečo, čomu sme venovali väčšiu časť vývoja, keďže bola možnosť coopu pre kampaň oneskorená až po vydaní hry. Je to ale jednoznačne mechanika, na ktorú sa chceme v budúcnosti Strongdold série zamerať viac, keďže ako aj sám vravíš, momentálne nie je úplne domyslená, keďže začína byť zaujímavá až neskôr v hre, keď sú komplexnosť a nároky na manažovanie ovel'a väčšie.

Jeden z nápadov, ktorý sme mali pre coop, zahrňoval zábavnú a zaujímavú možnosť ovládania dvoch hráčov jedno panstvo, no každý z hráčov by mal predurčenú úlohu. Tento spôsob by zaručil pre hráčov ovel'a efektívnejšiu ekonomiku, ako keď môže manažovať iba jeden človek, no iba ak by každý z dvoch hráčov vedel presne, čo má robiť a následne pracovať v harmónii v období mieru, ale aj bojov.

GS: Čo bolo kľúčovými prvkami, ktoré ovplyvnili vývoj Crusader 2 vzhľadom na skúsenosti a odozvu od hráčov z predošlých Stronghold titulov?

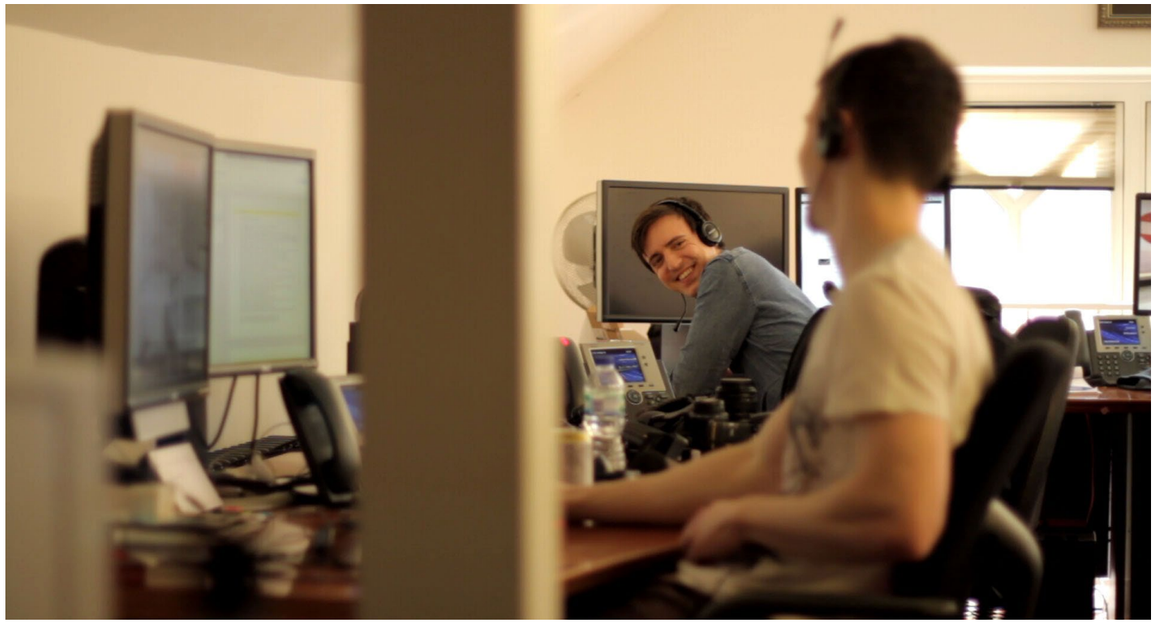
FF: Pri každej novej hre sa vždy obhliadneme na naše staršie projekty, aby sme si pripomenuli niektoré z podstatných lekcií, ktoré sme pri nich získali. Stronghold a Stronghold Crusader demonštrovali, ako má vyzerať jadro hratel'nosti, čo bolo aj niečo, čo samotní hráči chceli, aby ostalo zachované. Stronghold 2 nás naučil, že hráči nemajú radi miešanie veľkého rozsahu herných mechaník medzi ekonomickou a bojovou stránkou hry, ktoré ich potom príliš prevalcujú mikromanažovaním povinností. Odozvou Stronghold Legends bolo ponaučenie, že aj keď hráči milovali hru a jej zameranie na boj, väčšina skalných fanúšikov mala radšej reálne a historické pozadie hry. Nakoniec tu bol Stronghold 3, pri ktorom sme si uvedomili dôležitosť kontrolovania vývoja, nezávislého vydávania a stanovenia svojho vlastného dátumu vydania hry.

GS: Čo bolo vašou najväčšou výzvou pri vývoji Crusader 2?

FF: Ironicky, naša najväčšia výzva bola zároveň naším najväčším pomocníkom – stanie sa nezávislým štúdiom a vydavatel'stvom. Kontrolovanie dátumu vydania bolo skvelým pomocníkom pri vývoji, čo nám dovolilo vyhnúť sa mnohým problémom, ktoré sužovali vydanie Strongdold 3. Zároveň to znamenalo, že sme sa museli naučiť, ako zvládať kontakt s komunitou – našimi zákazníkmi, ako fungovať nezávisle na trhu, zvládanie a organizovanie vlastných podujatí, poskytovaní podpory a v neposlednom rade hru predávať, nielen vyvíjať. V konečnom dôsledku to ale bola skvelá skúsenosť a obrovská výhoda oproti predchádzajúcemu dielu. My sami sme sa rozhodli, ktoré súčasti sa dostali do konečnej hry, mohli sme posunúť hru na neskôr – ako sme to potrebovali, alebo dokonca ju vydať skôr, ak sme sa cítili dosť sebaisto. Boli sme konečne nezávislí, s možnosťou byť priamočiari ku komunite a médiám, čo nám dovolilo hovoriť o súčasných, ale aj budúcich plánoch v rozsahu, v akom chceme my.

GS: Je niečo, čo by ste zmenili, keď sa na vývoj dívate spätne?

FF: Jednoznačne by sme do základnej hry implementovali niektoré z prvkov vydaných po vydaní, napríklad Freebuild Invasion (mód voľného stavania a invázií). Toto bola jedna z klasických čŕt Strongholdu, o ktorej vieme, že bola medzi fanúšikmi veľmi obľúbená. Dovoľovala hráčom testovať ich návrhy hradov v Sandbox móde pred tým, ako ich podrobili skúške na ostro. Určite by sme skúsili aj implementáciu podpory Steam workshopu hneď pri vydaní, čím



by sme t'ažili z vel'kého počtu hráčov pri vydaní hry. Ten sme pridali nakoniec až v decembri minulého roka a odvtedy hráči navrhli viac než 500 máp, takže by bolo skvelé vidiet', aké by to bolo, ak by bol dostupný od začiatku. Nakoniec by sme určite urobili Coop mód viac viditel'ný a zaujímavejší pre hráčov. Mnoho hráčov sa po vydaní hry pýtalo, kde vôbec coop nájdu, ked'že očakávali, že bude oddelený ako úplne samostatný herný mód.

GS: Mobilné hry sú dnešným vel'kým trendom. Uvažuje Firefly nejaké zapojenie sa na trh mobilných hier (pozn. otázka bola položená ešte pred ohlásením mobilnej verzie Stronhold Kingdoms na Gamescome)?

FF: Skvelá otázka! Na tohtoročnom Gamescome sme uviedli niekol'ko vzrušujúcich oznámení. Jedným z nich bolo aj oznámenie vývoja Strongold Kingdoms pre iOS a Android platformy. Viac ako desat'ročie sme našu pozornost' zameriavali na PC hry, a síce zatial' čo sme nemali v úmysle prestat' s ich vývojom, naše MMO Stronghold Kingdoms kompletne zmenilo náš pohl'ad na spôsob vývoja a je hlavným dôvodom, prečo sme schopní fungovat' nezávisle. Do hry sa zaregistrovalo viac ako štyri milióny hráčov, čo nás podnietilo k rozšíreniu hry na viac platforiem, a tak teraz prinášame túto hru – jedinú svojho druhu – aj na App Store.

Vzhl'adom na to, že existujúce rozhranie sa v mnohom spolieha na ovládanie myšou, museli sme hru kompletne predizajnovat' pre ovládanie dotykom, no pritom zachovat' plnú funkcionalitu a možnost' hrat' proti hráčom na PC a MAC-och. Hráči nás priam bombardujú žiadost'ami o mobilnú verziu hry spolu s hráčmi z App a Google storu, ktorí ešte hru nemali možnost' hrat'. Načasovanie pre mobilný Stronghold Kingdoms nemohlo byt' lepšie!

GS: Do dnešného dňa ste vydali už niekol'ko DLC-čiek, ktoré poväčšine pridali vždy dve nové postavy a misie, ktoré ich obklopovali. Môžeš sa s nami podelit' o nejaké plány do budúcna? Čakajú nás nejaké väčšie expanzie? Možno nové jednotky, zmena mechaník, alebo dokonca pokračovanie série? Možno čaká Firefly niečo úplne nové?

FF: Počas vývoja Crusader 2 sme sa zamysleli nad silnými stránkami jeho predchodcov, z čoho nám jasne vyplynulo, že jedným z najdôležitejších prvkov je pre hráčov znovuhratel'nost'. Stronghold Crusader ju ponúkol v znamení skirmish a multiplayerov módov, ktoré ste si mohli sami navrhnút'. Chceli sme dat' hráčom oponentov, každého s vlastným štýlom a osobnost'ou. To sme sa rozhodli dosiahnut' rozširovaním zoznamu po vydaní hry pomocou rozumne nacenených DLC. Tak isto trávime tol'ko času, kol'ko to len ide počúvaním komunity a upravovaním mechaník tak, aby sa čo najviac zhodovali s aktuálnym stavom hry. Tak isto sme vydali niekol'ko herných módov, Steam Workshop a mnoho d'alších updatov a patchov je na ceste.

Na Gamescome sme tento rok ohlásili nový samostatný Stronghold titul pre PC, ktorý je zatial' iba v rannej fáze plánovania. Kódové meno pre tento projekt je "Stronghold Next", ked'že ešte stále nie je rozhodnuté, ktorou verziou Stronghold hier budete pokračovat', alebo či to bude úplne nový projekt. Ked'že sme konečne nezávislí, máme konečne možnost' byt' voči komunite s takýmito informáciami úplne otvorení, a tak vyzývame hráčov, aby nám pomohli určit' smer nového Stronghold pokračovania. Ak má niekto nejaký nápad, budeme radi, ak sa s ním podelí na našom oficiálnom fóre. Jediné, čo zatial' môžeme potvrdit', je, že to bude nová hra, ktorá nebude potrebovat' nič z predošlého na spustenie, vyjde na PC, nebude Free to play a s najväčšou pravdepodobnost'ou bude distribuovaná skrz Steam a GoG.

GS: Nick, d'akujem ti za tvoj čas a túto príležitost'. Odovzdávam pozdravy od fanúšikov zo Slovenska a dúfam, že sa ešte budeme môct' počut'. Snád' s nejakými novými ohláseniami a novinkami!

FF: Ďakujem!

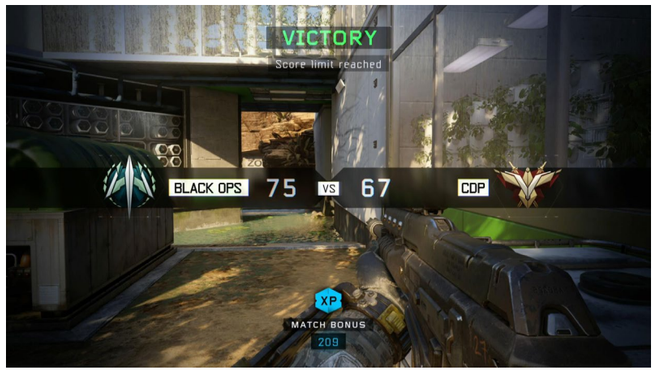
Richard Mako

Súťaž s portálom
GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET
UNTIL DAWN™
Osem priateľov. Počas jednej noci. Vrah na úteku. Kto prežije do úsvitu v hre Until Dawn?
Pri výlete na odľahlú chatu uviazne osem kamarátov v horách. Kvôli hrozným udalostiam začínajú tušiť, že nie sú sami...
V skupine panuje veľké napätie, všetci sú vydesení na smrť. Je na tebe, aby si sa v koži každého z nich pokúsil nájsť stopy na identifikáciu vraha. Vďaka sofistikovanému systému motýlieho efektu musíš rozhodovať o živote a smrti každej z postáv, takže všetko čo urobíš, drasticky ovplyvní príbeh a osud každej postavy.
Herecké výkony, z ktorých ti bude behať mráz po chrbte, známych Hollywoodskych mien ako Hayden Panttiere ožijú na systéme PS4. Iba tvoje voľby rozhodnú o tom, kto prežije toto šialené dobrodružstvo.


1. PS4 Until Dawn
2. PS4 Until Dawn
3. PS4 Until Dawn
PS4™
Súťažte na www.gamesite.sk
GamesiteNews funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

Call of Duty: Black Ops III

Prišiel ten čas oprášiť staré známe CoD-čko. Prvé diely série som skrátka miloval, neskoršie som moc v láske nemal a teraz prešlo už dostatočne vel'a času na to, aby som sa naň pozrel okom objektívnym. Hoci som si každú jednu časť aspoň sčasti zahral, musím povedať, že posledný Advanced Warfare konečne ponúkol niečo viac ako len copy-paste model, na ktorý sme boli zvyknutí už pomaly 10 rokov. Preto som aj pri inštalácii bety Black Ops III bol plný očakávaní.



„Wallrun-n-gun!"

Beta sama o sebe ponúka 3 mapy, žiadne nové herné módy a klasický streak systém, na ktorý sme zvyknutí už pomerne dlho. To, čo je lákadlom najnovšieho Call of Duty, je systém špecialistov. Ide o class systém, ktorý ponúka okrem špeciálnych zbraní aj ikonické schopnosti. Nemusíte sa ale bát', systém perkov v hre stále nájdete, a to vrátane klasického zbraňového loadoutu. Špecialisti sa odomykajú levelmi a v bete boli na začiatku na výber 4. Štyri d'alšie je možné odomknút' hraním.

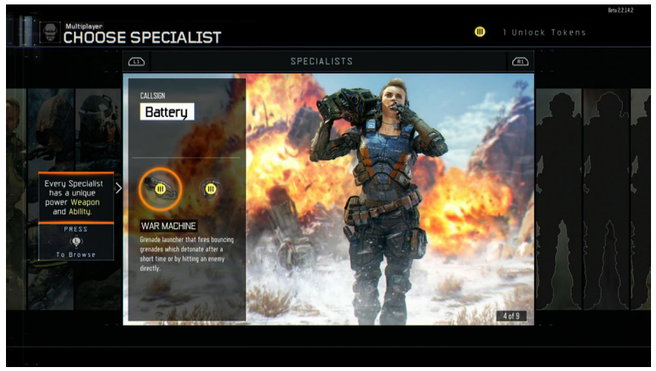
Podobne odomykáte aj zbrane. Vd'aka bodom, ktoré získavate za levelovanie, si môžete kúpit' presne tú automatickú pušku, s ktorou chcete hrať. Opak, bohužial', platí pri módoch, ktoré sa odomykajú na základe toho, aký level dosiahla vaša zbraň. Perky sú rozdelené do troch skupín a musíte mat' z každej jednu.

Hratel'nosť sa na prvý pohl'ad moc nezmenila, no po pár partičkách vám odrazu príde o dosť hektickejšia a akčnejšia. Chvíl'u som sa snažil pochopit' prečo a aj som na to došiel. Vd'aka jet-packom budete ešte mobilnejší ako v Advanced Warfare, nakol'ko môžete využívať túto vychytávku do všetkých strán. Keď skočíte a stretnete nepriatel'a, môžete (pokial' vám nedošla šťava) „uskočiť" do ktoréhokol'vek smeru. A verte mi, sloboda pohybu sa vám vel'mi zapáči. Rovnako ako vášmu nepriatel'ovi. Nedá mi ju neporovnať s titulom Titanfall, v ktorom bol pohyb a celková sloboda na vel'mi podobnej úrovni. Nehovoriac o šmýkačkách po zemi a behaniu po stenách.

Mapy, ktoré bolo v bete možné vyskúšať, sú presne stavané na všetky implementované novinky. Uvidíte množstvo možností, ako využiť kráčanie po stenách, ako preskočiť prekážku za účelom prekvapenia protivníka, dokonca si zastriel'ate aj pod vodou. Tu sa ukazuje, že Treyarch má ešte stále čo ponúknuť na poli jednej a tej istej značky.

Musím teda v závere povedať, že som si Call of Duty: Black Ops III stihol užiť'. Občas je dobré sa len tak vyšantiť v hektickom a nemilosrdnom prostredí a dostať riadne na búdku od tých 15-ročných deciek, zatial' čo kričia, že vám znásilnia mamu. Konečne značka začína ponúkať pokrok, na ktorý sme sa stihli namotať minulý rok. Chvalabohu,





Treyarch v tomto trende pokračuje. Uvidíme, ako dopadne finálna verzia, ktorá vyjde v novembri, no zatial' nič nenaznačuje, že by sme mali byť sklamaní.

Call of Duty: Black Ops III je d'alším pokračovaním legendárnej série Call of Duty, ktorá ponúka okrem pomerne krátkej single-playerovej kampane hlavne hektický multi-playerový zážitok. Ide o jeden z mála konzolových e-športov, ktorý je na svetovom poli pomerne úspešný.

Tomáš Kleinmann

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

G633 ARTEMIS SPECTRUM™
RGB 7.1 SURROUND GAMING HEADSET



G633 Artemis Spectrum je herný headset hodný serióznych audio fanúšikov. Herný headset G633 Artemis Spectrum je osadený pokročilými zvukovými drivermi Pro-G™ pre pôsobivý priestorový zvuk. Sklopný mikrofón zabezpečí kryštálovo čistú komunikáciou. **RGB** svetlo umožňuje výber z farebnej palety až 16.8 miliónov farieb. Pripojte súčasne **d**ve zvukové zariadenia a užívajte si hudbu, komunikáciu a ešte oveľa viac počas hrania hier na vašom PC alebo konzole.

gaming.logitech.com/G633

7 Days to Die

Na každom kroku narážam na krvilačné zombie, ale nie je to DayZ. Predmety si dokážem „vycraftovat'" pomocou tabul'ky, ale nie je to Minecraft. Cez otvorený svet plný lesov, hôr a údolí sa môžem prehánat' na motorke, ale nie je to GTA. Vd'aka titulku určite nebude prekvapením, o čom to vlastne píšem. 7 Days to Die je jeden z mnohých (a že je ich naozaj požehnane) titulov, ktoré naskočili na vlak hráčskeho záujmu o zombie-survival hry, vzbudený už spomínaným DayZ, ale pritom sa mu darí udržat' si svoju špecifickú atmosféru...

Otvorený svet, craftovanie predmetov a zombie. A zombie. A d'al'šie zombie. A ešte viac zombii.

Je pravda, že v dnešnej dobe je t'ažké písat' o všetkých nových tituloch, ktoré ponúkajú hráčom spojenie otvoreného sveta, nutnosti zbierat' predmety a suroviny a následne ich rozlične spájat' do nových, užitočných vecí, ktoré sa dajú následne použit' na obranu, alebo útok proti nepriatel'om, ktorými sú takéto svety obsadené. Objektívne posúdenie takýchto hier je t'ažké ak sa hráč ešte so survival hrami nestretol a ešte t'ažšie, ak už na nejaké narazil.

Prvým (aj ked' možno nie hlavným) problémom je, že takéto tituly, ktoré sa objavili ako huby po výdatnom rádioaktívnom lejaku, sa nedajú neprirovnávat' a neporovnávat' s ich praotcami, či už sú to hry zo série Fallout, S.T.A.L.K.E.R, alebo mod/titul DayZ. Druhý (kvantitatívny) problém je, že vel'mi podobných hier, ktoré chcú priniest' ten správny survival zážitok je jednoducho a hlúpo povedané „mrte'. Pri krátkom prelistovaní ponukou Steamu sa dá narazit' na desiatky titulov, ktoré si v základnej myšlienke ako z oka vypadli. A tretí (kvalitatívny) problém je, že 99% týchto hier je ponúkaných v Early Access verzii. To znamená, že kúpou takejto hry nedostávate koncový produkt, ale iba jeho prísl'ub a možnost' zahrat' si jeho alfa, alebo prinajlepšom beta verziu.

Early Access má svoje výhody, hlavne možnost' financovat' herné projekty malých herných štúdií, ktoré by inak neboli schopné platit' zamestnancov, ktorý by na nich robili. Na druhej strane, takéto projekty sú neustále vo vývoji a niekto, kto zaplatil za hru, ktorá mala v Early Access špecifickú atmosféru, isté herné mechaniky a skvelý prístup zo strany developera, môže dostat' koncový produkt, ktorý sa od pôvodnej myšlienky diametrálne odlišuje. A to je ešte ten dobrý prípad, ak sa hra z Early Access dostane k oficiálnemu vydaniu.

Dúfam, že som predošlými riadkami nikomu nenahnal strach z Early Access formátu, alebo nebodaj v niekom neprebudil pocit, že 7 Days to Die je zlá hra. Len som cítil potrebu vysvetlit', že pohl'ad na tento titul je treba brat' ako PREVIEW (náhl'ad) a nie ako recenziu. O tej bude môct' byt' reč, až ked' bude 7 Days to Die oficiálne dokončená a dostane pevný dátum vydania. Teraz sa už ale, po predošlom varovaní a vysvetl'ovaní, pod'me venovat' samotnej hre. Budem sa snažit' byt' čo najobjektívnejší a porovnávat' túto hru s inými survival titulmi čo najmenej, ale určite sa mi to minimálne v mysli nepodarí na 100%, takže kl'udne berte moje slová s rezervou.



7 Days to Die nie je ako titul v ničom prevratný. Neohúri vás grafické spracovanie novej generácie s detailným vykreslením každej hnisavej vyrážky na tvárach zombií, ani nádherným lámaním svetla zo zapadajúceho slnka, ktoré by sa odrážalo od slín tečúcich z papúl' zmutovaných psov. Práve naopak, grafická stránka je aj po zapnutí všetkých možností a serepetičiek momentálne prinajlepšom priemerná (a pritom dokáže bez problémov zhltnút' aj viac ako 4 GB RAM). Pri craftovaní, teda tvorbe nových predmetov je cítit' vel'mi silnú inšpiráciu zo sveta Minecraftu. Craftovacie tabul'ky a zaobstarávanie rozličných surovín je navyše zatial' jemne neprehl'adné a zo začiatku je treba prizývat' si na pomoc komunitné fóra alebo let's play videá, kde sú rozličné postupy rozpísané. Kto by napríklad čakal, že Plant Fiber (rastlinné vlákna) potrebné na kamennú sekeru, ktorá je základom úspešnej hry, sa získavajú z tráv rastúcich všade naokolo. Áno, ked' sa nad tým človek zamyslí, dáva to perfektný zmysel. Ale pre hráča, pre ktorého mala doteraz tráva v hrách iba 3 významy, by sa hodila malá pomoc. A čo sa týka tých významov, jeden je nelegálneho druhu, ten druhý je možnost' každej novej generácia grafických kariet chvastat' sa jej spracovaním a tretí význam je v praxi iba zakryt' to, po čom hráč chodí ak to nie je betón alebo asfalt.

Preto som bol pri prvých pokusoch o prežívanie odkázaný iba na nástroje, ktoré som našiel pri behaní po svete.

Čo ale ponúka 7 Days to Die po stránke nepriatel'ov? Hlavným nebezpečenstvom sú okrem hladu a smädu zombie. Pomalé, rýchle, plaziace sa, tučné, zmrazené, šplhajúce. Na výber je ich požehnane a to nielen po stránke rozmanitosti, ale aj čo sa počtu týka. Možno aj preto má táto hra vo svojom popise „survival HORDE crafting game'. Zombíkov sú na niektorých miestach naozaj hordy a nie je nič lepšie, ako presekávat' sa pomaly cez nekončiaci dav nemŕtvych. Teda, pokial' náhodou nie ste ako ja a často si nevšimnete, že k vám odzadu pribieha nová várka živých mŕtvych, alebo si s vašimi nohami prišlo dat' rande plaziace sa torzo. Hromadné stretnutia sa v prvých hodinách môjho hrania často končili bud' pomerne rýchlou smrt'ou, alebo zbesilým útekom. Časom sa ale dá nájst' ten správny grif (hlavne mierit' na hlavu) a tempo, pri ktorom sa dá zbavovat' prichádzajúcej hrozby, nech je v akomkol'vek počte, a sledovat' okolie, či náhodou neprichádza zrada zozadu, alebo z bokov.

Teda, dá sa to zvládnut', ale nesmie sa udiat' žiadna z nasledovných možností:

1. Spoza stromu vybehne iný hráč, zapáči sa mu vaša hasičská sekera a zastrelí vás svojou puškou.
2. Odnikadial' sa zrazu vyrúti miestna zver s chut'ou na niečo čerstvé (v tejto lotérií sú na výber medvede alebo zombie psy) a rozhodne sa nabrúsit' si zuby.
3. Niektoré zo zombii sa rozhodnú, že sa nechcú pomaličky šuchtat' s davom a začnú sa riadit' heslom Just do it! a rýchlost'ou Usaina Bolta sa do obchodu rozbehnú po čerstvé potraviny. Ibaže ten obchod ste vy a potraviny sú váš mozog.

Našt'astie, pre všetkých, ktorý sa boja neúspechu a radi by si hru najprv natrénovali, nemusia hned' skákat' do hry s inými hráčmi, v ktorej sú zombie krvilační bežci na dlhé trate a kde je svetlo len pár hodín denne. Vel'mi jednoducho sa dá vybrat', či chce byt' hráč v single, alebo multiplayer hre a pri vytváraní novej hry sa dá nastavit' všetko od agresivity herného sveta, cez dĺžku jeho denného cyklu, až po šancu nachádzat' užitočné predmety. Takisto je na výber aj to, či sa daný herný svet riadi štandardnými pravidlami, alebo ponúka aj moderské možnosti. Mne osobne sa možnost' takejto vol'by vel'mi páči, predsa len, nikto pri zmysloch si napríklad pri prvom spustení Dark Souls nevyberie najt'ažšiu obtiažnost'. Po krátkom tréningu a odhalení základných herných mechaník, sa ale nie je čoho obávat' a zvyšovanie obtiažnosti alebo stretávanie živých hráčov po chvíli poskytuje príjemné oživenie.

Zaujímave ale je, že pri všetkom, k čomu sa dá 7 Days to Die prirovnat', pri tom silnom pocite, že každá druhá herná mechanika je „požičaná' z tej-ktorej hry, nemám z tohto titulu pocit obyčajného plagiátu. Kebyže sa tento herný celok rozložil na samostatné textúry, herné mechaniky a zákony, ktorými sa jeho svet riadi, logicky by nevyšlo nič iné ako čistá kópia už existujúcich hier. Nevyšli by ale pri takomto rozložení a skúmaní aj stovky iných hier rovnako, až by sme skončili pri pôvodných hrách ako Tetris, Pacman a Pong?

7 Days to Die má jednoducho niečo navyše. Či už je to celkom ústretová komunita (s kvalitne spracovanou wiki stránkou), developer, ktorý vyzerá, že mu naozaj ide o dokončenie hry a poskytnutie príjemne nepríjemného herného zážitku, alebo potenciál, ktorý táto hra ukrýva, ale ktorý ešte definitívne nebol odomknutý. Pokial' ste hráčom, ktorého bavia survival hry, grafická stránka hier pre vás nie je dôležitejšia ako hratel'nost', viete čo môžete očakávat' od titulu, ktorý je stále v Early Access, nevadí vám občasný stret s bugmy a máte vol'ných okolo 20 eur pokojne po 7 Days to Die siahnite. Ak si ale v jednej z týchto otázok nie ste istý, radšej si počkajte do oficiálneho vydania a na plnohodnotné recenzie. A hoci sú s titulom 7 Days to Die hráči na Steame nadmieru spokojní (až 82% z takmer 22 tisíc hodnotení je pozitívnych), nedokážem predpovedat' budúcnost' a to, či sa to štúdiu The Fun Pimps, ktoré za hrou stojí, podarí dotiahnut' do zdarného konca. Aj ked' po tých strachom, behom, bojom a nakoniec zábavou naplnených hodinách im to zo srdca prajem.

Daniel Paulini



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

Roving Rogue

PRÍKLAD, AKO BY PLOŠINOVKA VYZERAŤ NEMALA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: pretekárska
Výrobca: Codemaster
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

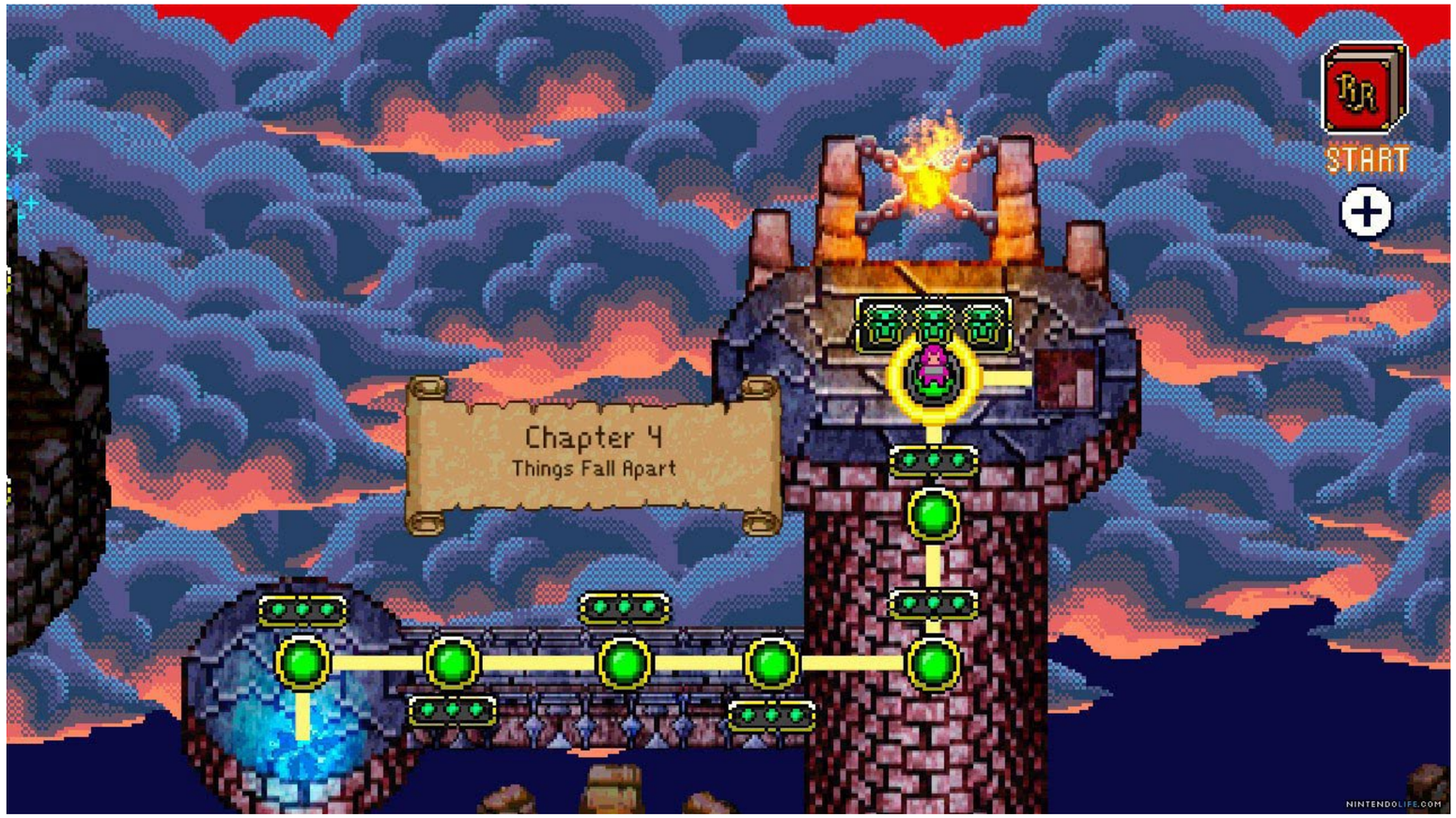
+ zaujímavý námet

- nevyužitý potenciál
- slabá hratel'nost'
- priemerný audio-vizuál

ROVING ROGUE ZLYHÁVA V TOM, ŽE HRA SAMA NEVIE, ČÍM CHCE BYŤ...

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Zaujímalo vás niekedy, čo sa deje potom, čo v hre zneškodníte záverečného zlosyna a zachránite svet? Pôjde hlavný hrdina cestou spat' s úsmevom a piesňou na perách? Začnú všade, kde stúpi, okamžite kvitnút' lúčne kvety, všade, kde zamieri svoj zrak, štebotat' vtáčiky, a všade, kde si pomyslí, zniet' radostný detský džavot? Námet tejto plošinovky je natol'ko originálny, až sa začnete sami seba pýtat', prečo niečo také zrejmé nenapadlo niekoho už skôr. Rozdielom ale je zaujímavý námet mat' a iné zaujímavý námet spracovat' tak, aby sa v hre nakoniec aj zaujímavým stal. To bohužial' nie je prípadom Roving Rogue.

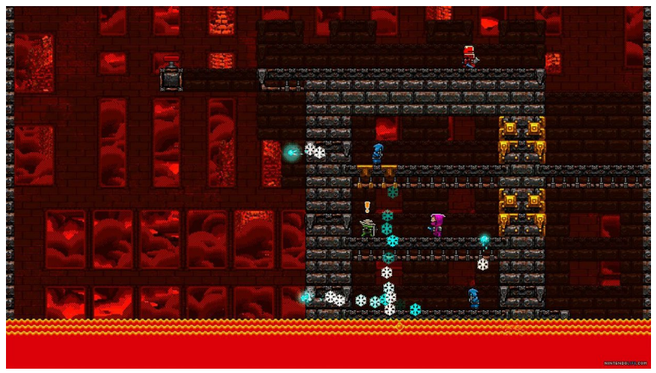
Dôvodom, prečo sa silu námetu nepodarilo vôbec využit' je, že hra sa, nehl'adiac na začiatok, vôbec netvári, že by išla od konca. V kratučkom úvode vidíte hlavnú postavu Kurta ako zasadzuje smrtel'nú ranu hlavnému bossovi a to dáva divákovi jasný impulz, zlo je zažehnané, dobro vít'azí, môže sa otvárat' šampanské. Len čo sa ale začne samotná hra, tak zistíte, že sa nesie v dlhé roky zabehnutých kol'ajach, čiže pekne pomaly od jednoduchých tutorialových levelov, až stále k t'ažším a spletitejším levelom. Úplne nič neevokuje, že vlastne idete z konca na začiatok.

Náročnost' sa postupne stupňuje a to dáva celej uveritel'nosti značné šrámy. Čo na tom, že typy úrovní idú od král'ovských komnát až po niekde k hradnej bráne, to je skutočne málo na to, aby ste nadobudli pocit, že idete smerom k začiatku vášho putovania.

Určite poteší detail, že prvý level je označený vlastne ako šiesty a posledný ako prvý, no dizajn hry je vytvorený striktne podl'a normálnych dizajnových zákonitostí a to vytvára nelogický kontrast medzi námetom a samotnou hrou. Ak by ste nevideli úvodné predstavenie deja, nikdy by ste si neuvedomili, že kráčate po chodníčku naspät'.

Vzhl'adom na silu námetu, z ktorého doslova srší potenciál silného príbehového spracovania, je pre mňa najväčším problémom predovšetkým žáner tejto hry. Roving Rogue je plošinovka a plošinovky nikdy neboli výkladnou skriňou dejových zvratov a obohacujúcich odbočiek.

Ak chceli tvorcovia prís't' so zaujímavým retrospektívnym odhal'ovaním deja, mali si na to vybrat' iný žáner, ktorý by dal



príbehu vyniknút'. Takto sa tu len stáva rýchlo zabudnutel'ným prvkom, ktorý v takomto podaní vôbec nezaujme.

Príbeh hry sa dozvedáte zo zápiskov, ktoré sú roztrúsené po leveloch. Problémom je, že si tvorcovia na seba ušili búdu.

Ak sa nebude snažit' tie zápisky zbierat' (a viete, že v plošinovkách nikdy nie je nič l'ahké zbierat'), dostane sa vám len bezduchej hry, pár levelov priložených k sebe. No na to, aby ste ich zbierat' začali, by vás hratel'nost' musela niečím zaujat' a to u Roving Rogue nehrozí.

S postavou môžete skákat' a využívat' jej schopnost' teleportácie o pár metrov dopredu, zatial' čo vás v každom leveli tlačí dopredu rúcajúci sa strop alebo stúpajúca láva.

Dizajn úrovní je do polovice hry skutočne zúfalý a aj ked' sa časom začne zlepšovat' a preplietat', vždy ostane len niečím neobjavným. Na plošinovku toho ponúka vel'mi málo a aj ked' sa môže schopnost' teleportácie zdat' zaujímavá, zvyšok hry ju vôbec nepodporuje. Žiadne power-upy, žiadne skryté cestičky, žiadne prepracované svety, proste nič, čo by mala každá moderná plošinovka ponúkat'.

Keby stál za to ale aspoň vizuál. Nudná šed'. Takto by som nazval výtvarný štýl, ktorý je toho najgenerickejšieho razenia. Krajšie 2D hry sme mohli nájst' už aj pred 20 rokmi na konzole SNES a to je už teda čo povedat'.

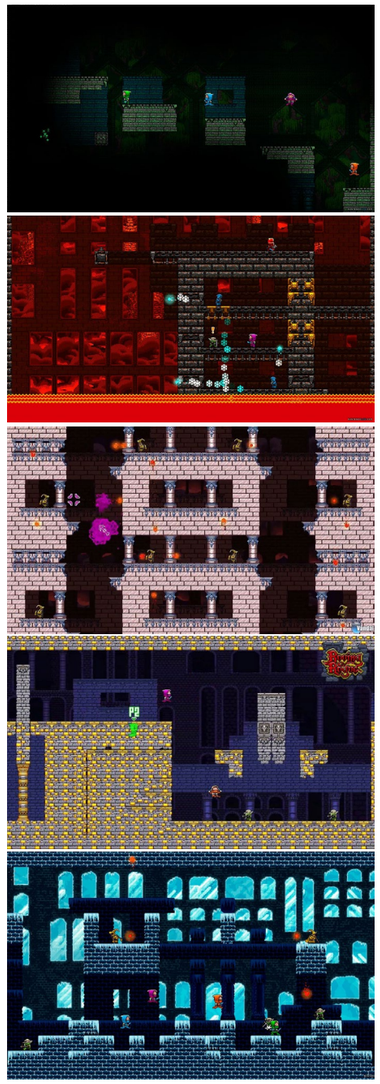
Rovnako nezaujímavá je aj hudobná stránka. Jej hlavný motív si síce možno zapamätáte, no celkovo ide o rýchlo zabudnutel'nú prácu.

Poznámka: *Hra obsahuje aj kooperáciu pre 4 hráčov, no z dôvodu obmedzených zdrojov som multiplayer schopný vyskúšat' nebol.*

Záverečné hodnotenie

Roving Rogue zlyháva v tom, že hra sama nevie, čím chce byt'. Chce byt' plošinovkou, no celú hratel'nost' stavia len na jednom prvku, chce byt' originálna, no nedokáže vystúpit' z vlastného tieňa, chce zaujat' príbehom, no na rozprávanie príbehových zvratov si vybrala vel'mi nešt'astný žáner. Hra sa tak stáva nezáživnou a nedotiahnutou indie hrou, ktorá vás nezačne nudit' len preto, pretože vás nikdy ani nezačne bavit'.

Maroš Goč



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

Journey

PODSTATNÝ NIE JE CIEĽ, ALE CESTA. JOURNEY NA PS4 SI VÁS ZÍSKA.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Adventúra
Výrobca: Tricky pixels, Thatgamecompany
Distribúcia: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ spracovanie
+ zvuky
+ umenie a číra nádhera
- chceme d'alšiu hru od tohto štúdia



HODNOTENIE:

Ked' vyšiel titul Journey po prvý raz ešte na PS3, tak sa z neho rýchlo stal cenami ovenčený kus, ktorý mnohí prirovnávali skôr k umeniu ako k hre. Teraz prichádza aj na novú PlayStation generáciu.

Štúdio Thatgame company, ktoré má na svedomí aj iné majstrovské kúsky minulej generácie, ako napríklad Flow či Flower, si Journey pripravilo aj na PS4. A veru urobilo dobre. Začína byt' zaužívaným trendom, že každá hra od tohto štúdia stojí za to a zanechá v hráčoch vždy niečo nové. Journey nie je výnimkou, práve naopak. Hra si totiž ešte pred tým, ako vôbec po prvý raz vyšla, odnášala ocenenia, o akých sa mnohým vývojárom ani len nesníva. Má k tomu však pádne dôvody.

Síce je PS4 Journey iba port, ktorý neprináša obsahovo nič iné ako PS3 verzia, prichádza s technologickým pokrokom. Už aj tak krásna hra sa tak hrá a vyzerá na novej generácii PlayStation 4 ovel'a krajšie, beží plynulejšie a poskytuje tak ešte intenzívnejší zážitok z hrania.

Journey síce nie je hrou ukrajujúcou desiatky hodín, no každé jedno zahranie si budete neskutočne užívat' a bude kúzelné. Zahranie si jednej „Journey" vám potrvá 2 – 3 hodinky, a to vzhl'adom na to, ako vel'mi sa rozhodnete preskúmavat' okolitý svet a, samozrejme, aj na základe toho, akých l'udí počas svojho príbehu stretnete. Ich mená sa dozviete až na samom konci svojho dobrodružstva a interakcia a komunikácia s nimi sa odohráva pomocou zvukových efektov, ktoré vyvolávate na základe intenzity stláčania jediného tlačidla.

Postupne sa tak predierate nehostinnou púšt'ou, nad hlavou sa vám ženia všetci čerti, až dôjdete k svojmu ciel'u, týčiacemu sa pred vami počas celej vašej cesty. Je to osamotená hora s jagavým svetlom na jej vrchu. Tu na vás čaká posledná prekážka. Sneh, mráz a zdolanie hory. To však nie je zavŕšením hry. Mottom hry Journey nie je totiž dosiahnutie ciel'a, ale cesta k nemu a dobrodružstvá, ktoré na nej zažívate vždy po novom a s novými l'ud'mi.

Verdikt

Neexistuje vel'a hier, ktoré si hráči užívajú od začiatku až do konca s rovnakou intenzitou zážitku z hrania. No Journey je presne o tom. Od prvých maličkých krôčikov na začiatku svojej cesty, cez krásne prelietavanie a vznášanie sa dunami slnkom zaliatej púšte až po samotné zdolávanie hory je Journey skôr umením a krásnym kultúrnym zážitkom, ktorý vo vás zanechá niečo viac ako bežná hra. Ked'že ide iba o generačný port, spoločnost' k tomu aj tak pristúpila a cenovku nasadila na patričnej úrovni, čo robí kúpu Journey v podstate nutnou záležitost'ou každého PlayStation hráča.

Richard Mako



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI





GAME EXPRES
http://www.gameexpres.sk











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

Rare Replay

NOSTALGICKÁ OSLAVA VEĽKÉHO MÍĽNIKA ŠTÚDIA RARE

Najprv niekoľko základných faktov. Rare je britské štúdio, ktoré vzniklo v roku 1985 a odvtedy prinieslo hráčom vyše 120 hier. Tvorcovia v začiatkoch tvorili hry výhradne na konzolu Nintendo Entertainment System (NES) a časom sa vypracovalo na jedno z najvýznamnejších štúdií spoločnosti Nintendo, pre ktoré vyvinulo niekoľko kultových klasík. V roku 2002 bolo Rare odkúpené Microsoftom, kde sa zameriava na konzoly Xbox.

Dosť suchopárnych faktov a poďme na samotnú kolekciu. Ako sa niektorí z vás, teda hlavne tí všímavejší, mohli dovtípiť, Rare v tomto roku oslavuje okrúhle 30. narodeniny. Z hľadiska zväzku manželského, čiže vzťahu medzi vývojármi a fanúšikmi, ide už o Perlovú svadbu, a to sa štúdio rozhodlo oslávit' vydaním kolekcie Rare Replay.

Zbierka obsahuje dovedna 30 hier, zachytávajúcich začiatky a vývoj štúdia od úplne prvých chvíľ, keď sa ešte volalo Ultimate Play the Game, až po súčasnosť, teda presnejšie, súčasnosť mínus 7 rokov.

Najnovšia hra uvedená v Rare Replay je totiž Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts z roku 2008. Má táto oslavná kolekcia vlastne svoj význam a dokáže potvrdiť, že staré klasiky nezomierajú? Bohužiaľ, nie, ale aspoň čo sa toho druhého týka.

Zmysel Rare Replay je jasný, a to priniesť verným fanúšikom na Xbox One závan totálnej nostalgie a predstaviť mladším hráčom, ako toto slávne štúdio začínalo. Nápad pekný, veď zrekapitulovanie histórie môže byť prospešné aj pre samotných tvorcov, pretože tým, že si znova prežijú minulosť, im môže pomôcť budovať budúcnosť. Nie som si ale celkom istý, či to takto zapôsobí na hráčov. Minimálne prvá polovica hier totiž až dosť nebezpečne balansuje na méte „jeden pokus a stačí".

Každá desiatka hier reprezentuje jednu dekádu. Prvých desať rozmedzie rokov 1983 – 1989, druhá desiatka 1990 – 1999 a tretia 2000 – 2008. Najväčší problém je práve s prvými dvoma desiatkami.

Ak nie ste fanatickí milovníci retro hier, hry ako Jetpac, Lunar Jetman, Knight Lore, R. C. Pro-Am, Snake Rattle 'n' Roll či Solar Jetman udržia vašu pozornosť nanajvýš na pár sekúnd, iné ako Battletoads, Killer Instinct Gold alebo Blast Corps troška viac, no aj tak sa po nejakej tej minútke už budete obracať k niečomu hlbšiemu. Vývoj neoklamete.

Každá z vymenovaných hier, respektíve skoro každá hra z celej kolekcie, patrila vo svojej dobe medzi hráčmi obľúbené a kritikmi vyzdvihované tituly, no nebojím sa povedať, že dnes už svoje čaro stratili. Nejde len o zastaranosť grafiky, ale taktiež o zastaranosť jednotlivých herných postupov a zákonitostí. Čím dlhšie som tieto hry skúšal hrať, tým viac som v sebe upevňoval dojem, že Rare Replay môžem skutočne odporučiť len tým, ktorí sa pri týchto hrách bavili už v minulosti.

Medzi tridsiatkou sa však nájde aj pár kúskov, ktoré by určite oslovili aj súčasných hráčov. Narážam teraz na Perfect Dark Zero a hlavne fantastickú akčnú adventúru Kameo: Elements of Power, ktorá dodnes prekvapuje bohatou a vybrúsenou hratel'nosť'ou. U tejto hry som ale párkrát zažíval problémy s vypadávajúcim zvukom. Cenu uznania by som udelil taktiež d'alším výborným kúskom ako Conker's Bad Fur Day, Perfect Dark či Banjo-Tooie.

Vel'mi sa mi páči vzhľad a prostredie menu, zabalené do štýlu starého kina, a kopa bonusov. Získavaním achievemntov si odomykáte rozhovory, making-of videá, dodnes nezverejnené skladby z rôznych hier, arty a taktiež náhľady na nikdy nezrealizované projekty, medzi ktorými môžete nájsť Kameo 2 alebo aj ambiciózny sci-fi projekt Black Widow.

Skvelým rozptýlením sú výzvy Snapshots, ktoré vám dajú za úlohu prejsť piatimi úlohami z piatich rôznych hier alebo splniť samostatné úlohy. A to na to máte len tri pokusy. Predstavte si „nintendácky" NES Remix a budete mať predstavu, o čom hovorím. Musím povedať, že ma takéto krátke ale nekompromisné výzvy v týchto staručkých hrách skutočne bavili, a to určite omnoho viac ako hranie s ich pôvodnými pravidlami.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: kompilácia hier
Výrobca: Rare
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ príťažlivé prostredie v menu
+ 30 hier v jednom
+ tony bonusov na odomknutie
+ výzvy Snapshots

- väčšinu hier ocenia nanajvýš nostalgici
- GoldenEye 007 a iné chýbajú

HODNOTENIE:



Škoda len, že tých výziev tu nie je až tak veľa. Nie je tu veľa vecí, čo by mi nejako vadili. Okrem toho, čo som už podotkol vyššie, by som rozhodne pridal viac hier, určite geniálnu plošinovku Donkey Kong Country, vynikajúcu bojovku Battletoads & Double Dragon alebo FPS legendu GoldenEye 007. Ja viem, chciet' môžem, no keď oproti vám stoja kravaťáci kývajúci hlavami zľava doprava, ktorí svojimi prefíkanými pahýľmi ukazujú na licencie držiace v rukách a vyhrážajú právničinou, v podstate toho veľmi veľa nezmôžete.

Rare Replay je príjemnou kolekciou a bohatým výletom do minulosti, ktorý ale ocenia nanajvýš starší hráči, na týchto hrách odchovaní. Mladšie ročníky môžu oslovit' maximálne tak tri, štyri hry z tridsiatich, a preto dosť váham, či by som im mohol túto zbierku odporučiť. Výslednú trojku teda neberte tak, že sa v kolekcii nachádzajú len priemerné hry, to určite nie, no skôr ako neurčité skóre vyjadrujúce rozkol medzi tým, čo kolekcia skutočne ponúka, a tým, čím by sme možno chceli, aby tieto starinky boli. Lenže oni nimi už nie sú....

Maroš Goč



ZOZNAM HIER:

Jetpack – strieľačka, 1983
Lunar Jetman – strieľačka, 1983
Atic Atac – akčná adventúra | bludisko, 1983
Sabre Wulf – akčná adventúra | bludisko, 1984
Underwurlde – akčná adventúra | bludisko, 1984
Knight Lore – izometrická akčná adventúra, 1984
Gunfright - akčná adventúra | bludisko, 1985
Slalom – športová, 1986
R.C. Pro-AM – automobilová, 1987
Cobra Triangle – preteky na lodiach, 1989
Snake Rattle 'n' Roll – plošinovka, 1990
Solar Jetman – strieľačka, 1990
Digger T. Rock – plošinovka | bludisko, 1990
Battletoads – bojovka, 1991
R.C. Pro-AM 2 – automobilová, 1992
Super Battletoads – bojovka, 1994
Killer Instinct Gold – bojovka, 1996
Blast Corps – akčná, 1997
Banjo-Kazooie – akčná plošinovka, 1998
Jet Force Gemini – TPS, 1999
Perfect Dark – FPS, 2000
Banjo-Tooie – akčná plošinovka, 2000
Conker's Bad Fur Day – akčná plošinovka, 2001
Grabbed by the Ghoulies – akčná adventúra, 2003
Kameo: Elements of Power – akčná adventúra, 2005
Perfect Dark Zero – FPS, 2005
Viva Piñata – simulácia života, 2006
Jetpac Refuelled – strieľačka, 2006
Viva Piñata: Trouble in Paradise – simulácia života, 2008
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts – akčná plošinovka, 2008



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

Gears of War: Ultimate Edition

ČAS JE NEÚPROSNÝ

AJ NAPRIEK SNAHÁM...



Gears of War. Séria, ktorá sa stala synonymom a system sellerom pre konzolu od Microsoftu. Preto bolo oznámenie o odkúpení IP od Epicu viac ako logickým krokom a dosadenie Roda Fergussona do čela Black Tusk (terajší Coalition) rovnako. A zatial' čo nám štúdio usilovne pracuje na štvrtom diele "macho" ságy plnej krvi, striel'ania spoza krytu a adrenalínovej akcie dávajú nám pripomenúť si, prečo je táto séria dnes tam, kde je.

Bez akýchkol'vek pochýb sa dá povedat', že prvý Gears of War bol do vel'kej miery revolučný. Nevymyslel síce striel'ačku založenú na krytí sa za prekážkami za použitia jedného tlačidla, no celý tento koncept spracoval tak remeselne a funkčne, že dnes je práve táto hra považovaná za otca "cover systému" v third-person striel'ačkách.

Zároveň však ide o hru, ktorá do vel'kej miery stavala iba na tom. Jasné, motorová píla na útočnej puške je cool, trhanie tiel Locustov na márne kúsky tiež málokedy prestane bavit' a artštýl a univerzum, ktoré sa Epicu podarilo vytvorit' im nemôže nikto vziat', no zároveň musí človek skonštatovat', že od tohto momentu už ubehlo skoro desat'ročie a medzitým vyšli d'alšie dva diely tejto ságy a tie sériu a formulku úspechu vylepšili do takej miery, že na prvých Gearsov sa človek dnes musí pozerat' inak ako vtedy.

Kam sa chcem touto omáčkou dostat' je fakt, že dizajn prvého Gears of War nezostarol príliš dobre. Áno, človek môže bez väčších problémov ocenit' to, že každý jeden akt má do vel'kej miery vlastnú atmosféru, prestrelky prebiehajú podl'a iných pravidiel a intenzita objavovania sa nových typov nepriatel'ov je v súlade s dnešnými štandardmi, no leveldizajn je značne obmedzený a často zväzuje ruky pri riešení rôznych situácií a oproti dvojke a trojke mu chýba dynamika a variabilita.

Locusti v jednotke sú vyslovene "bullet-sponge" (čo som si hned' otestoval v porovnaní s tretím Gearsom, no je pravdou, že tam vo vel'kom pomáha dôraz na kooperatívne hranie pre štyroch hráčov). Hre chýba epickost' a rozsiahlost', ktorej sme sa neskôr dočkali a to aj napriek bezchybnosti z hl'adiska herných mechaník.

Tým však samozrejme nechcem povedat', že prvý Gearsovia sú zlou hrou, to určite nie. Hlavne herné mechanizmy sú výborné a spomínaná variabilita aktov a dávkovanie nových typov nepriatel'ov vám zaručí, že vás bez problémov dotiahne až do konca a počas toho vám poskytne kopec zábavy a to najmä vtedy, ked' máte po ruke kamaráta s ktorým môžete hru prejst' v co-ope.



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox ONE
Žáner: TPS
Výrobca: Epic Games
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšené grafické spracovanie a cutscény
+ pridaný obsah
+ celá Gears of War sága v balení

- niektoré aspekty hry sú už dnes slabé

HODNOTENIE:

★★★★☆

Dost' bolo rumázgania ohl'adom starnutia hier, ktoré narušuje (moje) pekné spomienky na niečo z čoho mi pred niekol'kými rokmi padala sánka. Otázkou totiž zostáva či je Ultimate Edition remaster, alebo "remaster." To sa totiž v poslednej dobe stalo celkom populárnych trendom. Nahodit' hru do vyššieho rozlíšenia, zvýšit' počet FPS a bez pridanej hodnoty jej pridelit' cenovku novej AAA hry.

Chvalabohu, Ultimate Edícia bola vypustená do obchodov pri zníženej cene a aj tá cenovka je opodstatnená tým, aký je rozdiel medzi pôvodnou a touto verziou. Vylepšené grafické spracovanie je niečo, čo udrie do očí hned', po ktorom nasledujú aj prepracované cutscény. Obe tieto faktory spôsobujú to, že človek sa na jednej strane cíti familiárne, no na druhej strane nie príliš na to, aby si myslel, že hrá tú istú hru. Okrem toho ponúka táto verzia hry aj dodatočný obsah. A teraz nemyslím, že má všetky multiplayerové map packy v balení ale nový obsah do kampane. Jedná sa o segment, ktorý bol do hry pridaný v rámci vydania PC verzie a konzolový hráči sa ju predtým nemohli vychutnat' a obsahuje bitku s Brumakom a poskytuje približne hodinu a pol obsahu kampane naviac. Okrem toho pridali autori do hry aj novú verziu zberatel'ských predmetov. Počas hrania stále zbierate "COG tags," no ich zbieranie tentokrát nemá odmenu iba v podobe achievementov, ale postupným zbieraním si odomykáte pät' komixov z Gears of War univerza a tie ponúkajú zaujímavé pozadie jednotlivých postáv a udalostí.



Multiplayer je konečne pokrytý dedikovanými servermi, čo viditel'ne pomáha pri zážitku z neho a pripomína dôvody svojej návykovosti a zábavnosti, aj ked' co-operatívne formy ako Horda a Beast módy chýbajú (tie sa objavili až v dvojke). Do hry bol pridaný tímový deathmatch, absentujúci v pôvodnej verzii a aj špecializovaná verzia 2vs2 Gnasher na špeciálnej miniatúrnej mape. Multiplayer má na rozdiel od kampane 60FPS (kampaň má 30FPS). Obavy o stav multiplayeru pri vydaní môžeme rovno zažehnat', pretože ten beží bezchybne, matchmaking je rýchly a stabilný, čo po minuloročných problémoch Halo: The Master Chief Collection určite poteší. Tak isto poteší, že tí, ktorí si hru zakúpia do konca roka 2015 obdržia všetky zvyšné Gears of War hry vrátane pôvodnej jednotky zdarma vrámci spätnej kompatibility.

Gears of War Ultimate Edition sa hodnotí vel'mi t'ažko. Po stránke snáh o vylepšenie má človek siahnut' po najvyššom hodnotení, no na strane druhej Gears of War nepatrí k hrám, ktorým by čas pridal na kráse, práve naopak. A to môže v človeku prekryt' všetky tie pekné spomienky na revolučnú hru, ktorá bola v d'alších hrách tak zlepšená, že zatieňujú to čo bolo takmer pred desat'ročím vytvorené.

Dominik Farkaš

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

Until Dawn

OSAMOTENÁ CHATA V HORÁCH UPROSTED NOCI. ČO SA MÔŽE POKAZIŤ? VŠETKO.

Until Dawn prináša exkluzívne na Playstation 4 d'alšiu zo série interaktívnych hier, no tento krát sme namiesto detektívky či mierne supernaturálnych javov, prešli do sveta hororu. Dokáže prežit', ako aj názov prezrádsa – Do svitania?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Interakt. horror
Výrobca: Supermassive Games
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ zasadenie prostredia
+ zápletka
+ atmosféra

- nudné pasáže
- kamera
- často nezmyselné a nejasné rozhodnutia
- malá kontrola nad hrou

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Playstation platforma má bezkonkurenčne na poli exkluzivít navrch, a to nehovoriac o tom, že každá exkluzivita je výnimočná sama o sebe. Until Dawn v tomto trende pokračuje a nadväzuje na Playstation interaktívne hry ako cenami ovenčený a majstrovský Heavy Rain či o niečo menej úspešný, no stále výborný, Beyond Two Souls. Pre zmenu sa ale tento krát prenesieme do sveta hororu, osamotenej chaty v horách a divných vecí, ktoré sa tam začnú diat'.

Prológ vás uvedie do deja nešt'astným vtípkom mladej partie na chate v horách, ktorý ale skončí neúmyselne zle a vyžiada si za obet' dve sestry. Po roku sa partia mladých l'udí vracia spät', aby si užila zimné prázdniny a spomenula si na svoje dve mŕtve kamarátky. To ešte ale nevedia, že namiesto zábavy a spomínania ich čaká boj o holý život. Kto to prežije do svitania?

Sam, Josh , Mike , Jessica , Emily, Matt , Ashley, Chris – toto sú mená ôsmich hlavných postáv, ktoré na začiatku hry postupne prichádzajú na Joshovu chatu, kde sa presne pred rokom stalo spomínané nešt'astie. Úvodom je vás každá postava zl'ahka predstavená osobitne alebo v pároch a je vám popísaný ich charakter. K tomu hra využíva vel'mi chaoticky tabul'kový systém asi pätnástich bežných vlastností, ktoré sa vám postupom hrou upravujú na základe vašich rozhodnutí. Celý tento systém ale nedáva absolútne žiadny zmysel a aj ked' čistou náhodou má nejaký vplyv na hru, nedáva to o sebe vediet'. Celá táto mechanika tam je vlastne len na grafické zobrazenie, ako sa postava vyvíjala počas vašej hry. Ak ste urobili nejaké t'ažké rozhodnutie, pri ktorom ste mysleli hlavne sa seba, zmenili sa vám vlastnosti ako egoizmus a podobne. Ak ste zas nejaký problém inteligentne vyriešili, dostali ste nejaký ten bod k inteligencii. V konečnom dôsledku je to ale úplne jedno.



Vel'mi často budete mat' podobný pocit aj z vašich rozhodnutí, ktoré by vlastne mali byt' najsilnejšou mechanikou hry. Už len samotný fakt, že máte na výber vždy iba z dvoch rozhodnutí, je sám o sebe dost' rozporuplný. Aj keby bola pravda, že každé rozhodnutie nadväzuje na to predošlé a môže sa tak vytvorit' ohromná siet' vašich rozhodnutí, ktoré sa vždy budú líšit', tieto rozhodnutia pripadajú vel'akrát úplne patetické, zbytočné a často sa stáva, že rozhodnutie, ktoré si myslíte, že by malo byt' správne, vyústi v niečo úplne iné.

Ako bonus, popis rozhodnutí je často krát vel'mi mätúci a vel'akrát ani vlastne neviete, čo sa po vašom rozhodnutí stane. Nejaká logika týmto rozhodnutiam úplne chýba. Rozhodnutia ako Utekat' alebo Schovat' sa vyberáte úplne od brucha, lebo nemáte šajnu, kam budete utekat' a či to má nejaký zmysel a pri jednom z rozhodnutí Schovat' sa, sa mi stalo, že sa postava skryla za dosku 1x1 meter, kde ju našli asi tak do 0,0000001 sekundy. Vel'ká časť rozhodnutí zas tvorí iba rozdiel medzi bezpečnou a rýchlou cestou, kde rozdiel je, že ak si zvolíte rýchlu cestu, musíte pri jej prekonávaní správne a rýchlo zadávat' znaky, aké sa vám objavia v hre.V princípe mi ale ani pri tých najt'ažších, alebo podstatných rozhonutiach neprišlo, že by sa toho mohlo vel'a zmenit'.

Tak či onak, hra sa drží svojho hororového štýlu a atmosféry vel'mi verne. Naozaj si pripadáte ako pri interaktívnom filme, ktorého rozhodnutia možno síce nie sú až také jasné, no stále dodáva pocit, že máte hru pod kontrolou. Horsie sú na tom scény, kde sa nič nedeje.

Nudné a dlhé pasáže chodenia hore dole, kým dôjdete k nejakej akcii a rozhodnutiu sú postupom času naozaj otravné a ešte otravnejšími ich činia zberatel'ské predmety v hre a naozaj malý počet interakcií s prostredím, ktoré nemajú ABSOLÚTNE žiadny vplyv na hru. Vždy vlastne idete iba priamočiaro cez vpred určenú cestu ku vopred určeným udalostiam, ktoré na vás čakajú za dvermi či v inej izbe.

Atmosféra hry vás ale konšantne drží v napätí a aj ked' sa drží klasických hororových klišé, ktoré ste už videli na stokrát, pôsobí strašidelne a temne. Ako v každom správnom horore ani tu nesmie chýbat' Sanatórium, nejaké to pozdemie a niekol'ko viac prostredí, ktoré činia prechádzanie hrou o to zaujímavejším a obživujú dianie okolo chaty a na hore.

Postupne ale cítite, že nad hrou pomaly, ale isto strácate kontrolu, postavy začnu zomierat' jedna za druhou a vy už ani pomaly neviete čo sa deje, kto alebo čo vás zabíja, treskúca zima a vietor vejú za oknom a svitanie je v nedohl'adne. A o tom je Until Dawn.

Celý hororový koncept dopĺňa vel'mi pekne spracovaná grafika, ktorej masívne dopomohli skvelé herecké výkony hlavných postáv zachytené motion technológiou, čo hre samotnej dodáva ozajstný filmový zážitok na úrovni. Doplnené o skvele zvukové efekty počas dôležitých scén a pomerne fajn hraciu dobu, ktorá vás neunudí, ale ani sa zbytočne nepret'ahuje sa pomaly blížite k svitaniu, no stále nemáte šajnu, ako sa to celé skončí.

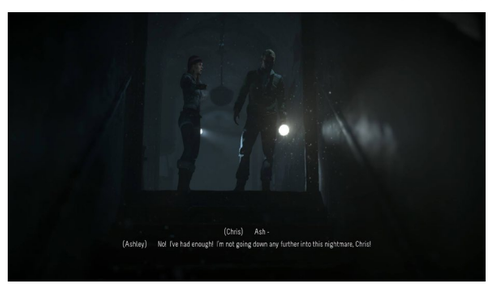
Verdikt

Until Dawn nie je práve nástupca skvostného Heavy Rain, no šiel tak trocha vlastným štýlom. Mierne nezmyselné vol'by, ktoré vám nedávajú pocit vel'kej kontroly nad hrou, sú vyvážené kvalitne spracovaným horrorovým prostredím a atmosférou, kde až do neskorších pasáží hry netúšíte, o čo vlastne ide.

Postavy umierajú, vy s tým nemôžete skoro nič urobit', no či chcete či nie, musíte to nejak prezit' do svitania.

Vhodne zvolená hracia doba vás udrží v napätí tak akurát a aj ked' nie vel'mi št'astne navrhnutá kamera a nudné prechádzanie sa práznym prostredím, v ktorom skoro nič nemôžete robit' na vás z času na čas dol'ahnú, Until Dawn je stále hra, ktorá svojim spracovaním vyčnieva z davu dobrými nápadmi a spracovaním a ktorá si aj napriek niekol'ko chybám a nedostatkom aj tak zaslúží pozornost' každého fanúšika hororu a dobrého príbehu.

Richard Mako



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

Galactic Civilizations 3

KEĎ JEDEN VESMÍR NESTAČÍ!

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ obrovské spektrum možností
+ grafika
+ herné mechaniky

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

Vd'aka vel'kej podpore komunity má ambíciu stat' sa jednotkou na poli vesmírnych 4X titulov.



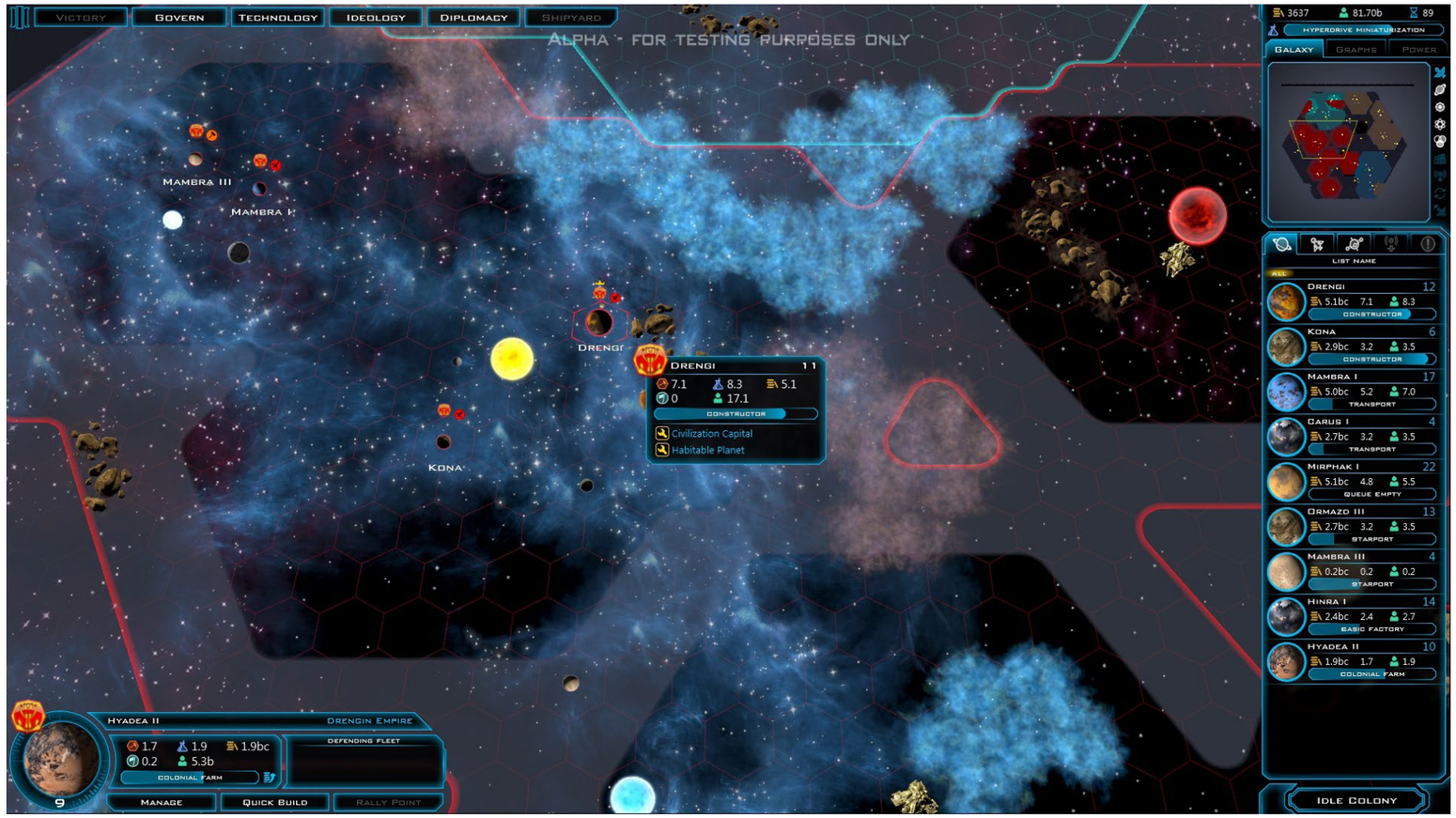
HODNOTENIE:

★★★★☆

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

Prešli dlhé štyri roky vývoja a konečne ju máme naservírovanú priamo pod nosom. Čo ale autori sl'ubovali? V prvom rade nový engine, ktorý podporí obrovské galaxie, množstvo rás a epické, hoci aj niekol'koročné seansy. Prudko modifikovatel'né nielen scenária a mapy, ale aj samotná hra. Čiže akýsi vesmírny 4X sandbox, kde si vytvoríte vlastný príbeh s vlastným vesmírom. Na to, aby to ale celé fungovalo, je potrebný dobrý základ. Predsa len, nikomu sa nechce hrat' nudná hra niekol'ko rokov. Podobné je to aj s lodičkami z Hviezdnych vojen či zo Star Treku. Tu sa trošku zameriame na svetovú špičku tohto žánru (Civilization séria) a porovnáme ju s GC3. Hlavným lákadlom týchto hier je konštantný pocit rastu vašej rasy a pokial' hra tento pocit nevie navodit', začnete sa po čase nudit'.

GC3 na začiatku odštartuje epické dobrodružstvo plné možností, objavovania, vel'mi dôležitých rozhodnutí a zaujímavých zvratov. A možno to je hlavný problém. Hra neponúka o nič menej ako Civ 5 po vydaní, dokonca ponúka ovel'a viac. Bohužial', všetky esá v rukáve vyčerpá hned' v úvodných dvoch hodinách. Tu naozaj neviete, čo spravit' ako prvé. Kolonizovat' nové planéty, objavovat' anomálie, skontaktovat' sa s inými rasami či naštartovat' ekonomiku. Hned' od začiatku budete môct' vystavat' vesmírne stanice, navrhovat' prvé lode, obchodovat', šírit' kultúru či t'ažit' vzácne kovy. Mechaník je naozaj požehnane a udržia vás v eufórii kým... kým nie je čo nové kolonizovat' a navrhovat'. Hoci záleží, na akej mape hráte, prvé pocity miernej nudy prídu, ked' sa rozdelia hranice vesmíru a vy stratíte schopnost' robit' závažné rozhodnutia. Hoci je strom technológií naozaj obrovský a rôzne rasy využívajú iné stromy (!!!), chýbajú v nich nové mechaniky. Ak ste hrali Civ 5 s datadiskami, určite si spomeniete, ako ste konečne mohli postavit' prvú karavánu, alebo ste mohli prvýkrát volit' na svetovom kongrese. Alebo ako vám ten div sveta úplne zmenil ekonomiku. Toho sa, bohužial', nedočkáte, pretože každý jeden výskum je len akýsi lacný bonus na vaše budovy, zbrane či niečo. Odrazu okolo dvojstého kola neviete, čo nové vyskúmat', pretože všetko, čo vylepšíte, zvýši určité štatistiky o 10 – 30 %. A to nie je sranda. To vás nikam extra neposunie a neponúkne nové možnosti. Preto si už na začiatku budete musiet' zvolit' (približne do pät'desiateho alebo stého kola), akú formu vít'azstva budete nasledovat'. Môžete íst' formou už klasickej vojenskej dominancie, môžete skúsit' vplývat' na vesmír vašou kultúrou, hl'adat' vzácne artefakty, ktoré prenesú vašu rasu na „lepšie miesto", či skúsit' zjednotit' galaxiu diplomaciou. Možností je naozaj vel'a, no ani jedna neponúka dlhodobo zábavný gameplay – vid' spomenuté vyššie.





Súbojový systém je jedným z najhorších v 4X stratégiách a bez žiadnej dávky inovácie. Ide v podstate o štatistické bitky, kde si síce môžete vytvorit' lod' svojich snov, no 3 zbrane a 3 obranné systémy (lasery, kinetické strely, rakety) nie sú nič moc. Nedáva zmysel, prečo sa tvorcovia na takých obrovských mapách rozhodli pre systém takzvaných letiek, kde na jednom políčku môžete mat' niekol'ko lodí, ktoré pri strete s nepriatel'om počítač len zhodnotí a určí vít'aza. Kde je taktika? Kde je možnost' ovplyvnit' (inak ako úpravou lodí) výsledok? Hra pravdaže ponúka množstvo už štandardných mechaník, akými sú diplomacia (ktorá je zvládnutá dobre, čo sa týka logiky, no chýba jej trošku „l'udskosti"), ekonomika (s ktorou sa môžete naozaj vyhrat'), kultúra (ktorej dodnes asi nikto poriadne nerozumie) a drobnosti, ako sú vesmírne stanice, výstavba infraštruktúry na planétach (pokial' postavíte budovy s rovnakým zameraním vedl'a seba, dostanete bonus) a spomenutý editor lodí (nie len po štatistickej, ale aj vizuálnej stránke).

To, čo ma ale nadchlo najviac, je úžasne spracovaný systém kolonizovania planét, kde sa pri každej novej planéte vytvorí jeden z mnoha príbehov, ktorý musíte vyriešit'. Napríklad na jednej som našiel domorodcov, ktorí využívali druh zvierat'a na „nehumánne" zápasy. Možnosti sú vždy tri – dobrá, pragmatická a zlá. V dobrej možnosti zápasy zakážete, čím sa zvýši vaše diplomatické skóre, v pragmatickej zápasy ponecháte, avšak len na účely udržania kultúry domorodcov, čím zvýšite spokojnost' obyvatel'stva. V zlej možnosti zápasy spropagujete a okrem turistického ruchu na planéte sa vám zlepší ekonomika, no klesne vám diplomatické skóre.

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

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

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

„Galactic Civilizations 3 je vesmírna 4X t'ahová stratégia, ktorá ponúka hráčovi pestrú škálu možností, a to či už tvorbu vlastných vesmírov, rás a lodí, či rôzne formy hrania. Vd'aka vel'kej podpore komunity má ambíciu stat' sa jednotkou na poli vesmírnych 4X titulov."

Tomáš Kleinmann

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

Red Solstice

HARD-CORE HRY EŠTE NEVYMRELI.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: taktická co-op stratégia
Výrobca: Ironward
Zapožičal: Ironward

PLUSY A MÍNUSY:

+ kooperačný prvok
+ napätie
+ stratégia
- audio
- level dizajn
- pre nováčikov
moc ťažké



HODNOTENIE:

★★★☆☆

Ak ste hrávali starý Starcraft alebo Warcraft 3, určite si spomeniete na množstvo, komunitou tvorených, máp na battle.net servise. Množstvo z týchto máp sa stalo samostatným žánrom ako napríklad Tower Defence či DOTA. A stále vznikajú nové! Niet divu, že sa postupom času objavujú aj nové „stand alone" tituly, ktoré sa bud' inšpirovali týmito mapami alebo sú priamymi pokračovaniami.

Jedným z takýchto príkladov je aj Red Solitice, inšpirovaný známou mapou z Warcraft 3 – Night of the Dead. Išlo v nej o prežitie misie spolu s d'alšími hráčmi a asi najjednoduchšie by sa dala označit' ako taká single-player DOTA. Na začiatku ste si vybrali svojho hrdinu a ten mal na výber rôzne schopnosti, ktoré, ak boli využité dobre, dokázali zachránit' tím pred záhubou.

Red Solitice nadväzuje na všetky mechaniky a atmosféru, ktoré NotD mal a nerobí žiadne ústupky. Hra je od začiatku neúprosná a t'ažká, preto vám pri jej spustení odporučí kampaň, ktorá slúži ako jeden vel'ký niekol'kohodinový tutorial. Tu sa dozviete základy o príbehu, herných mechanikách a kooperačných elementoch, ktoré sú kritické pre úspešné zvládnutie misie v multi-playeri. Ovládate celý tím a máte možnost' pozastavit' hru a pridelit' úlohy. Na prvý pohl'ad je zjavné, že kampaň je t'ažšia ako hra pre viac hráčov, no nenechajte sa pomýlit'. Kooperačný a strategický prvok je natol'ko dôležitý, že po prvej MP hre sa budete chciet' vrátit' späť'.

A ked'že multi-player je základom celej hry, budete sa tešit' na prvú misiu s vašimi part'ákmi. Vol'ba hrdinu je vel'mi dôležitá, preto si zvol'te niekoho, pri kom sa cítite pohodlne. Nie je nič horšie, ako neustále nadávanie zo strany spoluhráčov. Šetrit' muníciu, držat' sa spolu, prehl'adávat' každý kút a pomaly sa posúvat' k úlohe bude jadrom každej misie. Umierat' budete z mnohých dôvodov, no najčastejšie sú práve nespolupráca, alebo nechápanie skrytých herných pravidiel či zaužívaných taktík.

Red solitice je vyvíjaný malým indie štúdiom, ktoré si prešlo fázou Early Accessu a vd'aka tomu si stihlo vytvorit' celkom slušnú komunitu. A ako býva pri hardcore hrách zvykom (napr. DOTA, League of Legends), komunita nemusí byt' s nováčikmi príliš zhovievavá. Často krát sa mi stalo, že ma z hry jednoducho vyhodili, pretože som bol moc nízky level a v podstate aj noob.

Grafické spracovanie spolu so zvukom pôsobí echt indie. Titul, hoci je na prvý pohl'ad pekný, neponúka moc prepracovaný level dizajn a tvorcovia sa s prostredím moc nevyhrali ani čo sa týka rozmanitosti. Rovnaké platí aj o zvukoch a dabingu, ktorý síce nič nekazí, no občas natrafíte na polo-amatérske hlášky a momenty, kedy sa pousmejete nad kvalitou.

Aký teda Red Solitice je? Nemôžem povedat', že by som si hru neužil, ked'že som na hrách ako táto vyrastal, no viem si predstavit', že množstvu l'udí bude vadit' prehnaná obt'ažnost' hned' od začiatku. Herné mechaniky množstvo l'udí nemusí pochopit' a tým pádom si ich patrične užit'. Jedná sa presne o ten titul, ktorý sa l'ahko naučíte, no t'ažko ovládnete.

A pokial' vám komunita nepomôže, budete značne frustrovaní. Preto by som odporučil titul hlavne veteránom NotD či l'ud'om s vel'kou trpezlivost'ou. Pokial' ste jedným z takých, hra vás odvd'ačí naozaj hlbokým a prepracovaným kooperačným zážitkom.

Red Solitice je nekompromisná, kooperačná taktická stratégia, v ktorej máte plnit' rôzne misie a zároveň prežit'. Jej náročnost' neurazí ani skalných fanúšikov Night of the Dead, ktorou sa titul inšpiroval.

Tomáš Kleinmann



Sony Xperia Z4 tablet

Štvrtý raz a stále top!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Dostupná cena: 630€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ konštrukcia
+ displej
+ dizajn
+ vyladený systém
+ slušný výkon

- fotoaparát
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Fotoaparát: 8,1MPx + 5,1MPx, FullHD video

Konektivita: Bluetooth® 4.1, WiFi, 3,5mm audio jack, microUSB

Displej: 10,1", 2560×1600 pixlov

CPU: 2 GHz Qualcomm Snapdragon 810, 64-bit Octa Core

GPU: Adreno 430

RAM: 3GB RAM

Pamäť: 32GB + microSDHC do 128GB

Siete: 2G,3G,4G

HODNOTENIE:



Spoločnosť Sony už po štvrtýkrát obohatila svoju paletu high-end zariadení s označením Z, a to s ešte väčšou uhlopriečkou, ešte lepšími parametrami a s ešte vyššou cenovkou, ako majú samotné vlajkové lode spoločnosti. Reč je o Xperia Z tabletoch, ktoré opäť obsadzujú miesto medzi najlepšími tabletmi na trhu. Velenie preberá nový "peklostroj" s označením Z4, ktorý sa po generačnej pauze vracia k pôvodným rozmerom Z tabletu, a to 10,1-palcov.

BALENIE

Nielen tablet, ale aj balenie prešlo naprieč generáciami len drobnými úpravami. Tie najväčšie zmeny sa i tu odohrávajú vo vnútri a po otvorení škatule sa nám do rúk dostáva neuveritel'ne tenký kus modernej technológie, pod ktorým je uložená len nabíjačka a dokumentácia.

KONŠTRUKCIA

Sony je značka, ktorá sa nebojí dat' si za kvalitu zaplatit'. Odráža sa to na použitých materiáloch a prémiovej konštrukcii tabletu, ktorá je aj pri hrúbke len 6,1-milimetra pevná a l'ahká. Tablet s hmotnost'ou necelých 400 gramov sa dá s l'ahkost'ou zodvihnút' za jeden roh. Žiadne ohýbanie ani vŕzganie sa nekoná, aj ked' so striedmym použitím sily by to asi šlo, no to zrejme na šestoeurovom tablete nikto skúšat' nebude.

Okrem pevnosti je tablet taktiež kompletne prachu a vode odolný, voči ponoreniu vo vode do hĺbky 1,5-metra – podl'a štandardu IP65/68. Samozrejme, treba dbat' na to, aby všetko, čo má byt' uzavreté, aj uzavreté bolo. Síce pochybujeme, že sa nájde niekto, kto sa s tabletom pôjde potápat', no odolnost' určite poteší v prípade dažd'a či nešt'astného oliatia.

DIZAJN

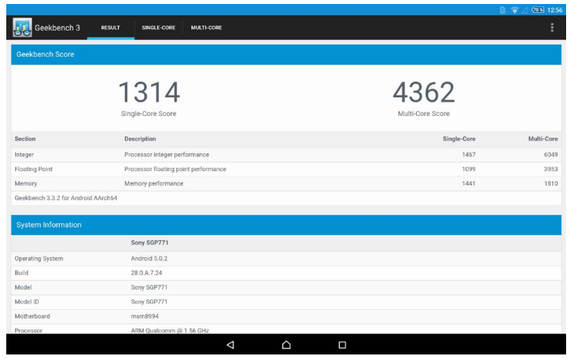
Ani snád' netreba vravieť, že dizajnová línia spoločnosti postihla i tohto krásavca a neznalý človek by len tak nedokázal rozlíšit', či má v rukách Z2 alebo Z4 tablet, kým by mu ich nepostavili vedl'a seba. Zadná strana je takmer totožná a tablety sa líšia len v posunutí šošovky fotoaparátu, a to asi o centimeter alebo dva. Na rozdiel od pôvodného Z tabletu nie je zo skla, ale z pevného matného plastu, čo hodnotíme ako pozitívny krok, ked'že sa lepšie drží v rukách, nehrozí mu poškodenie a nie je to až taký magnet na odtlačky ako sklo.

Boky sú odlišné, Z2 má rámik lemovaný lesklým kovom, zatial' čo Z4 ho má zaoblený, plastový vo farbe zariadenia. Najväčší rozdiel je na prednej strane, ktorá je opäť celá zaliata v skle. Je ním šírka rámika okolo displeja, samozrejme, novší model má užší rámik, čo vyzerá dizajnovo krajšie a tablet je tak o niečo menší. Tu sa rozdiely na prvý pohl'ad končia a viac zistíme až po spustení tabletu.

OVLÁDANIE A KONEKTORY

Ani tentoraz nám Sony na prednej strane nedoprialo žiadne





hardvérové tlačidlá. Tie sú na zariadení dokopy tri – ovládanie hlasitosti a odomykanie (plus jedno skryté na núdzové vypnutie). Všetko ostatné je riešené softvérovo. Pri obhliadaní sme na zariadení našli len microUSB, AUX port a nenápadnú krytku, pod ktorou sa skrýva pamät'ová microSDHC karta a nanoSIM. Pri dôkladnom pohl'ade človek objaví aj dve škárky na stereo reproduktory po bokoch displeja a mikrofón na vrchnej strane.

KRÁSNYCH 10 PALCOV

Základom dobrého tabletu je predovšetkým kvalitný displej na multimédiá. Sony sa v žiadnom prípade nedá zahanbit'. Do Z4 zasadili TFT panel s 2K rozlíšením, teda 2560×1600 pixlov. Farebné podanie je tak krásne, má skvelú svietivost', ktorá je podl'a Sony až o 40% vyššia, ako tomu bolo pri predchodcovi Z2.

O verné farby sa stará LED technológia, ktorá podl'a výrobcu podáva farby o tretinu lepšie ako Z2. Aj napriek použitej TFT technológii sú pozorovacie uhly vel'mi dobré a obraz zostáva rovnako farebný a ostrý aj pri väčšom náklone zariadenia. Displej je jednoducho na jednotku, ostrý, jasný a sýto farebný.

VNÚTORNOSTI

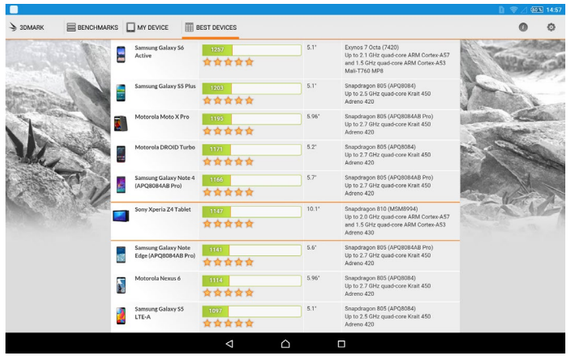
Z4 sa radí medzi najvýkonnejšie zariadenia na trhu, v jeho útrobách tyká 64-bitové osemjadro Qualcomm Snapdragon 810. Procesor je rozdelený na štyri Cortex-A57 jadrá s frekvenciou 1,96GHz a štyri Cortex-A53 na 1,56GHz. Procesoru sekundujú nemalé 3 gigabajty operačnej pamäte a grafický čip Adreno 430. Táto zostava pôsobí ako skvelý základ pre výkonný, bleskovo rýchly tablet s podporou tých najnáročnejších aplikácií a hier. Výkonnú zostavu osedláva Android vo verzii 5.0.2, ktorý dokáže ponúkaný výkon patrične využit'. Dokonca sa vd'aka väčším rozmerom zlepšuje odvod tepla a ani po náročných zát'ažových testoch nebol tablet nejako horúci. Benchmarky naznačujú, že Z4 tablet jednoducho patrí na vrchol rebríčka a jeden z mála, kto si s ním môže merat' sily, je napríklad nový Samsung Galaxy S6.

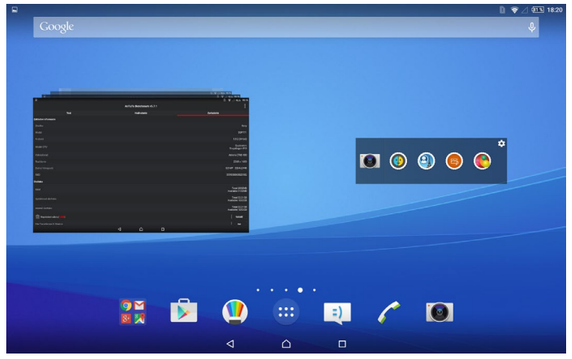
Ako sme už naznačili pri konštrukcii, tablet obsahuje šachtu pre nanoSIM, ktorá umožňuje siet'ové pripojenie pomocou technológie 4G, no dá sa zneužit' aj na obyčajné hovory či správy, a to vd'aka pripojeniu na 2G/3G siet'. Povedzme si však na rovinu, telefonovat' s niečím takýmto nie je práve komfortné. V kombinácii s handsfree súpravou to však môže byt' celkom zaujímavé spojenie.

ANDROID M NA XPERII Z

S príchodom nového Androidu a zároveň boomom ohl'adne 64-bitových procesorov v telefónoch sa niektoré zariadenia troška otriasali nedostatkom optimalizácie novej technológie, systému a používatel'skej nadstavby. Z4 z toho, našt'astie, vyrástol a všetko v ňom šl'ape ako hodinky.

V Sony opäť použili svoju tradičnú nadstavbu prispôsobenú na nový Android 5.0.2, ktorá, na rozdiel od početnej konkurencie, stále zostáva pri systéme domovských obrazoviek a menu. Aby naše obrazovky neboli prázdne, pripravili pre nás nádielku widgetov a miniaplikácií, ktoré si vieme jednoducho prispôsobit' podržaním prsta na domovskej obrazovke. Obl'úbené aplikácie si pripneme na obrazovku, všetky ostatné, vrátane bohatej zásoby bloatwaru, nájdeme v menu, v ktorom si ich vieme zaradit' do zložiek, zoradit' či odinštalovat'.





Tie systémové sú na tabletové použitie dobre optimalizované.

Jediné, na čo si treba zvykat', je klávesnica, ktorej používanie nie je také príjemné ako na smartfóne. V Sony sú si toho vedomí, a preto k tabletu ponúkajú aj prídavnú klávesnicu, ktorá jeho používanie podstatne spríjemní. Tá sa nám do rúk, bohužial', nedostala. Samotný tablet je tak určený skôr na multimédiá ako na prezeranie sociálnych sietí a dlhé chatovanie s priatel'mi, pri ktorom je nutné použit' klávesnicu.

FOTOAPARÁT

Či už Skype, Viber alebo Messenger, fotoaparát sa v zariadení vždy zíde. Na tablete je určený predovšetkým na videohovory, no v núdzovej situácii poslúži aj ako náhrada digitálu či smartfónu. Samozrejme, nájdu sa i extrémisti, ktorí sú schopní tú dosku na krájanie vytiahnut' aj v dave na koncerte a zablokovat' výhl'ad l'ud'om stojacim za človekom obsluhujúcim zariadenie. Presne pre tých je Z4 vybavená 8,1-megapixlovou kamerou vzadu a 5,1-megapixlovou kamerou vpredu, pričom obe sú schopné zaznamenat' FullHD videozáznamu. Prisvietenie k fotoaparátu priložené nie je, aj ked', pravdu povediac, svietit' si s tabletom by pravdepodobne predstavovalo pomyselný vrchol nepraktickosti, mohlo by však pomôct' pri zhotovovaní fotografií v tme.

10-palcový displej odhalí nedostatky fotografie ovel'a viac ako bežný smartfón a pri Z4 je ich celkom dost'. Sony si jemne naštrbuje svoju povest' špičkových fotoaparátov rady Xperia, fotografie sú neostré, farebne nevýrazné a často ani netreba približovat' na to, aby sme videli na fotografii šum. Samozrejme, od tabletu sa žiadny vel'ký fotografický výkon neočakáva, no v porovnaní s vlajkovými smartfónmi rady Z a ich fotoaparátmi je tablet Z4 jeden vel'ký krok spät'.

PAMÄŤ

Tablet má pre multimédia pripravených 32 gigabajtov interného úložiska. Päť gigabajtov zaberá systém a aplikácie. Komu sa máli, môže si úložisko rozšírit' pomocou microSDHC karty až do kapacity 128 gigabajtov. Milý krok od Sony, vzhl'adom na to, že vel'a výrobcov na možnosti rozšírenia pamäte s radost'ou zabúda a s úsmevom na tvári ponúka príplatok za verziu s väčšou pamät'ou.

BATÉRIA

6,1-milimetra tu, 6,1-milimetra tam a človek sa bojí, že pri tablete, ktorý sa zl'ahka v taške stratí medzi zošitmi, nezvýšilo miesto na poriadnu batériu. V Sony sa v tomto smere rozhodli zostat' verný 6000mAh batérii, ktorá už poháňala ako pôvodný Z tablet, tak aj jeho dvojkového nástupcu. Výkon stále stúpa, no paradoxne vd'aka novšej technológii a lepšej efektivite čipu výdrž rastie. Predlžuje sa hlavne pohotovostný režim, ak je zariadenie aktívne, najväčší požierač energie je displej, ktorý vzhl'adom na ešte väčšiu svietivost' a ešte väčšie rozlíšenie ako predchodca nie je o nič menej náročný.

Výrobca však uvádza, že Z4 zvláda až 17 hodín sledovania videa, čo je vel'mi slušný údaj. S menšími spacími prestávkami by nás tak nemal sklamat' ani pri dlhšej ceste. Vel'kým pomocníkom je režim STAMINA, ktorý bez citel'ného obmedzenia použitel'nosti dokáže predĺžit' životnost' zariadenia pri priemernom používaní takmer dvojnásobne.

VERDIKT

Spoločnost' Sony nám po roku predstavila špičkový kus technológie, ktorá predstavuje nástupcu staršieho brata. Zmien, koniec koncov, nie je až tak vel'a a ak jeden takýto kvalitný kúsok vlastníte, tak nad upgradom zatial' až tak uvažovat' nemusíte, ked'že je to stále skvelé zariadenie, na ktoré má konkurencia ešte aj po roku čo doháňat'. Ak uprednostňujete kvalitu pred cenou a rozhodnete sa investovat' nemalé peniaze do tohto technologického skvostu, rozhodne odporúčame pouvažovat' aj nad klávesnicou, ktorá používanie tabletu vel'mi spríjemňuje.

Z4 rozhodne nie je zariadenie pre každého. Kto potrebuje jednoduchý tablet na občasné sledovanie filmov, skontrolovanie Facebooku a zabitie času s novou verziou "nasraných vtákov", stačí mu zariadenie o dve tretiny lacnejšie. Z4 je tablet pre náročných používatel'ov túžiacich po špičkovom zariadení na vrchole svojej triedy, ktoré rozhodne nesklame ani pri tých najnáročnejších úlohách.

Eduard Čuba







Acer Chromebook 15

Elitný chromebook

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ACER
Dostupná cena: 369€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ stabilný ChromeOS
+ reproduktory
+ displej
+ rozlíšenie
+ výdrž
+ touchpad a klávesnica

- malé chyby v ChromeOS
- vŕzganie v zadnej časti základne

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 383×257×24mm
Hmotnosť: 2,2kg
Procesor: Intel Celeron 3205U (2×1,5GHz)
GPU: Intel HD Graphics
Operačná pamäť: 4GB
Interná pamäť: 32GB
Displej: 15,6" IPS (1920×1080px)
Podpora SD kariet: áno
Konektivita: WiFi 802.11ac, Bluetooth 4.0
Operačný systém: ChromeOS

HODNOTENIE:

★★★★★

Chromebooky sú na druhej strane Atlantického oceánu vel'mi populárne zariadenia ako v školách, tak aj v príbytkoch nenáročných používatel'ov, ktorí naozaj používajú len internetový prehliadač. Pomaly ale isto sa chromebooky dostávajú do povedomia aj u nás, aj ked' Google ich propagácii nevenuje príliš vel'kú pozornosť. Šírit' dobré meno o týchto zariadeniach teda musia samotní výrobcovia. Jedným z najväčších je Acer, ktorého model Chromebook 15 sme podrobili testu.



BALENIE

Balenie ničím neprekvapí. V jednoduchej škatuli s úzkym profilom okrem chromebooku a napájacieho adaptéru nájdete len obligátne príručky, ktoré si určite všetci z vás dopodrobna čítate. Je škoda, že Acer k vlajkovej lodi spomedzi svojho portfólia chromebookov nepridal napríklad jednoduchý neoprénový cestovný obal. Každopádne za zápor to považovať nemôžem. Napájací adaptér je kompaktných rozmerov a tým pádom je vhodný na časté prenášanie spolu s chromebookom.

DIZAJN A ZHOTOVENIE

Celý chromebook je vyhotovený z plastu, no zároveň nepôsobí vel'mi lacno. Biele plasty zaručujú, že viditel'nosť odtlačkov prstov je očividná iba pri priamom osvetlení tela chromebooku. Plasty sú zároveň dostatočne pevné a základňa sa neohýba ani pri uchopení jednou rukou. Bohužial', jej zadná časť vel'mi nepríjemne vŕzga, čo kazí celkový dojem z používania. Veko displeja je nadmieru odolné a displej chráni naozaj poctivo. Ani pri vyššom vyvinutom tlaku naň som na displeji nezaregistroval žiadnu deformáciu obrazu.

V zadnej stene základne sa nachádza výduch chladiča. Jeho zvuk som počas celého týždňa pri klasickom používaní nezaregistroval, ako napr. streamovanie FullHD videa alebo prehliadanie webu. Chladič sa spustil na plné otáčky len vtedy, ked' som testoval prehliadač vo WebGL benchmarku. Hlučnosť však bola stále vel'mi nízka. Chromebook 15 zároveň netrpí prehrievaním. Zadná spodná časť základne, kde sa nachádza procesor, bola nanajvýš vlažná.

V bočných hranách sa nachádzajú konektory. Konkrétne v pravej hrane sa nachádza čítačka SD kariet spolu s USB 3.0 konektorom a zámkom Kensington. Ľavá strana taktiež obsahuje tri konektory, a to USB 2.0, HDMI výstup a kombinovaný audio jack. Tí pozorní si všimli, že chýba LAN konektor. Ten je hlavne v našich končinách ešte nevyhnutnosť ou, a tak budete musiet' tento problém riešit' dokúpením redukcie USB -> LAN. O kompatibilitu sa starať nemusíte, ked'že ChromeOS je postavený na Linuxe a tým pádom má všetky ovládača v sebe integrované.

DISPLEJ

15,6-palcový IPS displej ponúka rozlíšenie 1920×1080 pixlov, čo je viac než dostatočné. Taktiež pozitívnou správou je, že displej nie je dotykový. Navyše je matný, čo určite oceníte pri práci vonku v týchto slnečných dňoch. Zároveň vd'aka tejto povrchovej úprave sú sčasti eliminované aj viditel'né nečistoty, ktoré sú viditel'né len pri priamom ostrom osvetlení. IPS panel zaručuje skvelé pozorovacie uhly, takže deformácia farieb nehrozí. Maximálny jas je dostatočný aj pri práci v exteriéri. Pri vysokom jase ale počítajte so skrátením výdrže batérie.

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

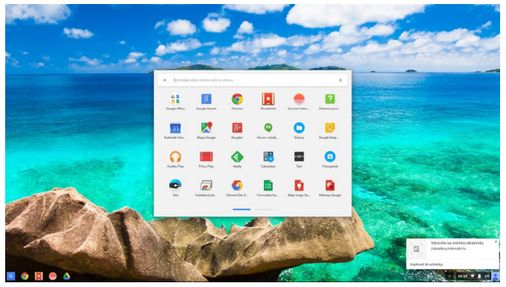
Už na prvý pohl'ad si každý všimne, že rozloženie klávesnice nie je štandardné. Chýbajú totiž klávesy CapsLock a pätica kláves, ktorú každý z nás používa na zrýchlenie navigácie, čiže PageUp, PageDown, Home, End a Delete. Každopádne ako negatívum to nevnímam, ked'že klávesové skratky, ktoré zastupujú tieto klávesy, sa mi do pamäte vryli prakticky okamžite. Napomáha k tomu aj perfektný sprievodca klávesovými skratkami, ktorého nájdete v nastaveniach. Klávesy majú nízky zdvih, no každé stlačenie je isté. Medzery medzi klávesmi sú dostatočné a tým pádom je chybovosť pri písaní minimálna.

Touchpad je jednoducho dokonalý. Povrch je lesklý a prsty po ňom kĺžu skvele, gestá detekuje bezchybne a kliknutie interpretuje ako t'uknutím po povrchu, tak stlačením. Samozrejmosť ou je nastavenie rýchlosti pohybu kurzoru v nastaveniach.

HARDVÉR A VÝKON

Pod kapotou chromebooku sa neukrýva žiadny trhač asfaltu typu Intel Core i7, ale obyčajný dvojjadrový Ultra-Low-Voltage Celeron s taktom 1,5GHz na jedno jadro. Jeho výkon je však pre nenáročný systém viac než dostačujúci a po celú dobu testovania chromebooku žiadna operácia netrvala dlho, poprípade sa počas nej systém nespomalil. K vel'kosti operačnej pamäti, ktorá má 4GB, taktiež nemám výhrady. Jediný problém môže nastať len v prípade, že patríte k používatel'om, ktorí majú otvorených súčasne vyše 30 kariet. V tomto prípade už môže nastať miernejšie spomalenie chodu systému.

Neprehliadnutel'né sú jednoznačne reproduktory, ktoré sa nachádzajú vedl'a klávesnice. Ich zvuk je vel'mi dobrý a určite vás jeho kvalita poteší aj pri sledovaní filmov alebo seriálov. Len si musíte dávať pozor na maximálnu hlasitosť, ktorá by prebudila aj medveď a zo zimného spánku. Čo sa bezdrôtovej konektivity týka, sú prítomné technológie ako Bluetooth 4.0 a WiFi s podporou rýchleho štandardu ac.



VÝDRŽ

Acer deklaruje, že Chromebook dokáže pracovať 9 hodín pri napájaní z batérie. Ja môžem tento údaj potvrdiť, a dokonca vyhlásiť, že ak budete s Chromebookom pracovať hospodárne, budete môcť dosiahnuť aj vyššiu výdrž, ktorú mu viaceré notebooky v tejto cenovej kategórii môžu len závidieť. Keďže Chromebook je na pripojení k internetu prakticky závislý, ako regulačný prvok výdrže slúži hlavne jas displeja. Nabíjanie je vel'mi rýchle. Batéria sa na 100% nabila za 1,5-hodiny.

OPERAČNÝ SYSTÉM

ChromeOS je vcelku netradičný operačný systém. V podstate disponuje len jednou jedinou aplikáciou, internetovým prehliadačom, ktorá je dušou celého systému. Samozrejme, systém je možné rozšíriť o aplikácie z obchodu Chrome Webstore, no väčšina "aplikácií" je len odkaz na webovú stránku a natívnych aplikácií je pomenej. Celá idea ChromeOS však spočíva práve v tom, že všetko budete riešiť pomocou webu a nie natívnych aplikácií. Tie sú v súčasnosti príjemným bonusom, no jedného dňa ich nahradia už spomínané webové aplikácie.



Do pozornosti sa natíska otázka, či sa dá na chromebooku pracovať. Ak ste ochotní urobiť pár kompromisov, odpoveď je áno. Webové aplikácie majú pred sebou ešte dlhú cestu a oproti klasickým natívnym strácajú napríklad na rýchlosti, no hlavne je nutné byť nonstop pripojený k internetu, čo môže byť pri cestovaní problém. Ak sa ale cez toto prenesiete, budete s chromebookom nadmieru spokojní.

Systém ChromeOS je stabilný, no celkový dojem z používania kazia maličkosti, ako napríklad absencia niektorých rozložení klávesnice. Inak ale k nemu nemám žiadne výhrady.

VERDIKT

Chromebook 15 je ideálny chromebookom pre všetkých, ktorí od zariadenia požadujú skvelú výdrž a stabilný systém za priaznivú cenu. Celý týždeň používania bol vcelku zážitkom, keďže som sa nemusel o nič starať a ako by povedal klasik: "It just works!" Chromebook 15 je ideálny ako do domácnosti, tak pre študenta. Nenechajte sa odradiť prítomnosťou slabšieho procesora, keďže optimalizácia systému je na vysokej úrovni a záseky sú mu cudzie. Silnou stránkou sú aj kvalitné reproduktory, ktorých zvukový prejav bol skvelý. Nájdu sa síce menšie chybičky v ChromeOS, ktoré sú skôr malichernosťami a s pokojným svedomím ich systému odpúšťam.

Adam Lukačovič

Pebble Time

Hračka v tele elegána

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: PEBBLE
Dostupná cena: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výdrž batérie
+ vyhotovenie
+ vždy zapnutý E-Paper farebný displej
+ široká ponuka aplikácií a dizajnov na obchode

- slabšia farebnost' a rozlíšenie displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: Vždy zapnutý E-Paper s LED podsvietením
Výdrž batérie: 7 dní
Odolnosť voči vode: do 30 metrov
Hrúbka: 9,5mm
Dobíjanie: magnetické – USB
Remienok: Silikónový 22mm
Kompatibilita: iPhone 4S na iOS 8 a novšie, Android 4.0 ICS a novšie

HODNOTENIE:

★★★★☆

Posledný rok sa so slovom hodinky až podozrivo často vyskytuje prídavok inteligentné. Jednoducho sa s nimi roztrhlo vrece, každý výrobca chce mat' vlastné, najlepšie, najkrajšie a najinteligentnejšie. Všetci sa naháňajú za funkciami, rozlíšením kruhového displeja, jadrami procesora a vel'kost'ou operačnej pamäte. Až na Pebble...



Pebble si jednoducho ide svoje. O značke počul len málokto, bude to zrejme tým, že produkt povstal z Kickstarteru a nevyrábajú žiadnu d'alšiu tuctovku s android wear, ktorá po prvom dni zahlási, že ak ich zajtra nechcete nosit' na ruke len ako náramok, bodlo by sa ich hodit' na noc do zásuvky. Pebble Time sú šikovné a nenápadné hodinky, ktoré s vami vydržia celý týždeň, či už ste na služobke, alebo 30 metrov pod vodou.

PRVÉ DOJMY

Škatul'ka jednoduchá, kartónové steny a priehl'adný top, ktorý nám už v predajni poskytuje výhl'ad na samotné hodinky. Pod nimi sme našli len magnetickú USB nabíjačku, dokumentáciu a zo dve nálepky. Pre pravých fanúšikov.

Vo verzii Time sa hodinky dodávajú s jednoduchým čiernym gumeným náramkom, je však mäkký, príjemný na dotyk a nepotí sa pod ním ruka. Zostáva nám len dúfat', že aj nejaký ten rok vydrží. Samotné hodinky s ním farebne ladia a odlišuje sa iba predná časť', ktorá je od plastového šasi oddelená. Nebyt' širokého rámiku, hodinky by mohli mat' aj celkom dobrú vel'kost' displeja. Zrejme to ale hardvérovo nebolo možné a displej tak zostal na slabších, 1,25-palca.

Ako jedny z mála hodinky Pebble neprepadli dotykovému ovládaniu a na boku nenájdeme ani obl'úbené kolieso. Ovládanie je zaručené klasicky, a to pomocou tlačidiel po stranách. Celkovo ich nájdeme štyri. Tri vpravo, ktoré slúžia ako šípky a potvrdzovacie tlačidlo, a jedno vl'avo, ktoré slúži ako tlačidlo spät' či rozsvietenie displeja.

Ovládanie je vel'mi jednoduché a používatel' si na neho zvyká len pár minút. Predsa len nie je to tak dávno, čo sme si na staručičkých Nokiách vystačili s niečím podobným. Dokonca aj systém by sa zhruba dal prirovnat' k starším telefónom až na to, že je farebný a systém má krajšie grafické spracovanie.

HRAČKÁRSKE FARBY A JEDNODUCHÝ SYSTÉM

Po prvom zapnutí hodiniek sa nám zobrazí šedá obrazovka s výzvou na inštaláciu aplikácie na vás smarfón. Podporovaný je Android a iOS, používatelia Windows Phone majú opät' raz smolu. Po pripojení sa dostaneme do menu a asi každý si všimne, že nevidí staré známe farby IPS displeja, ale farby sa viac približujú k starším TFT displejom, čo pôsobí trošku hračkárskym dojmom. Rozlíšenie displeja je 144×168 pixlov, čo je síce pomerne málo, no na zobrazovanie notifikácií a textu to postačí. Predsa len, radšej výdrž ako rozlíšenie.

Aj ked' nám displej svojou farebnost'ou a rozlíšením pripomína staručké mobily, predsa len sa oproti nim jedna vec zmenila. Displeju k skvelej čitatel'nosti stačí dobré okolité svetlo. Namiesto TFT je totiž osadený farebný elektronický papier. Práve táto zmena umožňuje hodinkám, v kompenzácii za obetovanú kvalitu displeja, skvelú výdrž batérie, stále "zapnutý" displej, ako pri bežných hodinkách a perfektnú čitatel'nost' na priamom slnku bez toho, aby bolo zapnuté podsvietenie.

Operačný systém je vlastný. Postavený je na jednoduchom princípe. Na vrchu je "watchface" (tvár hodiniek), ktorú si viete cez mobil vybrat' zo stoviek dizajnov, ktoré sú dostupné v obchode zdarma. Po stlačení stredného tlačidla sa dostaneme do menu, kde sú pod sebou zoradené všetky aplikácie nainštalované v hodinkách. Základne sú to len nastavenia, hudba, upozornenia, budíky a tváre hodiniek. Aplikácie si však rovnako viete stiahnut' z obchodu. Či už je to pokročilý prehrávač hudby, kompas, fitnes aplikácia, či dokonca jednoduchá hra (napríklad zmenšená verzia Flappy Bird). Aplikácie dokážu bez problémov bežat' aj v pozadí, čo dokazuje napríklad aplikácia Misfit, ktorá vám ráta kroky za každý deň aj bez toho, aby ste ju v daný deň vôbec spustili. Náročnejšie aplikácie často vyžadujú, aby bola aplikácia nainštalovaná aj na telefóne a mohla s hodinkami komunikovat' a využívat' ich len ako obrazovku.

ČO TEN PEBBLE TIME DOKÁŽE

Mnohí sa o inteligentných hodinkách vyjadrujú ako o predraženej zbytočnosti. Dovolíme si s týmto vyjadrením nesúhlasit', ked'že cena kvalitných normálnych hodiniek niekedy niekol'konásobne prevyšuje tie inteligentné.

Prvou vecou, ktorá sa pri kúpe inteligentných hodiniek zmení, je frekvencia vyt'ahovania telefónu z vrecka či kabelky. Vd'aka prepojeniu telefónu s hodinkami sa vždy okamžite dozviete, čo sa deje na vašom mobile len pohl'adom na ruku. Nemusíte tak kvôli každému zapípaniu hl'adat' mobil a zist'ovat', kto vám píše, všetko je napísané na hodinkách, ktoré sú vždy po (na) ruke. Druhou šikovnou vecou je vibračný motorček v hodinkách, vd'aka ktorému už nebudete viac potrebovat'





hlasité vyzváňanie, pri každej notifikácii vám hodinky zavibrujú, čo si, na rozdiel od mobilu, ktorý je vo vrecku alebo v kabelke, určite všimnete. Viete tak mat' istotu, že vám neujde žiaden hovor alebo správa a nemusí o tom vediet' celé okolie.

Základom hodiniek je, samozrejme, obrazovka s časom. Ked' sme na nej, tlačidlo na l'avej strane spustí podsvietenie, šípka hore zobrazí zmeškané hovory a naopak šípka dole ukáže udalosti, ktoré sa ešte len stanú, napríklad tie, ktoré máte v kalendári.

Aj my sme si v počiatkoch, ked' bolo nositel'né inteligentné príslušenstvo len v plienkach, predstavovali človeka, ktorý sa snaží telefonovat' nešikovne držiac vytočenú ruku pri uchu, bohužial', tento scenár sa nám nevyplnil. Hovory musíme aj nad'alej uskutočňovat' pomocou telefónu. So správami nám však pomôžu hodinky. Na Androide sa na správu dá odpovedat' pomocou rozpoznávania reči, ktoré zatial' nie je dostupné v našom jazyku, a tak budete musiet' rozprávat' po anglicky. Druhou možnost'ou sú predpripravené šablóny a tret'ou možnost'ou sú Emoji.

K základným funkcionalitám ešte patrí púšt'anie hudby a nastavovanie budíkov. Ďalšie funkcie si môžete pridat' doinštalovaním niektorej z mnoho aplikácií dostupných na internete.

VÝDRŽ

Pät' dní používania a stále ostáva 40% batérie? Nie, nehovoríme o Nokii 3310, Pebble Time vd'aka svojmu úspornému hardvéru dokáže bežat' celý týždeň, čo môžu vlastníci Apple Watch či Motorola Moto 360 len a len závidiet'. Pebble si zvolil politiku, ktorá sa sústredí na použitel'nost' zariadenia viac ako na krásu displeja či systému. Áno, fotky si na Pebbleskách nepozrieme, ale za to nám ich stačí raz za týždeň na pár hodín pripojit' do nabíjačky a opät' ich môžeme mat' bezstarostne pripnuté na ruke celý týždeň. Ved' povedzme si na rovinu, kto z vás hodinkám aspoň raz do týždňa nedopraje aspoň kúsok oddychu?

VERDIKT

Inteligentných hodiniek prichádza na trh viac, než by celá redakcia stíhala otestovat' a t'ažko povedat', ktoré sú na trhu aktuálne najlepšie, lebo možno už zajtra tu budú iné, ešte lepšie, ešte krajšie a ešte lacnejšie. Konkurencia je vel'ká, no Pebble Time jej má čo ukázat'. V prvom rade je to displej, ktorý sa na hodinky náramne hodí, síce v slabšej kvalite, ale je skvele viditel'ný len vd'aka vonkajšiemu svetlu, čo umožňuje podstatne väčšia výdrž batérie, s ktorou sú na tom Pebble Time skvele. Ak hl'adáte jednoduchú dekoráciu na ruku, ktorá vám okrem oznámenia času zavrčí pri každej správe a započíta každý váš krok, Pebble Time sú skvelá vol'ba.

Eduard Čuba

Lenovo S60

Pracant plný prekvapení

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 219€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ prevedenie
+ hmotnost'
+ obsah balenia
+ zopár softvérových vychytávok
+ slušný výkon
+ dual sim
+ cena

- nepodsvietené softvérové tlačidlá
- multimédiá
- fotoaparát

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 143×72×7,7mm
Hmotnosť: 128g
Displej: 5" IPS 720×1280px
OS: Android 5.0.2
Procesor: štvorjadrový Qualcomm 8916, 1,2GHz
Pamäť: Operačná - 2GB RAM, Vnútorná - 8GB,
Slot pre karty: microSD/SDHC
Grafika: Adreno 306
Bezdrôtové pripojenie: LTE, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.0, GPS+GLONASS
Zadná kamera: 13Mpx, LED blesk, automatické ostrenie, HDR, Full HD záznam videa;
Predná kamera: 5Mpx
Rozhranie: MicroUSB, 3,5mm jack, TV výstup: MHL 2.0
Batéria: 2150mAh

HODNOTENIE:

★★★★★

Spoločnosť Lenovo je známa predovšetkým vd'aka širokému portfóliu notebookov a počítačov. Ako jedna z mnohých podobných sa ale rozhodla prerazit' aj na poli smartfónov, kde podobne ako pri výpočtovej technike pokrýva široké spektrum zákazníkov. Do neho patrí aj Lenovo S60, reprezentant nižšej strednej triedy.



BALENIE

Balenie mobilných telefónov vo vel'a prípadoch nestojí ani za zmienku, ked'že väčšinou obsahuje len to najnutnejšie minimum. Je teda prekvapujúce a potešujúce, že Lenovo k telefónu okrem nabíjačky a slúchadiel pribalilo aj plastový ochranný kryt, ochrannú fóliu na displej a takú malú "ihličku" na otváranie slotov pre SIM a pamät'ovú kartu.

DIZAJN A PREVEDENIE

Dovolím si tvrdit', že od telefónov nižšej strednej triedy sa vo všeobecnosti nedá očakávat' vel'a prekvapení, pretože jednoduchá matematická rovnica nedovolí použitie kvalitnejších, resp. luxusnejších materiálov, ako je napr. kov alebo sklo, a taktiež neponúkne takú bohatú výbavu. Musím však povedat', že model Lenovo S60 sa po dizajnovej a konštrukčnej stránke podaril. Na dizajne je trochu cítit' inšpiráciu od iPhonu, avšak v rozumnej miere, vd'aka čomu S60-ka vyzerá o niečo atraktívnejšie. Rozmery telefónu sú 143×72×7,7mm a váži naozaj príjemných 128g. Vd'aka svojim rozmerom a hrúbke v ruke sedí naozaj dobre. Telefón je konštrukčne zhotovený z plastu, vd'aka Bohu ale za jeho napevno zabudovanú batériu, a tým pádom nerozoberatel'né telo. Vd'aka tomu všetko pevne sedí na svojom mieste, nemá vôle a nevŕzga.

To najzaujímavejšie na zadnej časti telefónu sú šošovka fotoaparátu a LED blesk – nachádzajú sa vl'avo úplne hore. Kúsok pod nimi sa nachádza logo výrobcu a v spodnej časti sú zbytočné čmáranice a odpadkové koše. Prednej časti dominuje 5-palcový displej, nad ktorým sa nachádza predná kamera, slúchadlo, viacfarebná notifikačná dióda a svetelný senzor. V spodnej časti je umiestnená trojica softvérových tlačidiel, multitasking, home a späť.

Lenovo S60 sa predáva v troch farebných prevedeniach, v bielom, šedom a žltom. My sme na recenzovanie dostali telefón v žltej farbe, ktorá je trochu netradičná, ale vyzerá naozaj dobre.

OVLÁDACIE PRVKY A KONEKTIVITA

Ovládacie prvky sú situované na pravú hranu S60-ky, v hornej časti sa nachádza dvojtlačidlo pre ovládanie hlasitosti, pod ním, kúsok nad polovicou výšky telefónu, sa nachádza zapínanie tlačidlo. Prístup k tlačidlám môže byt' pre malorukých trošku problém, pokial' si ale niekto kupuje takýto vel'ký telefón, musí s tým jednoducho rátat'. O niečo sa zhorší prístup k tlačidlám v prípade, že telefón oblečiete do pribaleného krytu, nakol'ko tlačice ostanú mierne zapustené pod hranou krytu. Dá sa ale na to zvyknút'. Na opačnej hrane sa nachádza dvojica zamaskovaných slotov pre pamät'ovú kartu a SIM kartu, ktoré otvoríte pomocou malej ihly z balenia. Pri pohl'ade do slotu pre SIM karty na vás čaká d'alšie prekvapenie, Lenovo S60 je dual sim smartfón s podporou micro-SIM a nano-SIM karty. Pecka. Miernou nevýhodou môže byt' podpora len 2G siete u nano-SIM, pričom micro-SIM zvládne aj 4G. Pod slotom pre SIM karty sa nachádza slot pre microSD karty, ktorý sa otvára rovnakým spôsobom ako ten nad ním. Na hornej hrane nájdete už len 3,5mm jack pre slúchadla, na spodnej microUSB port na nabíjanie telefónu a dvojicu mriežok, ktoré evokujú, že Lenovo S60 by mohlo mat' dokonca stereo reproduktory. Žial', nie je tomu tak, reproduktor sa nachádza len pod jednou mriežkou, pod druhou je ukrytý mikrofón.

Čo sa bezdrôtovej výbavy týka, S60-ka podporuje už spomínané LTE, Wi-Fi štandardov 802.11 b/g/n, Bluetooth vo verzii 4.0 či GPS+GLONASS.

DISPLEJ

Lenovo S60 disponuje IPS displejom uhlopriečky 5", s príjemným HD rozlíšením, teda 720×1280px, čo pri telefónoch v tejto triede nebýva železným pravidlom. IPS displeje sú viac-menej štandardom, oproti klasickým TFT displejom ponúknu živšie farby, vyšší jas a lepšie pozorovacie uhly. S vyšším jasom súvisí aj aspekt, ako dobre sa dokáže telefón vyrovnat' s priamym slnečným žiarením. Vd'aka kombinácii svetelného senzora a IPS displeja je obraz aj na priamom slnku vel'mi slušný a dobre čitatel'ný.



HARDVÉR

Srdcom Lenova S60 je štvorjadrový procesor Qualcomm MSM8916 Snapdragon 410 s taktom 1,2GHz, ktorému sekunduje 2GB operačnej pamäte RAM, grafický čip Adreno 306 a 8GB interného ukladacieho priestoru, ktorý je možné rozšírit' o pamät'ovú kartu typu microSD. Výkonnostne je na tom Lenovo vel'mi slušne, oproti viacerým konkurentom vo svojej triede má v benchmarkoch dokonca mierne navrch, a dovolím si tvrdit', že prekoná aj niektoré drahšie kúsky.

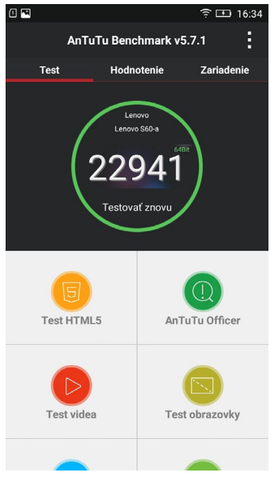
Telefón poháňa batéria s kapacitou len 2150mAh, ktorá smartfón pri nenáročnom využívaní uživí aj 2 – 3 dni, nie je ale problém ho vybit' aj za jeden deň. Škoda však, že Lenovo popri ostatných tromfoch nevytiahlo aj ten batériový.

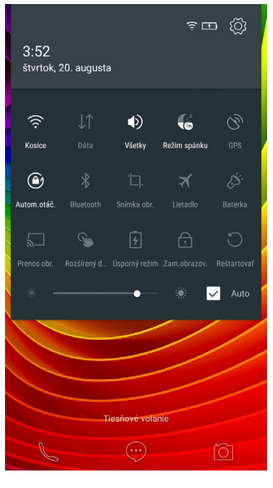
SOFTVÉR

S60-ka beží pod päť kovým, lollipopáckym Androidom vo verzii 5.0.2, takže čo sa softvérovej podpory výrobcu týka, nemôžem povedat' jedno krivé slovo. Dokonca pred pár dňami smartfón ponúkol d'alšiu aktualizáciu softvéru. Snád' tento aktualizačný a vylepšovací trend vydrží Lenovu aj nad'alej. V S60-ke nájdete vlastnú nadstavbičku od výrobcu, ktorá telefón, okrem iného, obrala o klasické menu. Všetko je teda nacapené na domovských obrazovkách či v priečinkoch. Niekomu takáto alternatíva môže vyhovovat', mne nie, ja mám rád klasické menu a poriadok na ploche. O to, že sa vám niečo nezmestí na plochu, sa nemusíte bát', domovských obrazoviek









môžete mat' až 18. Fakt, nesrandujem. Okrem toho, nemám rád ani to, ked' sa v telefóne nachádza milión nanútených blbostí, tie z Lenova sa aspoň dajú odstránit', teda aspoň väčšina. To je asi tak všetko, čo sa mu dá vytknút' po softvérovej stránke, teda ešte hudobný prehrávač, ale o tom potom. V S60-ke nájdete aj množstvo šikovných a užitočných fičuriek. Mojou obl'úbenou je možnost' rozsvietenia displeja pomocou dvojitého t'uknutia na displej, čo je vel'mi pohodlné najmä vtedy, ak máte telefón položený na stole.

Ďalšou šikovnost'ou je tzv. ochrana nastavenia jasu, ktorá stmaví obrazovku, čo oceníte najmä pri použití večer a v noci. L'udia, ktorí si radi svoje dni plánujú, snád' ocenia tzv. inteligentnú scénu, ktorá napr. v scéne spánok spustí režim v lietadle, stlmí jas, vypne GPS a podobne. Do scén si môžete pridávat' aj vlastné úlohy. V telefóne nájdete asi aj trojicu šetričov energie, od šetriča batérie až po režim maximálneho šetriča energie, takže môžete šetrit' o dušu. Celkom podarená je aj notifikačná lišta, resp. jej široká škála nastavení, ktorú z notifikačnej lišty pekne zrolujete. Zo zamknutej obrazovky máte rýchly prístup k denníku hovorov, sms správam a fotoaparátu. O tom, čo sa deje okolo vás, vám dajú vediet' oznámenia na uzamknutej obrazovke, ktoré sprevádza notifikačná LED dióda, svietiaca rôznymi farbami. Na nejaké vlastné widgety, žial', môžete zabudnút', hrat' sa môžete akurát s hodinami.

Samotný systém je odladený viac-menej dobre, prechod medzi obrazovkami je plynulý, telefón nemá tendenciu zamŕzat', takisto bez problémov fungovalo aj viacero spustených aplikácií súčasne, občas sa mi však stalo, že spadol lenovácky internetový prehliadač, ktorý je inak celkom vydarený. V jeho nastaveniach máte možnost' si zvolit' napr. nočný režim, ked' obrazovka príjemne stmavne a net'ahá vám tak oči, d'alej má podporu full screenu, môžete si vybrat' vlastnú tému prehliadača, prispôsobenia obsahu na obrazovku či zobrazenie iba textu, ktoré však funguje len pri dátovom pripojení.

MULTIMÉDIÁ

Multimédiá sú asi najslabšou stránkou S60-ky. Album fotografií, videí či screenshotov vyzerá obyčajne, neponúkne vám ani žiadne nastavenia či zmenu rozloženia zobrazenia, jednoducho fotografie či obrázky máte len dve ved'a seba a bodka. Hudobný prehrávač nenájdete v telefóne pre istotu vôbec, ak nerátam ten od Googlu. Azda jedným pozitívom môže byt' pre niekoho zabudované rádio.

FOTOAPARÁT

Fotoaparáty v tejto triede telefónov mávajú väčšinou len základné funkcie a priemerné fotografie. Inak tomu nie je ani v tomto prípade. Zadný fotoaparát ponúkne rozlíšenie 13Mpx, ktorému dopomáha len blesk a možnost' natáčat' videá vo Full HD rozlíšení, predný fotoaparát má rozlíšenie 5Mpx. Zaujímavost'ou je, že v nastaveniach fotoaparátu nemožno menit' rozlíšenie, iba pomer strán fotografie. Okrem toho v nastaveniach nájdete len ten základ. Klasická spúšt' fotoaparátu chýba, fotografie vytváranie stlačením spúšte na displeji, prípadne je možné nastavit' zhotovenie fotografie pomocou tlačidiel hlasitosti. Ak vezmem do úvahy cenu a zariadenie telefónu, kvalita fotografií je priemerná, nenáročný používatel' však bude aj tak rád, že si niečo odfotí a nebude to ani žiadna katastrofa. Snímky však trpia zrnitost'ou z dôvodu nedostatočnej ostrosti, za zhoršených svetelných podmienok sa nekvalita fotografií zvyšuje. Dost' zle je na tom aj HDR, ktoré síce má snahu niečo robit' s fotkami, no od dobrého výsledku má naozaj d'aleko.

VERDIKT

IS nedostatkami, pri ktorých sa dajú prižmúrit' oči, ale inak skvelý. Asi tak by som charakterizoval príjemný telefónik Lenovo S60. Najväčším lákadlom bude zrejme príjemná cena, ktorá oproti konkurencii ponúkne aj pridanú hodnotu, a to či už v podobe plastového krytu, či ochrannej fólii na displej, ale taktiež fajnový displej s HD rozlíšením, vel'mi slušným výkonom, zopár dobrých softvérových vychytávok či podarený dizajn a kvalitné prevedenie. Mne osobne sa vzhl'adom na rozmery telefónu pozdávala príjemná hmotnost' 128g. Nemožno nespomenút', že Lenovo S60 je dual sim telefón, takže v podstate v cene dostanete 2v1. Zamrzia naozaj len maličkosti, niektoré viac, niektoré menej, no najviac asi chýbajúce podsvietenie softvérových tlačidiel či chudobná multimediálna výbava s absentujúcim hudobným prehrávačom.
Tak či onak, za odporúčaných 219€ dostanete naozaj solídny telefón.

Miroslav Konkol'



SAPPHIRE **NITRO** Gaming Series
Nitrocharged - For the Majority of PC Gamers
nitrocharged for gamers.
SAPPHIRE NITRO R9 390 Radeon™ Graphic Accelerator
SAPPHIRE NITRO R9 380 Radeon™ Graphic Accelerator
SAPPHIRE NITRO R7 370 Radeon™ Graphic Accelerator
SAPPHIRE NITRO
For the majority of PC gamers
The new SAPPHIRE NITRO Gaming series is an evolution of our market-leading, award-winning, high-end graphics card technology – now made accessible for the PC gamer. Designed from the ground up, we've crammed in everything you need (and left out everything you don't) to maximize the gaming experience for your budget. The SAPPHIRE NITRO Gaming series boasts a range of features previously reserved for highendcards, including long-life capacitors and award-winning Black Diamond Chokes, as well as our award-winning coolings solutions.
NITRO Features
Dual Ball Bearing Fans
TRI-X™ Cooling
DVI-D, HDMI + DP ports
Copper Heatpipes
Copper / Aluminum heatsink
SAPPHIRE NITRO R9 390 Shown
Black Diamond Chokes
AMD RADEON GRAPHICS
SAPPHIRE
www.sapphiretech.com
©2014SAPPHIRE Technology LTD. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.©2014 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD OverDrive, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.Microsoft and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other jurisdictions. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners.

BenQ XR3501

Monitor pre najnáročnejších

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BENQ
Dostupná cena: 1099€

PLUSY A MÍNUSY:

+ zakrivenie obrazovky
+ zážitok z hrania a sledovania videa
+ zobrazovacia plocha
+ obnovovacia frekvencia
+ zobrazenie farieb

- cena
- ultraširoký formát, pri videu čierne stĺpce
- vyžaduje iný prístup k práci, je to však otázka zvyku

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: Monitor
Uhlopriečka: 35‘
Rozlíšenie: 2560×1080
Pomer strán: 21 : 9
Obnovovacia frekvencia: 144Hz
Konektivita: HDMI, DisplayPort

HODNOTENIE:



BenQ XR3501 je unikátny herný monitor, čo ste si už pravdepodobne všimli. Stačí jeden pohl'ad na fotografiu produktu, ktorá prezentuje zakrivenú obrazovku, a razom je vám jasné, že máme čo dočinenia s unikátnym zariadením. BenQ patrí medzi najlepších výrobcov herných monitorov a zakrivenou obrazovkou jedinečnost' tohto modelu nekončí.

35-palcový monitor je vybavený AMVA panelom s odozvou 4ms, kontrastom 2000 : 1 a svietivost'ou 300cd/m2. Takéto parametre udáva väčšina monitorov, takže sa im venovat' príliš nebudeme. Kvalita obrazu (pozorovacie uhly, vernost' zobrazenia farieb, ostrost') je vel'mi dobrá, a to je jediný parameter, ktorý naozaj potrebujete poznat'. Doplňme, že AMVA panel nám pripomína TN panel, s ktorým sa bežne stretnete pri väčšine herných monitorov. Jeho pozorovacie uhly sú však o niečo lepšie. Výrobca udáva, že pozorovacie uhly majú 178°, ale zdali sa nám o trochu horšie v porovnaní s IPS panelmi, ktoré majú rovnaký údaj. Nie však o vel'a.

Rozlíšenie je na prvý pohl'ad atypické. 2560×1080. Je to však dané pomerom strán 21 : 9, ktorý je pre ultraširokouhlé monitory štandardom. Čo však nie je bežné, je obnovovacia frekvencia 144Hz. Jej prínos si vysvetlíme neskôr, momentálne zdôrazňujeme to, že BenQ je prvý zakrivený monitor s pomerom strán 21 : 9, ktorý má takúto obnovovaciu frekvenciu. Ocenia ju najmä hráči.

BALENIE A INŠTALÁCIA

16kg škatul'a s monitorom je pomerne rozmerná. Najmä v porovnaní s bežnými monitormi. Po otvorení si všimnete káble – napájanie, HDMI, DisplayPort a zvukový kábel. Samotný monitor je vcelku aj so stojanom. Inštalácia monitora sa vd'aka tomu obmedzuje iba na to, že obrazovku vytiahnete zo škatule a položíte ju na stôl. Netreba nič montovat' alebo nastavovat'. Maximálne tak naklonenie obrazovky (od -5 do 15 stupňov), výšku nezmeníte. Stojan je masívny a výborne dotvára dizajn herného zariadenia, ako môžete vidiet' na priložených fotkách.

Monitor prepojíte s počítačom pomocou HDMI kábla, k dispozícii sú dva HDMI 1.4 porty, alebo DisplayPortom. V tomto prípade ponúka zariadenie jeden DisplayPort 1.2 a mini DisplayPort. Ak chcete profitovat' zo 144Hz obnovovacej frekvencie, počítač musíte pripojit' k monitoru pomocou DisplayPortu. V opačnom prípade je obnovovacia frekvencia maximálne 60Hz. Porty sú umiestnené zospodu na chrbte zariadenia. Vedl'a nich je napájanie a 3,5mm zvukové konektory. USB hub monitor neponúka. BenQ chválime za to, že myslel aj na káble. Pod každým portom sa nachádzajú úchytky, ktoré káble "skrotia" a v stojane nechýba otvor, ktorým ich môžete viest'.

Mali by ste však vedieť, že



vysokú obnovovaciu frekvenciu oceníte iba v prípade, že máte výkonný počítač a hry vám bežia rýchlejšie ako pri 60fps. Samozrejme, niekedy je maximálna obnovovacia frekvencia obmedzená hrou, avšak pri mnohých striel'ačkách získate zanedbatel'nú výhodu.

POUŽÍVANIE

Obrazovka s pomerom strán 21 : 9 je široká a pripomína plátno v kine. Nakol'ko sa pravdepodobne budete na monitor dívat' z menšej vzdialenosti, oceníte zakrivenie displeja. Efekt je vd'aka tomu lepší, výraznejšie vnímate bočné časti obrazovky.

Monitor s takýmto pomerom strán je ideálny na hranie. Prakticky každá moderná hra podporuje rozlíšenie 2560×1080, takže sa využije celý zobrazovací priestor. Výborne vyzerajú pretekárske hry, avšak aj taký Zaklínač 3 je skvelým zážitkom.

Ultraširokouhlý obraz má potenciál aj pri sledovaní videa. Budete potrebovat' video, ktoré je špeciálne určené pre pomer





strán 21 : 9. Bežné širokouhlé videá s pomerom strán 16 : 9 nechávajú na takomto monitore čierne bočne stĺpce. Trochu to vadí.

Z hl'adiska práce je potrebné, aby ste inak pristupovali k dostupnej ploche. Ak ste zvyknutí rozt'ahovat' internetový prehliadač alebo textový editor na celú obrazovku, odporúčame pracovat' v oknách. Ideálne si rozdel'te monitor na dve polovice a pracujte s viacerými aplikáciami. Pre potreby multitaskingu je tento monitor ideálny. Niekomu môže vyhovovat' viac ako prepojenie dvoch monitorov. Širokú plochu oceníte aj pri strihaní videa.

Podsvietenie monitora je rovnomerné, nepostrehli sme žiadne nerovnosti alebo iné rušivé elementy. Zobrazenie čiernej farby je dobré, povedali by sme, štandardné. Pripomienky nemáme.

TECHNOLÓGIE

XR3501 má väčšie zakrivenie ako väčšina monitorov na trhu. Považujeme to za výhodu, efekt je viditel'nejší. 144Hz obnovovaciu frekvenciu, ktorá je v tejto kombinácii prvá a zatial' jediná na trhu, sme už spomenuli. Nastavenie obrazu sa obmedzuje na štandardné prispôsobenie jasu, kontrastu a farieb. K dispozícii je viacero režimov, ktoré sú špeciálne upravené pre konkrétne herné žánre. Prepínanie medzi nimi je jednoduché.

Ako sme už spomenuli, zobrazenie farieb chválime. V štandardnom režime je verné, a to aj bez nutnosti kalibrácie. Reprodukcia obrazu "net'ahá" do žiadnej farby. Výborne poslúži pri bežnej a náročnejšej práci. Profesionáli ocenia skôr IPS displej, avšak na hranie a ostatné úkony je XR3501 optimálny. Pri náročnejšej práci využijete vel'kú zobrazovaciu plochu.

Na obrazovku nebudete nadávat' ani počas prezerania fotografií z dovolenky. Jedine že by ste zabudli prepnút' režim. Niektoré herné nastavenia sú skreslené, avšak v pozitívnom slova zmysle. Hry vd'aka tomu vyzerajú živšie a lepšie. Po skončení hrania však odporúčame prepnút' nastavenie späť na štandardný režim.

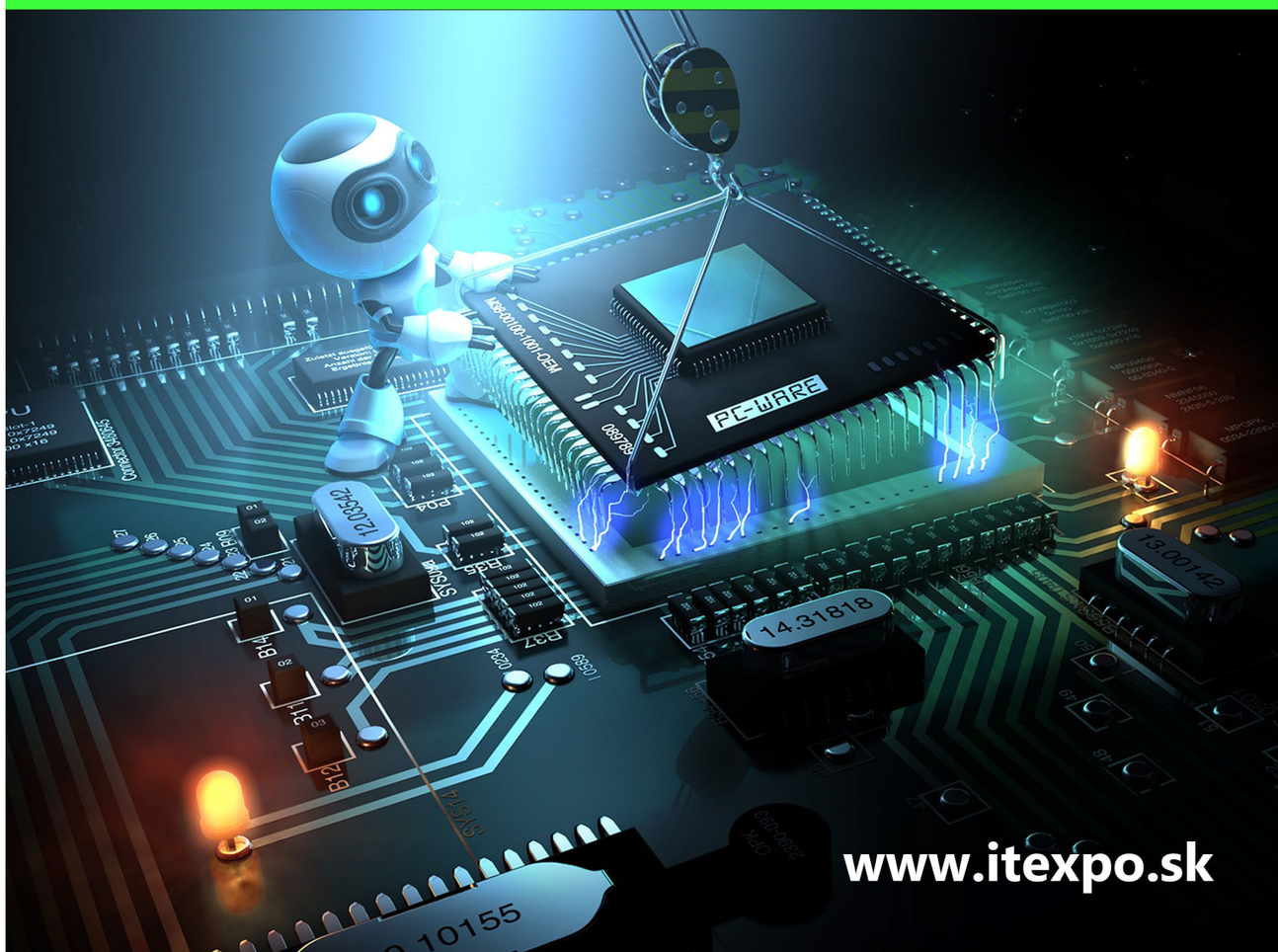
Monitor má takisto viacero technológií od BenQ. Funkcia Color Vibrance umožní prispôsobit' odtiene farieb. Black eQualizer vylepšuje zobrazenie tmavých oblastí v hrách. Flicker-free eliminuje blikanie monitoru a režim Low Blue Light redukuje modré svetelné spektrum.

Zážitok z používania je špičkový. Ak chcete zakrivený monitor s pomerom strán 21 : 9, BenQ XR3501 je pre hráčov najlepšia vol'ba. Avšak ultraširokouhlá obrazovka nemusí vyhovovat' každému. Treba si nájst' ideálnu vzdialenost' monitora a naučit' sa s ním pracovat' inak ako s bežnou obrazovkou. Avšak hranie... to je naozaj jedinečné.

VERDIKT

Najlepší zakrivený herný monitor na trhu. Ultraširokouhlá obrazovka nemusí vyhovovat' každému, avšak poskytuje naozaj jedinečný zážitok z hrania. Odporúčame všetkým fajnšmekrom.

Roman Kadlec

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


Creative Sound Blaster Jam

Štýlovky na cesty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ bezdrôtový prenos hudby
+ cena
+ NFC
+ hmotnost'

- sykavky
- nevýrazné basy
- prenikanie hluku z okolia

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 83g
Konštrukcia: otvorená
Meniče: 32mm neo¬dy¬mo¬vý mag¬net
Frekvenčná odozva: 20Hz ~ 20kHz
Impedancia: 24Ω
Pripojenie: Bluetooth + NFC
Batéria: 200mAh, výdrž prehrávania až 12 hodín
Kompatibilita: Windows, iOS - nutné, aby malo zariadenie USB vstup; iOS 5.1.1 alebo vyšší; Android 2.3 alebo vyšší – nutné, aby zariadenie podporovalo technológiu Bluetooth

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Model Sound Blaster Jam od spoločnosti Creative sú bezdrôtové slúchadlá, ktorê sa snažia zaujat' viacerými tromfami, ktoré výrobca vytasil na potenciálnych kupcov. Ako a do akej miery sa mu to podarilo? Čítajte.

BALENIE

Výrobca si nad prepracovanost'ou či atraktívnost'ou škatul'ky so slúchadlami nedal nijak záležat'. V balení však aj tak nájdete len slúchadlá a microUSB kábel, slúžiaci na ich dobíjanie.

DIZAJN A PREVEDENIE

Dizajn slúchadiel je to, čo vás zaujme asi najviac. Farebne sú ladené do matnej čiernej farby, mušle zdobí bodkovaný vzor. Slúchadlá sú zhotovené kompletne z plastu, vd'aka čomu je ich hmotnost' 83g, takže ich na hlave takmer ani necítite. Náušníky sú vyplnené penou či molitanom a sú potiahnuté penovým čalúnením. Hlavový most výstelku nemá. Samozrejmost'ou je možnost' predĺženia hlavového mosta. Konštrukcia aj napriek použitým materiálom a hmotnosti pôsobí pevne, slúchadlá na ušiach sedia dobre, netlačia ani nepadajú. Miernou nevýhodou môže byt' vel'kost' či "malost'" mušlí a náušníkov, cez ktoré vám do uší bude prenikat' hluk z okolia.

Slúchadlá sú bezdrôtové, dobíjajú sa pomocou priloženého microUSB kábla. Port pre nabíjanie sa nachádza v spodnej časti l'avej mušle. V podstate sa na l'avej mušli nachádza všetko ovládanie. V prednej časti je dvojica tlačidiel na ovládanie hlasitosti, v zadnej časti tlačidlo "bass", ktoré pri zapnutí zvýrazňuje basovú zložku skladieb. Takisto aj stredová krytka funguje ako tlačidlo, slúžiace či už na zapnutie/vypnutie slúchadiel, pozastavenie/spustenie alebo na prijatie hovoru. Pomocou



neho sa taktiež párujú slúchadlá s telefónom. Jednoduchšie je však párovanie pomocou NFC, ked' stačí telefón priložit' k slúchadlám a je vymal'ované. Aby toho nebolo málo, pod piktogramami play/pause sa nachádza malá dióda, signalizujúca zapnutý stav slúchadiel a niekde bude schovaný aj integrovaný mikrofón, slúžiaci na telefonovanie.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Zvukový prejav má na starosti dvojica neodymových meničov s vel'kost'ou 32mm, impedanciou 24Ω a frekvenčným rozsahom 20Hz ~ 20kHz. Slúchadlá obsahujú ako doplnok funkciu Bass Boost, ktorá by mala sl'ubovat' výraznejšie basy. Ak mám zhodnotit' slúchadlá po zvukovej stránke, výšky a stredy sú fajn, no basy ani po "booste" mňa osobne nejako neoslovili. Viac ma však hnevali nepríjemné sykavky, ktoré sa vyskytovali v speve.

Slúchadlá si trošku nerozumeli s činelmi v niektorých rockových skladbách. Ďalšou vecou, ktorú som spomínal už pri konštrukcii, je prenikanie zvuku z okolia cez malé mušle, resp. náušníky. Pokial' ste hluchí a hudbu počúvate na plné gule, bude vám to jedno, no ak máte nastavenú "rozumnú" hlasitost', pri chôdzi budete počut' svoje vlastné kroky.

Čo ma však príjemne prekvapilo, je udávaná výdrž batérie s kapacitou len 200mAh, pohybujúca sa na úrovni 12 hodín. Ked'že vieme, ako to s udávanými výdržami batérií býva a že sa za nimi schováva nejaké to ale, skúsenosti viacerých majitel'ov Sound Blaster Jam hovoria, že výdrž batérie je dokonca nad úrovňou dvanástich hodín. Za toto palec hore.

VERDIKT

Zaujímavá cena, zaujímavý dizajn, hmotnost' zaručujúca pohodlné nosenie, skvelá výdrž batérie. No ten zvuk. Nechcem kritizovat' všeobecne, ked'že mám skúsenost' len s jedným kusom, no hlavne sykavky dost' kazili pôžitok z hudby, takisto ani basy so zapnutým boostom neboli to pravé orechové. Možno som náročný, avšak ak niekde vidím Bass Boost, beriem to ako slová do boja. Hlavným t'ahákom bude určite cena, audiofilom však v zbierke budú pravdepodobne chýbat'.

Miroslav Konkol'

Cherry KC 4020

Na vel'kosti záleží

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry
Dostupná cena: 74,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ prevedenie
+ podsvietené klávesy
+ tiché klávesy
+ rozmery
+ hmotnost'

- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 305×146×25mm
Hmotnosť: 345g
Rozhranie: USB
Dĺžka kábla: 1,8m

HODNOTENIE:

★★★★★



Nekonečná polemika: záleží na vel'kosti alebo nie? Asi záleží od toho, koho sa opýtate. "Ajt'ák", ktorý celý deň lieta po serverovniach, má v tom jasno. Aký je váš názor? Recenzujeme klávesnicu Cherry KC 4020.

BALENIE

Nuž, vyslovene o nejakom balení sa nedá hovorit'. Cherry KC 4020 si kúpite v malej kartónovej škatul'ke, v ktorej okrem klávesnice nájdete manuál.

DIZAJN A PREVEDENIE

Cherry KC 4020 je malá, nenápadná klávesnica, svojimi rozmermi a hmotnost'ou vhodná predovšetkým ako prenosná klávesnica do serverovne či do registračnej pokladnice. Jej rozmery sú 305×146×25 mm a váži približne 350 g. Klávesnica je čierna, zhotovená je z plastu, ale aj napriek tomu je jej konštrukcia dostatočne pevná, pri písaní nemá tendenciu prehýbat' sa. Ba priam, povedal by som, že klávesnička je o dost' pevnejšia, ako na prvý pohl'ad pôsobí. Cherry má rozloženie klávesnice QWERTY, čo sa týka počtu kláves, tých je 87 a sú natlačené v jednom bloku, avšak plnia väčšinu funkcií ako klasické, nemultimediálne klávesnice. Klávesy majú trochu netradičné a zaujímavé skosenie, ktoré opticky znižuje ich zdvih. Vd'aka skoseniu je však dotyková plocha o niečo menšia. Vzhl'adom na rozmery je zrejmé, že jej chýba numerická časť. Čo jej ale nechýba, a možno vás to prekvapí, je podsvietenie, ktoré je možné regulovat' v troch intenzitách. V l'avej dolnej časti sa nachádza klávesa Fn, pomocou ktorej získate prístup k podsvieteniu, znamienkam či numerickým klávesom.

PLUG AND PLAY

Vd'aka systému plug and play vám ku spusteniu klávesnice netreba žiaden softvér. Klávesnicu stačí jednoducho pripojit' k počítaču a môžete písat'.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Pozitívne. Ak sa zmierite s tým, že na klávesnici sa nenachádza touchpad, ktorý by prácu s počítačom ešte zjednodušil, t'ažko na Cherry KC 4020 hl'adat' nejaké negatíva. Svoje "poslanie" si plní na výbornú, musím pochválit' písanie na nej, ktoré je pohodlné, klávesy sú tiché, ak je to potrebné, zapnete si podsvietenie, ktoré je možné regulovat' v troch intenzitách.

VERDIKT

Možno to vyznie trochu zvláštne, ale Cherry KC 4020 nie je klávesnica pre každého, resp., kúpi si ju predovšetkým len ten, kto využije, na čo bola primárne zhotovená, a to práca v serverovniach, registračných pokladniciach. Tomu sú prispôsobené aj akurátne rozmery a hmotnost' na jej prenášanie či pevná konštrukcia, vd'aka ktorej by mala vydržat' aj nešetrnejšie zaobchádzanie.

Za zhoršených svetelných podmienok sa zíde podsvietenie. Klávesnici ako takej nemožno nič vyčítat', píše sa na nej pohodlne, je relatívne tichá, l'ahká, prenosná, pevná, azda jediná vec, ktorá môže odradit' od kúpy, je vyššia cena.

Miroslav Konkol'

Logitech MX Master Wireless Mouse

Vždy, všade, efektívne a bezdrôtovo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ ergonómia
+ funkcie
+ možnosť pripojenia viacerých zariadení
+ prevedenie

- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery (V×Š×H): 85,7×126,0×48,4mm
Hmotnosť: 145g
Senzor: Darkfield Laser
DPI: 400 až 1600 (nastavované po 200DPI)
Výdrž batérie: viac ako 40 dní (v závislosti od používania a podmienok)
Batéria: nabíjateľná Li-Po 500 mAh
Tlačidiel: 5
Maximálna vzdialenosť od prijímača: 10m

HODNOTENIE:

★★★★☆

Spoločnosť Logitech je na trhu počítačového príslušenstva už nejaký ten rok a rukami nám už prešiel nejeden kvalitný počin z jej dielne. Inak tomu nie je ani dnes. Do rúk sa nám dostal hybrid medzi myškami, Logitech MX Master. Myška, ktorá poskytne pohodlné a efektívne bezdrôtové ovládanie počítača, či už ste workoholik, hráč alebo len multimediálny nadšenec.

PRVÉ DOJMY

Z kartónovej škatule na nás cez priehľadný plast hľadí myška. Nie herná, nie pracovná, niečo medzi. Veľkostne sa zaradí medzi väčšie exempláre, sadne na ňu takmer celá ruka a nezabudlo sa ani na opierku na prst, čo diskredituje všetkých ľavákov. Vyhotoveniu dominuje matný čierny plast, ktorý strieda vzorovaný dizajnový prvok na opierke palca.

VYHOTOVENIE A TLAČIDLÁ

MX Master kombinuje prvky hernej i pracovnej myšky. Okrem základných tlačidiel sa nám na vrchnej strane usídlil aj spínač voľného otáčania scroolovacieho kolieska, ktorý v prípade potreby umožní rýchlejší pohyb naprieč dokumentom.

Menej štandardným je drobné koliesko na ľavej strane ovládané palcom, ktoré zabezpečuje horizontálne posúvanie sa v dokumente, čo je užitočné napríklad pri práci v Exceli, no po nastavení vlastnej funkcionality i v grafických prostrediach či hrách.

Vedľa postranného kolieska sú umiestnené dve malé tlačidlá, ktoré ako už obvykle slúžia na navigáciu dopredu a dozadu, napríklad v internetovom prehliadači.

Ďalšou exkluzivitou je nenápadné tlačidlo skryté pod vzorovaným plastom, ktoré ma obdobnú funkciu, ako kombinácia klávesov ALT+TAB a slúži na bleskové prepínanie okien na pracovnej ploche.



PRIPOJENÁ VŽDY A VSADE

Či už máte doma plné spektrum mobilných zariadení, alebo v práci potrebujete pracovať na viacerých zariadeniach súčasne, myš MX Master je na to pripravená. Dokáže pracovať až s troma zariadeniami a je na vás, či využijete pribalený prijímač, alebo využijete technológiu Bluetooth. Na prepínanie aktuálneho zariadenia je na spodnej strane tlačidlo a tri čísla s podsvietením, signalizujúce aktívne zariadenie. Pre použitie prijímača ho stačí pripojiť do počítača. Ak preferujete Bluetooth, bude sa treba spárovať pomocou tlačidla connect.

40 DNÍ VÝDRŽE

Pre zaistenie čo najdlhšej výdrže pri technológii Bluetooth je použitá verzia s označením Smart, určená pre nízko energetické zariadenia. Táto adaptácia založená na Bluetooth 4.0 umožňuje so zachovaním kvality prenosu signálu podstatne dlhšie fungovanie myšky. Tá je založená na vstavanom akumulátore, ktorý sa dobíja za pomoci microUSB. Úroveň batérie indikujú tri drobné LED svetielka na ľavej strane zariadenia. Vybitá batéria však nie je žiaden problém, stačí z MX Mastra na pár hodín spravit' káblovú myš a môžeme opäť bezproblémovo fungovať niekoľko týždňov.

KVALITNÝ SENZOR

Základ dobrej hernej myšky je v prvom rade špičkový čip a senzor, ktorý dokáže s minimálnym oneskorením dodať čo najviac informácií o pohybe za sekundu. Na rozdiel od bežných herných myšiek MX Master nejde do súboja o čo najvyššie DPI, ktoré je pre väčšinu používateľov bezpredmetné. Sústredí sa na kvalitu snímania, ktoré má na svedomí laserový Darkfield senzor, ktorý dokáže bez problémov snímať pohyb aj na materiáloch ako sklo, bežným myškám robiace veľké problémy. Čo sa týka rozlíšenia DPI, senzor sa pohybuje v rozsahu od 400 do 1600 DPI, čo je dostatočný rozsah pre drvivú väčšinu používateľov a bohato postačí na väčšinu hier, a hlavne na prácu.

VERDIKT

MX Master je jednoducho skvelé zariadenie, ktoré padne do ruky snáď každému, a to či už ste hráč, grafik, vývojár, ekonóm či všetko dokopy (okrem ľaváka). Ponúka šikovné funkcie na zlepšenie efektivity práce, kvalitný senzor a ukončuje večné trápenie s hľadaním aspoň trošku funkčných AA-čiek po dome. Jednoducho ideálna myška pre každého. Samozrejme, Logitech takýto kúsok nerozdáva zadarmo a za kvalitu si treba priplatiť. V tomto prípade si myslíme, že trochu viac, ako by sa patrilo.

Eduard Čuba



Creative Woof 2

Audio do dlane na druhú !

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výrazné nižšie tóny
+ vyhotovenie
+ rozmery

- menej výrazné výšky

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

65,8×99,1×96,6mm

Hmotnosť: 276g

Farby: modrá,

strieborná, tmavosivá

Obsah balenia:

3,5mm audio kábel,

microUSB-USB kábel

Bluetooth: 3.0

Bluetooth® Profily:

A2DP, AVRCP, HFP, HSP

Kódek: SBC

Výdrž: cca. 6 hodín

HODNOTENIE:



Nie je to tak dávno, čo sme predstavili šikovný bezdrôtový reproduktor do dlane nazývaný Woof. Dnes máme v redakcii jeho vylepšeného súrodenca s obdobným názvom Woof 2, ktorý oproti svojmu staršiemu bratovi prináša predovšetkým nový dizajn, a čo-to je počuť aj zo strany zvukového podania, hlavne čo sa týka hlbších tónov.

PRVÉ DOJMY

Z elegantného malého repráčika sa vykl'ula trojhranná vesmírna lod'. Rozmery sú o čosi väčšie, no stále dost' malé na to, aby sa celé zariadenie vošlo do väčšieho vrecka na nohaviciach či bunde. Dizajn je moderný a extravagantný. Farebné vyhotovenie je skôr nenápadné a aj napriek futuristickým tvarom dokáže zapadnút' v minimalisticky ladenej obývačke.

KONŠTRUKCIA

Ani druhá verzia sa nevyhla kvalitnému vyhotoveniu. Okrem spodného plastového stojana panuje vyhotoveniu kov, ktorý je na každej hrane prerušený taktiež kovovou mriežkou. Kov je celistvý a všetky ovládacie prvky sú v plastovej časti. Na vrchu štvorstena je tlačidlo, ktoré sa používa na ovládanie základných funkcií, ako je pripájanie zariadenia cez Bluetooth a operácie s hovorom.

Na prednej strane sa usídlila až zbytočne silno svietiaca modrá dióda, ktorá notifikuje aktivitu zariadenia. Pod ňou sú tri tlačidlá, ktoré slúžia na ovládanie prehrávania hudby, teda prepínanie pesničiek, pauza a ovládanie hlasitosti podržaním, čo nie je práve najelegantnejšie riešenie. Rad ovládacích prvkov ukončuje posuvný prepínač na spodnej strane, slúžiaci na zapínanie z vypínanie zariadenia.

Na lesklých stenách sa jemne chytajú odtlačky prstov a nečistoty, na protišmykovej podložke na spodnej strane sa naopak vel'mi rád chytá prach, ktorý ničí funkcionalitu podložky.

ZVUK

Ťažko povedať, či sa druhá generácia v oblasti zvuku posunula nejako výraznejšie dopredu. Prvá generácia bola celkom vyvážená a na svoju cenu podávala celkom slušný výkon. Mladší súrodenec sa trošku viac sústredí na nízke tóny, ktoré dokážu v elektronickej hudbe zaujat' dôrazom i pri vyššej hlasitosti. Naopak, výšky sú na tom o čosi horšie, sú často nevýrazné a znejú "odfláknuto", akoby sa repráčiku jednoducho nechcelo. Preto to, či sa vám bude zvuk páčit', dost' záleží od hudby, akú počúvate. Metalisti, folkloristi a ostatní, ktorí okrem nižších tónov potrebujú často zarúbať' o čosi vyššie, si na svoje až tak neprídu. Čo sa týka popu, elektra či hiphopu, je to o čosi lepšie, výšky sú len občasné a ucho pohladí dobré podanie basov zo syntetizátorov.

Ak ste nároční na kvalitu podania a očakávate od Woof 2, že vám nahradí audiosústavu v obývačke, tak vás budeme musiet' sklamat'. Woof 2 je prenosný reproduktor a svoju funkciu spĺňa skvele. Dokáže kedykol'vek ozvučit' i väčší priestor či opekačku na záhrade hudbou do pozadia. Nie je však stavaný na počúvanie hudby na vysokých hlasitostiach, očakávajúc bezchybnú reprodukciu. Ako reproduktor do partie ale postačí.

Maximálna hlasitost' reprodukcie je dost' vysoká, možno trošku vyššia, ako by mala byt'. Záleží od nastavení ekvalizéra a samotnej pesničky, no pri maximálnej hlasitosti je už dost' počut', že sa trápi, a výraznejšie tóny miestami skončia zapraskaním. Až na tie slabšie výšky hodnotíme kvalitu reprodukcie ako dobrú.

(BEZ)DRÔTOVO

Mladšia generácia nerobí v konektivite žiadne zmeny. Stále Bluetooth 3.0 so všetkými potrebnými profilmi, doplnený AUX portom pre prípad potreby či šetrenie batérie. Maximálny dosah by mal byt' niekde okolo 10 metrov. No v reáli, kde máme i nejaké tie prekážky, telefón vo vrecku a chceme, aby zvuk bol stabilný, je dosah o niečo menší, možno takých 3 až 5 metrov bez toho, aby sa zvuk začal kazit'.

Pri zapnutí sa ozve hlas, ktorý zahlási, že je zariadenie pripravené na pripojenie, ktoré taktiež ohlási. Ak chcete zmenit' pripojené zariadenie, stačí podržat' vrchné tlačidlo. To sa okrem toho dá využit' i na prijatie hovoru, o ktorý sa reproduktor vie postarat'



vd'aka vstavenému mikrofónu.

VÝDRŽ

Výrobca datuje maximálnu výdrž na 6 hodín. Pri texte je však, samozrejme, hviezdička, ktorá uvádza, že výdrž vel'mi záleží od využitia. Čo teda naznačuje, že výrobca ráta výdrž pri priemernom používaní, nie pri bezdrôtovom pripojení a pri maximálnej hlasitosti. Hoci sú údaje od výrobcu rovnaké ako pri staršom súrodencovi, máme pocit, že sa výdrž o niečo zväčšila a reálne sa približuje k spomínaným šiestim hodinám pri priemernom využívaní. Škoda, že Woof nedisponuje nejakým ukazovatel'om stavu batérie, aby používatel' vedel, na čom je a či si ešte môže dovolit' pridat', ak chce ešte nejakú tú hodinku počúvat'.

VERDIKT

Woof 2 si jasne volí svoju ciel'ovú skupinu. Nie sú to primárne hudobní pôžitkári, ale bežní l'udia, ktorí potrebujú šikovný prenosný repráčik, ktorý sa dokáže rozozvučit' kedykol'vek a kdekol'vek, a ponúknut' ovel'a lepšie a hlasnejšie audio, aké ponúkajú reproduktory mobilných telefónov. A tým Woof 2 rozhodne je.

Eduard Čuba



Logitech® | G-SERIES

BLESKURYCHLÁ TICHÁ



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

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

G710+

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

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

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Self/less, 2015, 117 min.

Réžia: Tarsem Singh
Scenár: Álex Pastor, David Pastor
Hudba: Dudu Aram, Antonio Pinto
Obsadenie: Ryan Reynolds, Natalie Martinez, Matthew Goode, Ben Kingsley, Victor Garber, Derek Luke,Melora Hardin, Michelle Dockery, Sam Page, Griff Furst, Teri Wyble, Gary Weeks, Kristin Erickson,Jimmy Gonzales, Jesica Ahlberg, Dacia Fernandez, Oscar Gale

PLUSY A MÍNUSY:

+ Ben Kingsley, Matthew Goode
+ prvá štvrt'ka filmu

- privel'a akcie
- predvídatel'nost'
- plytkost'

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Nesmrtel'ný

AKO STRATIŤ SAMÉHO SEBA

Téme večného života sa filmy venujú s radosťou. Veď kde sa lepšie filozofuje o (zatial') nemožnom ako na filmovom plátne, na ktorom je možné všetko? Už sme videli rôzne spôsoby, ako si predĺžiť život – kupovať si viac času, nechať za seba žiť robota, mať dvojníka na orgány. Do mysle sa derie hlavne film Ostrov (2005), ktorý na túto tému ponúkol zaujímavé zamyslenie a navyše aj množstvo akcie. Podobnou cestou sa vydal aj režisér Tarsem Singh pri tvorbe najnovšieho sci-fi Nesmrtel'ný. Sci-fi je krásny žáner, ale zároveň aj vel'mi nebezpečný – dovol'uje vel'a fantázie a nápadov, ktoré sa ale pred divákovými očami nesmú zosypať ako domček z karát. Boli tvorcovia Nesmrtel'ného dostatočne opatrní?

Damian Hale (Ben Kingsley) je miliardár, ktorému sa počas života darilo. No mužovi, ktorý postavil New York, sa teraz rúca eho vlastný život. Zomiera na rakovinu a jeho dcéra s ním odmieta hovorit'. Doktor Albright (Mathew Goode) mu ponúkne možnost' začať odznova a naplno využiť svoj potenciál. Pomocou novej techniky prenesie jeho mysel' zo starého, chorého tela do mladej „schránky" (Ryan Reynolds). Svoje nové telo si Damian spočiatku užíva, po zábleskoch z cudzej minulosti ale začína tušiť, že telo predtým patrilo niekomu inému...

Spočiatku sa film drží viac v rovine hlavnej myšlienky. A to je dobre. Svedčia mu civilné rozhovory medzi postavami, najmä medzi Damianom a doktorom Albrightom, ktoré nás dostanú do obrazu. Zaujímavé bolo aj rýchle naskočenie do deja a následné využitie flashbackov pri náčrte toho, o čo v revolučnej technológii „prenášania mysle" ide. Vtedy si ešte môžeme užiť Bena Kingsleyho. Krátko po začiatku však štafetu preberie jeho mladšie ja, Ryan Reynolds, a tým sa začína tá horšia časť. Nemôžem povedať, že by Ryan, ktorému momentálne ide karta, odviedol zlý výkon. Zahral to,



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



čo mu ponúkal scenár, a to je problém. Ten totiž toho vel'mi vel'a neponúka.

S nástupom mladého tela totiž začína akcia. Neustále utekanie pred zabijakmi a ich likvidovanie sa po prvých scénach zunuje a z sci-fi filmu s nápadom sa stáva už len d'alší z radu priemerných akčných filmov s obstojnou choreografiou. Film je taktiež zúfalo predvídatel'ný. Divák ani nemusí sledovat' s očami na stopkách, a predsa mu neuniknú výrazné detaily, ktoré mu pointu naservírujú na striebornom podnose hodinu predtým, než ju odhalí hlavný hrdina. Je to na škodu, lebo film mal v rukáve niekol'ko zaujímavých zvratov, ktoré takto spôsobili zbytočné znechutenie.

Navyše zo snímku cítit' vel'kú plochost' a plytkost'. Etická otázka prevtel'ovania je zahnaná do úzadia, nevenuje sa jej dostatočná pozornost'. Mám pocit, že morálna dilema týkajúca sa pokroku v technológii bola lepšie zvládnutá ešte aj v takom blockbusteri, akým je Jurský park. V popredí stojí príbeh jednotlivca – hlavného hrdinu, ku ktorému si však nevieme vytvorit' vzt'ah (a tobôž nie k jeho novej rodine), pretože na to vo filme nie je miesto. Psychologický vývoj a vývoj vzt'ahov medzi postavami je zatienený nekončiacou akciou. Potenciálne najzaujímavejšia postava filmu, doktor Albright, dobre podaný charizmatickým Matthewom Goodom, skončí ako čierno-bielo vyfarbený manipulátor. Nie je tu nikto, komu sa oplatí držat' palce, nič, čo by divákov emocionálne zasiahlo.

Pochválit' však treba, ako sa tvorcovia popasovali so zobrazovaním Damianových „halucinácií". Vlnenie obrazu bolo vel'mi pekné. Oceňujem aj krásnu slovnú hračku, ktorou je originálny názov filmu. Tvorcovia sa s ním pohrali a, vedome či nevedome, do neho ukryli pointu celého filmu. Ťažko ho preložit', a tak sa z neho stalo Nesmrtel'ný. My sme ale smrtel'níci. A čas máme obmedzený. Preto odporúčam siahnut' po tomto filme iba v prípade, že potrebujete nutne vypnút' a chvíl'u nerozmýšl'at'. Nebudete musiet'.

„Ak hl'adáte oddychovku v pravom slova zmysle, nájdete ju v Nesmrtel'nom. Filmu je to však na škodu. Má dobré obsadenie, kvôli zlému scenáru však stráca potenciál aj momenty prekvapenia."

Michaela Medved'ová











ZÁKLADNÉ INFO:

The Fantastic four, USA, 2015, 94 min

Režie: Josh Trank
Scénár: Simon Kinberg, Jeremy Slater, Josh Trank
Kamera: Matthew Jensen
Hudba: Marco Beltrami, Philip Glass
Hrajú: Miles Teller, Kate Mara, Michael B. Jordan, Jamie Bell, Toby Kebbell, Reg E. Cathey, Tim Blake Nelson, Mary Rachel Dudley, Han Soto, Marco St. John, Don Yesso, Anthony Reynolds, Dan Castellaneta, Tim Heidecker, Wayne Pére, Lance E. Nichols

PLUSY A MÍNUSY:

+ teenage Ben pred premenou

- rozbitý príbeh
- nezmyselné správanie postáv
- absencia akčných scén

HODNOTENIE:

★☆☆☆☆



Fantastická štvorka

NIE AŽ TAK FANTASTICKÁ FANTASTICKÁ ŠTVORKA

Mnoho l'udí vkladalo do Fantastickej Štvorky svoje nádeje. Trailer bol akčný, vel'kolepý. Ľudia sa tešili na reboot série, ktorá nebola až tak podarená. Fantastická Štvorka totižto nepatrí štúdiu Marvel, ale štúdiu Twentieth Century Fox. A Twentieth Century Fox nie je až taký superhrdinský magnát. Vsadilo sa na nových hercov, nový príbeh. Vyšla táto stávka?

Asi najväčšou zmenou prešli postavy ako také. Z úspešného vedca Reeda, prsatej asistentky-vedkyne Sue, jej brata suknič-kára Johnyho a Bena - kamenného týpka z bakelitu, vznikli teenageri. Superinteligentný truhlík, dievčina, ktorá ako jediná z celej party má aspoň kúsok rozumu, jej čierny brat – wannabe rebel, a mladší Ben - kamenný týpek vyrobený z CGI. A ich príbeh tiež prešiel nie až tak pozitívnou zmenou

Reed Richards (Miles Teller) je extrémne inteligentný. Už v detstve začal s vývojom teleportu, za pomoci svojho kamaráta Bena (Jamie Bell) Taký úžasný vynález ako teleport ale nevie dostat' z hlavy, preto, ked' ho vidíme o sedem rokov, na vedeckej súť aži, stojí už pri vyvinutejšej verzii svojho prístroja. Ked' porotca uvidí, že teleport naozaj funguje, zachová sa ako každý správny dospelý – diskvalifikuje Reeda spolu s pomocníkom Benom, lebo toto je vedecká súť až a nie kúzelné predstavenie. Našťastie si mladého vedca všíma Dr. Franklin Storm (Reg E. Cathey), ktorý mu ponúka miesto pri výrobe ovel'a väčšieho teleportu. Tu sa Reed stretáva so Sue (Kate Mara), Stormovou dcérou a jej bratom, Johnym (Michael B. Jordan). Po pár d'alších úžasných rozhodnutiach typu skočit' do teleportu, ked' sa nikto nepozerá, ich v destinácii, kde sa premiestnili, to jest v inej dimenzii, čaká mimozemské žiarenie. Victor Von Doom (Toby Kebbel), zakladatel' projektu teleportu a takisto účastník extraterestriálnej výpravy padá do priepasti ale zvyšku sa podarí v bezpečí dostat' domov. Až na to že aj oni dostali svoju dávku žiarenia a s ním aj isté zmeny organizmu. Aj tak sa môže začat' život l'udí so superschopnost'ami.

Scenár pôsobil, ako keby ho napísal niekto, koho najväčšie dielo bolo fanfiction. Ako celok nefunguje, jednotlivé kúsky skladačky nie sú do seba pozapájané, iba je ich zopár pohádzaných na stole. Kde-tu hodená drsná hláška. Na začiatku zopár vtipov, no potom sa zázračne vytratia. Pocitov minimum, iba Thing dostane zhruba desat' sekúnd emotívneho rozprávania, nech si predsa nemyslíme, že má srdce z kameňa...Počkat', žeby hej?

To sa nedozviete. Totižto film vám o nikom poriadne nič nepovie. Štipku z backstory, napríklad to, že Sue je adoptovaná, alebo že Ben žil pri šrotovisku... Ale o tom, čo sa stalo, ako sa zmenili a čoho sú schopní, na to už nevyšiel čas. Postavy



samotné by ale potenciál mali. Lenže nedostali čas na vývin. Ked' nad tým tak rozmýšl'am, neviem, čím bolo zaplnených 90 minút filmu, lebo aj počet akčných scén by som mohol narátat' na prstoch jednej ruky a to aj v prípade že by mi nejaký ten prstík chýbal. A väčšinu ste videli už v traileri. Bol ale tento hybrid lepší ako pôvodná Fantastic Four z roku 2005?

Na začiatok musím povedat', že mne sa pôvodná Štvorka nezdala vôbec zlá. Síce mala nejaké grafické problémy, ako napríklad vzhl'ad Bena ako Thing, ktorý sa inšpiroval komiksom, ale v hranej podobe nepôsobil vôbec reálne. Mal aj zopár nezmyselných scén, ale svoj účel splnili, bez nich by ste nemohli vidiet' Jessicu Albu v spodnom prádle. Ked' už sme pri nej, film vel'mi dobre vedel, aký má herečka účel – celý film mala výstrih aspoň po pupok. Nová Štvorka priniesla krajší vizuál. Na Reedových nat'ahovacích rukách už nebolo vidno, že sú tvorené počítačovými efektmi a Thing už viac nebol ako z bakelitu. Ale jeho kamenné telo ste si nemali kedy poriadne obzriet'. A nespoznali ste jeho trápenie ako u staršieho Bena z roku 2005. Hoci musím uznať, že kým sa nepremenil, bol „teenage Ben" vel'mi príjemná postava, asi najpodarenejšia z celého filmu.

Fantastická štvorka pôsobila ako backstory, ktorá by mala byť na 15 minút, ale niekto ju pretiahol na hodinu a pol.

Pri záverečných titulkoch máte pocit, že už by ten film aj mohol začat'. Je to pre to, že ako samostatné dielo nemá hodnotu, treba len dúfať, že to bol predskokan nejakého lepšieho, vel'kolepejšieho, kvalitnejšieho, zapamätatel'nejšieho filmu o štvorici hrdinov, ktoré by nám mali ukazovat' tie správne americké rodinné hodnoty. V tomto filme sa tomu tak nestalo, nedokázali ukázat' nič.

„Film, čo ani nestojí za zmienku. Ak chcete spoznať príbeh štvorice, pozrite si radšej pôvodnú Fantastic Four z roku 2005."

Branislav Schwarz



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 116 min

Réžia: Guy Ritchie
Scenár: Scott Z. Burns, David Campbell Wilson
Kamera: John Mathieson
Hudba: Daniel Pemberton
Hrajú: Henry Cavill, Armie Hammer, Alicia Vikander, Elizabeth Debicki, Hugh Grant, Jared Harris,Luca Calvani, Sylvester Groth, Christian Berkel,

PLUSY A MÍNUSY:

+ postavy,
+ príbeh,
+ akcia,
+ humor,
+ kamera

-

HODNOTENIE:

★★★★★



Krycie meno U.N.C.L.E.

KEĎ SA SPOJÍ RUSKO A AMERIKA

Čo vznikne, ak spojíte dvoch najlepších agentov Ruska a Ameriky aby spolu bojovali proti väčšiemu zlu? V tomto prípade to budú dve hodiny zábavy a akcie, ktoré vám nedovolia odtrhnúť oči od plátna.

Film je inšpirovaný rovnomenným seriálom z roku 1946, aj hlavné postavy sú rovnomenné, len spodobnené inými hercami. Drsného, sukničkárskeho agenta CIA s menom Napoleon Solo si zahral Henry Cavill, ktorého modré oči si môžete pamätat' napríklad so zatial' najnovšieho Supermana - Man of Steel. Jeho ruského partnera Ill'u z KGB hrá Armie Hammer. Ten krásne stvárnil agenta vycvičeného v mnohých bojových umeniach s problémami agresivity. Ženský prvok vytvára Alicia Vikander, hrajúca dcéru nukleárneho vedca, Gaby.

Prečo by sa títo agenti z opačných strán bojiska spojili? Film je zasadený do prostredia povojnovej Európy, kde si štáty kedysi vlastnené Nemcami delí práve USA a Rusko. Tieto dve krajiny sú donútené spojit' sily, ked' padne podozrenie, že medzinárodná zločinecká organizácia môže vlastnit' recept na l'ahko zostrojitel'nú atómovú bombu. Preto vysielajú svoje najlepšie sily, aby zabránili možnému nešt'astiu svetových rozmerov. Na scénu prichádza Solo a Il'ja. K duu sa pridáva aj Gaby, spolu krásne interagujú, hádajú sa, rozprávajú. Napoleonova bezhlavá povaha sa kríži s Il'jovými nacvičenými postupmi a väčšinu času sa snažia navzájom sa prekonávat', čo končí vtipnými situáciami. Pridajte ešte kúsok do pozadia posunutú milostnú zápletku Gaby s Il'jom, a vždy máte na plátne čo sledovat'. Zo všetkých troch charizma priam srší.

Už od prvej naháňačke vás film chytí. Sympatické postavy, špiónska akcia, vtipné dialógy...Toto všetko vás pohltí a nepustí dve hodiny. Nie je moment vo filme, ktorý by nebol zaujímavý. Akciu Guy Ritchie obohatil aj o vel'mi zaujímavú kameru a občas „komiksové okienka" t.j. obrazovka rozdelená na pár častí, v každej sa deje niečo iné. Toto všetko dopĺňajú akčné scény v krásnych prostrediach lesov, či talianskeho Ríma, ktoré sú očarujúce a strhujúce zároveň. Film pôsobí ako zo sedemdesiatych rokov, scenérie majú ten správny ráz občas zašednutých častí mesta občas žiarivých farieb na párty pri mori. Páni majú obleky a slečny vel'a druhov uletených šiat. Tak ako to má vyzerat' v povojnovej Európe.

Hlboký ponor do psychiky film neponúkne, na to nie je stavaný. Ide o špionážny film s prinajmenšom rovnakou úrovňou ako posledný James Bond, obohatený o humor. A o skvelý soundtrack podobný filmom od Tarantina. Mal vel'a zapamätatel'ných melódií a aj pár piesní z rokov sedemdesiatych. Ja už len nedočkavo čakám, kým sa bude dat' zohnat'. Príbeh je napínavý a nepredvídatel'ný. Scenár nešetrí zradou a ani smrt'ou postáv. Bol dobre pochopitel'ný a nemal žiadnu chybu, čo by mu výrazne uškodila. Jedna chybička filmu sa predsa len nájde. Nie je to však chyba tvorcov, ako skôr slovenských prekladatel'ov. Preložili totiž vetu „Take a grape" ako „Zober si grep". Takže sa nebojte, to malé gul'até nie je zvláštna odroda grepu, je to bobul'ka hrozna.

Z priemeru film vyčnieva tým, že vás chytí a nepustí. Od prvej do poslednej minúty nedočkavo sledujete, tešíte sa na d'alší záber. Životné múdrosti vám neponúkne, ale príjemne zaplní váš čas a pobaví. Budete milovat' postavy agentov a tešit' sa na ich roztržky. Budete sa kochat' premyslenou akciou a tešit' sa z nej. A po filme budete št'astný, že ste ho videli, hoci jeho názov znel ako vel'mi zlá a lacná komédia.

„Krycie meno U.N.C.L.E vám ponúkne, čo potrebujete na to, aby ste sa zabavili."

Branislav Schwarz

Poriadané v spolupráci s Japonským veľvyslanectvom
COMICS® SALÓN 2015
18.-20.sept. 2015, DK RUŽINOV, Bratislava
XII.ročník Festivalu COMICSU, ANIME, JAPONSKA a HIER
KPOP - DJ ONDRO a KOREA
Turnaj: League of Legends, DOTA 2 a Hearthstone
Premietanie filmových trhákov: Hobbit 3, Pixels, Chappie, Jupiter Ascending, Interstellar ...
Turnaje a volné hranie: PlayStation 4, PS Vita WiiU, 3DS a PC
Stolové a kartové hry, prednášky a výstav
ARKADY.SK
ticketportal VSTUPENKY NA DOSAH
3 dni zábavy len za 13,90 EUR*
organizátori: AnimeCrew, CULTUS Ružinov a.s.
partneri: BRLOH, PlayStation, Wii U, ACTIVE, ihrysko, ALIENWARE, Playman, sushi time, OTAKU.SK, touchIT, PC REVUE, RÁDIO_FM, gamesite.SK, BKIS
Predpredaj vstupeniek 13,90 EUR* (BRLOH, Ticketportal), na mieste 17,50 EUR (DK RUŽINOV)
*13,90 do 1.8., 14,90 do 15.8., 15,90 do 1.9., 16,90 od 2.9.
www.comics-salon.sk | www.facebook.com/comicssalon

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 112 min

Režie: Lee Toland Krieger
Scénář: J. Mills Goodloe, Salvador Paskowitz
Kamera: David Lanzenberg
Hudba: Rob Simonsen
Hrají: Blake Lively, Michiel Huisman, Harrison Ford, Amanda Crew, Richard Harmon, Ellen Burstyn, Kathy Baker, Mark Ghanimé, Anjali Jay, Peter J. Gray, Lynda Boyd, Barclay Hope, Chris William Martin, Robert Moloney, Serge Houde

PLUSY A MÍNUSY:

\+ atmosféra
\+ nádech nadpřirozena

\- kýč a klišé

HODNOTENIE:

★★★☆☆









Věčně mladá

ODSOUZENA K SAMOTĚ

Romantický film Věčně mladá se aktuální nabídce převážně akčních filmů snaží ukázat, že v kinech už nějakou dobu nebyla pořádná romantická podívaná. A popravdě se mu to docela daří.

Snímek Lee Tolanda Kriegera, který v průběhu července vstoupil do českých a slovenských kin, nepřináší moc originálních prvků do vlastního žánru, to je třeba říci už na počátku recenze. Dokonce i podobné peripetie, jakými prochází hlavní hrdinka po své osudové nehodě, už byly prozkoumány dřívějšími žánrovými snímky. Přesto však Věčně mladá v rámci nastaveného modelu funguje překvapivě dobře, byt' staví často na klišé, stereotypech a profanování kýče.

Jsou to totiž tentokrát ty malé věci, kterými snímek osloví. Především to začíná u sympatického a vyloženě dobře pasujícího obsazení. Blake Lively a Michiel Huisman jsou v hlavních rolích sympatičtí a dokonce si vytvářejí mezi sebou určitou chemii v průběhu filmu, zatímco v druhé půli si část prostoru pro sebe krade Harrison Ford, který předvádí jeden z nejlepších výkonů za poslední roky. Ze zbytku obsazení pak lehce vybočuje Ellen Burstyn, která v dějové lince pokrývající současnost ztvárňuje dceru hlavní hrdinky v důchodu.

Audiovizuálně se taktéž jedná o vyloženě příjemnou práci. Režisér Lee Toland Krieger si zopakoval spolupráci s kameramanem Davidem Lanzenbergem a společně v rámci snímku divákům ukazují hned několik vizuálních stylů rezervovaných pro jednotlivá období, ve kterých se film odehrává, kde ani jeden nepůsobí nijak nadbytečně nebo uměle. Navíc díky lehkému nádechu nadpřirozena, který snímek po celou dobu kultivuje, má tato romantická výprava do života nestárnoucí Adaline místy lehce pohádkový nádech.

To, co je ovšem nejdůležitější, je fakt, že i přes množství chyb, někdy i zbytečných, je Věčně mladá rozhodně jeden z nejzajímavějších a nejnápaditějších romantických filmů za poslední roky. Pokud totiž snížíte svá očekávání a vyrazíte do kina především za romanticky laděnou dvouhodinkou ve společnosti sympatických hrdinů, není důvod o tomto filmu pochybovat.

„Příjemný romantický snímek, který svoji inklinaci ke kýči a klišé vynahrazuje drobnými radostmi, které potěší a vymezují jej vůči konkurenci."

Lukáš Plaček

Súťaž s portálom
GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

ACT OF AGGRESSION

Act of Aggression je strategická hra v reálnom čase, ktorá má byť duchovným nástupcom predchádzajúcich titulov od vývojára Eugen Systems s názvom Act of War. Hra si kladie za cieľ "previesť hráča späť do zlatého veku stratégií", čím sa myslia 90. roky. Obsahuje teda budovanie základne a správu surovín. Prežitie každej frakcie bude závisieť na niekoľkých rôznych surovinách, ktoré budú poháňať ich ekonomiku: hliník, petrolej, elektrina a vzácne kovy. Ako dodatočný príjem je možné zaberať banky a zajímať vojnových zajatcov. Vo svete plnom konšpirácií v roku 2020 sa Cartel snaží získať kontrolu nad svetom vďaka pokročilej technológii, ukradnutým prototypom a infiltráciám. S touto narastajúcou hrozbou bojuje americká armáda, ktorej veteráni jsou zocelení 15 rokmi vojen a Chimera, paravojenská organizácia financovaná OSN, ktorá sa špecializuje na bleskové zásahy a snaží se na svete udržať mier.









1. cena - Act of Aggression
2. cena - Act of Aggression
3. cena - Act of Aggression
4. cena - Act of Aggression
5. cena - Act of Aggression

COMGAD

Súťažte na www.gamesite.sk

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Komedie, USA, 2015, 125 min

Režie: Judd Apatow
Scénář: Amy Schumer
Kamera: Jody Lee Lipes
Hudba: Jon Brion
Hrají: Amy Schumer, Bill Hader, Colin Quinn, Tilda Swinton, Marisa Tomei, Ezra Miller, John Cena, Barkhad Abdi, Katy Mixon, Brie Larson, Bar Paly, Mike Birbiglia, Vanessa Bayer, Method Man, Jon Glaser, Marija Skangale, Norman Lloyd, Pete Davidson

PLUSY A MÍNUSY:

+ pár vedlejších postav
+ několik zajímavých momentů

- většina humoru
- amy Schumer
- délka
- šablonovitost

HODNOTENIE:



Vykolejená

HAPPY END PRO VŠECHNY, KROMĚ DIVÁKA

Judd Apatow patří už dlouhá léta k předním představitelům americké komedie. Jeho projekty, ať už ty, které produkuje, režíruje nebo k nim píše scénář, se řadí k těm nejúspěšnějším komediálním počinům za posledních víc jak deset patnáct let. Nyní přináší do českých a slovenských kin komedii pro dospělé Vykolejená, kterou vystavěl na scénáři podle americké komičky Amy Schumer, která ztvárnila ve snímku také hlavní roli. Jak to dopadlo?

Apatow ve svých posledních třech snímcích přešel k poměrně závažnějším tématům, které prozkoumává formou dospělé komedie. Nic proti tomu, například v případě jeho snímku Komici to pro mě fungovalo téměř bezchybně (i přesto že si hlavní roli zahrál v posledních letech již nesmírně otravný Adam Sandler), u jeho doposud posledního snímku Čtyřicítka na krku jsme se pak s režisérem v názorech naprosto rozešli. No a jeho nejnovější počin je tak někde na půli cesty. Bohužel však má spíše blíže k hloupé hrubozrnné komedii snažící se o nějakou větší myšlenku, než k dobové výpovědi s nějakým společensky relevantním sdělením, která by zároveň díky své přesnosti byla i vtipná.

Recyklace a klišé postavené na hlavu

Tento problém ovšem začíná už u scénáře. Ten je z velké části postaven na hromadě klišé z romanticky položených komedií, které se film snaží ve své podstatě tak trochu postavit na hlavu a propojit je recyklací skečů a rutiny z pořadu ústřední komičky Inside Amy Schumer. Výsledný mix je tak docela podivnou kombinací všemožných prvků, které by měly ve svém jádru být vtipné, ale v konečném pohledu mají právě do tohoto efektu příliš daleko.

Většinu času se totiž Vykolejená plácá doslova na místě, často nuceně prodlužuje rádoby humorné sekvence, které nebyly vtipné ani napoprvé, natož když je jejich pointa několikrát zopakována nebo zvýrazněna. Přidejte si k tomu klasický



akcent na americký toaletní humor a výrazné chyby v komediální kadenci a máte více jak dvě hodiny dlouhou komedii, která nabídne tak malé množství skutečného příběhu a humoru, že by i při klasické metráži hodiny a půl byl tenhle film pořád dvakrát delší, než by bylo nutné.

Snaha byla, to samo ovšem nestačí

Velkou roli v tom hraje obsazení. Samozřejmě, jsou zde dva světlé momenty v podání téměř k nepoznání namaskované Tildy Swinton a příjemně zábavné postavy Johna Ceny a LeBrona Jamese, nicméně co se týče hlavní dvojice, tam je to úplně jiná píseň. Bill Hader, byť netradiční sympaťák, tady nemá moc prostoru a jeho repliky působí škrobeně, těžce vykonstruovaně a víceméně hloupě. Hlavní problém filmu je ale samotná Amy Schumer. Tahle relativně nová tvář americké komedie v posledních letech funguje v rámci stand-up comedy příjemně originálně a zábavně. Její přerod ve filmovou hvězdu se ovšem nepovedl bez problému a se zklamáním musím říci, že minimálně pro mě ukončil veškerou potřebu sledovat její současnou i budoucí tvorbu.

To, co totiž pro ni funguje jako pro sebeuvědomělou komičku, nefunguje v rámci filmu, kde stejné repliky používá jako fiktivní postava. Zvláště pak když tato postava v rámci filmu vystupuje téměř dvě hodiny jako afektovaná kravka (ač se snažím vyhnout se tomuto označení, více pasující termín pro tuto hrdinku v češtině asi není), která dojde v poslední dvacetiminutovce klasického hollywoodského prozření, které je jen podtrhnuto až do extrému zahnaným závěrečným zvratem, prodlužovaným zbytečně nad rámec svojí humornosti (podobně jako film činí téměř u všech humorných scén).

S nadhledem podle šablony

Je tak ve výsledku docela těžké najít sympatická slova pro tuhle letní komedii, která se snažila od začátku působit jako ideální oddechovka na léto, ale nakonec skončila stejně, jako konkurenční filmy, ze kterých si snaží většinu času dělat srandu. I když se totiž ve filmu objevuje několik trefných a humorných scén, jejich komediální efekt je rozmělněn neskutečně dlouhou metráží snímku, která poctivě utahá většinu publika.

Komu tedy Vykolejenou doporučit? Pokud patříte mezi diváckou základnu amerických komedií, které se bezhlavě vrhají za hranici dobrého vkusu (často humorem s tělními tekutinami a hygienickými prostředky) a nejste vůbec nároční, můžete se celkem slušně zabavit. Pokud jste ovšem od Vykolejené čekali přeci jen něco více, budete nadmíru zklamáni.

„Romantická komedie, která se snaží zaujmout stavěním stereotypů na hlavu, nicméně ve výsledku opakuje ty samé chyby a pobaví tak maximálně milovníky amerického toaletního humoru a nenáročné diváky."

Lukáš Plaček







MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Mission Impossible: Národ grázlov, 2015, 132 min.

Réžia: Christopher McQuarrie
Scenár: Christopher McQuarrie
Kamera: Robert Elswit
Hudba: Joe Kraemer
Obsadenie: Tom Cruise, Simon Pegg, Rebecca Ferguson, Jeremy Renner, Ving Rhames, Alec Baldwin, Sean Harris

PLUSY A MÍNUSY:

+ dokonalá zladenosť jednotlivých zložiek filmu
+ nápaditá práca s odkazmi a scivilnenie po vzore Skyfallu
+ Rebecca Ferguson

-

HODNOTENIE:

★★★★★



Mission Impossible: Národ grázlov

I STARÉHO PSA NOVÝM TRIKOM NAUČÍŠ

Vitajte späť, agent. Vaša misia, ak sa ju rozhodnete prijať, zahŕňa prečítanie nasledujúceho spisu s vysokým stupňom utajenia o filme s názvom Mission Impossible: Národ grázlov. Na základe podstatných informácií obsiahnutých v správe učiníte potrebné opatrenia a vydáte rozhodnutie o návšteve kina. Vel'a šťastia.

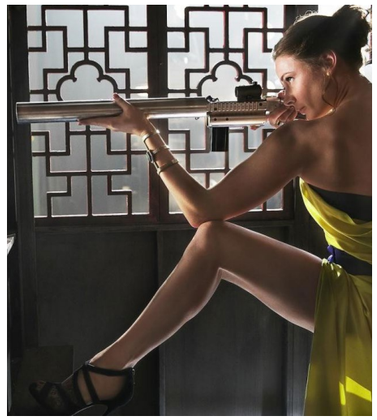
Najnovšou úlohou agenta IMF Ethana Hunta (Tom Cruise) je vystopovanie a odhalenie nebezpečného Syndikátu. Po úspešnom návrate z poslednej misie je však v Londýne kompromitovaný a zajatý. S pomocou neznámej krásky Ilsy Faust (Rebecca Ferguson) sa mu podarí ujsť.

Medzitým je však IMF kvôli pochybným metódam a prekračovaniu zákonov rozpustená, jej zdroje presunuté pod riaditel'a CIA Alana Hunleyho (Alec Baldwin) a z Hunta sa stáva medzinárodne hl'adaný utečenec. Aby očistil vlastné meno, musí nájsť spôsob, ako sa spojiť s členmi starého tímu a porazit' organizáciu, ktorá sa pred zrakmi verejnosti skrýva v tieňoch.

Jedna z predností z predností série Mission: Impossible spočíva v jej neustálom premieňaní a prispôsobovaní sa aktuálnym trendom, pričom nezabúda na vlastnú identitu. Výrazný podiel má na tom Tom Cruise ako producent všetkých dielov a tlak, ktorý z tejto pozície vyvíja na neustále zmeny režiséra (neraz i s podporou samotných režisérov). Mission Impossible - Národ grázlov pod dirigentskou paličkou Christophera McQuarrieho (ktorý s Tomom Cruiseom spolupracoval už na filme Jack Reacher a ako scenárista i na Valkýre a Na hrane zajtrajška) z tejto tendencie nevybočuje a právom sa môže pokladať za vysoko moderný špionážny akčný thriller, berúci si z oboch žánrov to najlepšie.

Film disponuje v prvej polovici početnými dychberúcimi akčnými sekvenciami, v druhej citel'ným príklonom k dusnej atmosfére zákulisných špionážnych hier zo svojich počiatkov. Za oboje z vel'kej časti vd'ačí oscarovému kameramanskému veteránovi Robertovi Elswittovi, ktorý okrem iného spolupracoval na všetkých celovečerných filmoch Paula Thomasa Andersona (s výnimkou Majstra), bondovke Zajtrajšok nikdy nezomiera a predchádzajúcej časti Mission: Impossible - Ghost Protocol. Obe polovice filmu sa líšia prechodom z jasnej farebnej palety, ladiacej s exotickými lokáciami a kostýmami, do temnejšie tónovanej verzie podporujúcej starokontinentálneho ducha Londýna a súboja špiónov v jeho tienistých uličkách z filmov noir. Akčné scény sú vd'aka rozumnej rýchlosti strihu prehl'adné a každej predchádza úvod (zrovnatel'ný s brífinkami tímu Ethana Hunta pred misiou), behom ktorého je nám predstavené dejisko, jednotliví aktéri a ich úloha.





Stojí za zmienku dodať, že napriek epizodickej štruktúre jednotlivých aktov odkazujúcej na seriálový pôvod je príbeh vd'aka pokračujúcim motívom zovretý. V pokojnejších momentoch si Elswitt dáva záležať na vycibrených kompozíciách a necháva kameru spočinúť na úžasných detailoch (medzi ktoré patria i krásne nohy Rebeccy Ferguson). Stále však zostáva miesto pre náhodu a udalosti zasahujúce do dôkladne pripravených plánov.

S tým súvisí podobne ako v prípade Ghost Protocol už plagátmi predurčený väčší dôraz na vedl'ajšie postavy a paralelne prebiehajúce línie akcie, i samotná tematizácia role náhody a šťastia v sérii. Práve kvôli neustálemu spoliehaniu sa Ethana Hunta na šťastie pri plnení „nemožných misií" je IMF v očiach vlády zdiskreditovaná. Huntove nerozvážne počínanie tvorí protipól cieleným premysleným akciám Syndikátu a je zároveň zdrojom vtipov, ktorými si film inteligentne ut'ahuje z vlastnej tradície. Tím v zložení Benji Dunn (Simon Pegg), William Brandt (Jeremy Renner) a Luther Stickell (Ving Rhames) sa snaží Hunta často priviest' podl'a možnosti k rozumnejším riešeniam situácie, ale sám musí riešiť problémy s (ne)dôverou. Osobitnú úlohu zohráva nejednoznačná femme fatale a agentka britskej tajnej služby Ilsa Faust, ktorá Huntovi striedavo pomáha alebo mu nepredvídatel'ne hatí plány, a ich vzt'ah sa napriek očakávaniam nezmení v predvídatel'nú romancu. S ohl'adom na náhodu sú koncipované i niektoré akčné scény, kedy o sebe postavy (na rozdiel od diváka) navzájom nevedia (viedenská opera) či dochádza ku komplikáciám rapídne zvyšujúcim napätie (infarktová podvodná pasáž odohrávajúca sa skoro celá v troch dlhých záberoch, ktorá zdarilo konkuruje tomu najlepšiemu z Gravitácie).

Okrem sebareflexívneho humoru je Národ grázlov posiaty odkazmi na svoje seriálové predobrazy. Odkazuje sa tiež na predchádzajúce filmy (zmienka o ukradnutí zoznamu agentov zo sídla CIA, naháňačka na motorkách, zajačia labka, fotografia Kreml'u po explózii). Citujú sa i klasické hollywoodske diela ako Casablanca (hrdinka sa volá Ilsa Lund, časť Národa grázlov sa odohráva v Casablance) či filmy Alfreda Hitchcocka (lietadlo - Na sever severozápadnou, opera a výstavba scén podl'a klasickej hudby - Muž, ktorý vedel príliš mnoho, naháňačka v londýnskej hmle - Príšerný hosť'). V rámci príbehu sa niektoré scény (výsluch pred výborom, sklenená klietka, rozhovor Ethana a Ilsy na verejnom mieste) zámerne opakujú s odlišným vyznením.

McQuarrie nezostáva len na povrchu a pokladá závažné otázky. Spochybňuje „jasné" rozdelenie strán na dobré a zlé, predvoláva postavy k zodpovednosti a núti ich čelit' následkom vlastných činov a rozhodnutí v podobe civilných obetí. Argument o „plnení rozkazov vlády" je označený za alibizmus. Rovnako snaha, ktorú ex-špión a slizký hlavný záporák Solomon Lane (Sean Harris) vyvíja za účelom nastolenia nového svetového poriadku. Legendárne slová „Vaša misia, ak sa ju rozhodnete prijať..." dostávajú nový rozmer a význam.

Mission Impossible: Národ grázlov je opojne zrežírovaná a natočená adrenalínová špionážna jazda. Presná ako švajčiarske hodinky, vyjadrujúca sa k žánru, so zranitel'nejším hlavným hrdinom, inteligentným scenárom a výpoved'ou. A s famóznym soundtrackom od Joea Kraemera. Verte mi, chcete to vidieť v IMAXe..

„Christopher McQuarrie privádza celú sériu k inteligentnej a vtipnej sebareflexii. Kliše „väčší a lepší" je tentoraz pravdivé. Nech už ide o akciu, príbeh, postavy, technické zázemie alebo skryté odkazy a významy, Mission Impossible: Národ grázlov je jedným z najlepších akčných a špionážnych thrillerov súčasnosti."

Michal Baranovič

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Inside Out, 2015, 102 min.

Réžia: Pete Docter, Ronaldo Del Carmen
Scenár: Pete Docter, Ronaldo Del Carmen, Meg LeFauve, Josh Cooley
Hudba: Michael Giacchino
Obsadenie: Diane Lane, Amy Poehler, Mindy Kaling, Bill Hader, Kyle MacLachlan, Phyllis Smith, Lewis Black, Richard Kind, Jess Harnell, Carlos Alazraqui, Frank Oz, Paula Poundstone,

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborné postavy
+ emócie
+ dokonale prepracovaný scenár
+ emócie
+ krásna animácia
+ emócie

- menší zážitok pre najmladších divákov

HODNOTENIE:

★★★★★



V hlave

JA NEPLAČEM, TY PLAČEŠ

Od prvého filmu od spoločnosti Pixar je to už 20 rokov. Bol ním Príbeh hračiek, ktorý nás zaviedol do sveta, nad ktorým sme od detstva ani neuvažovali. To je to, čo ide Pixaru najlepšie – predstaviť nám bytosti či veci, ktoré dôverne poznáme, ale ukázať nám ich v úplne novom svetle. Či už sú to hračky, autá, alebo príšery pod našou posteľou, vieme sa do nich vžiť. Či sa jedná o rybičky, alebo potkany, vždy si ich zamilujeme a vieme sa s nimi radovať aj smútiť. Tentokrát to však scenáristi zobrali ešte o úroveň bližšie. Ide zatiaľ o najlepší nápad zo všetkých, a predsa preň nemuseli chodiť ďaleko. Zostali vo vnútri hlavy. A tentokrát nás zobrali na výlet za našimi vlastnými emóciami.

Dalo by sa povedať, že hlavnou postavou filmu je jedenásťročná Riley. Skutočnými hrdinami sú však jej emócie. Bezstarostná Radosť (žltá), depresívna Smútok (modrá), pohŕdavá Znechutenie (zelená), úzkostlivý Strach (fialový) a popudlivý Hnev (červený). Všetci žijú v malej centrále vo vnútri Rileyinej hlavy a starajú sa o to, aby boli jej pocity a spomienky čo najlepšie. Všetko ide ako po masle až dovtedy, kým sa Riley s rodičmi neprestáhuje do San Francisca. Vtedy je len na emóciách, aby jej prechod do nového prostredia uľahčili. Všetko sa ale skomplikuje a emócie musia svoje nezhody odložiť nabok, aby Riley zachránili.

S týmto filmom Pixar rozhodne trafil do čierneho. Dostali zaujímavý a originálny nápad, ale neostali na polceste a podporili ho jedným z najsilnejších scenárov vôbec. Film sa rozbieha v dvoch úrovniach. Tá „makroskopická" je úplne civilná – trojčlenná rodina sa prestáhuje do nového mesta a ich dcéra má problém začleniť sa a zvyknúť si. Táto rovina by sa dala nazvať možno až príliš jednoduchou – keby tak bezchybne nefungovala v prepojení s rovinou „mikroskopickou".

Vo vnútri hlavy dievčaťa sa totiž začína pravá mágia. A stojí na dvoch veciach. Prvou z nich sú samotné emócie. Nemajú úplne ľudskú podobu, každý z nich je však diferencovaný. Odlišuje ich nielen farba a tvar postavy, ale hlavne spôsob reči, mimika, gestá a akási životná energia. Úplne zosobňujú pocit, ktorý im je vlastný, a preto nečudo, že sa ich figúrky už začali používať pri práci s deťmi v psychologických poradniach. Zo všetkých trochu vyniká Radosť, ktorá okolo seba vyžaruje svetlo a plní úlohu hlavnej emócie. Oceňujem taktiež dynamiku medzi emóciami – to, ako sa pretláhujú o riadiaci panel, vyjadruje to, ako rozpoltene sa niekedy človek cíti.



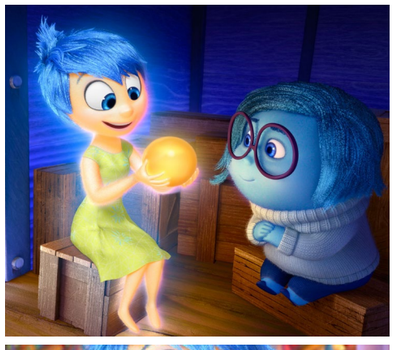
Za pochvalu stojí aj slovenský dabing, ktorý bol veľmi príjemný aj napriek niekoľkým nepreložiteľným vtipom či chybičkám.

Najväčšia kvalita filmu je však dokonale vybudovaný svet myšlienok, spomienok a emócií – teda svet zobrazujúci psychiku Riley. Tvorcovia sa pohrali so všetkým, čo je nám známe a kreatívne to zapojili do fantazijného sveta. Spolupracovali pri tom s odborníkmi, takže si môžeme byť istí, že film môže tak trochu plniť aj edukatívnu funkciu. Osobnosť Riley tvorili vznášajúce ostrovy reprezentujúce kľúčové spomienky či zálľuby. Výborne zobrazili ukladanie krátkodobých spomienok do dlhodobej pamäte počas spánku. Divák mohol len žasnúť nad tým, s akou fantáziou si poradili s bežnými javmi, akú je postupné zabúdanie starších, menej dôležitých spomienok či stav, kedy nám hlavou znova a znova ide zvučka z otravnej reklamy. Je samozrejmé, že vnútro nášho mozgu netvoria malé postavičky a naše spomienky nie sú farebné gule. Film sa však pýta: prečo nie a ponúka perfektne prepracovanú víziu toho, ako by to vyzerať a fungovať mohlo.

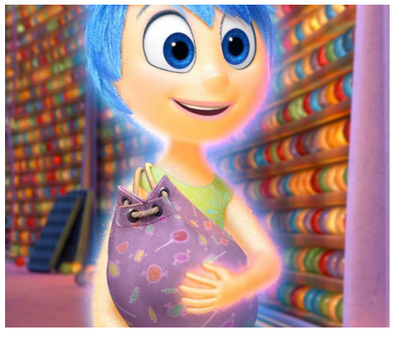
Pri sledovaní V hlave sa však nejedná len o emócie Riley či ostatných postáv. Film z nás totiž spoľahlivo vytiahne aj tie naše. Možno je to prepojením medzi reálnym svetom a svetov vo vnútri hlavy – čokoľvek sa stane pri riadiacom paneli, vidíme okamžitý dopad na život dievčaťa a naopak. Často sa jedná o zábavné veci (za všetko spomeniem neuveriteľné noviny Hnevu, ktorým sa menil titulok podľa toho, čo sa v živote Riley dialo). Potom však príde



niečo, čo vás zastihne nepripravených a absolútne bezbranných. Obe roviny príbehu totiž smerujú k svojim pointám, ktoré nenechajú jedno oko suché. Nielen deti, ale aj dospelí budú mať problém zadržať slzy. Nie preto, že by bol film vyslovene smutný či tragický. Preto, že je reálny. Prinúti nás uvedomiť si, že život nie je len o radostných okamihoch, ale najkrajší je, keď žltá, červená, modrá, fialová a zelená vytvoria jedinečnú dúhu. Pixar nás zobral na najdospelejšiu jazdu od Hore a ja sa týmto vlakom emócií nechám zrazíť s radosťou znova a znova.



P.S. Vreckovky vám bude treba aj pri krátasi pred filmom. Stavíme sa, že vás rozplače spievajúca sopka?



„Najdospelejší a najoriginálnejší film od Pixaru za posledné roky, ktorý vás prinúti cítiť, skutočne cítiť príbeh. Ak by to bolo možné, dám 6 hviezdičiek. Jendoznačný favorit na animovaného Oscara a must-see."

Michaela Medveďová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



ZÁKLADNÉ INFO:

The Gift, 2015, 107 min.

Réžia: Joel Edgerton
Scenár: Joel Edgerton
Kamera: Eduard Grau
Hudba: DannyBensi, SaunderJurriaans
Obsadenie: Jason Bateman, Rebecca Hall, Joel Edgerton, BeauKnapp, BusyPhilipps, AllisonTolman, KatieAselton, Susan May Pratt, Wendell Pierce, NashEdgerton, David Denman, TimGriffin, P.J. Byrne, MirrahFoulkes

PLUSY A MÍNUSY:

+ vyrovnané herecké výkon
+ chémia medzi hercami
+ psychológia postáv
+ nepríjemný Joel Edgerton
+ scenár
+ gradujúca atmosféra
+ réžia

- pre niekoho možno neuspokojivý koniec
- miestami Jason Bateman

HODNOTENIE:

★★★★☆

Darček

PSYCHOLOGICKÉ BOJISKO

Do kín sa dostal menej zaujímavý film, čo sa týka jeho reklamy, ale aj svojho žánru. Trajler vypadal tuctovo a teda sa aj dalo predpokladať, že sa bude jednať o tuctový thriller v zmysle nebezpečný psychopat opäť terorizuje rodinu. Réžie sa ujal známy herec/režisér Joel Edgerton, ktorý tentokrát opäť vošiel do komorného, temného sveta thrilleru a psychológie postáv. Jedná sa o d'alší tuctový thriller, ktorý ani nepoteší ani nesklame?

Joel Edgerton určite nie je v nováčik v žánri Thriller či už ako herec, alebo ako režisér a je to dostatočne vidiet' aj vo filme Darček. Režisér zachádza do temných zákutí minulosti, ale aj osobnosti postáv, takým štýlom až vás z toho bude mrazit'. Človek by si pomyslel, dá sa vôbec režírovat' film, napísat' naň scenár a ešte si zahrat' aj jednu z hlavných postáv tak, aby bol film dobrý? Joel Edgerton to potvrdzuje a tento film mal fakt niečo do seba.

Tuctový začiatok s napínavou a mysterióznou atmosférou

Príbeh skoro do polky filmu naozaj vyzerá ako klišé, teda manželský pár Simon (Jason Bateman) a Robyn (Rebecca Hall) chcú začat' nový život v novom dome a meste. Všetko ide podl'a plánu kým nestretnú Simonovho bývalého spolužiaka Gordona (Joel Edgerton). Po niekol'kých divných stretnutiach s Gordonom, ktorý necháva pred dverami manželov pozornosti v podobe darčekov, začne sa z minulost' odhal'ovat' skutočný príbeh vzt'ahu medzi Simonom a Gordonom. V tomto bode príbeh začne byt' naozaj zaujímavý a na prvý pohl'ad tuctový thriller sa mení na psychologické bojisko, kde minulost' nemôže byt' len tak zabudnutá. Určite chválim originalitu a nečakané dejové zvraty, pričom naozaj neviete čo sa odohrá d'alej, jediné, čo vnímate je stupňujúce sa napätie nielen medzi Simon a Gordonom, ale aj medzi Simonom a Robyn, ktorá postupne odhal'uje manželove tajomstvá.

Postavy sú zahrané uveritel'ne, ale hlavne fungujú ako celok, nejedná sa len výborný výkon jedného herca. Hlavná trojka Jason Bateman, Rebecca Hall a Joel Edgerton vás nebude nudit' dokonca ani v prvej polovici filmu. Vo filme absentujú trápne dialógy, všetko funguje ako jeden dobre namazaný stroj. Joel Edgerton sa zhostil svojej zápornej, (alebo kladnej?) úlohy fakt vynikajúco, už zo začiatku filmu z neho



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál











nebudete mat' dobrý pocit a bude vám naháňat' husiu kožu. Jason Bateman, Rebecca Hall si tiež zaslúžia pochvalu hlavne za chémiu medzi nimi a výborne zahraný vzt'ah, ktorý sa v rámci príbehu vyvíja naozaj zaujímavo. Až do posledných sekúnd neviete, ako film skončí, alebo dokonca kto bol teda záporná a kto kladná postava. Jediným negatívom sú grimasy Jasona Batemana, niekedy sa tváril dost' divne, ale zážitok z filmu vám to neskazí. Vyrovnané herecké výkony, hudba, pomalá kamera, nočné zábery interiéru domu vytvorili perfektnú napätú atmosféru, ktorá graduje až do finálneho momentu, ktorý ju ale neuvol'ní, skôr budete z kina odchádzat' s fakt nepríjemným pocitom.

Ako dobre poznáme svojich najbližších?

Darček sa zaoberá niekol'kými psychologickými problémami osobnosti človeka, ale do určitej miery aj vplyvu spoločnosti na psychiku človeka. To ako sa herci zhostili svojich postáv je naozaj na vynikajúcej úrovni, áno opakujem sa, ale musím to zdôraznit' pretože toto ich skvelé herectvo nielen pomáha vytvárat' šokujúci zvrat vo filme, ale aj spochybnenie diváckeho úsudku ohl'adom postáv.

Tento film odráža aký dopad môže mat' zlý zážitok v minulosti na človeka a čo sa z neho môže stat'. Spôsob ako to Darček prezentuje je naozaj originálny a to nehovorím o konci, ktorý je precízne spojený s názvom filmu, Darček.

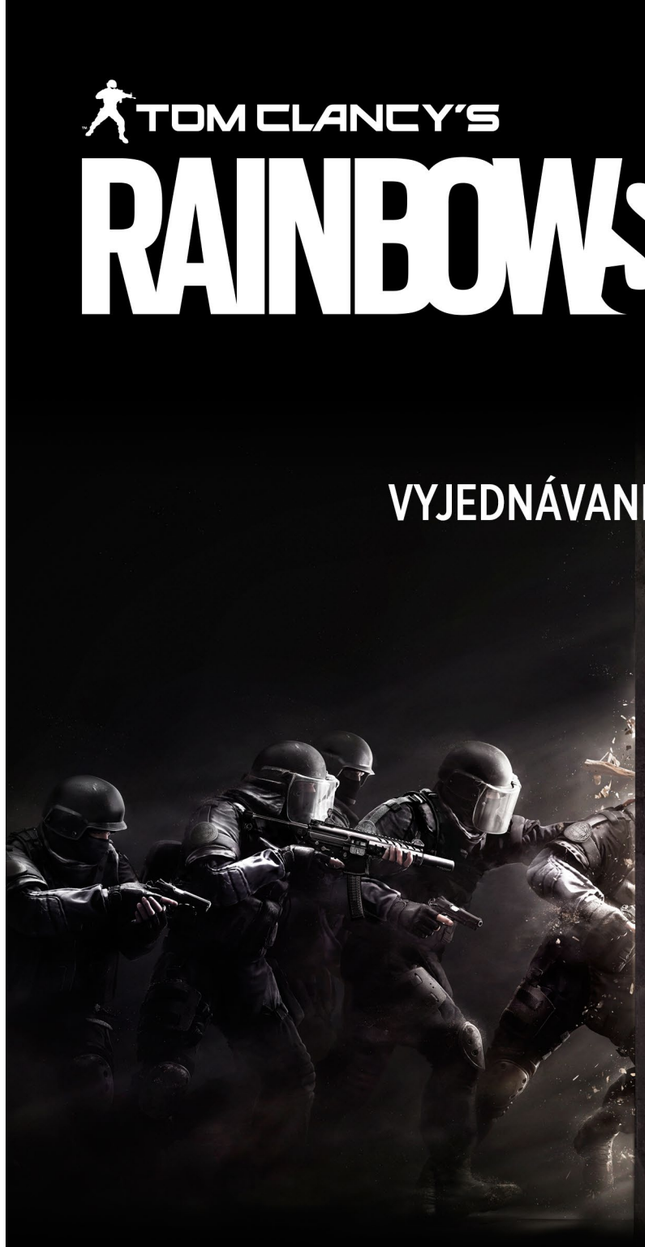
Podl'a môjho názoru sa jedná o (ne)milé prekvapenie tohto roku, ktoré má v sebe výborné herecké výkony, atmosféru, napätie, originálny scenár, psychologické hry, šokujúce zistenia, pomalú a precíznu kameru, mrazivú hudbu. Možno vás film prinúti zamysliet' sa nad vašou minulost'ou. Určite sa nejedná o l'ahký film, práve naopak je to t'ažký psychologický film a určite náročný na réžiu, ale Joel Edgerton to zvládol na výbornú a to nie len ako režisér. Dat' dokopy takéto psychologické prekvapenie s originálnym príbehom a hereckými výkonmi je naozaj úžasný výkon. Toto psychologické divadlo vás nebude nudit' počas celých 107 minút a osobne nevidím ani jeden negatívny bod, okrem tvári Jasona Batemana. Určite si dajte Darček a bežte si pozriet' tento mrazivý thriller.

„V konečnom dôsledku sa jedná o výborné, šokujúce psychologické predstavenie na filmovom plátne Darček má tak výbornú atmosféru, že hravo schová do vrecka mnohé konkurenčné horory a thrillery.“

Adrián Líška

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

VYJEDNÁVANIE SKONČILO





„NAJLEPŠIA HRA E3“
IGN

VYCHÁDZA 1. 12. S ČESKÝMI TITULKAMI

PRE VIAC INFORMÁCIÍ SLEDUJTE FB.COM/RAINBOW6CZE
PREDOBJEDNAJTE SI A ZAHRAJTE SI BETU UŽ OD 24. 9.!



ZÁKLADNÉ INFO:

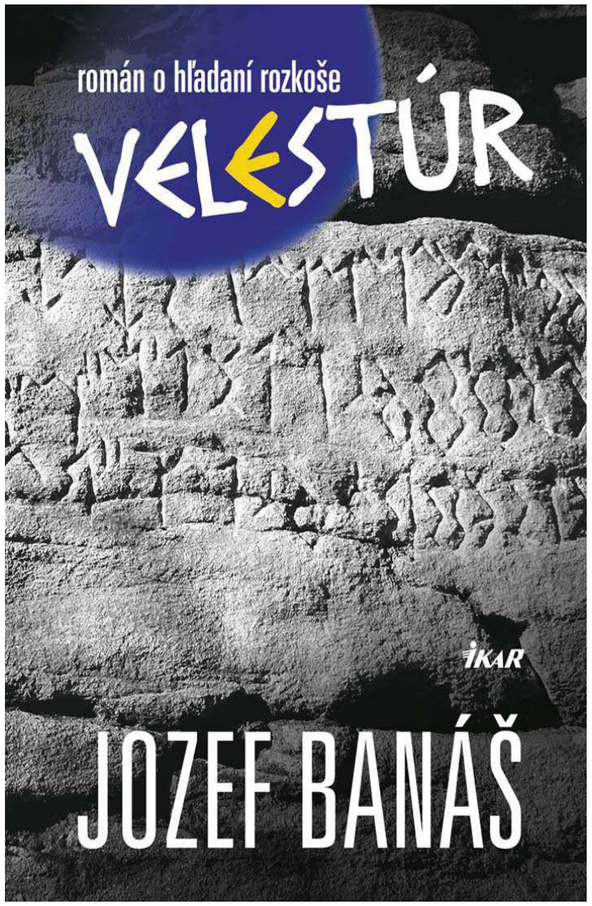
Velestúr, 2015

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2015
Žáner: Román
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ slovenské prostredie
+ zaujímavé myšlienky. Pomenej, ale predsa.

- otravný hlavný hrdina
- nedotiahnuté myšlienky
- vynútené emócie
- fádny dej



HODNOTENIE:
60%

Velestúr

O JEDNOM OTRAVNOM MUŽOVI

Jozef Banáš prekvapil. Vo svojej novej knihe pútavo kombinuje historický námet so súčasnosťou a k tomu pridáva napätie a tajomno. Dej sa navyše odohráva na Slovensku, takže sa snaží vniesť trochu ezoteriky do sveta, ktorý bežne poznáme. Veru, Velestúr je naozaj dobrá kniha. Prvých tridsať strán.

DČo sa totiž tak zaujímavo v tomto románe začína, neskôr úplne prehluší nemastné-neslané rozprávanie o hrdinovi, ktoré čitateľa neopustí a trápi až do poslednej strany knihy. Tajomno sa kdesi vytratí, počiatočná inšpirácia sa rozplynie.

Dozvedáme sa o hlavnom hrdinovi Mužovi, ktorý je večný babrák, človek, ktorý síce budí dojem, že má všetkého dostatok, ale v skutočnosti sa vo vnútri veľmi trápi. Potom na svoje trápenie zabudne, a ožerie sa. Alebo vyspí s nejakou fanúšičkou (Muž je totiž navyše vyhorený spevák). A potom sa zase trápi a lačnie po zmene. Takto stále dookola celých ďalších 230 strán. Pútavé, však?

Výber mena „Muž" má zrejme asociovať čitateľovi určitú blízkosť, ubezpečiť ho v tom, že nie je vo svojich vylomeninách sám, čo je istotne chvályhodné, ale vo väčšine literárnych príbehov dej zvykne napredovať v prospech postavy, ktorá sa postupne vyvíja a napreduje, ale v tejto knihe to tak nie je. Na konci knihy je z neho skoro rovnaký podliak ako na začiatku. Apropo, koniec. I keď má svoje čaro (to teraz myslím doslovne, Banáš sa aspoň do záveru snaží zakomponovať nejaké to „kúzlo"), všetci vieme, ako sa to zase skončí...

Mužovu situáciu ešte ako-tak zachraňuje Liečiteľ, ktorý je celkom sympatickou postavou (na rozdiel od otravného Muža), a ktorý sa ho vždy snaží naviesť na správnu cestu, i keď vidí, že Muž je napriek tomu stratený prípad.

Chvíľami sa však, bohužiaľ, zdá, že Liečiteľovou primárnou úlohou je dej knihy okoreniť ponaučeniami a múdrymi radami, ktoré by si čitateľ mohol teoreticky vniesť aj do svojho života, ak len nie je taký hlúpy ako náš Muž.

Problémom však je, že tieto múdrosti/rady/citáty už asi každý aspoň trochu sčítaný čitateľ niekde videl či počul a na originalite im navyše nepridáva ani to, že sám Muž, hrdina knihy, sa nimi neriadi.

Ďalším nedostatkom knihy je, že aj keď sa v nej spomenie nejaká zaujímavá téma, Liečiteľ ju nerozvedie natoľko, aby z nej vychádzalo jednoznačné posolstvo, preto je i Liečiteľ, napriek tomu, že má potenciál, napokon celkom chaotickou postavou.

A aby to nebolo len také obyčajné rozprávanie, bolo by vhodné doň pridať nejaké emócie. Autor preto Muža poslal dokonca i do Afghanistanu, aby sa poučil a vážil si všetko, čo má doma. Len žartujem.

Aj po tomto úžasne emotívne silnom zážitku náš hrdina pokračuje vo svojom úchvatnom životnom štýle. A sme opäť na začiatku.

„Príbeh o Velestúre, ktorý vlastne ani nie je o Velestúre, román o „hľadaní rozkoše", v ktorom vlastne rozkoš ani nenájdete, príbeh o neschopákovi, ktorý sa nikdy nepoučí. Taký nejaký je román Velestúr, ktorý vás bude po väčšinu svojich strán otravovať. Taký nemastný-neslaný. A keď vám Banášov štýl v tejto knihe bude pripomínať Coelha, nebude sa mýliť. Je akýmsi jeho slabším odvarom. Veľmi slabým."

Ivana Vrablová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Memorandom, 2015

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ čitateľ je v nevedomosti od začiatku až do konca
+ westernový záver
+ charakter hrdinu
+ zápletka a zvraty príbehu
+ dokonalý „zmätok" v motívoch všetkých postáv
- tlačové chyby
- voľný koniec

HODNOTENIE:
80%



Memorandom

VŠETCI KLAMÚ. NEVER NIKOMU!

Existujú tajomstvá, ktoré zabíjajú. Tajomstvá, ktoré majú ostať navždy skryté. Tajomstvá, ktoré má ochrániť za každú cenu. Nosí tie tajomstvá v hlave. Jediný človek, ktorý ich všetky skrýva. Pre všetkých má veľkú cenu, či je živý a či mŕtvy. Lov na tajného agenta, ktorý si svoje tajomstvá nepamätá, sa začína.

Kniha Memorandom s podtitulom „Všetci klamú. Never nikomu!' vystihuje snáď celú knihu. Pokiaľ máte radi naháňačky, svet policajtov, informátorov a gangsterov, kniha Memorandom určite patrí do vašej knižnice.Autor Anders de la Motte získal za knihu Hra z roku 2010 prvé miesto Švédskej akadémie krimi autorov v kategórii „Najlepší debut'. Ako bývalý policajný dôstojník a bezpečnostný riaditeľ jednej z IT firiem má dostatočne veľa vedomostí o policajnej práci, ktoré pretavil do ďalšej zo svojich kníh.Príbeh sa začína hneď akčne. Čitateľ je vhodený do auta hlavného hrdinu, ktorého niekto prenasleduje. Nepamätá si spočiatku kto je, kde je a pred kým uteká. Súvislosti, ktoré by si mal pamätať sa mu zmiešajú do víru útržkov právd, poloprávd a lží. Zobudí sa v nemocnici po porážke a jediné, čo si pamätá, je jeho meno – David Sarac. Postupne sa snaží pozbierať zo svojho zúboženého stavu.

Nedokáže však prinútiť pamäť, aby mu všetko čo sa stalo, vyjasnila. Kolegovia z oddelenia sa ho snažia chrániť pred vnútorným vyšetrovaním, pomáhajú mu pozliepať útržky posledného roka dokopy. No je to pravda? Naozaj ho chránia? David spolu so svojou zdravotnou asistentkou uniká všetkým a vlastnými silami sa snaží spomenúť si. Každý prahne po jedinej informácii v jeho hlave. Kto je Janus? Vysokopostavený informátor, ktorého sa boja všetci. Ako policajti, tak aj zločinci. Musia sa ho zbaviť. A jediný, kto pozná jeho identitu je práve David.

Kniha má dve dejové línie. Prvá sa týka Davida Saraca a hľadania spomienok. Druhá dejová línia je o švédsko-irackom tajnom policajtovi Atifovi, ktorý prišiel do Švédska na pohreb bratovi, zabitému v prestrelke. Sprvu uverí nahovorenému príbehu, no pred odletom zistí, že smrť jeho brata má na svedomí niekto iný ako len nešťastná náhoda. Niekto, kto mal informáciu o tom, kde a kedy jeho brat bude. Janus. Atif ostáva vo Švédsku, aby dostal Janusa. Pri svojom vlastnom pátraní sa dopracuje až k Davidovi.Tu sa dejové línie spájajú do jednej, čo autor veľmi šikovne zakomponoval do svojich kapitol, ktoré boli striedavo o Davidovom a Atifovom pátraní. Autor šalamúnsky predostiera čitateľovi zmes právd a lží a tak si čitateľ počas celej knihy nemôže byť istý, komu má veriť. Napokon, všetci klamú. Možno skúseným čitateľom detektívok neujdú náznaky, ktorými sa autor snaží čitateľa podpichovať, aby prišiel na to, ako to vlastne celé je. Jedno je isté, čím dlhšie sa v príbehu snažíte zorientovať, tým to pre vás bude ťažšie. Rovnako ako hlavný hrdina David sa zamotáte v pavučine klamstiev, ktorú si hlavný hrdina sám zosnoval. David sa pomaly rozpamätáva na rôzne udalosti. Ale naozaj sa stali tak, ako sa mu to snažia všetci interpretovať? Kniha vykresľuje prácu policajta zodpovedného za sieť informátorov, ich vyplácania a ťaženia z jednotlivých informácií.

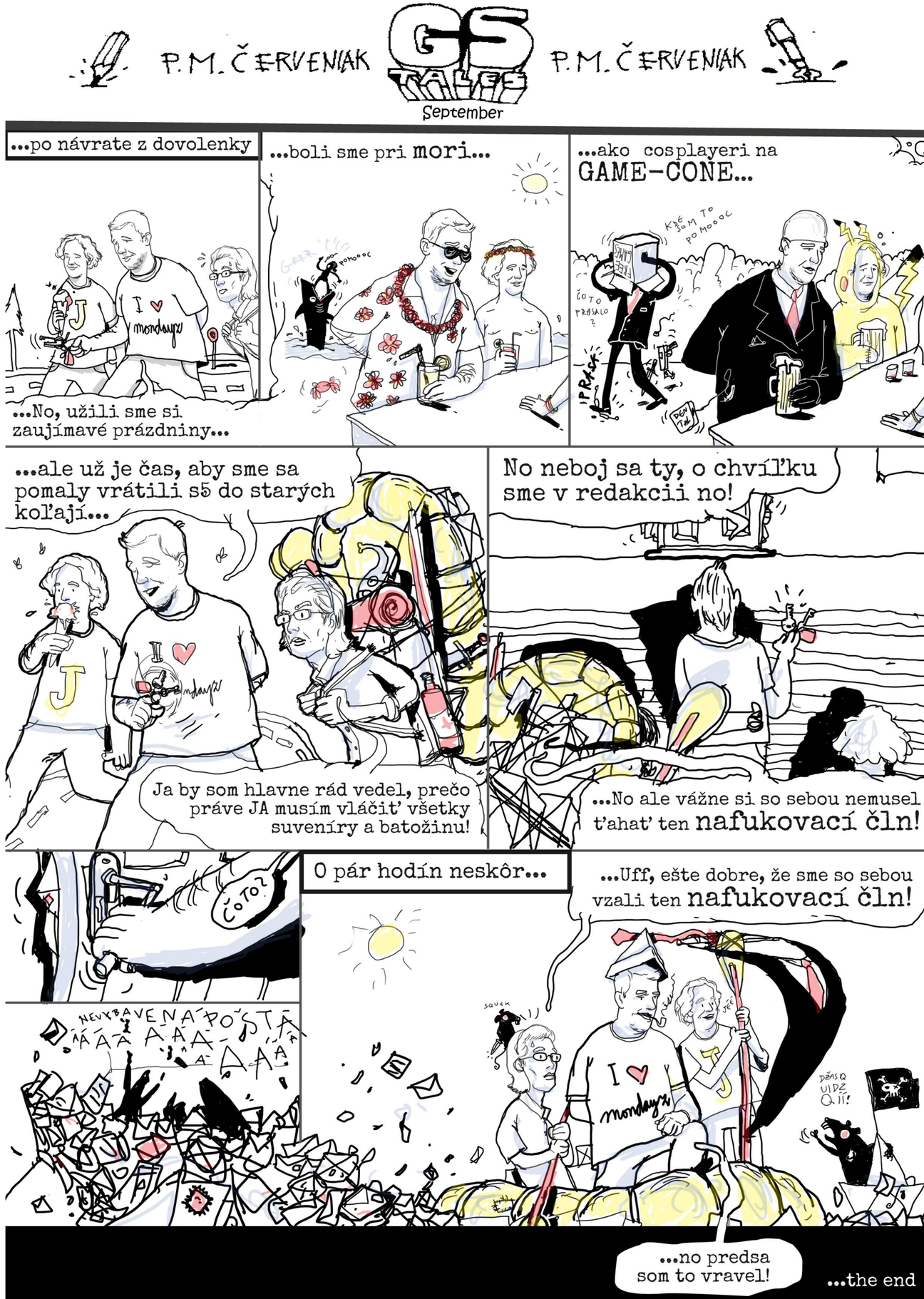
David vybudoval sieť svojich informátorov a chránil ich. Po porážke sa snaží dopracovať k čiernemu zápisníku, kde v šifrách má ukrytý kľúč k svojej pamäti. Napriek svojmu žalostnému zdravotnému stavu sa usiluje zotaviť a dostať do dobrej fyzickej ale hlavne psychickej kondície. Kedykoľvek sa David snaží rozpomenúť na niečo dôležité, zasiahne ho ťažká migréna.

David napokon zisťuje, že všetci okolo neho sledujú vlastné ciele. Niektorí chcú, aby informácia o Janusovi ostala pochovaná v jeho spomienkach, iní zas pre informáciu o Janusovi, idú doslova cez mŕtvoly. Autor sa v knihe neustále zahráva s Davidovou pamäťou. Predostiera čitateľovi svet, v ktorom informácie predstavujú najvyššiu cenu. Korupcia, politické motívy, policajti, udavači. To všetko sa odohráva na pozadí Davidovho pátrania po vlastných spomienkach. Napínavé a akčné momenty striedajú chvíle, kedy sa David snaží rozuzliť všetky súvislosti.

Záver knihy mi pripomínal westernový film. Bolo to akčné vyvrcholenie všetkého. Policajti, gangsteri, veľká prestrelka, výbušná atmosféra, boj o holý život. Akoby som sledovala americký akčný film. Napriek tomu kriviprelievaniu sa mi záver páčil. Nadšencom strhujúcich trilerov túto knihu rozhodne odporúčam.Za negatívum knihy by som označila voľný koniec príbehu. Čitatelia, ktorí sú zvedaví, čo sa stalo s Davidom a Atifom po tom všetkom, musia zapojiť svoju fantáziu. Hlavnou úlohou príbehu bolo hľadanie informátora Janusa. To, čo sa stalo potom s ľuďmi, ktorí poznali pravdu, už kniha neuvádza. Posledným mínusom knihy boli tlačové chyby.

Katarína Hužvárová


XENIK
HIRO
KLAJO
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ


P.M. ČERVENIAK
GS TALES
September
P.M. ČERVENIAK
...po návrate z dovolenky
...boli sme pri mori...
...ako cosplayeri na GAME-CONE...
...No, užili sme si zaujímavé prázdniny...
...ale už je čas, aby sme sa pomaly vrátili s5 do starých koľají...
No neboj sa ty, o chvíľku sme v redakcii no!
Ja by som hlavne rád vedel, prečo práve JA musím vláčiť všetky suveníry a batožinu!
...No ale vážne si so sebou nemusel ťahať ten nafukovací čln!
O pár hodín neskôr...
...Uff, ešte dobre, že sme so sebou vzali ten nafukovací čln!
...no predsa som to vravel!
...the end