Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 47 /november 2015 | www.gamesite.sk

GENERATION

HRALI SME
Metal Gear Solid V

TESTOVALI SME
ASUS Z170 Pro Gaming

VIDELI SME
Mart'an

Súťaž
o hodnotné ceny

➔ HRY MESIACA:
Heroes: MM7
NHL 16
Blood Bowl 2
Tearaway

➔ HARDVÉR MESIACA:
Lenovo Vibeshot
Huawei Mediapad M2
E-Blue Mazer K727
Fractal Design Kelvin S36

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Posledný lovec čarodejníc
Čistič
Hotel Transylvánia 2
Pan: Cesta do Krajiny-Nekrajiny

➔ TOP TÉMY:
Kniha - Zlo: Spomienky súdneho znalca
Kniha - Dívaj sa na hviezdy
Trendy - Rozhovor s GuardiaNom
Trendy - Y-Games

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, Tomáš Kleinmann, Miroslav Konkoľ, 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, 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, Juraj Moudrý
E: grafik@gamesite.sk

Titulka
Metal Gear Solid V

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 vol'ne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa. Dostupný je aj ako vol'ne 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 treťou 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 © 2015 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X

Editoriál

Vďačnosť fanúšikov je veľmi dobrá vec. No v prípade, že je vývojár v komunite populárny a celé si to pokazí, dopadne to vo väčšine prípadov ešte horšie ako vývojár, ktorému hráč od začiatku neverí.

V takej situácii sa ocitol Overkill po pridaní mikrotransakcií do Payday 2 aj napriek vyhláseniu, že tam nikdy mikrotransakcie nepridá. Reakcia na seba nenechala dlho čakať. Odhliadnuc od negatívnych recenzií na Steame a výbuchu subredditu je na tom najhoršie stratená dôvera, ktorú štúdio, za ktorým nestojí obrovský publisher, potrebuje. Z krátkodobého hľadiska to síce môže priniesť rýchle peniaze, no stratená dôvera môže štúdio z dlhodobého hľadiska zabiť. Odpovedzte si sami, či im to za to stojí.

Napriek tejto kontroverzii vyšlo v októbri kvantum kvalitných aj menej kvalitných hier, o ktorých si môžete prečítať v aktuálnom vydaní magazínu Generation. My sa totižto nesnažíme sklamať vašu dôveru, a preto veríme, že sa vám aj toto vydanie bude páčiť a že si v ňom každý nájde to svoje. Preto mi neostáva nič, len zaželať vám príjemné čítanie. A nebojte sa, v Generation žiadne mikrotransakcie nenájdete.

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

Recenzované komponenty sa testujú na tejto zostave:

Matičná doska: MSIZ170A Gaming M5

Procesor: Intel Core i7 - 6700K Skylake

Pamäť RAM: ADATA XPG Z1 DDR4 16GB

Chladenie procesora: Fractal Design Kelvin S36

Harddisk: SSD ADATA SP550 128GB

Grafická karta: Sapphire Nitro R9 380 OC

Zdroj: Fractal Design Integra M 750W

Skrinka: Fractal Design Define S - Window

Ďakujeme partnerom:

Intel
MSI
ADATA
Fractal Design
Sapphire

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

Telefón + Tablet = PHAB

To najlepšie z telefónu a tabletu v jednom coolovom zariadení

Lenovo™

Zatlieskajte úplne novému Lenovo Phab Plus.
Sledujte, hrajte, zdieľajte, počúvajte, textujte, chatujte a browsujte, čo len chcete.
Navyše, môžete s ním aj telefonovať.
6,8“ Full HD displej + Panoselfie režim pre panoramatické selfie

Nový **Lenovo PHAB Plus**

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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

Herná výstava Y-Games prepísala históriu e-športu na Slovensku

Bratislavská Fakulta informatiky a informačných technológií STU cez víkend praskala vo švíkoch. Najväčšieho herného turnaja na Slovensku sa zúčastnilo viac ako 1 700 návštevníkov a sledovanosť komentovaných live-streamov pokorila hranicu 30 000 ľudí.

Nezabudnuteľná atmosféra pravého LAN turnaja prilákala viac ako 600 najlepších hráčov z celého Slovenska a Česka. Z tímových hier sa najväčšiemu záujmu tešila hra CS:GO a medzi jednotlivcami bola najpopulárnejšia logická hra od Blizzardu – Hearthstone. Nedostatkom záujmu však netrpeli ani ostatné hry turnaja – Dota 2, League of Legends, FIFA 2016 alebo Trackmania. Motivácia zvíťaziť bola naozaj vysoká, nakoľko sa súťažilo o ceny v celkovej hodnote viac ako 6500 eur. Medzi najzaujímavejšie z nich patrili poukážky od internetového obchodu TPD.sk, kredity na Uber a vecné predmety od partnerov ROCCAT a Grunex.

Turnaj podporila aj firma Accenture, ktorá pravidelne prispieva na rozvoj e-športu. Turnaj sa odohrával do skorých ranných hodín, čomu zodpovedalo aj množstvo vypitých Redbullov. Celkovo sa akcia veľmi vydarila a my sa už teraz tešíme na Y-Games Summer Challenge o pol roka.

Total War: Warhammer

Vojna vypukne už na jar budúceho roku

Niežeby sme už túto hru mohli hrať a ostali sme z jej kvality úplne odpísaní, no koľkokrát sa vlastne stane, že sa spoja dvaja herní giganti do jednej hry? Už len z tohto dôvodu je Total War: Warhammer výnimočný zjav. Fúzia dvoch veľkých a dlhotrvajúcich značiek ako Total War od Creative Assembly a Warhammeru od Games Workshop sa totiž nevidí každý deň, a preto je každý takýto stav svojím spôsobom sviatkom. Všetci stratégovia majú dnes navyše šťastie, pretože si už môžu zaškrtnúť do svojich kalendárov dátum vydania hry. Ten bol stanovený na 28. apríla 2016, kedy vyjde na PC.

Tím Na'Vi sa rozpadol

Za koncom stojí séria neúspechov

Súčasná zostava tímu Na'Vi v zložení Dendi, XBOCT, Funn1k, SoNNeikO a PSM si po neúspešnej kvalifikácii na Frankurt Major a po neuspokojivých výsledkoch na medzinárodnom turnaji The International 2015 musí hľadať nový tím. Kam sa títo hráči presunú, sa pravdepodobne dozvieme v nasledujúcich dňoch. O tom, že tím Na'Vi bol jedným z najlepších na svete, jednoznačne niet pochýb. Svedčí o tom ich prvenstvo na prvom The International turnaji a druhé miesta v nasledujúcich dvoch ročníkoch. Nezostáva nám nič iné, ako zložiť poklonu pred tímom, ktorý toho pre Dotu 2 urobil nesmierne veľa.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...príde koniec roka a herné štúdiá si pre svojich fanúšikov pripravujú množstvo dobrôt. Tými najočakávanejšími sú napríklad nový Tomb Raider, Fallout 4, Star Wars Battlefront alebo Tom Clancy's Rainbow Six Siege. Počas sviatkov sa určite nebudeme nudiť.

...sa do rúk hráčov dostane už dlhšie avizovaný a viackrát upravovaný Steam Controller od spoločnosti Valve. Prvé ohlasy od novinárov sú zatiaľ zmiešané, uvidíme, ako sa tento hardvérový debut od softvérovej spoločnosti zapáči bežným hráčom.

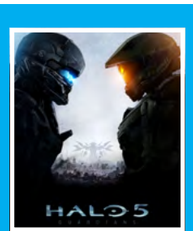
...sa interaktívna adventúra Game of Thrones od Telltale dočká svojej poslednej epizódy. Šiesta epizóda nesie názov The Ice Dragon a podľa slov vývojárov by mala byť zatiaľ tou najambicióznejšou, akú nám štúdio Telltale Games prinieslo.

PS4 konečne lacnejšia

500GB verzia PlayStation 4 sa dočkala zníženia o celých 50 eur, takže po novom stojí 349,99 eur. Európa sa spolu s Austráliou pridáva k USA, kde bola PS4 zlacnená už dávnejšie.

HALO 5 aj na PC?

Režisér série Halo, Frank O'Connor, sa vyjadril, že v prenesení Halo 5, exkluzivity pre Xbox One, nevidí problém. Hoci plány oficiálne nepotvrdil, fanúšikovia nemusia strácať nádej.



Rozšírenie pre The Crew

Firma Ubisoft sa rozhodla drasticky vylepšiť svoj pretekársky titul The Crew. Kúpou expanzného balíčka s menom Wild Run získajú hráči nielen lepšiu grafiku a počasie, ale aj nové autá a misie.

Pokračovanie Until Dawn

Úspech a predaje interaktívnej hororovky Until Dawn príjemne prekvapili jej vývojárov. Preto sa vyjadrili, že už uvažujú nad pokračovaním, čo určite poteší množstvo fanúšikov.

NEWS

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

MSI PC Gaming 27

MSI predstavuje herné All-in-One PC Gaming 27.

Vd'aka výkonnému hardvéru tento systém zvládne najnovšie hry na ultra detaily. Vel'ký 27" Full HD displej ponúka rýchlu dobu odozvy na čo najlepší herný zážitok. Pomocou HDMI vstupu potom môžete pripojit' konzolu a využit' skvelý displej pri hraní s priatel'mi. Ten sa navyše pýši technológiou MSI Anti-flicker, ktorá obmedzuje blikanie obrazovky, a znížením vyžarovaného modrého svetla vd'aka chytro stabilizovanému napájaciemu prúdu, čím znižuje namáhanie a únavu očí. MSI Gaming 27 je osadený výkonným štvorjadrovým procesorom Intel Core i7 6700 s technológiou Hyper Threading. Podporuje až 64GB DDR4 SDRAM pamäte v dvojkanálovom zapojení na spracovanie tých najnáročnejších úloh. Na hranie najnovších hier na ultra nastaveniach je prítomná grafická karta NVIDIA GeForce GTX 980mm s 8GB GDDR5 pamäte. Stabilné pripojenie je zaručené vd'aka Killer E2400 Ethernetu a Killer Wireless-AC 1535. Obe siet'ovky potom dokážu spolupracovat' (technológia Killer DoubleShot Pro) a vytiahnut' tak z vášho pripojenia maximálny výkon. Super RAID 4 ponúka ohromnú rýchlost' úložiska, a to až 32Gb/s.

Aby ste si vychutnali multimediálny obsah na maximum, je Gaming 27 vybavený zvukovou technológiou Nahimic Audio Enhancer a Blu-ray mechanikou. Rýchle nabíjanie mobilných zariadení pomocou USB Super Charger je teraz ešte rýchlejšie vd'aka dvakrát vyššej energii. Nahimic, výkonná technológia na vylepšenie zvuku, má dlhoročnú prax a využitie v mnohých oblastiach vrátane armády a leteckého priemyslu, kde je presnost' a čistota podania zvuku životne dôležitá. Teraz vstupuje do herného priemyslu ako smrtiaci arzenál špičkových hráčov, a to so zbraňami ako 360° virtuálne ozvučenie, frequency leveler a bass boost na zvýraznenie frekvencií detailných zvukov a basov, redukciou hluku a zvýraznením hovoreného slova pri hraní s headsetom. So siet'ovkou Killer, ktorá vie nastavit' priority prevádzky jednotlivých aplikácií na sieti, sa už nemusíte strachovat' o strácanie paketov a nepríjemné lagy. Zvol'te si programy, ktoré budú mat' najvyššiu prioritu a budú využívat' najširšie pásmo pripojenia vd'aka aplikácii Killer Networking Manager alebo túto vol'bu nechajte úplne na automatike. Spoluprácou Gb LAN a WiFi 802.11ac duálneho protokolu potom získate maximum zo svojho pripojenia.

Acer Aspire R14

Aspire R14 prešiel vývojom k novému kovovému povrchu, diamantovo vybrúseným hranám a tenším 360° pántom s duálnym momentom na neuveritel'nú flexibilitu so štvoricou režimov použitia. V kombinácii s funkciou Continuum pomáha l'ud'om prechádzat' medzi režimom PC a tablet.

L'udia môžu maximalizovat' produktivitu tým najefektívnejším spôsobom písania textu v klasickom režime Notebook alebo prejst' do režimu Displej ukrytím klávesnice dozadu, alebo položit' Aspire R14 naplocho do uhla 180°, čo je ideálne na spoluprácu, zábavu a zdiel'anie obsahu s ostatnými. Konverzia do režimu Stan dáva používatel'om možnost' používat' notebook v uzavretom priestore, zatial' čo majstrovsky spracovaná magnetická konštrukcia umožňuje plnohodnotnú premenu zariadenia do režimu Tablet – bez akýchkol'vek medzier.

Aspire R14, ktorý je tenký iba 18,5mm a váži len 1,9kg, je osadený 6. generáciou procesorov Intel® Core™, až 8GB systémovej pamäte DDR3L a SSD úložiskom pre vysoký výkon či už doma, alebo na cestách. Pre vyššie rýchlosti pripojenia je Aspire R14 vybavený bezdrôtovou technológiou MU-MIMO, umožňujúcou v porovnaní s ostatnými 802.11ac produktmi až trikrát rýchlejšie st'ahovanie, obzvlášt' v preplnených siet'ach.

Synology DS216 Play

Spoločnost' Synology uviedla na trh nové zariadenie DS216play, NAS server optimalizované na spracovávanie každodenných úloh. DS216play prichádza s možnost'ou transkódovania 1080p videa (H.264) a 4K videa (H.265) v reálnom čase, vd'aka čomu môžete streamovat' video obsah v 4K rozlíšení na digitálnu TV, mediálne prehrávače, mobilné zariadenia či počítače pripojené do siete, a to bez nutnosti využívat' akýkol'vek prehrávač tretích strán. Vyzbrojený dvojjadrovým 1,5GHz procesorom a 1GB pamäte RAM, DS216play ponúka priemernú rýchlost' prenosu dát na úrovni 107MB/s pri čítaní a 91MB/s pri zápise pri konfigurácii RAID 1. DS216play bol vytvorený tak efektívne, že spotrebúva iba 15W pri aktívnej práci pevných diskov a 6,8W pri hibernácii diskov. DS216play beží na operačnom systéme DiskStation Manager (DSM) 5.2, ktorý ponúka bohaté množstvo funkcií na zlepšenie produktivity a zjednodušenie každodenného života, a to všetko v rámci používatel'ské rozhrania, ktoré je optimalizované na multitasking.

Canon PROGRAF PRO-1000

Dvanást'atramentový systém, tlačová hlava 1,28" a procesor imagePROGRAF PRO-1000, ktorý zvládne vytlačit' formát A2 za približne šest' sekúnd, toto všetko nám prinesie nová tlačiareň od Canonu. Toto profesionálne zariadenie bude dostupné na začiatku roka 2016 s neznámou cenovkou.

Trust Mutimedia keyboard

Moderný a štýlový dizajn klávesnice s bielymi tlačidlami s nízkym zdvihom kopíruje štýl zariadenia Apple. Kompaktná, l'ahká a tenká konštrukcia v striebornej farbe disponuje vyvýšenou základňou na zadnej strane, prispievajúcou k lepšiemu uhlu pre pohodlné písanie, a štyrmi gumovými nožičkami na zamedzenie nežiaduceho pohybu po pracovnom stole.

Arctic F Silent

So sériou F Silent prichádza d'alšia generácia tichých ventilátorov od Arctic. Vo svojej triede ponúka F Silent najväčší prietok vzduchu a ešte k tomu je aj tichší ako akýkol'vek konkurent. Nová kombinácia zliatiny/maziva znižuje trenie, ktoré vedie nielen k zvýšeniu životnosti, ale i udržuje prevádzkový hluk na minime.

NOVÉ KAMERY PRE EFEKTÍVNU OSTRAHU

Denné/nočné Full HD sieťové kamery D-Link DCS-2230L a DCS-2210L boli navrhnuté s ohľadom na stráženie zle osvetlených miest doma alebo v kancelárii. Oba modely majú obrazový snímač s vysokým rozlíšením 2 megapixely, doplnený vstavaným infračerveným LED prisvietením, ktoré umožňuje nepretržité celodenné sledovanie – vo dne aj v úplnej tme.

Vstavaný infračervený LED prísvit umožňuje kamerám DCS-2230L a DCS-2210L prenášať dobrý obraz vo Full HD rozlíšení 1080p dokonca aj v noci alebo pri zlých svetelných podmienkach. Tieto modely sa preto ideálne hodia pre použitie pri vchodoch do budov alebo v malých skladoch.

Vstavaný PIR detektor pohybu a funkcie rozpoznávania zmien v obrazu umožňujú spustiť okamžite nahrávanie a odoslať majiteľovi varovný e-mail alebo push notifikáciu cez aplikáciu mydlink Lite na jeho smartphone alebo tablet. PIR senzor zmenšuje riziko spúšťania falošných poplachov. Obe kamery je možné vďaka ich malým rozmerom ľahko a rýchlo nainštalovať a ponúkajú optimálne riešenie pre rôzne aplikácie. DCS-2230L je Wi-Fi kamera, ktorú je možné používať kdekoľvek v dosahu bezdrôtovej siete. Kamera DCS-2210L podporuje napájanie cez ethernetový kábel (PoE), takže sa dá umiestniť aj tam, kde nie je k dispozícii elektrická zásuvka, napríklad v pivnici alebo pri zadnom vchode domu.

Mobilná aplikácia mydlink Lite umožňuje stále pripojenie používateľov ku kamerám a ovládanie všetkých ich funkcií prostredníctvom mobilného zariadenia doma i na cestách.

Diaľkový prístup k DCS-2230L alebo DCS-2210L cez smartphone alebo tablet zabezpečuje internetový portál mydlink.

Aplikácia automaticky rozpoznáva, či je používateľ mobilného zariadenia v domácej sieti, alebo či potrebuje prístup ku kamere cez internet. Aplikáciu mydlink Lite je možné stiahnuť zdarma z Apple Store a Google Play Store.

Program na video dohľad D-ViewCam™, dodávaný spolu s kamerou, umožňuje jednoducho využívať a ľubovoľne rozširovať funkcie domáceho alebo firemného kamerového systému. Rozšírená verzia programu D-Link DCS-250 D-ViewCam™ Plus ponúka ľahko použiteľné rozhranie pre až 64 sieťových kamier. Vie zobrazovať živý videostream a ukladať alebo prehrávať jednotlivé videozáznamy. Základná bezplatná verzia podporuje až 32 sieťových kamier, pričom podľa potreby je možné dokúpiť licenciu pre ďalších 32 sieťových kamier u väčších inštalácií.

Dostupnosť a cena

Kamery DCS-2210L a DCS-2230L sú už k dispozícii na Slovensku a v Českej republike. Odporúčaná maloobchodná cena u modelu DCS-2210L je 280,52 € (7 714 CZK) a 293,50 EUR (8 084 CZK) u modelu DCS-2230L.

ADATA rozširuje rad Apple Series

Apple Series produkty na obrázku (zľ'ava doprava): *i-Memory SD Card, flash disk i-Memory UE710, UC350 Type-C OTG flash disk s dvoma konektormi*

Rýchle, štýlové a inovatívne príslušenstvo na mieru pre zariadenia Apple

ADATA Technology oznamuje významný krok a strategické investície smerom do vývoja Apple kompatibilných produktov. Rad Apple Series sa rozrastá o tri novinky ADATA pre Apple zariadenia: i-Memory UE710 USB 3.0 Flash disk, i-Memory SD kartu a UC350 Type-C USB 3.1 OTG Flash disk.

Pre tieto nové produkty a nové zameranie na vývoj Apple príslušenstva vyvinula ADATA vo svojich vývojových strediskách niekoľko nových technológií. Pozoruhodné sú najmä výsledné pokročilé technológie v oblasti komunikácie a dátových úložísk, ako aj rýchlejšie nabíjanie zariadení vďaka proprietárnym konektorom Apple Lightning a rozvíjajúcemu sa USB typ-C. S novým radom produktov pre platformy Apple, očakáva ADATA dosiahnutie vzrušujúcich inovácií pre zákazníkov a zároveň podporu dlhodobého obchodného rastu. Podľa údajov IDC, uznávanej spoločnosti, ktorá sa zameriava na prieskumy trhu, dosiahnu v roku 2015 globálne dodávky chytrých telefónov 1,45 miliardy a v roku 2019 dokonca až 1,93 miliardy, čo len dokazuje obrovský dopyt po prenosných technológiách. Apple nedávno oznámil, že iPhone 6 a iPhone 6S Plus zlomili predajné rekordy už v prvom týždni predaja s viac ako 13 miliónmi kusov. Apple očakáva, že celkové dodávky dosiahnu do konca roku 2015 až 75 miliónov kusov a to vytvára silným dopyt po kompatibilných doplnkoch so zaručenou kvalitou príslušenstva. ADATA tým, že rozširuje svoje produktové portfólio o nové rady periférií pre Apple, vytvára nové obchodné príležitosti a otvára priestor pre rozvoj rodiny nových inteligentných zariadení. ADATA chce nadalej vytvárať multi-funkčné mobilné doplnky a na ich integráciu s Apple platformou využije svojich odborných znalostí z oblasti technológií pamäti a dát. Spoločnosť tiež plánuje rozšíriť svoje existujúce predajné kanály a preto rozširuje základňu pracovníkov o nových špecialistov s cieľom stať sa jedným z popredných autorizovaných dodávateľov Apple príslušenstva na svete.

i-Memory UE710 Flash Drive

Flash disk UE710 USB 3.0 s dvoma konektormi kombinuje rozhrania Apple Lightning a USB 3.0. Ponúka tak pohodlný prenos dát a zálohovanie medzi mobilnými iOS zariadeniami ako sú iPhone, iPad, alebo iPod Touch a počítačmi Mac alebo Windows PC. Super rýchly disk UE710 výrazne znižuje čas potrebný na prenos dát a zjednoduší manipuláciu s veľkými súbormi. Je užitočný aj tam, kde nemáte prístup k internetu a cloudu. UE710 poskytuje to najlepšie riešenie pre rozšírenie úložiska na iOS zariadeniach, ktoré nepodporujú pamäťové karty. Je dodávaný s bezplatnou i-Memory aplikáciou, ktorá ponúka používateľsky veľmi príjemné funkcie na správu obsahu. UE710 priamo podporuje približne 40 formátov súborov, vrátane Ultra HD 4K videa a profesionálne RAW súbory fotografií, všetky s okamžitým prístupom. K dispozícii je v snehovo-bielej a čiernej/striebornej farbe v kapacitách 32, 64 alebo 128 GB.

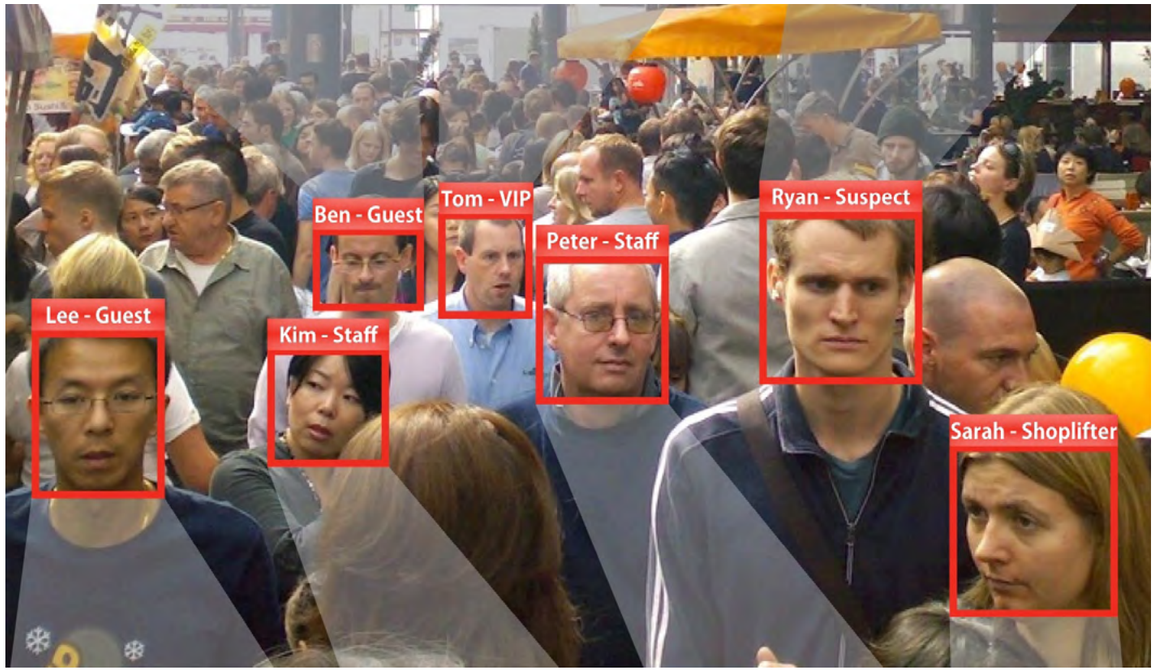
i-Memory SD karta

Karta i-Memory SD Card je navrhnutá exkluzívne pre MacBook Air na rozšírenie úložnej kapacity a je postavená s využitím rovnako vysoko kvalitných MLC flash pamätí aké používajú najpredávanejšie SSD ADATA. Extrémne ľahká a prenosná SD karta i-Memory SD Card sa chová podobne ako sekundárny SSD disk. Je to ten najľahší doplnok svojho druhu v súčasnosti a ponúka rýchlosti čítania/zápisu až 95 MB/s a 60 MB/s. Jej ultra tenký profil sa dokonale hodí k MacBook Air. Je to doplnok jednoduchý na používanie (plug-n-play), ktorý umožní používateľom jednoducho zálohovať a zdieľať ich fotografie alebo videá v tej najvyššej kvalite v kapacite až 256 GB.

UC350 Type-C OTG Dual Connector Flash Drive

Flash disk UC350 obsahuje rozhranie USB Type-C, ktoré má menší konektor, než tradičné USB Type-A. Najväčšou výhodou nového USB Type-C je však jeho reverzibilný konektor, ktorý garantuje intuitívne pripájanie a minimalizuje potrebu kontrolovať zarovnanie konektorov. Pre maximálne pohodlie je konektor typu C vložený do zásuvky typu A, takže sú prístupné oba konektory v jednom zariadení. UC350 podporuje protokoly USB 3.1, ktoré prekračujú výkon USB 3.0. Ponúka pripojenie k rôznym zariadeniam a veľmi rýchly prenos dát medzi iOS, Android, MaxBook a Windows PC až 100 MB/s pri čítaní a 30 MB/s pri zápise. UC350 je k dispozícii v kapacite až do 64 GB.

Nové oblasti pre uplatnenie automatizovaného rozpoznávania tvárí



Automatizované rozpoznávanie tvárí už nie je výsadou len špičkových bezpečnostných implementácií. Ked'že technológie dosahujú stále vyšší výkon, stáva sa táto funkcia atraktívna pre ovel'a širší okruh odborov a aplikácií mimo doteraz výhradný segment zabezpečenia.

Medzi rokmi 2010 až 2013 sa u všetkých výrobcov výkon technológií automatizovaného rozpoznávania tvárí – s prihliadnutím na presnost' a rýchlost' - zlepšil o výrazných 30%, ako uvádza americký Národný inštitút štandardov a technológie (National Institute of Standards and Technology - NIST), ktorý spolupracuje v tejto oblasti na vývoji a uplatňovaní technológie, merania a noriem.

Uvedeného zlepšenie výkonu je dosiahnuté prevažne vd'aka pokroku v oblasti používaných softvérových algoritmov, no súčasne zohráva dôležitú úlohu aj kvalita videokamier používaných pre snímanie obrazu.

Často sa na snímanie tvárí l'udí a ich ukladanie do databáz pre účely vytvárania "bielych" alebo "čiernych" zoznamov používajú rovnaké kamery ako pre identifikáciu osôb a ich priradenie k danej databáze, ked' prechádzajú bezpečnostným kontrolným stanovišt'om. Tým je zaručená rovnaká kvalita obrazu akú poskytujú kamery, čo je kl'účový aspekt pre mieru spol'ahlivosti systému automatizovaného rozpoznávania tvárí.

Problémy s osvetlením

V prostredí s definovanými parametrami pre vysokú bezpečnost', ako sú napr. hraničné kontroly na letiskách, sú videokamery zvyčajne v pevne danej pozícii a okolité svetelné podmienky sú všeobecne konzistentné bez ohl'adu na to, či je deň alebo noc, a možno ich l'ahko upravovat'. Úlohou kamery je len snímat' a vyhodnotit' vždy každú tvár samostatne a cestujúci sú zvyčajne požiadaní, aby sa postavili na miesto v definovanej vzdialenosti od kamery. Vzhl'adom na to, že v tomto scenári možno mat' jednotlivé aspekty pod kontrolou, je miera presnosti rozpoznávania vyššia.

To však už neplatí pre iné aplikácie, kde nepriaznivé podmienky osvetlenia môžu zásadným spôsobom ovplyvnit' obrazovú kvalitu. Jednou z obzvlášt' náročných aplikácií je kontrola vchodov, kedy kamera musí zachytit' tváre viacerých l'udí naraz, ktorí sa navyše pohybujú, ked' napríklad prechádzajú dverami.

Získat' ostrý záber niekol'kých tvárí v pohybe nie je jediná obtiažna vec. V tomto scenári bude kvalita obrazu z vel'kej miery závisiet' aj na tom, ako dobre si kamera poradí s rozdielmi v intenzite svetla - za slnečného dňa bude vonkajšie prostredie vel'mi jasné oproti tmavému priechodu dverí.

Inovatívne technológie siet'ových videokamier, ktoré vedia obmedzit' účinky presvetlenia a poskytujú ostrý obraz aj v t'ažkých svetelných podmienkach, však otvorili úplne nové oblasti uplatnenia automatizovaného rozpoznávania tvárí. Špeciálne objektívy, technológie na snímanie obrazu za nízkej intenzity osvetlenia a automatické vyvažovanie bielej - to všetko sú faktory, ktoré dokážu vylepšit' kvalitu obrazu. V spojení s lepšími softvérovými algoritmami a skutočnost'ou, že ceny softvéru na spracovanie obrazu v priebehu niekol'kých rokov významne klesli, sa automatizované rozpoznávanie tvárí stáva stále viac vyhl'adávanou vol'bou pre ovel'a širší okruh scenárov na kontrolu prístupu, zabezpečenie, detekciu podvodov, forenzné vyhl'adávanie, vyšetrovanie kriminálnych činov a služby zákazníkom.

Iné ako bezpečnostné aplikácie

Automatizované rozpoznávanie tvárí už nie je len nástroj na povolenie alebo odmietnutie prístupu alebo posielanie upozornení, ked' sú identifikované osoby na zozname "sledovaných". Priradenie tváre konkrétnemu zákazníkovi podl'a databázy známych osôb môže napríklad predajcom, hotelom, bankám alebo kasínam umožnit' rýchlo identifikovat' osoby, ktoré majú nárok na služby VIP klientov.

Podobným spôsobom sa automatizované rozpoznávanie tvárí stáva mocným nástrojom tzv. "Business intelligence", čo je termín, ktorý možno vo všeobecnej rovine vnímat' ako zvyšovanie úrovne poskytovania služieb, ale primárnou úlohou je zist'ovanie a vyhodnocovanie informácií o správaní zákazníkov, bez nutnosti poznat' ich konkrétne identitu. V prostredí maloobchodných predajní môže zhromažd'ovat' demografické a behaviorálne vzorce zákazníkov, kedy možno sledovat', akými spôsobmi predajňou prechádzajú ženy a muži, mladí alebo starší zákazníci, kde majú tendenciu sa zastavit' a čo upúta ich pozornost'. Na tento účel softvér nepotrebuje poznat' identitu osôb, ale dokáže s vel'kou spol'ahlivost'ou rozpoznat', či sa jedná o muža alebo o ženu a či ide o staršieho alebo mladého človeka.

Možnosti sú prakticky nekonečné: softvér na rozpoznávanie tvárí možno integrovat' s marketingovým systémom, ktorý bude automaticky zobrazovat' reklamy prispôsobené aktuálnemu profilu zákazníka. Agregované dáta zhromažd'ované počas dlhšieho obdobia poskytnú predajcovia informácie, ako ešte lepšie usporiadat' predajné miesto, čo ovplyvňuje predaj a rýchlost' obratu tovaru. Na ich základe predajca môže l'ahko vykonat' potrebná vylepšenia - nepotrebuje nič iné, než vyhodnotit' automaticky zhromažd'ované dáta.

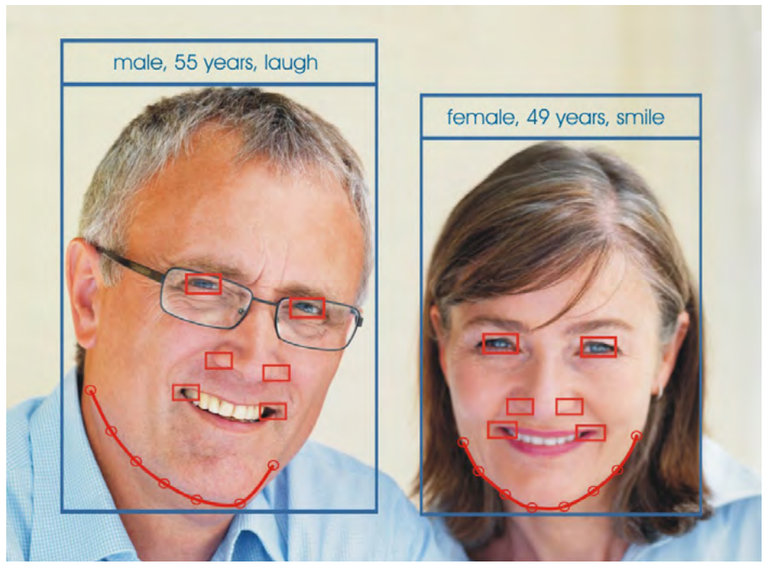
Obrovská obchodná príležitost'

V dôsledku neustáleho vylepšovania technológií snímania a spracovania obrazu, zatial' čo náklady na ich obstaranie a prevádzku stabilne klesajú, predpovedajú analytici trhu v oblasti rozpoznávania tvárí priemerný ročný rast na úrovni 25%. Podl'a spoločnosti MarketsandMarkets, zaoberajúcej sa prieskumom trhov, bude mat' v roku 2020 tento segment trhu hodnotu 6,18 miliárd USD.

Bariérou rozvoja mnohých nových aplikácií v súčasnosti stále zostáva prvotná investícia do softvéru a hardvéru, vrátane vysoko výkonných serverov, ktoré sú potrebné na vykonávanie porovnávaní obrazov s databázou. Ked'že sa však vyvíjajú stále výkonnejšie čipy pre kamery a vyspelejšie sú aj samotné technológie kamier, niektoré časti procesu spracovania obrazu sa budú odohrávat' priamo v samotných kamerách, a nie na serveroch, vd'aka čomu budú riešenia na rozpoznávanie tvárí cenovo ovel'a dostupnejšie. Firmy si navyše začínajú viac uvedomovat' možnú návratnost' investícií, ked' sa rozhodujú pre implementáciu riešení automatizovaného rozpoznávania tvárí pri potieraní problémov, akými sú narušenia, potenciálne krádeže a vandalizmus - od maloobchodných predajní, ktoré budú môct' účinnejšie monitorovat' miestnych zlodejov, až po štadióny, kde odoprú vstup známym chuligánom.

Je zrejmé, že existuje celý rad modelov použitia rozpoznávania tvárí. Medzi hlavné prínosy ich nasadenia patrí bezpečnost', obchodné transakcie a lepšia úroveň marketingu a služieb. Pokial' ide o bezpečnost', rozpoznávanie tvárí je možné použit' na kontrolu prístupu, sledovanie, kto vchádza a vychádza z určitých miest alebo budov, ale možno ich tiež využit' na identifikáciu nežiadúcich osôb. Systém na rozpoznávanie tvárí môže byt' rovnako tak užitočný pre firmy, ktoré potrebujú rýchle a spol'ahlivé metódy rozpoznávania a určenia vybraných kl'účových zákazníkov alebo klientov. Vd'aka tomu môžu firemné transakcie prebiehat' plynulejšie a môžu tiež klientom priniest' celkovo lepší zážitok, čo sa na druhej strane premietne do lepšej obchodnej reputácie.

Autor: Jenny Månsson
riaditel' priemyselných segmentov
v spoločnosti Axis Communications



Klávesnica do obývačky?

Zjednoduší ovládanie a prepojenie vášho PC s televízorom

Minulosť sa neustále vracia. Pamätáte si ešte na počítače ako Atari, Siclair alebo Commodore? Prvé domáce počítače boli v podstate ukryté vo veľkých klávesniciach, ktoré sa pripájali k televízorom, no a dnes tu máme tenké moderné klávesnice, ktoré sa opäť pripájajú k televízorom. Neobsahujú síce počítač ako taký, ale značne zjednodušujú využitie sofistikovaných funkcií moderných Smart TV, alebo nám aspoň uľahčujú ovládanie obývačkových HTPC (počítače pre domáce kino, média boxy ako napr. Apple TV) a notebookov pripojených k TV.

Klávesnica pripojená k televízoru je veľmi praktický doplnok, pretože sa na nej dajú ľahko zadávať texty, napr. ak si chcete pozrieť nejaké video, či film z YouTube. Využiť ju môžete aj pre nastavovanie účtov v TV aplikáciách, pri komunikácii (mailoch a chatovaní), používaní sociálnych sietí (vytváraní nových postov, pri vyhľadávaní cez Google,... Skrátka všade tam, kde je potrebné zadať nejaký text. Veď už takmer každý televízor má dnes množstvo rôznych smart funkcií, tak prečo ho nevyužiť efektívnejšie?

Prvé počítače síce ešte nepoužívali na ovládanie myš, ale komfortnejšia navigácia (najmä v modernom prostredí internetu) si dnes myš vyžaduje. Jednotlivé úlohy sa už predsa nezadávajú pomocou textových príkazov ako tomu bolo kedysi. Grafické operačné systémy a počítačové myši zmenili náš pohľad na komfort. Bohužiaľ počítačová myš nie je práve ideálne zariadenie pri použití v pohodlí kresla. Nie je totiž nič horšie, ako sa pokúsiť ovládnuť kurzor na mäkkom gauči. S dobrou myšou sa síce dá jazdiť aj mimo stolu, napr. po nohaviciach, alebo na opierke kresla, ale trpí tým jej snímač. Po chvíli sa doň dostanú rôzne drobné vlákna a prach, čo má za následok znefunkčnenie snímačov alebo potrebu častého čistenia.

Zaujímavou alternatívou za myš by preto mohli byť do obývačky bezdrôtové trackbally. Ide však o dosť archaický hardvér, ktorého možnosti sú trochu obmedzené. Vhodnejšie je preto namiesto myši radšej použiť multidotykový touchpad, ktorý rozpoznáva aj gestá a dokáže tak oveľa viac a jednoduchšie.

Samozrejme ak už hľadáte vhodné riešenie do obývačky, treba siahnuť po bezdrôtovej klávesnici a najlepšie takej, ktorá má integrovaný aj touchpad. Zabijete tým dve muchy jednou ranou, pretože vyriešite nielen zadávanie textov, ale aj pohodlné ovládanie kurzoru. Dobrou voľbou sú v tomto smere určite klávesnice Logitech, ktoré sú dizajnované špeciálne pre použitie v obývačkách. Okrem kompaktného dizajnu totiž majú aj niekoľko multimediálnych tlačidiel a finančne vás určite nezruinujú.

Nová klávesnica K400 Plus stavia na úspechoch obľúbeného modelu K400. Má integrovaný touchpad s citlivou odozvou a nastaviteľným ovládaním kurzoru, vďaka ktorému tvorí kompaktnú kombináciu klávesnice a myši v štýle „všetko v jednom‘. Tlačidlá s klávesovými skratkami vám umožňujú jednoduchý prístup k ovládaniu hlasitosti a navigáciu aj v komplikovaných ponukách menu. Intuitívne tlačidlá so šípkami vám pomôžu rýchlo nájsť cestu k akémukoľvek digitálnemu obsahu. Dodávané batérie majú výdrž až 18 mesiacov, ktorá zaručí nekonečné hodiny zábavy bez prerušovania. Jej neutrálne sivé alebo biele prevedenie ladia s dizajnom moderných obývačiek a vďaka štíhlej konštrukcii je ľahké ju kdekoľvek odložiť. Má navyše zaoblené boky pre väčšie pohodlie – skrátka dokonalá klávesnica pre každého.

Pre náročnejších používateľov je do obývačky určená podsvietená klávesnica s úplným názvom Logitech Illuminated Living-Room Keyboard K830. Podsvietenie kláves sa u tohto modelu automaticky tlmí alebo zvyšuje v závislosti na množstve svetla v miestnosti, aby ste mohli písať pohodlne za akýchkoľvek svetelných podmienok.

Začnite písať a tlačidlá sa rozsvietia. Keď písať prestanete, podsvietenie sa po piatich sekundách vypne, aby sa šetrili batérie klávesnice. Tie sú dobíjateľné priamo v klávesnici cez USB, takže sa už nebudete musieť obťažovať s ich výmenou. Touchpad je u tohto modelu väčší a hladký. Má citlivú odozvu a umožňuje presnú kontrolou kurzoru myši. Boky klávesnice sú zaoblené, takže sa ľahko drží a jej štíhly dizajn ju umožňuje ukladať vo zvislej polohe tak, aby ste ušetrili miesto.

Obývačka je dnes miestom, kam prichádzame odpočívať, zabávať sa, kde chceme zdieľať spoločnosť s rodinou a priateľmi. Vďaka šikovnej bezdrôtovej klávesnici ľahšie ovládnete kurzor na televíznej obrazovke a získate jednoduchší prístup k multimediálnemu obsahu a internetu. Vďaka rôznorodému dizajnu dnes nie je problém zladiť techniku s interiérom obývacej izby a užiť si tak komfort spojený s ovládaním počítačov aj z pohodlia postele alebo kresla.

NEWS

>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Změny ve 3. fázi Marvelu

Marvel oznámil nové informace týkající se budoucnosti jejich filmového univerza. Své datum premiéry opět přesunuje Black Panther, tentokráte kupředu, konkrétně na 16. únor 2018. Jeho datum 6. července 2018 totiž přebírá oznámené pokračování letošního Ant-Mana, které ponese název Ant-Man and the Wasp. Zpozdí se naopak sólovka Captain Marvel, která se místo listopadu 2018, dostane do kin až 8. března 2019. Kromě pokračování letošního příspěvku a dvou posunů v datech přidali producenti filmů další tři data premiér, která obsadí zatím nespecifikované filmy čtvrté fáze v roce 2020. Konkrétně 1. května, 10. července a 6. listopadu.

Moon Knight na Netflixu?

A s Marvelem ještě nekončíme. V zákulisí se totiž spekuluje o tom, že by se další prominentní komiksový hrdina mohl podívat na televizní obrazovky. Řeč je o Moon Knightovi, který by se podle všeho měl dočkat vlastního seriálu na platformě Netflix. Co víc, zákulisní informace hovoří o tom, že by se již zmíněné odkládané marvelovky Black Panther měl ujmout režisér spin-offu Rockyho s názvem Creed, který se zanedlouho dostane i k nám do kin, Ryan Coogler. Obě informace zní možná až příliš dobře na to, aby byly pravdou, nicméně Marvel už několikrát zvládl překvapit, takže uvidíme v následujících týdnech, zda tyto informace potvrdí, či nikoliv.

Hraní X-Men v televizi

Někteří X-Meni se dočkají vlastního seriálu. Stanice FX začala připravovat seriál Legion, o který se postará jeden z tvůrců loňského hitu Fargo Noah Hawley. Svého seriálu se dočká i Hellfire Club, který v seriálové podobě s názvem Hellfire vyrazí na obrazovky stanice Fox, na které mu dopomůžou tvůrci jiného kultovního seriálu, 24 hodin, Evan Katz a Manny Coto.

Kultovní manga nakonec přeci jen ve filmu

Alita: Battle Angel se přeci jen nakonec dočká hrané filmové adaptace. Tu už pěkných pár let připravoval James Cameron, kvůli časovému vytížení na ni však stále v jeho režii nedošlo a v nejbližší budoucnosti také nedojde. Možná právě díky tomu si Cameron za sebe vybral pro hranou adaptaci mangy Battle Angel Alita náhradu ve formě Roberta Rodrigueze.

Terminátor bude

Terminátor bude nakonec přeci jen pokračovat. Díky ziskům z čínského trhu problematický poslední díl přeci jen vydělal dostatek peněz na to, aby se producentům vyplatilo pokračovat v plánu s dalšími díly. Jejich podoba ovšem nebude stejná, jak bylo původně plánováno. Další dva připravované díly projdou úpravou scénáře, aby se zabránilo komerčnímu i kvalitativnímu fiasku, kterým byl Genisys. Jestli se to podaří, či nikoliv, ukážou až následující měsíce.

Jack Bauer v důchodě

Nepotěšíme však fanoušky seriálových 24 hodin. Kiefer Sutherland se nechal slyšet, že s rolí hrdinného agenta Jacka Bauera definitivně skončil. Po skončení původního seriálu herec společně s tvůrci dlouhou dobu loboval za filmové pokračování, na které ovšem nedošlo. Místo něj přišlo zredukované pokračování 24 hodin: Dnes neumírej. To je však dle slov představitele hlavní role vše a na diskutované další pokračování nakonec nedojde.

Pomsta pod jiným dohledem

John Wick 2 bude mít nakonec trochu pozměněný dohled. Režisérské duo Chad Stahelski a David Leitch se nakonec přeci jen rozdělí. Zatímco Stahelski bude pokračovat s druhým dílem akčního snímku, jeho kolega Leitch převezme režijní otěže thrilleru The Coldest City, ve kterém se objeví Charlize Theron.

Castingové novinky:

- Guillermo del Toro by rád natočil adaptaci knihy Stephena Kinga Řbitov domácích zvířátek.
- Rosario Dawson si zahraje v animáku LEGO Batman. Nadabuje postavu Batgirl.
- Mark Ruffalo se objeví jako Hulk v Thor: Ragnarok. Komik Taika Waititi byl před nedávnem najat na režii snímku.
- Připravuje se šestá Smrtonosná past. Vrací se Bruce Willis a režisér čtvrtého dílu Len Wiseman. Mělo by se jednat o prequel, který se bude odehrávat zároveň v současnosti a zároveň před prvním dílem.
- Rebecca Ferguson by se mohla objevit v Vetřelec: Ztracený ráj.
- Jeff Goldblum, Bob Balaban, Edward Norton, a Bryan Cranston jsou mezi herci, které Wes Anderson získal jako dabéry pro svůj zatím nepojmenovaný stop-motion animovaný snímek o psech.
- Warforthe Planet of the Apes přidává do svého obsazení herce Stevea Zahna.
- Matthew Vaughn si přidává mezi své připravované projekty sci-fi Ascension.
- D. J. Caruso bude režírovat třetí xXx.
- Čtvrtí Expendables přeci jen budou. Začne se natáčet příští rok s datem premiéry v roce 2017.
- Ron Perlman se přidává k obsazení filmu Fantastická zvířata a kde je najít.
- F. Gary Gray se upsal režii osmého dílu Rychle a zběsile.
- Benicio Del Toro se vrátí v pokračování Strážců galaxie.
- George Miller potvrdil, že jsou v přípravě další dvě pokračování Šíleného Maxe.
- Tom Holkenborg alias Junkie XL se postará o soundtrack k Deadpoolovi.
- Nicolas Cage se svěřil s tím, že před mnoha lety odmítl nabídku na roli Aragorna v trilogii Pán prstenů.
- James McAvoy nahradí Joaquina Phoenixe v novince M. Night Shyamalana.
- V Assassin's Creed se objeví i Jeremy Irons a Brendan Gleeson.

Aktualizované data premiér:

- Alvin a Chipmunkové: Čiperná jízda se posunuje se svojí premiérou a v zámoří otevře již o týden dříve. Producenti tedy film nasadí přímo proti novému dílu Star Wars.
- Transformers se nedočkají jen pátého dílu, ale zároveň byly potvrzeny přípravné práce na dalších třech dílech, které by se do kin měly dostat do deseti let.
- 15. července 2018 se do kin dostane Toy Story 4, tedy o rok později oproti původním plánům. Původní datum premiéry přebírá třetí díl Aut. 21. července 2019 se pak do kin dostane dvojka Úžasňákových. Dříve oznámený snímek Godzilla vs. King Kong by se do kin podle oficiálního prohlášení měl dostat v průběhu roku 2020.

Y-Games

Pokračovanie kvalitnej progamingovej tradície

Slovensko na poli herných výstav neprináša až tol'ko možností, a preto sme vždy radi, keď sa môžeme nejakej zúčastniť. Gamesite.sk vel'mi potešila účasť na tohtoročnom Y-Games, ktorý sme taktiež podporili ako hlavní mediálni partneri. A, ako inak, prinášame vám z tejto progamingovej akcie reportáž.

Akcie ako IstroCon alebo GameExpo sa už stali zaužívanými výstavami, na ktorých si hráči môžu nájsť čo-to nové z herného sveta a sem-tam i zo sveta technológií. Akcia Y-Games predstavuje na Slovensku novinku, a to v podobe progamingu. Ten je na Slovensku ešte stále v plienkach, no pomocou akcií ako Y-Games, kvalitných partnerov či rozrastajúcou sa základňou hráčov je možné, že letný Y-Games bude ešte omnoho kvalitnejší, ako bola jeho zimná premiéra.

Y-Games bol totiž ešte prednedávnom pomerne málo známy a zaujímala sa oň len úzka skupina l'udí. Minulý víkend sa, domnievame sa tvrdiť, začala celkom milá tradícia podujatia zameraného na progamingovú tematiku, tournamenty a LAN párty. Akcia sa konala na pôde STU v Bratislave, presnejšie na pôde Fakulty informatiky a informačných technológií. Ako hlavný mediálny partner nemohol chýbať ani Gamesite so svojím stánkom. Noví či skalní fanúšikovia si od nás mohli odniesť tričko zdarma, stretnúť' Hira či niekoho z gamesitového tímu.

Hlavným lákadlom Y-Games boli rozhodne turnaje, no počas akcie ste mohli navštíviť' stánky niektorých z firiem prezentujúcich svoje, väčšinou herné produkty, herné príslušenstvo, ako napríklad E-Blue, Roccat, zahrať si na Microsoft konzolách s kamošmi Fifu, NHL či Just Dance. Turnaje boli rozdelené do niekol'kých hál a miestností a, samozrejme, hralo sa niekol'ko rôznych hier. Hráči, tímy, amatéri či aj „pro' hráči, sa do turnajov mohli zaregistrovať už pred začatím akcie a o konkurenciu tak bolo postarané. Zimný ročník Y-Games 2015 prilákal viac než 600 hráčov, ktorí medzi sebou súperili v nasledujúcich turnajoch: Dota 2, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Hearstone, Fifa 2016 a Trackmania. Najväčší úspech zožal turnaj v Counter Strike, do ktorého

sa prihlásilo neuveritel'ných 53 5-členných tímov. Hlavnú cenu slovenského Counter Strike si odniesol po súboji so Zero Damage tím Fraternitas (FUSION). Celý turnaj komentoval známy slovenský streamer a komentátor Ivan „Dev1' Lazarov a medzi hráčmi ste mohli stretnúť' aj slovenskú Counter Strike legendu GuardiaNa z tímu NaVi. Aj s tímom Fraternitas, aj s komentátorom turnaja, Ivanom, vám v dohl'adnej dobe prinesieme interview.

Aj keď' sa Cs-ko tešilo najväčšej popularite a hralo samými známymi tvárami, na sucho neostali určite ani ostatné turnaje. Dota 2 si vyslúžila účasť' 28 tímov, ktoré po prebojovaní sa zo základných skupín nakoniec našli svojho vít'aza. Vít'azným sa stal tím Black King Bar (http://blackkingbar.sk/), ktorý obhájil minuloročné prvenstvo. Tím funguje pod vedením Rada Mikušku. Rado je zároveň zakladatel'om Black King Baru, ktorý nájdete v Bratislave na Dunajskej ulici. Ide o podnik ladený v štýle herného sveta, kde okrem príjemného posedenia vo fantasy prostredí môžete stretnúť' d'alších hráčov, sledovať' pravidelné streamy z akcií (ako napr. ESL), zahrať' si s priatel'mi spoločenské hry či prečítať' si fantasy literatúru. A určite si k tomu dať' pivo. Musíme skonštatovať', že tím Black Kings zložený zo zvučných slovenských i českých mien má vel'ké ambície, a to nielen na tuzemskej scéne.

Na pôde Heartstone si prvenstvo vybojovala dievčina – Karolínka (https://www.facebook.com/KarolinkaHS?fref=photo). Teší nás to o to viac, že hlavnú cenu do Hearstone turnaja venoval Gamesite. Gratulujeme!

Motivácia vyhrať' vo vel'kej konkurencii bola teda viac než vel'ká, predsa len išlo o prestíž – získať' titul majstra v najväčšom slovenskom turnaji. No to nebolo všetko. Výhercovia na popredných priečkach si so sebou odniesli výhry od partnerov v cene viac ako 6500 eur. Od poukážok na internetový nákup generálneho partnera Ygames – TPD, cez herné príslušenstvo od E-Blue až po samotné trofeje. Hrať' bolo určite o čo a ceny výhercov rozhodne potešili. Okrem toho mali hráči možnosť' zažiť' kopec zábavy, stretnúť' sa so zaujímavou hráčskou komunitou či plnými dúškami nasať' netradičnú atmosféru, ktorú toto LAN podujatie rozhodne vyžarovalo.

Hlavné finálové zápasy sa hrali na hlavnom pódiu, na ktorom moderovanie už druhýkrát v rade zabezpečoval jeden zo zakladatel'ov DSfx tímu Peter Dráb, známy aj pod pseudonymom "Peso". Zaujímavosť'ou je, že predchádzajúci letný event podujatia, Y-Games Summer Challenge 2015, bola vôbec jeho prvou príležitosť'ou moderovať'. Pri tejto príležitosti vznikla zaujímavá a prínosná spolupráca medzi DSfx teamom a organizátormi Y-Games. Tím DSfx je skupina prevažne audiovizuálnych umelcov od fotografov cez kameramanov,grafikov, hudobných umelcov až po moderátorov. Okrem zastrešovania oficiálneho aftermovie Y-Games patrí medzi doterajšie úspechy tímu napríklad krátkometrážny film White Line, ktorý získal 4 ocenenia na celosvetovom filmovom festivale 48 Hours Film Project. Spomínané aftermovie budete môcť' čoskoro vidieť' okrem iného aj na facebooku DSfx (www.fb.com/dsfxteam.)

Určite netreba opomenúť' skvelo zabezpečenú interakciu celého podujatia a turnajov smerom k online divákom, a to prostredníctvom streamu, ktorý si pozrelo viac ako 30 000 fanúšikov. Hráči a fanúšikovia, ktorí sa do Bratislavy nemohli dostaviť' osobne, mohli celé podujatie sledovať' z pohodlia domova cez Twitch. Tí, ktorí sa však predsa len rozhodli prísť' osobne, sa mohli stretnúť' so slovenskými hernými tvárami ako Selassie, Dev1m, GuardiaNom či so Žolíkkom. Celodenný turnajový program spríjemnila a oživila súť'až v cosplay.

Nie je pochýb, že podujatie s názvom Y-Games ukázalo, že aj na malom Slovensku je nemalý záujem o progaming. Len oproti minulému roku navštívilo tohtoročné podujatie viac ako desať' násobne viac návštevníkov, hráčov a tímov. S Winter TPD Y-Games sa teda lúčime so skvelými pocitmi a spomienkami a už teraz sa nevieme dočkať' na letnú časť', kde sa snáď' vidíme v ešte väčšom počte, s atraktívnejšími cenami a s novými firmami. Za tím Gamesite touto cetou d'akujeme organizátorom Y-Games, dobrovol'níkom, ale aj hráčom a fanúšikom, ktorí spravili z tohto podujatia naozaj skvelý celodenný zážitok.

Richard Mako

GuardiaN – Counter Strike: Global Offensive – tím NaVi

Nie je to na každodennom poriadku, aby to Slovák dotiahol vo svetových kruhoch do rebríčka medzi najväčších profesionálov. O to viac to platí v hernom svete, kde byt' profesionálnym hráčom je tajný sen každého z nás, no konkurencia je obrovská. Jedného takého zástupcu však Slovensko má a je ním Counter Strike legenda GuardiaN, aktuálne hrajúca za svetový rusko-ukrajinský tím NaVi. GurdiaN súhlasil s rozhovorom pre Gamesite, a to sme si rozhodne nemohli nechat' ujst'!

GS: Zdravím t'a, Ladislav, vd'aka, že si mi venoval chvíl'u svojho času. Na začiatok mi, prosím, povedz niečo málo o sebe, ak by t'a náhodou niekto z našich čitatel'ov nepoznal.

Zdravím. Moje meno je Ladislav Kovács, no väčšina l'udí pozná skôr pod nickom GuardiaN. Pochádzam z Komárna a aktuálne sa pohybujem bud' tam, alebo v Bratislave.

GS: Vd'aka za predstavenie. Momentálne sa nachádzame na asi najväčšom slovenskom progamingovom podujatí: Y-Games. Navštívil si aj niektorý z predošlých ročníkov?

Úprimne, toto je moja prvá CZ/SK akcia po troch rokoch. Na niečo podobné som v posledných rokoch nemal čas, a to hlavne po tom, čo som odišiel z česko-slovenského tímu.

GS: Vitaj teda spät' na domácej hernej pôde! Čo na tůto akciu hovoríš?

Väčšina podobných akcií sa poväčšine odohráva vždy v Česku, ako napríklad MČR, a preto si vel'mi cením snahu usporiadatel'ov, že sa do niečoho takéhoto pustili. Organizátori zohnali super partnerov a hráči si zahrajú aj o pekné ceny. Dokonca si diváci môžu pozerat' zápasy cez Twitch, priamo tu na vel'kých obrazovkách, ale aj doma. CS:GO sa pomaly ale iste rozrastá a je to vidno aj tu. Pre firmy a partnerov je to skvelé lákadlo a bude ich len a len pribúdat'. Na to, že je to organizované partiou mladých l'udí, klobúk dole. Samozrejme, sem-tam by bolo potrebné vyladit' nejaký detail, ale určite organizátori naberů skúsenosti a budúci ročník bude o to lepší!

GS: Ak som to správne pochopil, sám si sa aj s tímom do turnajov zapojil. Ako sa ti darilo?

Čo ti budem hovorit'. Chalanov, proti ktorým sme hrali prvý zápas, som nepoznal, týchsme dali 16 : 0, no potom sme hrali proti partii hráčov, ktorých poznám ešte zo starších dôb, no, bohužial', bol z nich cítit' rešpekt, že proti nim hrá niekto ako ja. Polovica šance vyhrat' väčšinou padá ešte pred začiatkom zápasu, ked' namiesto toho, aby ich vyburcovala výzva zahrat' si so mnou, ich morálka upadne, a my sa potom ani nemusíme vel'mi snažit'. To je trošku chyba našich hráčov, ktorí si neveria. Ked' som ešte začínal poloprofesionálne hrávat', náš tím mal také heslo: "Kto si neverí, tak prehral." Tým sa riadim do dnes a naozaj je to tak.

GS: Spomenul si svoje poloprofesionálne začiatky, no mňa by zaujímalo, aké boli tvoje úplné prvotné začiatky. Ako sa obyčajný človek, hráč, ktorý si sem-tam zahrá CS-ko, stane profesionálom? Predsa len si nenapísal mail do NaVi, že chceš byt' profi hráč a oni si t'a zobrali.

Hehe, určite nie. Prirovnal by som to k hocijakému inému športu. Len tak sme s partiou chalanov išli jedného dňa na turnaj do Švédska a tam sa to začalo. V tej dobe som už nejakú chvíl'u vynikal medzi slovenskými hráčmi a povedal som si, že na Slovensku som dosiahol skoro top toho, čo sa dá, a je na čase skúsit' ísť d'alej. Na takýchto turnajoch sa často pohybujú "lovci" talentov a bolo treba skúšat' šťastie a dúfat', že si vás niekto všimne.

Takto sme s chalanmi chodili po turnajoch, až som napokon dostal ponuku od ruského tímu Virtus Pro, ktorým som istú dobu pomáhal na zápasoch. Tam som sa zviditel'nil, ukázal som, čo mám v sebe, nabral nejaké kontakty a v neposlednom rade som sa naučil ako-tak po rusky. Pomocou získaných známostí som sa potom dostal na turnaj do Ruska, vypadli sme síce v kvalifikácii, no už vtedy v tíme NaVi vedeli, že chcú menit' zostavu a ako som potom zistil, nejakú dobu ma už sledovali.

Iróniou však je, že som nikdy nehrával vel'a ako mnohí slovenskí hráči, ktorí len prídu domov, hrajú dlhé hodiny a nikam to nedotiahnu. Svoje hranie som vždy venoval konkrétnym ciel'om a zlepšovaniu sa. Niekedy striel'aniu, niekedy taktike, treba proste mat' nejaký tréningový plán, ktorému sa počas hrania venujete a nie len bezducho hrat' dlhé hodiny a hodiny. Nutnost'ou je hrat' a trénovat' efektívne a ono sa vám to vráti.

GS: Pod'me teraz k tvojej súčasnej kariére. Trošku nezvyčajná otázka: Čo hovoríš na to, že YouPorn plánuje založit' Counter Strike tím?

Tak to si ma dostal (smiech). Samozrejme som o tom počul. Pravdupovediac ma to neprekvapuje. eSport, akým je aj Counter Strike, začína byt' pre svetové firmy obrovským lákadlom na peniaze a firma ako YouPorn nemá prečo byt' výnimkou. Predsa len, hráči sú ich ciel'ová kategória. V hernom biznise sa začínajú točit' neskutočné peniaze. Nebudem zachádzat' do detailov, ale aj obyčajnému divákovi ESL turnajov to musí byt' jasné. Ked' niekedy vojdem do jednej z arén, kde sa zápasy hrajú, mám zimomriavky po celom tele. Niektoré tie arény sú naozaj neskutočné, tá vel'kolepost', masy l'udí a atmosféra...

GS: Ked' už sme pri ESL turnajoch. Osobne som bol na dvoch ročníkoch katowického ESL a vždy ma zaujímalo, či vás neruší hranie pred obrovským davom, ktorý na vás pozerá a huláka z celej arény.

Nie, nie vôbec. Po prvé máme v ušiach okrem slúchadiel štuple a okrem toho ešte zvukotesné slúchadlá. V podstate nepočujeme nič, čo sa deje okolo nás okrem okamihov, ked' všetci diváci naraz skríknu, ked' sa niečo pekne dá (nejaký krásny frag alebo sa podarí nejaký clutch) a aj to iba trošku. Okrem toho máme skvelo vymyslené mikrofóny, ktoré nezachytávajú nič z okolitých zvukov. Taktiež majú nejakým spôsobom vymyslený stage, ktorý "odrezáva" odlesky a blesky fot'ákov, a tak sa k nám nič nedostáva.

GS: Ako to u vás funguje v tíme? Momentálne sa skladáte z dvoch Rusov, dvoch Ukrajincov a teba – Slováka. Zvyknete sa často stretávat' osobne?

To záleží od okolností. Hlavne pred vel'kými turnajmi máme bootcamp, kde sa na týždeň, maximálne na 10 dní, všetci piati stretneme a hráme, trénujeme vedl'a seba. Tam máme dokonca vel'kú mapu s figúrkami, kde trénujeme taktiky pozícií, kto ma kde stát' a podobne. Inak trénujeme z domu väčšinou od tej štvrtej/piatej, ked' aspoň dve hodiny preberáme a analyzujeme chyby z minula, a potom si dáme nejaké tie zápasy.

GS: Zvykneš si zahrat' aj len tak sólo, pre zábavu, alebo s nejakou náhodnou partiou?

Sem-tam si zahrám s kamošmi, ale je toho pomerne málo. Po celom dni trénovania a hrania s tímom sa mi už väčšinou nechce ešte hrat' d'alej, je toho proste vel'a. Väčšinou to je tak, že ked' niečo robíte profesionálne, nezvyknete to robit' aj ako hobby. No ked' mám vol'ný deň, vždy si rád zahrám.

GS: Hrávaš aj niečo iné ako Counter Strike?

Teraz už nie, no pred tým som hrával strašne vel'a Dotu 2. Vtedy som ju hrával dokonca viac ako CS-ko a môžem povedat', že ak by som pri nej ostal, bol by som možno jeden z top na svete. NaVi, ktorí majú jeden z najlepších tímov v Dote na svete, mi ponúkli, že ak by som chcel zmenit' hru a venovat' sa Dote, tak ma zoberú.

GS: Okrem Doty a CS-ka? Niečo na odreagovanie? RPG? Stratégie?

Nie, to vôbec nie. Ja som skôr typ, ktorý ked' niečo robí, tak to robí poriadne. Na odreagovanie si ked' tak pozriem seriál, film alebo nejakého streamera. Zvyknem napríklad sledovat' slovenského Resta. Ja si radšej popozerám, ako hrá niekto iný, nedokázal by som dlhé hodiny hrat' také normálne hry, no, ironicky, vel'mi dlho dokážem pozerat', ako ich hrá niekto iný.

GS: Zaujímavé! Pod'me ale späť k CS-ku a k tvojmu aktuálnemu tímu. Ako to vidíš na najbližšom turnaji v Rumunsku?

Musím povedat', že ja osobne som teraz vel'mi tvrdo trénoval a moja morálka je na vysokej úrovni. Ak by bolo treba, momentálne viem zatiahnut' za a pre celý tím. Nikdy nesmie vybuchnút' celý tím. Vždy stačí, aby sa udržal jeden a ostatní sa k nemu pripoja a momentálne sa cítim na to pripravený. Verím tomu, že dosiahneme minimálne top 4. Nikdy som nebol vel'mi sebavedomý, vždy som sa snažil pekne postupne sa prebojovat' najprv zo základnej skupiny, a tak pekne d'alej, no teraz verím tomu, že top 4 bude. Aktuálne mám za sebou sériu viac ako pät'desiatich zápasov, kde som iba v troch v mínuse, čo sa týka osobnej štatistiky. Sebavedomie mi určite v najbližšom turnaji chýbat' nebude.

GS: Tak to snád' pokoríš aj Y-Games!

(smiech) Prišiel som sem s úmyslom sa zabavit' s chalanmi, odreagovat' a k tomu rovno aj potrénovat'. Dnes máme tímové vol'no, tak som to využil – mám v jednom zábavu, relax aj tréning.

GS: A fanúšikov!!!!

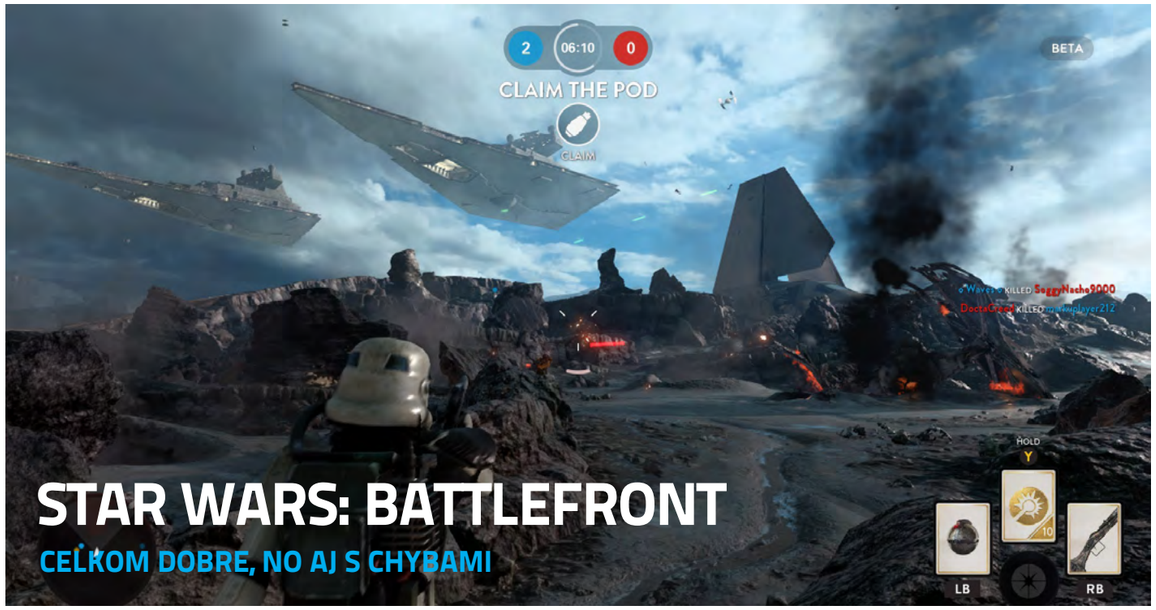
(opät' smiech) Ani mi nehovor, toto som vôbec nečakal. Dúfal som, že to tu nebude až také, lebo po vel'kých turnajoch už musíme chodit' skoro po kanáloch a presuny medzi fanúšikmi trvajú strašne dlho. Určite je to fajn, jeden-dva dni nie sú problém, no potom to už človeka trocha začne otravovat' a je to o to horšie, ak napríklad prehráte. Fanúšikom sa určite venujeme, nikdy l'udí neodmietnem, no dúfal som, že aspoň tu si oddýchnem. Nechcel som pôvodne ani prísť v drese, prišiel som potajme, no potom sa to nejako rozkríklo, že prídem, a tak už aj manažéri tímu povedali, že ked' už som tu, tak nech sa troška prezentujem, a človek nikdy nevie, kde stretne sponzorov. No čo už, nič nenarobím, je to moja práca.

GS: Moja posledná, troška osobná otázka ako fanúšika Ninjas in Pyjamas. Čo hovoríš na ich nezdar v poslednej dobe?

Im to ide tak nejako pol na pol. Raz zahrajú dobre, raz zle. Síce vždy postúpia zo základnej skupiny, no je vidno, že to často dávajú len tak tak. Celé to začalo odchodom Fiflarena, ktorý proste už nezniesol vlny kritiky a radšej sa stiahol. Odvtedy sa to vlastne vlečie, ja mám pocit, ako keby mali chalani toho už dost'. Ja ich mám strašne rád, lebo to sú kamaráti, vždy si sadneme na pivo a pokecáme. Síce na stage je to vždy vel'ká rivalita, no inak si vždy skvelo rozumieme. L'udia síce často odsudzujú hráčov, ktorých ani nepoznajú – napríklad Fnatic chalanov, no pri tom sú to často práve tí najlepší l'udia.

GS: GuardiaN, vel'mi pekne ti d'akujem za rozhovor, nech sa tímu v Rumunsku na turnaji darí, snád' sa vidíme opät' v Katowiciach a možno si dáme d'alší rozhovor priamo odtial'! Vel'a zdaru!

Za redakciu Gamesite.sk:
Richard Mako



STAR WARS: BATTLEFRONT

CEĽKOM DOBRE, NO AJ S CHYBAMI

A je to tu. Spolupráca EA a Disney ohl'adom Star Wars licencie prináša prvé ovocie. Podstatné však je, aké chutné to ovocie bude. DICE však prezentuje určité záruky kvality a my sme mali možnosť vyskúšať si ich prvý Star Wars Battlefront v otvorenej bete. Dojmy sú „v pohode," no existuje aj niekoľko otáznikov.

V prvom rade musím skonštatovať, že to, o čom rozprávali hádam na každej prezentácii sa im podarilo naplniť do bodky. Reč je o autenticite a pocite z toho, že ste súčasťou boja medzi Rebel scum a jednotkami impéria. Blastery znejú presne tak ako majú znieť a ozvučenie a grafické spracovanie patria k absolútnej špičke.

Beta ponúkla trojitú dávku obsahu. Mód Walker Assault na planéte Hoth, Drop Zone na planéte Sullust a Survival misa na planéte Tattoine. To znamená, že obsah v bete nebol len graficky pôsobivý, ale aj rôznorodý. Zároveň je jasné, že tej rôznorodosti si v plnej hre užijeme dostatok.

Najväčším ťahákom hry je Walker Assault. Mód pre 40 hráčov rozdelených do útočiaceho (Impérium) a brániaceho sa (Rebeli) tímu. Jednotky impéria majú za úlohu eskortovať dva AT-AT až na koniec mapy, pričom rebeli im v tom majú zabrániť. To robia získavaním dvoch uplink staníc, ktoré následne privolávajú Y-Wingy a tie odoberú AT-AT štíty a jednotky ich môžu následne ničiť. Tento proces sa opakuje tri krát a keď sa rebelom podarí obe AT-AT zničiť, vyhrávajú. Autori sa očividne snažili čo najviac vzdialiť od svojich koreňov v podobe série Battlefield. Preto boli squady zredukované na systém partnerov, pričom výhodou je, že hráči si môžu medzi sebou menit' svoje výbavy, ktoré sú v hre prezentované formou tzv. star cards a hráč môže mať v jednom momente aktívne tri. Zároveň sa však touto redukciou absolútne vymazal akýkoľvek zmysel pre riadenie malých jednotiek a koordináciu postupu.

Okrem troch klasických star cards majú hráči možnosť využívať aj predmety rozukladané na bojisku. To zahrňuje rôzne štíty, rakety, vežičky, granáty, AT-ST, dočasné ovládanie zbraní AT-AT, a všetky možné letecké prostriedky. Boj sa tak odohráva nie len na zemi, ale aj vo vzduchu a stíhačky majú ovel'a väčší dopad na celkový výsledok bitky ako v Battlefielde. Tu napríklad nesúhlasím so všeobecným názorom, že ovládanie stíhačiek je zlé. Podľa mňa je vyriešené perfektne. Systém jedného energitického zdroja, ktorý hráč rozdel'uje medzi silu zbraní a rýchlosť je výborným prvkom, prestrelky vo vzduchu majú šťavu a sú naplnené adrenalínom a keď má jeden tím prevahu vo vzduchu, premietne sa to aj v podpore jeho pozemných jednotiek.

Bohužiaľ Hero Pickups (možnosť hrania za postavu známu zo Star Wars univerza) je možný zobratím predmetu na mape, čo mi absolútne nepríde ako ideálne riešenie a len to pridáva do hry efekt náhodnosti (na druhej strane, hra je očividne stavaná ako viac casual oproti Battlefieldu). Skôr by som si vedel predstaviť Hero postavu ako odmenu za plnenie úloh na bojisku a hranie podľa pravidiel herného módu, čo by hráčov navyše motivovalo venovať sa úlohám na bojisku a nekempiť v jednom kuse v rohu. Takto je to postavené iba na tom, kto náhodou zakopne o daný pickup, čo nie je ideálne.

Tak isto nie je ideálne ani to, že jednotky Impéria majú v móde Walker Assault značnú výhodu, a v tomto móde budú potrebné pred vydaním ešte nejaké úpravy aby bol lepšie vybalansovaný. Drop Zone tento problém nemá, nakoľko sa jedná o symetrický mód týkajúci sa získavania Drop podov, ktoré sú po jednom zosielané na bojové pole. Survival misia na Tatooine zase zaujala maximálne tak pochybne inteligentnou AI, no aj tento mód na chvíľu zabaví. Dobrou správou však je, že problémy s netcode, ktoré ťažili Battlefield už od čias Bad Company sa zdajú byť vyriešené a multiplayer je stabilný, aj keď absencia server browsera trochu zamrzí.

Každopádne, Battlefront vyzerá zaujímavo a to aj napriek niekoľkým výhradám. To ako dopadne, uvidíme v Novembri na PC, Xbox One a Playstation 4.

Dominik Farkaš

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

NEED FOR SPEED

MIŠ-MAŠ NEED FOR SPEED HIER V JEDOM BALÍKU

Séria Need for Speed je legendárna. Desiatky dielov a niekoľko desať ročí na trhu vyústilo v to, že nastal rozpor medzi kreatívnou víziou autorov a tým, čo od hry očakávala fanúšikovská základňa. Na posledných dvoch Need for Speed hrách bol totiž jasne zretel'ný odtlačok štúdia Criterion, či už šialene arkádovým jazdným modelom, alebo zameraním na adrenalínové naháňačky. Tentoraz však prichádzajú po ročnej prestávke s Need for Speed hrou plnou kompromisov. Teda aspoň podľa dojmov z bety.

Rovnako ako pri dojmoch z E3, aj tu podotýkam, že Rivals považujem za veľmi dobrú hru, no nie ideálny Need for Speed. Autori zobrali prvky prakticky zo všetkých posledných dielov a snažia sa ich zlepiť dokopy pod rúškom pouličných pretekov.

Máme tu naháňačky s policajtmi a systém reputácie z Rivals, tuning, ktorý sa môže smelo porovnávať s Undergroundami, postupné dávkovanie vozidiel taktiež z týchto dielov či preteky v kaňonoch a Canyon. Na autách je zretel'né, že sa postupnými vylepšeniami stávajú lepšími vo všetkých smeroch a z tankov na kolesách sa stanú elegantne ovládateľné stroje.

Všetko spracované tak účelne, že si svoje nájdu aj fanúšikovia Criterionu, aj starších dielov. To vďaka úpravám jazdného modelu, ktorý je nezávislý na úpravách áut.

Z hľadiska cutscén autori skombinovali živých hercov a herné prostredie do jedného celku. Celé to síce pôsobí trochu lacno, no nemám pocit, že by sa tomu autori bránili a naopak, béčkovosť sa snažia ponúkať na každom kroku.

Graficky sa nový Need for Speed bude pravdepodobne radiť medzi to najlepšie na trhu, a to aj vďaka vybranému obdobiu, kedy sa odohráva hra (hra sa odohráva od súmraku do úsvitu a navyše takmer neustále prší). No myslím si, že občasné výlety do dennej doby by určite nezaškodili, nakoľko celý neónový nočný blikajúci štýl tak trochu vadí dlhodobému hraniu.

Najväčším otáznikom ohľadom nového dielu série je však rozhodnutie autorov ísť always online. Osobne proti always online nemám nič, zopár hier cez tento systém funguje prakticky bezchybne, no v bete Need for Speed som postrehol zopár odpojení od serverov a pochybujem, že by to autori dokázali obhájiť sociálnymi vlastnosťami, takže treba dúfať, že beta určená práve na otestovanie infraštruktúry prinesie svoje ovocie. Môžem však spokojne prehlásiť, že vďaka integrácii dedikovaných serverov je online hra ovel'a stabilnejšia ako pri Rivals.

Need for Speed vyzerá dobre, no stále prichádzajú nové otázniky, ako hra dopadne. Už v novembri sa dozvieme to, či muchy nájdené v beta testovaní stihnú autori aplikovať do plnej hry a ako nakoniec dopadne hra z ostatných hľadísk.

Dominik Farkaš

Elveon

SLOVENSKÍ ELFOVIA OPLÝVAJÚCI VEĽKÝM POTENCIÁLOM

Bývavali doby, ked' rasa elfov nebola ani zd'aleka taká vznešená, ako ju poznáme z moderných fantasy románov alebo hier.

Bývavali doby, ked' elfovia mávali mastné vlasy, potácali sa v blate a namiesto priesvitných vzdušných rób nosievali farbami i dizajnom fádne oblečenie, funkčné hlavne vo vojnách. Tak ako aj iné národy, aj elfovia si prechádzali počiatočnými fázami vývoja, ktoré boli poriadne drsné, špinavé a plné intríg. Vzhl'adom na to, že sa dnes hovorí: „Nikto múdry z neba nespadol", sa zamýšl'am, či sa v minulosti náhodou nezvyklo hovorit': „Ani elf pri svojom zrode plný noblesy nebol". V začiatkoch boli totiž elfovia bojachtivé a po moci túžiace bytosti. Vlastne ako každé iné.

Boli to časy, v ktorých vládli dávni bohovia, hrdinní náčelníci a králi. Časy, v ktorých oblohu zahal'ovali husté mračná dymu z horiacich miest a prastarých lesov a vystrašený detský krik bol jedinou známkou prítomného života v opustených, dažd'om pokropených uličkách. Takýto nepokojom t'aživý vzduch a vojnou poznačená zem zrodili hrdinku. Bola ňou Xena. Princezná bojo... Pardon, zlý smer.

V skutočnosti zrodili „jeho", neznámeho elfa, bojovníka, ktorý pochopí svoj osud a rozhodne sa oslobodit' zabudnuté mesto Nimathar. Elveon nie je náhodné slovo, je to názov Knihy elfov, pojednávajúcej o zrode elfskej civilizácie vo svete Naon. Ten bol už dávno opustený, svojimi bohmi zanechávajúci jeho obyvatel'ov Neamov (takto sa v knihe volajú elfovia) napospas svojmu osudu. Tak, ako to nemali na svojom začiatku l'ahké elfovia, tak to rovnako nemali ani slovenskí vývojári, ktorí túto hru vyvíjali už od roku 2003 s plánom vydat' ju v roku 2007.

Vtedajší tvorcovia pracovali na hre pod rúškom dnes už neexistujúceho štúdia 10Tacle Studios Slovakia približne 5 rokov, kým v roku 2008 neprišli prvé problémy v materskej spoločnosti 10Tacle Studios AG. Tie sa s každým pribúdajúcim dňom len nabal'ovali ako jedna vel'ká nezastavitel'ná lavína, až spoločnost' zbankrotovala a s ňou aj nádejný slovenský projekt. Tol'ko história. Aj ked' Elveon padol, nikdy jeho oheň úplne nezhasol. V pahrebe bolo dostatok žeravých uhlíkov na to, aby sa po čo i len letmom fúknutí opät' rozhorel.

To sa niekol'kým bývalým tvorcom podarilo až v tomto roku, ked' do pahreby priniesli dostatok kyslíku. Podarilo sa im získat' dôležité práva a spolu s nimi aj herné asety, ktoré boli pre dokončenie hry kl'účovo dôležitými prvkami. Tento titul žánrovo spadá do kategórie akčné RPG a hráčom plánuje ponúknut' nie príliš dlhú, no zato adrenalínovú a výživnú jazdu s bohatým príbehom a pohlcujúcim systémom súbojov. Pre potreby článku mi ochotní vývojári poskytli krátke hratel'né úseky rozpracovaného Elveonu.

K dispozícii som mal dve verzie hry, jednu bežiacu na Unreal Engine 3 (d'alej len UE3) a druhú na Unreal Engine 4 (d'alej len UE4). Zatial' čo prvá menovaná predstavovala stav hry z dôb dávno minulých, UE4 prezentoval technický stav Elveonu, ktorým by sa mala hra pýšit' pri budúcoročnom vydaní. Tvorcovia síce majú pred sebou ešte kopu práce, no už teraz vyzerá Elveon skutočne vel'mi pekne a obsahuje mnoho detailov. Ak sa bude pokračovat' v tomto trende, konečná verzia bude nepochybne

pastvou pre oči. Musím pochválit' hlavne skvelé nasvietenie a odlesky.

Elveon nemá byt' klasickým button smashingom po vzore God of War či Gothic, ale ich technickejším a taktickejším druhom. S prižmúrením oka by som mohol povedat', že sa štýl súbojov podobá na Dark Souls, hlavne svojím pomalším priebehom, no v žiadnom prípade sa z toho, čo som mal možno hrat', nedá určit', že je aj rovnako náročným. Pre účely dema boli totiž zranenia mojej postavy prakticky odstránené alebo utlačené do úzadia, čo je trocha škoda.

Aj ked' osobne vítam podobný prístup k súbojom, samotné animácie postáv sú v UE3 verzii už viditel'ne zastarané a v dnešnej dobe už v žiadnom prípade neobstoja. Práve to mi dost' nabúralo dojem z dobrého nápadu, ked'že jeho prezentácia bola kvôli svojmu veku dost' kostrbatá. Systém môže byt' dobre navrhnutý, no ked' sa postavy pohybujú t'ažkopádne ako škatule, celý jeho potenciál vyšumí do prázdna. Pred desiatimi rokmi to mohlo byt' fajn a podl'a nadšených reakcií vtedajšej hernej tlače, zdá sa, aj bolo, no dnes sú hry po tejto stránke predsa len niekde inde. Samotné súboje ale nie sú vôbec zlé, sú premýšl'avé a majú hĺbku.

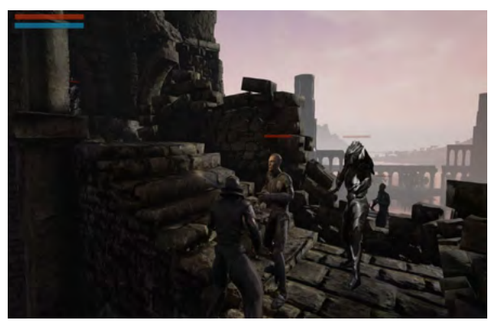
Práve preto tu majú tvorcovia záchrancu menom UE4, ktorý vdýchol postavám a im svalom neuveritel'nú živost', mrštnost' a pohyblivost'. Nielenže grafika neporovnatel'ne lepšia, na mohutnej vlne vylepšení sa nesú aj samotné animácie. Postavy sa už nepohybujú ako neforemné bloky, ale ako skutočne živí l'udia, teda presnejšie elfovia, ovládanie je plynulejšie a pohyb v priestore intuitívnejší. Nový engine vylepšuje Elveon po každej stránke a dodáva mu skutočnú št'avu. Po pár sekundách som si ani neuvedomil, že hrám hru, ktorej vývoj začal pred dvanástimi rokmi.

V novej verzii bol ale prítomný len základný súbojový systém v štýle „sekaj bez rozmyslu všetko, čo sa hýbe, a až potom sa pýtaj". Aj ked' by sa hra rozhodne nestratila ani v štýle God of War, bolo mi povedané, že Elveon takto vyzerat' v konečnej verzii v žiadnom prípade nebude. S tým prichádza najväčší problém, aký som s demom zažil. Ako môžem opísat' dojmy z hry, ked' som ju takú, aká má byt', vlastne v podstate ani nehral? Mrzí ma, že som sa nedostal k novej verzii, v ktorej by bol zahrnutý súbojový systém, vtedy by som mal pri zdiel'aní dojmov o Elveone pevnejšiu pôdu pod nohami.

Ak sa vývojárom teda podarí implementovat' ducha duelových súbojov z UE3 do UE4 tak, aby sa zachovala ich taktickost', no zároveň dynamickost' animácií postáv, vtedy existuje vel'ká pravdepodobnost', že súboje budú v Elveone jeho výkladnou skriňou. Teraz však stále rozmýšl'am len v hypotetickej „ak" rovine. UE3 verzia ponúkala prototyp súbojov, UE4 zase prototyp vizuálu. Výsledok spojenia si, bohužial', musím v hlave len predstavit'. Potenciál tu je ale vel'ký.

Taktickost' súbojov sa v Elveone nesie v znamení správneho načasovania výpadov a bránenia sa. Ked'že ma nepriatelia mohli sekat' tol'ko, kol'ko chceli a so mnou to ani nepohlo, netrúfam si odhadnút', aké dôležité budú tieto prvky v konečnej verzii. Tvorcovia ale uvádzajú, že nechcú žiadnu „prachprostú sekanicu", a to jednoznačne kvitujem. Okrem základného systému útokov sú tu prítomné aj rôzne kombá v závislosti od vašej zbrane (v hre budú prítomné dýky, meče, kopije a luky). Zatial' čo tlačidlom X predvádzate základný úder, ak v pocitovo vhodnej chvíli stlačíte tlačidlo B, postava predvedie špeciálny úder ukončený efektnou zakončovačkou. Som skutočne vel'mi zvedavý, ako tieto boje budú nakoniec vyzerat' v novom engine. Úprimne sa teším.

Za vel'mi sympatické rozhodnutie považujem priniest' priamočiaru lineárnu akciu trvajúcu približne 10 hodín namiesto d'alšieho obrovského otvoreného sveta s tonami generických úloh. V súčasnosti vládne tretí Zaklínač, ktorý sa stal neoficiálnym král'om open-world RPG hier nielen vd'aka svojej rozl'ahlosti a grafickej vyspelosti, ale taktiež kvôli vrstevným a na herný svet vplyv majúcim vedl'ajším úlohám. A to ani nehovorím o dvoch vel'kých expanziách, ktoré prídu čoskoro. Onedlho rovnako vychádza Fallout 4, d'alšie RPG v otvorenom svete, ktorého očakávanie je doslova



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

neopísatel'né. Začiatkom budúceho roka tu máme Dark Souls III a troška neskôr Deus Ex: Mankind Divided.

Ako môžete vidiet', jedna vel'ká pecka za druhou a každá z nich open-world. Predpokladám, že po tol'kých, niekol'ko desiatok hodín trvajúcich zložitých titulov budú mat' hráči chut' znova na niečo rýchle a striedme. A práve tu môže ako poriadne vychladený čapák v lete vhodne padnút' Elveon, ako rýchla a s ničím sa príliš nezaoberajúca akcia spojená s RPG elementami. Spomeňte napríklad na sviežu akciu Dark Messiah of Might & Magic, ktorá odstránila zložitost' hlavnej série a napriek príklonu ku kinematickej akcii si ju dnes zahrá vel'mi rád prakticky každý. Navyše, predpokladaný čas vydania hry je druhá polovica roku 2016, čiže obdobie, ked' vyjde aj Mass Effect: Andromeda. Ruku na srdce, mala by d'alšia open-world hra šancu proti mohutnému nástupu nového Mass Effect? Asi t'ažko.

Preto vítam Elveon v podobe rýchlej a intenzívnej akcie všetkými desiatimi.

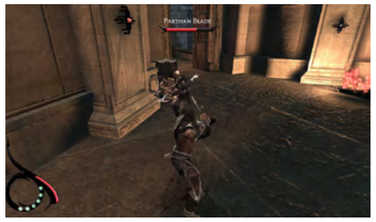
Ked'že je to slovenská hra, určite sa už v duchu pýtate, či hra bude obsahovat' aspoň slovenské titulky, ked' nie už dabing. Čo sa týka dabingu, slovenčinu môžeme expresne vylúčit', tak ako aj češtinu, nemčinu či angličtinu. Celá hra bude totiž nahovorená výhradne v starom elfskom jazyku, čo sa javí ako výborný a originálny nápad. Titulky lokalizované budú a ked' nie do slovenčiny, tak do češtiny už určite áno. Za seba by som si osobne prial, keby som si mohol zahrat' túto hru v našom materinskom jazyku.

Slovenskí vývojári vedia, že vytvorit' funkčnú a úspešnú hru v súčasnosti, to si žiada v prvom rade peniaze. Práve preto čo chvíl'a spustia svoj vlastný Kickstarter, a ak všetko pôjde podl'a plánov, aj Early Access na Steame. To všetko by im nemalo zabezpečit' len potrebné financie, ale rovnako tak aj priamy feedback, názory, návrhy na vylepšenia a rýchlejšiu možnost' pri riešení technickej podpory a odstraňovaní bugov.

Čo povedat' na záver?

Ak chcú tvorcovia hru vydat' koncom budúceho roka, budú na nej musiet' urobit' neuveritel'ný kus práce za ešte neuveritel'nejšie kratší čas. Vzhl'adom na to, že som si mohol vyskúšat' obe verzie, môžem povedat', že ak sa do súbojov pridá rýchlost' a vylepšia animácie a pohyby postáv, súboje sa v Elveone skutočne stanú jednou z jeho najlepších súčastí. Grafika na UE4 už teraz vyzerá vel'mi dobre a nepochybujem, že vo finálnej verzii to bude vyzerat' neporovnatel'ne lepšie. Ak sa podarí tvorcom nakoniec splnit' všetko, čo si zaumienili, budúci rok by sme mohli byt' svedkami príchodu najlepšej slovenskej hry doteraz. Držme teda chlapcom palce!

Maroš Goč



WEBGLOBE

Webhosting & Cloud

Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií

WEBGLOBE.sk

Guild Wars 2: Heart of Thorns Beta

Hoci som skúšal mnoho MMO titulov, ani jeden z nich sa nevyrovnal konceptu levelovania Guild Wars 2. Vd'aka úžasnému systému dynamických eventov, zdiel'aniu skúseností a „lootu" ste zrazu nemuseli čakať, kým sa mob znovu objaví, pretože ho zabil niekto iný. S ostatnými hráčmi sa prirodzene spájate do skupín a ak spolu nekomunikujete, minimálne si medzi sebou pomáhate. Originálny Guild Wars 2 nebol o end-game či o úplne vyváženom PvP (napriek tomu, že obe zložky obsahuje), bol o inštantnom dobrodružstve, ktoré ste si mohli užiť bez hl'adania guildy či presviedčania vašich známych o kúpe. Vd'aka inštancovaniu máp medzi servermi sa už v hre nemôže stať, že by ste nikoho nestreli.

Preto som sa asi po polroku s radost'ou vrátil k tejto značke a s ešte väčším potešením som chcel vyskúšať druhú betu, ktorá prebehla minulý víkend. Neváhal som ani pri tvorbe novej postavy, ked' som si zvolil dlho očakávanú novú class-u s názvom Tempest. Ide v podstate o „tankoidnú" postavu s t'ažkým brnením a s mnohými podporujúcimi schopnost'ami. Zvláštnost'ou classy je možnosť zmeny slot skillov počas boja, a to práve vd'aka „dwarf" a „assassin" postojom, čím získate uprostred bitky ovel'a viac možností. Každopádne sa s Tempestom hralo dobre, a ako býva u GW2 zvykom, každá schopnosť, či už zbraní alebo slot skillov má svoj zmysel a vyzerá úžasne. Nehovoriac o kombách, ktoré som študoval a nacvičoval asi hodinu. Plesknúť palcátom o zem, spôsobujúc ohnivú vlnu a následný skok na nepriatel'a zakončený epickým výbuchom pridávajúcim celej partii zvýšený „demidž" je na nezaplatenie, a to hovorím len o jednej z mnohých možností, ktoré vám schopnosti prinášajú.

To, čo vás najviac unesie z celého datadisku, sú nové oblasti. Tvorcovia sa v oblasti MMO hier rozhodli pre netradičný level dizajnu a pridali do máp HĺbkU. Doslova. Hoci mapa, na ktorej sa beta odohráva, bola na prvý pohl'ad pomerne malá, čoskoro som sa presvedčil o úplnom opaku. Vel'ké koruny stromov zakrývali skalnaté priesmyky a cestičky vedúce o pár desiatok metrov nado mnou. Nebyť okoloidúcej skupiny zabíjajúcej monštrá, ktorá bránila mladú slečnu z vysokej šl'achty z Divinity's Reach, ani by som nepostrehol, že sa predo mnou nachádza hneď niekol'ko skrytých ciest do rôznych oblastí, a to nielen predo mnou, ale i nado mnou alebo hlboko pod zemou. Preto som sa s nimi vydal za dobrodružstvom a postupom času sa partia rozrástla približne na 40 dobrodruhov. Záverečný boss síce nebol t'ažký, ako pri tradičných MMO bossoch v raidoch, no aj tak sme si museli dávať pozor na výpady s kladivom, vybuchujúce spóry rastúce zo zeme a hordy menších pomocníkov, ktorí neustále dopĺňali počty predošlých padlých žabo-bojovníkov.

Po boji na vrchole hory sa odrazu väčšina zo skupiny rozutekala a skočila z útesu. Vedel som, čo sa deje. Iní hráči už získali jednu z mnohých schopností, s ktorými sa l'ahšie presúvali v spleti tejto nehostinnej džungle. Vd'aka gliderom, ktoré umožňujú plachtiť vo vzduchu, preleteli do inej oblasti, ktorú som si však ja musel odkrákať pešo. Našťastie, netrvalo dlho a získal som potrebné body na jeho používanie. Heart of Thorns využíva mechaniky, ktoré si môžete pamätať z old school hier, ako napríklad Metroid či Castlevania. Občas uvidíte miesto s pokladom, kam sa nedostanete, no ako budete postupne prechádzať hrou, získavate rôzne schopnosti, ktoré vám umožnia, pokiaľ sa vrátite späť, odmenu získať. Je to perfektný spôsob, ako hráča prijať, vrátiť sa naspäť na miesta, kde už bol a zažiť opäť niečo nové. A preto odpadáva fixácia na „level" územia a svet, v ktorom sa nachádzate, neberiete len ako oblasť, ktorú ste vyfarmili. O to viac, až sa spustí event, ktorý ste minule nestihli.

Vel'kou zmenou prešli aj príšery, ktoré budete po ceste zabíjať. Je jasné, že sa nejde o nič prevratné, ak ich porovnáme s hrami pre jedného hráča, no za niekol'ko desať'ročí MMO žánru sa konečne niečo posúva vpred. Okrem už klasických inovácií ako špeciálne útoky a kruhy na zemi označujúce skorý AoE útok pribudli aj lietajúce potvory chrliace oheň všade navôkol hneď po tom, ako ste s nimi dobojovali na zemi, žaby, ktoré sa vedia znevidit'el'nit', a dokonca, na moje prekvapenie, pri pocite, že už im vel'a životov neostáva, utiecť preč. Sú to drobnosti, ktoré vás v online hrách vedia naozaj prekvapiť a vel'akrát i zaskočiť.

Čo sa týka ostatných postáv, ani tie neostali bez zmien. Každá classa dostala novú zbraň a k nej takzvanú špecializáciu. Čiže viac schopností a možností kustomizácie. Nedalo sa za tak limitovaný čas povedať, ako vel'mi to classy ovplyvní, no u takého Necromancera, ktorého som si stihol vyskúšať, to bola vítaná zmena, ktorá tomu dodala d'alší rozmer v podobe hry s obojručným mečom na štýl „Reapera".

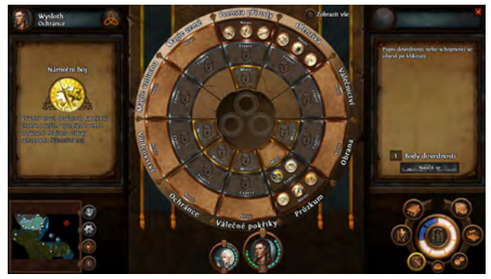
Na záver treba dodať, že počas bety ešte nebola spustená vel'ká „featura" v podobe Guild Halls, ktoré so svojou guildou najprv obsadíte (v spoločnom raide) a postupom času upravíte podl'a vašich predstáv novými miestnost'ami, ozdobami, nábytkom a inými serepetičkami. Predsa len, ked' sa hra volá Guild Wars 2, bolo by fajn mať pre tú svoju aj miesto, ktoré ju reprezentuje.

Tomáš Kleinmann

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

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

Might & Magic Heroes 7



Opustil som bezpečie svojho mesta, aby som zistil, prečo železná baňa prestala dodávať zásoby. Presne na to však nepriateľ čakal. Vedel, že budem chcieť získať ložisko naspäť a napadol ma hneď za mestom.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: ťahová stratégia
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobrá hrateľnosť
+ atmosféra ako kedysi
+ hardvérová nenáročnosť
+ editor máp
- privieľa prvkov z minulosti
- amatérske zvukové efekty
- nekonzistentnosť grafického spracovania
- dlhé loading screeny
- zbytočne komplikované názvy surovín

HODNOTENIE:

★★★☆☆

„Keď som zbadal jazvy na jeho tvári, oblial ma studený pot. Bolo zrejmé, že mal za sebou viac víťazstiev ako ja, no nevzdal som sa. Ani jeden z nás nemal po boku početnú armádu, zato elitné jednotky sme mali obaja. Prví zaútočili jeho draci, a to na môj regiment titánov. Magicky som posilnil ich odolnosť voči útokom zblízka. Zbrane rinčali a bojovým pol'om sa ozývali výkriky grifov. Na našej strane nedošlo k veľkým stratám, a preto morálka na strane nepriateľa rýchlo upadala. Stovka mojich lukostrelcov po krátkom boji zasypala nepriateľa spŕškou šípov. Asi aj preto sa ten zbabelec dal na útek a zvyšky z jeho vystrašenej armády sa rozpŕchli po bojisku. Teraz som ho nechal utiecť, ale nabudúce také šťastie mať nebude!"

Aj takto môžu vyzerať vaše zážitky z nového, už siedmeho pokračovania série Might & Magic. Teoreticky. Ale ako je to naozaj? Na začiatok treba povedať, že autori chcú týmto dielom sériu reštartovať. Po mnohých pripomienkach zo strany fanúšikov sa snažili napodobniť hrateľnosť i ostatné aspekty hry, ktoré nás kedysi tak bavili, ale s každým ďalším pokračovaním sa viac a viac vytrácali. Po dvoch Beta verziách, po množstve rozporuplných reakcií zo strany fanúšikov i recenzentov sme konečne siahli po kompletnej verzii, aby sme vám mohli priniesť objektívnu recenziu. Nenechali sme sa nikým ovplyvňovať a vy sa teraz môžete o hre dozvedieť úplne holú pravdu.

O čom hra je?

Ak sériu poznáte, tento odsek môžete preskočiť. Ak ste nováčikom, vedzte, že ide o jednu z herných klasík, najmä čo sa týka ťahových stratégií. Základným princípom je, že sa z izometrického pohľadu pohybujete vo fantasy prostredí, v ktorom odhaľujete rôzne magické či menej magické miesta. Obsadzujete územia, dobývate mestá, hľadáte artefakty prinášajúce hrdinovi bonusy, rekrútujete vojakov a porážate nepriateľov, ktorí sa snažia o to isté. Všetko pomocou hrdinu, ktorý disponuje armádou bojových jednotiek od víl, elfov, trpaslíkov, cez vlkov, kostlivcov, golemov až po archanjelov, drakov, behemothov a titánov. Ideálne je vlastniť armádu podľa príslušnosti ku konkrétnej rase, ale nie je to podmienka.

Túto armádu musíte pre vášho hrdinu vytvoriť zvyšovaním svojho mesta. Môžete mať viacero miest, viacero hrdinov... iniciatíve sa medze nekladú. Všetko prebieha v ťahovom systéme a každý boj sa odohráva na bojisku, ktoré tak trochu pripomína šachovú partiu. Tieto princípy môžu byť okorenené príbehom kampane, ale zahrať si môžete aj samostatnú mapu s dopredu pripraveným príbehom a nechýba ani funkcia multiplayer. Viacerí hráči si môžu zmerať sily v prepojení cez LAN i online server, a dokonca je tu aj možnosť striedania dvoch hráčov na jednom počítači. Pre tých, ktorým by toto všetko nestačilo, hra má pripravený editor vlastných máp, kde si môžete vytvárať prostredia a príbehy podľa vlastnej fantázie, a to úplne dopodrobna.

Grafika

Ak sa zvyknete nadchnúť nad pokročilou grafikou, tak tu nie ste na správnej adrese. Grafika hry je ledva na modernej úrovni. Farby sú mdlé, textúry nemajú vysoké rozlíšenie a efekty neoslnia. Celkovo hra po grafickej stránke väčšinu času pôsobí, akoby jej dátum výroby bol ešte v dávnej minulosti. Animácie sa nedajú ani zhodnotiť, keďže tu v pravom slova zmysle nie sú. Občas sa prehrá nejaká scéna v engine hry, ale dialógy sa odohrávajú v okne uprostred obrazovky.

Celkovo v hre možno postrehnúť viacero štýlov, v ktorých je grafika tvorená. Inak vyzerajú kreslené budovy v mestách, inak zase loading obrazovky, inak tváre hrdinov atď. Toto tiež nepôsobí veľmi profesionálnym dojmom.

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

Zvuk

Zvuková stránka hry taktiež nebude to, čo vás najviac osloví, pretože je rozporuplná. Hudba tvorí vel'kú čast' atmosféry a je aj rovnako skvelá ako v prvých častiach série. Problém je v tom, že si ju pamätáme. Nie je t'ažké zistit', že hudba v siedmom pokračovaní je prevzatá zo starých dielov. Zvuky počas boja sú nahrané nekvalitne a atmosféru kazia. Nebudeme preháňat', ak povieme, že zvuky znejú, akoby boli nahrávané na záchode. Zvukové efekty mimo boja sú pomerne normálne, takže v tomto smere nám nekonzistentnost' nevadí.

Hratel'nost'

Ak ste nadobudli dojem, že Might and Magic Heroes 7 je „prepadák", tu sa zastavíme. Tvorcovia zobrali zo starých dielov naozaj takmer všetko. Vylepšení tu nájdete iba zopár, ale spravidla ide o drobnosti, ktoré odhalí iba ten, kto hral i minulé časti (napr. pri plavbe lod'ou už nestratíte deň nalodením a d'alší deň vylodením). Toto kopírovanie starých dielov, paradoxne, zabezpečuje relatívne slušnú hratel'nost'. Overené princípy zostali zachované, a tak je o zábavu postarané. Stále máte možnost' objavovat' nové miesta pomocou svojho hrdinu a jeho armády. Časom najímate d'alších hrdinov, obsadzujete mestá, staviate budovy, preskúmavate podzemie, plavíte sa po mori a rekrútujete bojové jednotky. Jednotky, ktoré sú tiež prebraté z minulých dielov. V našom prípade hratel'nosti pomohlo zvýšenie rýchlosti boja a pohybu na 200%, takže všetko prebiehalo rýchlejšie a hra dostala väčšiu dynamiku. Kampaň je poňatá netradične. Hlavný hrdina, vojvoda Ivan, sedí za stolom so svojimi poradcami. Každý poradca má pre neho príbeh, ktorý mu má pomôct'. Ivan začne svoje vlastné dobrodružstvo až potom, ako si vypočuje príbehy aspoň dvoch poradcov. To znamená, že musíte dohrat' aspoň dve kampane, aby ste mohli začat' tú hlavnú – Ivanovu. Ako koncept to nie je zlé, no atmosféra trošku trpí pre absenciu poriadnych animácií, ktoré by hráča vtiahli do príbehu. Všetky príbehy a úlohy sú tvorené textom, ktorý sprevádza dabing. Niekomu to môže prist' ako milé retro, niekomu ako neschopnost' autorov. Príbehy kampane sa nám javili ako dostatočne zábavné pre fanúšika fantasy, ale hodia sa najmä pre nižšie vekové kategórie. Menej zdatní v angličtine budú mat' k dispozícii českú lokalizáciu textu. Dabing preložený nebol, no po spomienke na piatu čast' série si hovoríme – vd'akabohu.

Bugy

Po dvoch zabugovaných Beta verziách sme boli zvedaví, či sa tvorcom podarilo odstránit' tol'ko kritizované závažné chyby. Na naše prekvapenie, podarilo. Viedli sa aj reči o nestabilite hry. Nám fungovala bez problémov aj bez pádov. Testovali sme ju na Windows 8.1 aj Windows 10 a problémy nenastali ani v jednom prípade. Takže v tomto smere môžeme autorov len pochválit'.

Jedna vec sa nám však javí ako bug. Počas boja občas vaše alebo nepriatel'ské jednotky po zásahu zahynú, aj ked' by nemali. Úroveň poškodenia sa už nezaznamenáva do logu, takže nevieme, či ide o zaradenie kritického zásahu do hry alebo o bug, no rozhodne to nepoteší. Hra je priebežne aktualizovaná, takže je pravdepodobné, že takéto drobné chyby budú rýchlo odstránené.

Tak áno či nie?!

Na hru sa môžeme pozerat' z dvoch uhlov pohl'adu. Čo jeden vníma ako plus a retro, iný ako jednoznačný mínus a nešikovnost' tvorcov. Pre nás je Might and Magic Heroes 7 trošku nadpriemerným pokusom o obnovenie zašlej slávy série. Fanúšik, ktorý pozná herné princípy, a ktorý nečaká novinky a odpustí nedostatky, môže zažit' celkom slušný návrat k dobrej hratel'nosti. No k novému hráčovi je hra tak trochu nepriatel'ská. Neposkytne mu žiadny tutoriál, preto je nutné všetky princípy postupne spoznávat'. Potom to ale podl'a nás stojí za to, a práve toto spoznávanie bolo kedysi súčast'ou zábavy. Neodpustíme si ešte uštipačnú poznámku, že si autori mohli dat' viac námahy a staršie časti série, namiesto zjavného skopírovania toho, čo bolo úspešné, mohli osviežit' viacerými novinkami.

Hardvérová nenáročnost' poteší majitel'ov slabších grafických kariet. Testovali sme ju na staršej GTX550Ti, ktorá nám poskytla výkon postačujúci pre stredné detaily pri rozlíšení FullHD a na novšej GTX960, ktorá úplne stačila na najvyššie možné detaily a rozlíšenie 2K. Množstvo prvkov tvorcovia prebrali z predchádzajúcich dielov série, a tak cena, za ktorú sa najnovší diel predáva, vás možno nepríjemne prekvapí. Určite nejde o kandidáta na hru roka, ale my sme sa pri siedmom pokračovaní i napriek všetkým nedostatkom, bavili.

Peter Vnuk

Metal Gear Solid 5 – The Phantom Pain

LEGENDÁRNY BIG BOSS SA VRACIA, ABY DOKONČIL SVOJU POMSTU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná/Stealth TPS
Výrobca: Kojima Productions
Vydavatel': Konami
Zapožičal: KON TIKI

PLUSY A MÍNUSY:

+ herný dizajn
+ abnormálne množstvo herných možností
+ FOB mód
+ Metal Gear Online

- miestami nelogická AI
- málo interiéru
- absencie ikonických Boss súbojov

HODNOTENIE:

★★★★★

O Metal Gear sérii sa toho popísalo už vel'mi vel'a, no celý jej príbeh, lore a svet sa písaným slovom snád' ani nedajú opísať. Cenami ovenčená séria, ktorej sa po kvalitatívnej stránke dokáže vyrovnať máloktorá iná, sa po dlhých rokoch vracia v poslednom príbehu Big Bossa a pravdepodobne i v poslednom príbehu série.

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain priamo nadväzuje na udalosti Ground Zeroes, ktorý je zas priamym pokračovaním Peace Walkera. Nejakým objasňovaním pozadia príbehu vás nejdem vel'mi zat'ažovať', lebo by ste pri jeho čítaní mohli prísť i o mladosť'. Stačí len spomenúť', že po udalostiach Ground Zeroes sa Big Boss po mnohých rokoch prebúdza z kómy, a tak začína svoju cesta za pomstou. Pomsta, však nebude vôbec l'ahká. Stojíte proti organizácii, ktorá z tieňov ovláda polovicu planéty, jej prostriedky sú skoro nekončiace a má vlastnú armádu. Preto nadišiel čas povstať z popola a vytvoriť si vlastnú!

Po úvodnej misii a prológu, ktorý vám vysvetlí základné herné mechaniky, vám starý známy Revolver Ocelot odovzdá váš najdôležitejší nástroj vo vašej ceste za pomstou – Fulton Recovery Device, alebo aj balónový systém, vd'aka ktorému viete z bojiska poslať späť na vašu základňu prakticky všetko. Divé zvieratá, zebry, ovce, hady, škorpióny, vlky, či dokonca medvede. Na čo slúžia? Okrem toho, že za každé „zachránené" zviera dostanete malú sumu GMP (herné peniaze), môžete si na vašej základni vytvoriť osobitnú platformu, na ktorej budú všetky zvieratá bývať'. Nech sa páči – vaša vlastná ZOO. Táto stránka je ale skôr bonusom a Fulton má ovel'a dôležitejšie využitie než vytvorenie vlastnej ZOO.

Ako postupne začnete plniť misie, natrafíte na nepriatel'ov a ich technológiu, mechaniku (autá, tanky, obrnené transportéry, roboty...) či surové materiály, ktoré ak ste dosť šikovní, môžete pomocou Fulton systému poslať na vašu základňu, kde ich personál spracuje, následne určitým spôsobom začlení a využije pri vylepšení základne. Suroviny poskytujú len surový materiál, ktorý sa musí spracovať', ale môže byť využitý aj na stavanie nových častí základne. Mechaniku ako tanky, džípy či obrnené transportéry si môžete zobrať so sebou alebo ich prenechať svojim vojakom, ktorých posielate na misie. V neposlednej, ale

práve v najdôležitejšej rade sú to samotní vojaci, ktorých po omráčení alebo uspaní tak isto môžete „odbalónovať" späť na základňu, kde sa po čase a určitom presviedčaní väčšinou pridajú k vašej organizácii či sa začlenia do personálu základne. Práve tieto prvky tvoria hlavnú myšlienku gradácie hry. Čím silnejšou sa vaša organizácia Diamond Dogs stáva, tým disponuje viacerými možnosťami, a tým lepšou výbavou, možnosťami a podporou disponujete aj vy sami v koži Big Bossa počas misií. Manažovanie Mother Base bude bežnou záležitosťou, ktorú ak zanedbáte, tak sa čoskoro ocitnete v silnej technologickej a strategickej nevýhode oproti nepriatel'om, a tá sa len t'ažko dohára. Výskum nových zbraní, výbavy a získavanie zdrojov pre nich budú aj pri bežných úlohách misií tvoriť nepovinné bočné ciele.

MGS 5 ponúka hráčom neuveriteľné možnosti vývoja zbraní, výbavy a ich vylepšovania či kustomizácie, no nič nie je zadarmo. S tým neodmyslitel'ne ruka v ruke súvisia možnosti sveta, v ktorom ako Big Boss operujete. Začínate v Afganistane, čo je obrovská hornatá a púštna oblasť' tvorená jedným celistvým svetom bez loadingov alebo iných rušivých elementov. Len čo ste na zemi, môžete ísť' kamkoľvek chcete a robiť' si, čo chcete. Druhou oblasť'ou, kam sa postupom času hráč dostane, je Afrika, ktorá oproti Afganistanu ponúka daždivú, rovinatú krajinu, kvôli čomu sa tu ovel'a t'ažšie naviguje a miest na skrytie je pramálo. Svet a jednotlivé nepriatel'ské základne ale stále poskytujú pre každého hráča vel'a možností prístupu, stratégií a konečného útoku. Ak si zvolíte už priamočiary frontálny útok, musíte si byť istí, že sú vaše schopnosti a výbava na dostatočnej úrovni. Pokiaľ si zvolíte tichý útok, dôležitým je dokonalý prehľad o pozíciách nepriatel'a, možnostiach pohybu v nepriatel'skom prostredí a lokalizovaní vášho ciel'a. Stratiť sa uprostred kempu po zuby ozbrojených nepriatel'ov znamená počas stealth prístupu, kde ste poväčšine nal'ahko vybavený nesmrtiacimi zbraňami, možnú smrť či v najlepšom prípade len isté odhalenie.

Phantom Pain vás vo vašich problémoch nenechá samých. Ponúka hneď niekoľko spoločníkov, z ktorých každý jeden ponúka vel'mi špecifické možnosti, hodiace sa pre množstvo rôznych herných štýlov. Či už si zvolíte DD-ho – divého vlka vychovaného u vás na základni, ktorý dokáže pre vás všetko naokolo vyčuchať a označiť' to, D horse – koňa, ktorý je pre navigáciu a pohyb v Afganistane či v Afrike na nezaplatenie a dokáže vytvoriť' skvelú návnadu, Quiet – krásnu ostrel'ovačku s nadľudskými schopnosťami, ktorá vás podporí od priameho boja až po prieskum, alebo D Walker – robota, ktorého môžete vybaviť' všetkým, od rakiet až po fultonový kanón. Všetci títo spoločníci pridávajú hratel'nosti úplne novú vrstvu. Každého spoločníka dokážete na dial'ku ovládať a zadávať mu príkazy na základe vašich potrieb. V neposlednom rade im vyvíjate a upgradujete aj ich vlastnú výbavu.

Oproti predchádzajúcim dielom MGS je trochu škoda, že sa tu nenachádza vel'a interiérových častí sveta. Základne sú poväčšine zložené zo stanov alebo z vel'mi malých budov, do ktorých ani nemá zmysel vchádzať'. Ak ste v sérii nováčikovia, určite vás poteší mechanika spomalenia času cez odhal'ovanie (ak máte málo času ho odvrátiť') alebo mechanika samo mierenia, ktorú dokonca vylepšujete upgradovaním zbraní. Každý skúsený hráč, ktorý hľadá pravý Metal Gear, si ale tieto mechaniky vypne, a tak umelá inteligencia nepriatel'ov prichádza na kameň úrazu. Nepriatelia sa často správajú nelogicky, ich zorný uhol je absolútne nepochopiteľný a ich väčšou výhodou sú poväčšine abnormálne silné zbrane (brokovnice a gul'omety), než ich taktika a správanie. Často sa stáva, že vás nepriatelia vidia na takých miestach, kde by ste si nikdy nemysleli, že môžu, a zase vás nevidia, ak prejdete rovno popri nich. Faktom ale je, že ako sa hra posúva v deji, nepriatelia získavajú lepšiu výbavu, a preto vy budete mať' väčšie problémy. Vaše neusmrcujúce zbrane nebudú cez nepriestrelné vesty, helmy efektívne a aj smrtiace pušky budú mať' miestami čo robiť'.

Hoci AI na tom nie je práve úplne najlepšie, skvelo to vynahradzuje dizajn levelov a nepriatel'ských táborov. Dobre premyslené vniknutie poväčšine znamená polovicu úspechu. Zatiaľ čo afganské tábory sú poväčšine husto zal'udnené, tak isto ako aj budovy a infraštruktúra, v

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

afrických táboroch je málo miest na úkryt a vojaci sú skôr d'alej od seba, čo ale znamená, že na vás majú lepší výhl'ad. Škoda len absencie už vyššie spomenutých interiérov.

S dizajnom levelov a sveta je neodmyslitel'ne spojený aj ich vizuál – teda grafické spracovanie. Tomu sa na dnešnú dobu nedá snád' nič vytknút'. Nielenže hra skvelo vyzerá, pri krásnych panorámach sa často pozastavíte, aby ste si ten okamih zdokumentovali screenshotom, ale ešte lepšie sa hrá. Dômyselne premyslené ovládanie a vyberanie z ponúk výbavy, technicky vel'mi dobre zvládnutá strel'ba a ovládanie zbraní, pri ktorých cítite každú zmenu pri ich upgrade alebo najmenšiu zmenu niektorej súčiastky zbrane, to všetko funguje pri vel'mi stabilnom framerate, ktorý klesá len vo vel'mi výnimočných situáciách. Počas mojich 200 odohraných hodín som nenarazil na jediný technický problém, bug alebo glitch a hra ani raz nezamrzla alebo spadla. Jediný technický problém bol akurát na strane štúdia Konami, ktoré ani týždne po vydaní nebolo schopné dat' dokopy svoje servery, a ktoré zabezpečujú multiplayerovú kompetitívnu funkciu hry – FOB infiltrácie.

Myšlienka FOB multiplayerovej časti Phantom Painu je, že okrem vašej singleplayerovej Mother Base vlastníte ešte jednu alebo viac základní, ktoré priamo ovplyvňujú aj vaše singleplayerové hranie. Zvyšujú počet personálu, ktorým môžete disponovat', poskytujú lepšiu podporu a všetko, čo sa týka základní. Je to vlastne taký multiplayerový prídavok pre singleplayer. Samozrejme, to by ale nebol multiplayer, ak by ste nemohli interagovat' s d'alšími hráčmi. Práve na to slúži FOB základňa. Aj ked' je vaša Mother Base multiplayerovo nedotknutel'ná, FOB základňu môžu napádat' ostatní hráči a ukradnút' vám z nej materiály i zbrane, ktoré tam máte uložené. Ak sa chcete proti votrelcom ochránit', je potrebné vyvinút' čo najlepšie bezpečnostné prvky ako kamery, senzory či UAV. Pokial' napádajúci hráč počas svojho napadnutia nie je ani raz odhalený, odnáša si so sebou plnú korist' aj s bonusom. Ak ho ale vaše bezpečnostné prvky či vojaci odhalia, máte možnost' íst' svoju FOB bránit', alebo ak nie ste online, môžu ju bránit' iní hráči, ktorí sa tak rozhodnú. Je nutné dodat', že za napádanie iných hráčov, ako aj pomáhanie iným, dostávate odmeny do singleplayeru, ktoré naozaj stoja za to. O to viac, ak ste perfekcionista a svoju Mother Base, zbrane, výbavu chcete mat' vylepšenú na maximum. Na to budete potrebovat' úctyhodné množstvo materiálov, surovín a eventuálne aj času. Ako singleplayer aj FOB multiplayerová stránka hry funguje, až na Konami servery, výborne a je vel'kou výzvou pre hráčov, ktorí chcú prekonávat' nepriatel'ské základne s maximálnou bezpečnost'ou, za ktorou sa ale skrýva vel'a materiálov a surovín.

Čo sa týka hernej doby, nedá sa porovnat' s ničím, čo sa momentálne hrá. Po mesiaci naozaj poctivého hrania mi stále ostáva množstvo obsahu aj po prejdení hry, nehovoriac o neustálom napádaní a obraňovaní FOB, ktoré vám vždy oživí klasické singleplayerové hranie, a už vôbec nespomínam Metal Gear Online, ktorý vychádza 6.októbra a pridá d'alšie stovky a stovky herných hodín a obsahu.

Verdikt

Ako každý jeden Metal Gear pred tým je aj Phantom Pain hra, ktorá definuje svoj žáner, hernú dobu a myslenie mimo bežnej hernej mechaniky. Nápady, herné mechaniky a hratel'nost' Hidea Kojimu opät' raz dokazuje, že je d'aleko pred ostatnými štúdiami a nebojí sa robit' niečo nové, na rozdiel od iných štúdií, ktoré len recyklujú svoje vlastné hry, herné mechaniky a boja sa spravit' niečo nové, a tak len zarábajú na starých otrepaných značkách. Hratel'nost', prostredie, technická stránka, grafické a hudobné spracovanie, MGS V: TPP sa dá vytknút' snád' len neschopnost' Konami zabezpečit' stabilné servery, čo dúfajme nebude problém Metal Gear Online. Jediné skutočné mínus je snád' iba mierne prihlúpla AI a pre mňa ako fanúšika série vel'ká absencia legendárnych Boss súbojov, ktoré boli špecifické pre MGS sériu. Každý jeden z nich bol vždy jedinečným zážitkom a spomienkou. Noví hráči budú pravdepodobne zavalení množstvom informácií v hre, no skvelá hratel'nost' a zábava zabezpečia neopakovatel'ný herný zážitok aj úplným nováčikom Metal Gear Solid univerza.

Richard Mako

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

Blood Bowl 2

KOCKY SÚ HODENÉ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RTS/šport
Výrobca: Cyanide Studios
Zapožičal: Focus Home Interactive

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ zaujímavý koncept
+ multi-playerové ligy

- AI
- t'ažké pre nováčika
- frustrácia z hodov kockami

BLOOD BOWL 2 JE TITULOM, KTORÝ NEROBÍ ÚSTUPKY PRE CASUAL TRH

HODNOTENIE:

★★★★☆

Blood Bowl 2 je t'ahová fantasy stratégia, v ktorej si zahráte zvláštny mix amerického futbalu s fantasy pravidlami univerza Warhammer. Titul je druhým pokračovaním série, ktorá bola vytvorená na základe rovnomennej stolnej hry.

Niekedy (nie príliš často) sa stane, že objekt na vás neurobí dobrý prvý dojem. Postupom času zistíte, že ste sa zmýlili a ste radi, že ste mu dali šancu. Blood Bowl 2 bol v mojom prípade rovnakým prekvapením, ktoré som musel spočiatku pretrpiet'. Avšak čím viac som titul hral, tým viac ma pohlcoval svojimi zaujímavými pravidlami, možnost'ami a humorom.

Základným problémom celého nedorozumenia je fakt, že žijeme na Slovensku, kde nepozeráme NFL a nepoznáme pravidlá amerického futbalu, čím sa automaticky (aspoň v mojom prípade) vyhýbame napríklad „Warhammer-Fantasy-Football". Nie, prvú časť som nehral a nie, nepoznám kompletné pravidlá amerického futbalu, ale milujem svet Warhammeru a stolné hry! Máš ty ale št'astie Blood Bowl 2!

Ako ste si už mohli domysliet', Blood Bowl 2 je druhým pokračovaním série inšpirovanou stolnou hrou s rovnakými pravidlami. Dá sa povedat', že ide o t'ahovú športovú hru, ktorá v sebe spája manažment hráčov, tímu, RPG prvky, hody kockami (tie vedia nas***t') a online/offline ligy. Blood Bowl 2 je tak nabitý pravidlami a hernými mechanikami, že po prvom stretnutí budete grcat' pravidlá od ich predávkovania. Je to t'ažká hra, ktorej pochopenie a takz. „learning curve" je extrémne náročné. Preto neodporúčam tento titul hráčom, ktorí sa chcú pri hre chvíl'kovo odreagovat'.

Ak ale chcete prehryznút' drsný začiatok, určite začnite kampaňou za l'udí (ide aj o tutorial), ktorá vás prevedie celkom pomaly sa rozbiehajúcim príbehom kedysi slávneho l'udského tímu. Je na vás, aby ste mu navrátili lesk slávy a dostali sa opät' na vrchol. Tým, že pravidlá vo fantasy svete Warhammeru sú trošku odlišné od tých našich, bude celý príbeh určite zaujímavejší ako športové filmy o hráčoch alebo tréneroch. Zároveň vás kampaň naučí základné mechaniky hry, vysvetlí vám niečo o hodoch kockami, postupom času sprístupní vylepšovanie vašich hráčov a ponúkne možnost' menežovat' veci, ako sú financie, sponzori či váš „staff".

Do konca kampane som sa celkom bavil. No až po vyskúšaní online ligy sa začala ozajstná zábava. Treba upozornit' na to, že umelá inteligencia v tejto hre vel'mi inteligentná nie je, takže esenciu hry treba hl'adat' v multiplayeri. Máte možnost' si vybrat' z ôsmich rás (moja verzia obsahovala dve DLC rasy), ktoré sa odlišujú štýlom hrania ako aj cenou hráčov a celkovou stratégiou manažmentu. To, že som si vybral Chaosákov, nakúpil najdrahšie jednotky a neskôr na youtube zistil, že môj build je úplne na ho*no, vel'mi do hĺbky rozpitvávat' nebudem, avšak herný „meta-game" je v tomto ohl'ade taktiež vel'mi dôležitý a dnes už existujú webové stránky zameriavajúce sa na túto problematiku. V prvej online partičke s mojím „Resheto" tímom, v ktorom som si pomenoval a upravil každú postavu, som dostal na frak, no čo ma mrzelo ešte viac, bolo, že mi to hovädo s elfským tímom zabil Igora. Odvtedy mi prechádzajú zimomriavky po chrbte zakaždým, ked' protivník hádže kocky.

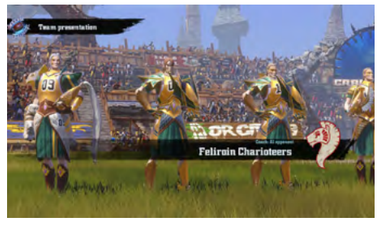
Hlavnou stratégiou Chaosu je rozmetat' nepriatel'ský tím, zranit', ak nie rovno zabit', čo najviac hráčov a ked' je pole ako-tak vyčistené, skúsit' zdvihnút' loptu svojimi šmatlavými rukami. Znie to jednoducho, no... spomenul som už hody kockami? Trvalo mi desiatok hier, kým som pochopil hlavné pravidlo Blood Bowlu - eliminuj riziko. Každý pohyb okolo hráča, každý hod loptou, každý bodiček, VŠETKO sa podriad'uje hodu kockou. A ak hodíte zle, na rade je váš oponent. Predstava, že pri prvom pohybe hráčom (celkovo ich máte na poli jedenást') vám niečo nevyjde a stratíte d'alších desat' možností pohybu a akcie, je na zaplakanie. Preto musíte rozmýšl'at', ako riziko eliminovat'. Napríklad postavit' zrazených hráčov ako prvých, neskôr posunút' jednotky, ktoré nikto neohrozuje, zmasakrovat' trpaslíkov, ktorých obkl'účili moje jednotky (prvý menší risk) a nakoniec chytit' tú prekliatu loptu (50% šanca na neúspech). U elfov je to zase naopak. Tí sa spoliehajú na rýchlost', obratnost' a hádzanie lopty. Boh ich ale chráň, pokial' sa dostanú do blízkosti orkských bojovníkov. Tých nešt'astníkov už nezošije ani tucet fantasy doktorov.

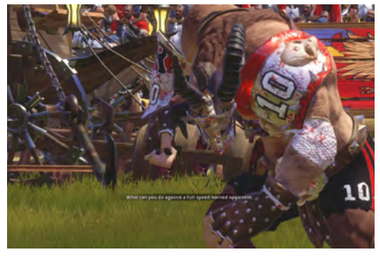
Len čo dohráte zápas, na účet vám pribudnú finančné prostriedky, vylevelujú sa vám postavy, ktoré reálne niečo v zápase uhrali a vy máte možnost' vylepšovania či už hráčov, alebo vášho klubu. Možností je mnoho. Pri hráčoch máte obrovské spektrum schopností, ktoré pri určitých udalostiach eliminujú spomínané riziká alebo zvyšujú pravdepodobnost' pri obranných zákrokoch, akými je napríklad šanca na zranenie či chytenie nepriatel'om hodenej lopty. Takýmto spôsobom si, z pomerne nezaujímavých a šmatlavých hráčov, vytvoríte unikátnych obrancov, bežcov, hádzačov či útočníkov (v zmysle vraždiacich mašín). Na druhej strane si môžete nakúpit' lekárov, opravu hodu kockou (vel'mi dôležité), roztlieskavačky a iné srandy, ktoré pomáhajú pri rozličných eventoch počas hry.

Po grafickej stránke je hra naozaj pekná a aj napriek tematike amerického futbalu vystihuje každú z hratel'ných ráz Warhammeru. Výhodou je aj pomerne rýchle načítanie. Oproti predchádzajúcej časti je značne prerobený interface. Je ovel'a prehl'adnejší, prepočítava všetky šance a riziká, ktoré vznikajú počas pohybu a akcií a pri hodoch kockami vám dokonca ukáže výsledok, pokial' sa vám nechce dešifrovat' všetky schopnosti a štatistiky hráčov pri každom strete. Zároveň treba podotknút', že animácií je pomerne málo a po čase začnú otravovat'. Pri bodičkoch sa spomalí čas a prebehne animácia, pričom jedna trvá približne pät' sekúnd. Pri spomalených animáciách sa nedá nevšimnút' si prelínanie textúr známe ako clipping. Zvuková stránka je zvládnutá výborne, hudba je nevtieravá a návyková, komentátori sú perfektní, pričom vás často krát aj rozosmejú zvláštnym fantasy-rasistickým a tematickým humorom. Jediné mínus je malé množstvo užitočných informácií, ktoré komentátori podávajú, s čím sa autori mohli viac vyhrat'.

Blood Bowl 2 je titulom, ktorý nerobí ústupky pre casual trh, a preto je ako stvorená pre hard-core fanúšikov stolnej hry či hráčov, ktorí by sa ju chceli naučit'. Vd'aka kampani a zlepšenému interface-u je konečne hra dostupnejšia širšiemu spektru hráčov, no nie o vel'a. Hody kockami a s tým spojené frustrujúce momenty nie sú pre každého, rovnako ako vel'ké množstvo pravidiel a tematika. Ak ste sa v týchto veciach z vel'kej časti nenašli, pre istotu titul ani len neskúšajte. Pokial' ale túžite po hre, ktorá ukrojí riadny kus z vášho času, zabaví vás a poskytne široké spektrum možností, je to možno titul, ktorý ste hl'adali. Len škoda tej DLC politiky...

Tomáš Kleinmann





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

Tearaway Unfolded

TEARAWAY BOL SKVELÝ UŽ NA VITE A NA PS4 JE EŠTE LEPŠÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: adventúra
Výrobca: Tarsier Studios, Media Molecule
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ originálny dizajn a krásna grafika
+ skvelé využitie PS4 ovládača
+ množstvo inovácií oproti pôvodnej verzii
+ super soundtrack
+ príjemná hra

- hra môže byť ľahká pre náročnejších hráčov
- bitky sú občas repetitívne
- občasné bugy

Tearaway Unfolded je od začiatku až do konca skvelá a najmä originálna hra...

HODNOTENIE:

★★★★☆

Hra Tearaway pôvodne vyšla v roku 2012 na PS Vitu a odvtedy zbierala vysoké hodnotenia, kde sa len dalo. Tearaway Unfolded nie je obyčajný port na PS4. Porty z handheldov na konzoly nových generácií sú v tom lepšom prípade len marginálne úspešné, a to bol hlavný dôvod našej prvotnej skepsy pred recenzovaním Tearaway Unfolded. Na úvod vám môžeme s pokojom povedať, že naša skepsa bola na konci dňa kompletne vyvrátená. Tearaway Unfolded sa osvedčila ako plnohodnotná hra na PS4. Jadro hry ostalo viac-menej rovnaké, avšak obohatené o dostatok obsahu, aby sa Tearaway Unfolded dala nazvať samostatnou hrou. Dokonca si dovolíme tvrdiť, že Tearaway Unfolded môže v rámci svojho žánru platformovej plošinovky konkurovať najväčším herným menám na PS4. Áno, až tak sa nám to páčilo.

Tearaway má od začiatku veľkú ambíciu odlišovať sa od iných hier. Dá sa povedať, že tento cieľ sa vývojárom podaril prakticky na väčšine frontoch.

Už len samotný dizajn a prevedenie sú skutočne originálne. Hlavný hrdina, Iota alebo Atoi, podľa toho, či budete hrať ako chlapec alebo dievča, je chodiaca obálka, ktorá má v sebe správu a snaží sa ju dostať z herného sveta do reálneho sveta hráča, teda toho vášho. V ich svete je totiž papier jediný materiál, a každý predmet je papierovou skladačkou. Samotný hráč však hrá „sprevádzača" – nášho obálkového hrdinu. Jeho misia je zachrániť celý papierový svet, pretože jedného krásneho dňa sa z ničoho nič pretrhla papierová obloha a vypadli z nej malé potvorky – Scraps (v preklade ústrižky). Tie robia všetkým navôkol zle. Hocikam sa pohnú, premenia okolité predmety na obyčajný novinový papier. Hru sprevádzajú dvaja relatívne vtipní rozprávači, keďže hra je prezentovaná ako rozprávka.

Okrem klasických adventúrových prvkov sa od začiatku kladie veľký dôraz na kreativitu samotného hráča. Počas vašej cesty budete zbierať papierovú menu, za ktorú si budete môcť zakúpiť nové časti tváre. Tie nebudete využívať len na úpravu svojho vlastného vzhľadu, ale často vás požiadajú o pomoc aj samotní obyvatelia, aby ste im vybrali vhodné fúzy, ktoré im boli ukradnuté, strašidelné oči, ktoré im boli odfúknuté, smiešne ústa a podobne. Výber bude na vás a týmto spôsobom budete ovplyvňovať vzhľad niektorých častí hry. Budete sa môcť do detailov vyhrať s viac ako len s výzorom svojej postavy, pretože škála výberu je rozsiahla. Vaše tvorivé bunky budete musieť často zapojiť aj iným smerom, než si len vyberať vhodné doplnky pre danú situáciu. Neraz vás totiž hra alebo obyvatelia vyzvú na tvorbu žiadaných predmetov úplne od nuly. Dizajn papierových predmetov je zábavný a veľmi jednoduchý. Potom, ako vám postavičky v hre oznámia, čo treba vyrobiť, presuniete sa do tvorivého okna, kde prstom budete po touchpade kresliť motýlie krídla, vhodnú korunu pre kráľa či iné najrozličnejšie predmety. V žiadnom prípade nebudete musieť brať do úvahy detaily, väčšinou postačí len nakresliť obrysy daného predmetu, vybrať farbu a o pár sekúnd sa váš predmet zobrazí v hre. Samozrejme, tí tvorivejší sa budú môcť v tomto aspekte aj viac angažovať, avšak nie je to povinnosť, ktorá by vás nejako spomaľovala v progrese hry. A v prípade, že sa naozaj chcete do kreslenia ponoriť, môžete k tomu využiť svoj smartfón či tablet cez PS4 Companion App.

PS4 ovládač hrá podstatnú časť celej hry, keďže je to vlastne váš multifunkčný nástroj, ktorým komunikujete s vaším avatarom a okolitým svetom. Treba povedať, že Tearaway Unfolded ho využíva na 100%. Okrem toho, že s ním ovládate vášho papierového hrdinu, budete ním pôsobiť i na okolitý svet. Napríklad už hore spomínané Scraps môžete zničiť tak, že im skočíte na hlavy alebo môžete ovládačom „rozsvietiť" svetlo baterky, ktorým Scraps budú zhypnotizované, a tak ho budú nasledovať, čím ich môžete napríklad zhodiť do priepasti a podobne.

Najrozličnejšie funkcie ovládača budete využívať počas celej hry. Vyššie spomínanou funkciou „svietiacej baterky" budete svietiť do tmy, kde sa využíva pohybový senzor v ovládači. Inokedy budete musieť rytmicky stláčať touchpad, čím rozvlníte bubnové blany, ktoré vášho avatara odhodia, alebo zatrasením ovládača rozzvoníte zvony. Veľmi inovatívna nám prišla aj možnosť „vyhodiť" nejaký predmet z hry do vášho ovládača, ktorým si potom namierite a daný predmet tam vystrelíte. Prakticky každú funkciu ovládača budete využívať na interakciu s okolitým svetom, ktorá robí z hrania Tearaway Unfolded originálny zážitok.

Interakcia tejto hry je zdôraznená aj svojimi onlinenovými možnosťami. Veľkou súčasťou je napríklad fotenie sveta, rôznych objektov či seba vo forme selfies. K dispozícii budete mať množstvo filtrov, z ktorých sa nám najviac páčil GIF filter. Ten, ako ste sa zrejme dovtípili, spraví pár sekundové GIF video. Svoje diela následne budete môcť načítať, nielen na sociálnej sieti, ale aj na oficiálnej stránke Tearaway. Na stránke Tearaway si môžete ďalej stiahnuť manuály na vytvorenie a postavenie rôznych predmetov z papiera, ale najprv ich musíte v hre nájsť a odomknúť.

Pre všetky tieto dôvody sa Tearaway Unfolded nehrá ako obyčajná adventúra, kde len skáčete po plošinkách, ale každú chvíľu musíte s ovládačom robiť niečo iné: kresliť, fotiť a podobne. Iste, nejde o náročné činnosti, ale nudiť sa nebudete, pretože Tearaway Unfolded má prekrásny dizajn, s ktorým si vás bezpochyby získa už od začiatku. Aj lovci achievmentov si prídu na svoje. Po prejdení každého levelu sa vám otvorí možnosť ho znova prejsť a s novými možnosťami budete vždy nachádzať i nové zákutia, ktoré ste ešte neprebádali. To sa oplatí najmä lovcom všetkých achievmentov a hráčom, ktorí potrebujú vidieť, že daný level prešli na 100%. Prejdenie Tearaway Unfolded trvalo približne 6 až 7 hodín, pár hodín si k tomu pripočítajte, ak hru plánujete prejsť naozaj poriadne. Bohužiaľ, v hre sa vyskytujú aj otravné bugy, ako napr. nepriatelia, ktorí sa „spawnú" do steny alebo do objektu a párkrát sme museli komplet celý level prejsť od začiatku.

Tearaway Unfolded je od začiatku až do konca skvelá a najmä originálna hra, nielen pekná na oko, ale je aj doplnená o výborný soundtrack. Okrem svojskej papierovej grafiky sa hrá dobre a naplno využíva možnosti PS4 ovládača. Ako sme povedali, Tearaway Unfolded je super ako samostatná hra na PS4, ktorá môže konkurovať i tým najlepším v rámci žánru adventúr.

Adam Zelenay

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

NHL 16

VYLEPŠENIA V ZNAMENÍ DETAILOV

Tohtoročná NHL-ka má na rozdiel od svojho predchodcu jednu vel'kú výhodu. Prináša priamo všetky obl'úbené režimy v základnom balení. Hráči tak vývojárov nemôžu kritizovat' za to, že vydali narýchlo upečený chleba, ako tomu bolo pred rokom.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Šport
Výrobca: EA Sports
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo obsahu
+ atmosféra zápasov
+ audiovizuálne spracovanie
+ EA Sports Hockey League
+ systém pomôcok

- málo zmien oproti NHL15
- horšia odozva pri hraní EA Sports Hockey League
- občasné nepresné reakcie hry na príkazy

HODNOTENIE:

Hra NHL 15 v next-gen verzii totižto prekvapila nedostatkom obsahu. Režimy, ktoré sa postupne stali samozrejmost'ou, v 15-ke chýbali. Pribudli až o pár týždňov neskôr, a to vo forme aktualizácií. V prípade NHL 16 je, našt'astie, všetko s kostolným poriadkom, a vd'aka tomu si od prvého dňa zahráte všetko (Be i Pro režim) aj s plnohodnotnými reakciami trénera, draftom nováčikov a s tímovým online režimom EA Sports Hockey League, v ktorom sa proti sebe môžu postavit' až dvanásti hráči. Takisto si môžete vytvárat' virtuálne tímy alebo sa jednoducho pridat' k už vytvoreným tímom. Škoda len, že pri hraní tohto režimu, komunikácia cez internet nie je ideálna. Často nám prekážala horšia odozva, čo je vec, ktorá tento režim trápi už niekol'ko rokov. Čakáme teda, kedy ju v EA konečne opravia. Nechýba ani Hockey Ultimate Team, avšak hra stále nedisponuje jednoduchšou tvorbou jednotlivých formácií, ako tomu bolo v dobe PS3, kedy vám umelá inteligencia celý proces zjednodušila. Bohužial', v NHL 16 sme takúto funkciu opät' nenašli.

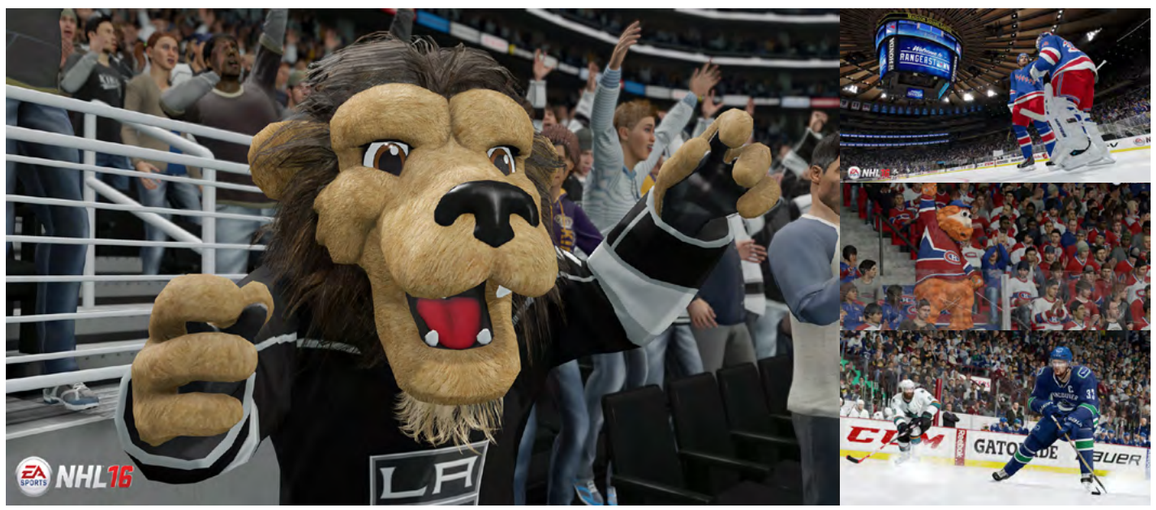
Nový ročník sa nesie v znamení detailov. Rozdiel medzi NHL 14 (PS3) a NHL 15 (PS4) bol naozaj generačný. Lenže NHL 16 stavia na už existujúcich základoch, a tak vás výborná audiovizuálna prezentácia, vrátane pohl'adov na skutočné štadióny vo forme videa, vôbec neprekvapí. Ani to, že vidíte reálnych komentátorov, ktorí majú za sebou virtuálny štadión. Bez preháňania – najvýraznejšou zmenou je zapracovanie viacerých pomôcok, ktoré vás aj počas zápasu učia, ako ovládat' hokejistov, a pomáhajú vám so smerovaním nahrávok a striel. Táto funkcia je užitočná a veríme, že mnohým nováčikom pomôže. Niekomu môžu pomocné informácie prekážat', v takomto prípade si ich hráči môžu kedykol'vek vypnút'.

Druhá vel'ká zmena je Be a Pro režim. Ten nás po dlhej dobe opät' bavil, a to až tak, že sa stal naším primárnym režimom. Herné mechaniky sa nemenia, stále máte jedného hráča, ktorého ovládate. Čas beží reálnym tempom, hoci dobu, kedy sedíte na striedačke, môžete odsimulovat' a preskočit' na d'alšie striedanie. Tréneri vám ale dávajú cenné rady a aj systém nápovedí počas zápasu funguje ovel'a lepšie. Vd'aka tomu sme sa naučili dokonalejšie hrat' hokej a vyhýbali sme sa chýbam, ktoré sme často robili v minulosti. Hranie za jedného hráča je zábavné aj vd'aka inteligencii spoluhráčov a realistickejšiemu pocitu zo zápasov. Spoluhráči vedia lepšie prihrávat' a ocenia aj to, ked' stojíte pred súperovým brankárom a cloníte mu. Takéto detaily robia z NHL 16 opät' najhokejovejšiu hru na trhu. Niežeby bola konkurencia vel'ká. Škoda, že EA sa neinšpiruje u 2K a nezakomponuje aj aspekt života profesionálneho hokejistu mimo klzísk. Len pre úplnost' ešte dodáme, že k dispozícii je aj Be a GM režim, v ktorom sa stanete generálnym manažérom hokejového tímu, ked' sa budete starat' o hráčov i o aspekty mimo samotných zápasov. Na druhej strane si nemyslíme, že by sa NHL 16 výraznejšie zmenila od svojho predchodcu. Pocit z hrania je takmer totožný, a dokonca sa nám zdá, že padajú aj rovnaké góly. Neexistujú 100% metódy, ako dostat' puk do siete, avšak ak využijete zaváhanie súperovej obrany, viete prepasírovat' puk z jednej strany na druhú, rovno pred bránu a dobre trafit' puk „z prvej", tak potom je vel'ká šanca, že budete skórovat'. V NHL 16 sa takisto kladie vel'ký dôraz na postavenie obrancov a brankára, ktorému niekedy clonia i vlastní spoluhráči alebo súper. Takéto aspekty sme ospevovali už pred rokom a nezdá sa nám, že by sa niečo výraznejšie zlepšilo alebo zmenilo. Pri hraní 16-ky budete mat' pocit, že sledujete skutočný hokej, ak si teda nastavíte režim na simuláciu. V prípade nastavenia „arkáda" sú hráči rýchlejší a takisto presnejší. V takom prípade nie je problém ukončit' zápasy s dvojciferným počtom strelených gólov na oboch stranách. Poznamenajme ešte, že v EA sa sústredili aj na brankárov, ktorí už zbytočne nekorčul'ujú mimo brány. Ich správanie nás v NHL 15 často iritovalo.

NHL 16 je najkomplexnejší hokej, ktorý si zahráte na konzolách novej generácie. Oproti NHL 15 ponúka všetok herný obsah priamo v balení a zopár drobných vylepšení, ktoré si všimnete až po desiatkach zápasov. Chválime najmä zabudovanie pomocníka, ktorý môže pomôct' viacerým nováčikom.

Hra NHL 16 je jedným z najlepších hokejov na trhu. Hoci, ak máte NHL 15 a nepotrebujete najnovší hokej, pravdepodobne vám dvanást' mesiacov starý titul ešte rok vydrží. NHL 16 totiž prináša drobné vylepšenia, ale z hl'adiska hratel'nosti si vel'a zmien nevšimnete.

Roman Kadlec



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

Destiny: The Taken King

DESTINY PO DRUHÝKRÁT A KONEČNE SPRÁVNE

Ako človek, ktorý doslova miluje Halo, som pristupoval k Destiny s vel'kými očakávaniami. Tie vel'mi rýchlo opadli hneď po vydaní, pričom som postupne zistil, že už ma vôbec neláka hru vyskúšať. No všetko ohľadom procesu vývoja som sledoval a bolo mi jasné, že štúdio Bungie na to má, len to na prvýkrát absolútne nevyšlo. Natrafil som na mnoho článkov a videí s obvineniami, že bola hra naschvál vydaná v ochudobnenom stave, aby hráči, platiaci dosť vel'ké peniaze, povedali ako d'alej. Ťažko určiť, kde je pravda, faktom však zostáva, že The Taken King všetko zmenilo.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX One
Žáner: FPS
Výrobca: Bungie
Zapožičal: Gameexpres

PLUSY A MÍNUSY:

+ kampaň, striky a raid
+ prepracované herné mechanizmy
+ nový typ nepriateľov
- niektoré vedľajšie questy sú príliš schované a tajné
- niektoré denné questy sú nudný grind
- žiadny matchmaking pre raidy
- niektoré vedľajšie questy využívajú staré prostredia

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ak by som to chcel zhrnúť, tak pri The Taken King je to po prvý raz, kedy Bungie využilo potenciál, ktorý sa im ponúkal v rámci ich novovytvoreného univerza. Konečne sa dá hovoriť o solídnej kampani, výborne nadizajnovaných strikoch a famóznom raide. K tomu si však treba pripočítať aj rôznorodé úpravy a nové herné módy v Crucible. Môžem tiež povedať, že v hre neostal kameň na kameni.

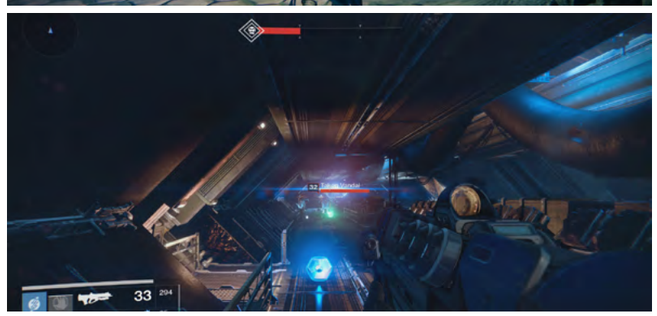
Človek si možno neuvedomí, akú tragickú kampaň malo Destiny pri vydaní, no pri priamom porovnaní (vzhľadom na to, že som začínal, som prešiel celú pôvodnú kampaň a aj prídavky The Dark Below a House of the Wolves) je to očividné. Síce kampaň v The Taken King nie je prelomová, no konečne má jasne definovateľného antagonistu (Oryx), väčšej roly sa dočkali aj vaši spojenci (Cayde-6 a Eris Morn), takže už nemáte pocit, že celú hru iba vozíte Ghosta z miesta na miesto, aby niečo analyzoval (mimochodom, Bungie nahradilo Petera Dingklagea ako dabéra Ghosta Nolanom Northom v celej hre). Oryx, tiež známy ako The Taken King, je tak trochu nahnevaný, lebo mu hráči zabili vlastného syna Crotu, princa Hive. Jeho mocnejší tatko sa rozhodne, že na svojej lodi Dreadnought poputuje do solárneho systému spolu so svojou temnou armádou, jednoducho nazvanou The Taken. To indikuje, že počas tejto kampane budete bojovať prakticky proti rovnakým nepriateľom (Fallen, Vex, Cabal, Hive) ako počas pôvodnej hry, no celkom to tak nie je. Keď sa z bežného nepriateľa stane Taken, zmenia sa jeho útočné schopnosti a aj celkové vlastnosti, čiže vlastne bojujete proti úplne novým nepriateľom. Vašou úlohou je, samozrejme, zastaviť ich za pomoci spolupracovníkov v The Tower.

Kampaň zahŕňa sériu misií a tie sa na rozdiel od pôvodnej kampane konečne môžu pýšiť vel'kou dávkou variability, vel'mi dobrým tempom, zaujímavými súbojmi a solídnou dĺžkou. Totižto, už neplatí len všetko vystriel'at', potom poslať Dinklebota niečo preskenovať, aby ste zase odrážali vlny nepriateľov. V rámci kampane absolvujete jednoduché stealth misie, skákacie pasáže, ale aj tradičnú strel'bu do všetkého živého okolo seba.

Vedľajšie misie sa vyznačujú najmä tým, že ich objavenie nie je práve najjednoduchšie a ich náplň je často vel'mi komplikovaná, čo nie je prekvapením vďaka haldám nových predmetov bez jasného popisu pri ich používaní. Nechýbajú nové striky, no vzhľadom na inváziu armády Taken sa dočkali rôznych zmien aj tie staré. Autori si konečne uvedomili kvalitu svojich raidov, a tak začínajú prvky z nich implementovať aj do tohto obsahu. Z týchto štyroch strikov má jeden časovú exkluzivitu pre PlayStation platformy. Raid je kapitola sama o sebe. Výborné myšlienky nútia hráčov k spolupráci.

Štatistiky hráča boli zjednodušené, Light level kompletne prepracovaný a level cap bol zdvihnutý na úroveň 40. Odteraz už hráč nemusí hľadať špecifické vybavenie, ktoré mu daný Light level zvýši, ale tento level sa po novom vypočítava z kombinácie útočných a obranných parametrov celého vybavenia do jedného čísla, ktoré následne slúži ako odporúčanie pri výbere hratel'ného obsahu (pri Vanguard strikoch je odporúčaný Light level 260, zatiaľ čo pre raidy 290).

Navyše, aj keď nájdete nové vybavenie s lepšími základnými hodnotami, ako je to vaše, tak ho môžete rozobrať a jeho hodnoty aplikovať na to, ktoré máte momentálne na sebe – čiže konečne nemusíte ohŕňať nosom nad modrými či zelenými predmetmi. Okrem toho boli do hry pridané tri nové subclassy (Sunbreaker, Nightstalker a Stormcaller), pre každú hernú triedu jeden, čo zahŕňa splnenie špecifickej misie. Do kategórie ťažkých zbraní bol pridaný nový druh, konkrétne meč, a ten nahrádza pozíciu raketometu alebo gul'ometu.



Zjednodušené boli materiály na vylepšovanie brnení a zbraní, Ghost vie po novom ukázať hráčovi lokáciu surovín v hernom svete, a prepracované boli aj Patrol misie. Taktiež boli pridané nové druhy denných či týždenných misií pre rôznych predajcov a d'alšie NPC, vernostné úlohy a hromada d'alšieho obsahu.

V segmente PvP sa hráči dočkali ôsmich nových máp, ktoré sú výborne navrhnuté, zahŕňajú interiéry a exteriéry na rôznych planétach po slnečnej sústave. Do hry pribudla trojica herných módov, Mayhem Clash (team Deathmatch s urýchleným získavaním schopností), Zone Control (variácia Domination módu, kde sa započítavajú iba vlajky, nie zabitia) a Rift (jeden orb na mape a úlohou tímov je odpáliť súperov „rift.").

Po niekoľkých dňoch som pochopil, že Destiny nebude a ani nechce byť hrou, ktorú človek prejde a už nikdy nezapne. Destiny chce byť spoločníkom na každý deň. Denné questy, týždenné výzvy a návštevy Xura s exotickými predmetmi, úpravy v strikoch, reputácie v rámci rôznych frakcií, Legendary Marks za hranie určitých herných módov v Crucible a konkrétnych misií – to všetko spôsobuje, že neraz zapnem Destiny pred obedom, skontrolujem prídel nových questov a pustím sa do ich plnenia. Hra vás núti stále pokračovať, vidina nových predmetov je totiž príliš silná na to, aby ste prestali.

To však bolo v Destiny už od začiatku, no, bohužiaľ, to nebolo podporené objektívnou kvalitou. Tragický spôsob komunikácie herného sveta s hráčom, príbeh s tol'kými dierami v logike, až to pripomínalo ementál, a niektoré prvky boli tak zvláštne prešpekulované, že to pravdepodobne prekvapilo aj samotné štúdio Bungie. Takmer všetko je však v The Taken King opravené.

VERDIKT

The Taken King je presne to, čím malo byť Destiny od začiatku. Výborný obsah pevne stojaci na všetkých štyroch pilieroch (kampaň, striky, raid a Crucible), zmysluplné prepracovanie herných mechanizmov a pridanie nového typu nepriateľov.

Datadisk, ktorý sa dotkol všetkého, čo bolo doteraz v hre, upravuje väčšinu problémov, modifikuje to, čo už hráči poznajú naspamäť, a dodáva desiatky hodín nového obsahu. Ak vás pôvodné Destiny sklamalo, tak ho môžete vďaka The Taken King opäť navštíviť. Konečne stojí za to.

Dominik Farkaš

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

UNCHARTED:
The Nathan Drake Collection

KOLEKCIA TOHO NAJLEPŠIEHO Z ÉRY PS3

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná adventúra
Výrobca: Naughty Dog
Bluepoint Games
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ Uncharted 1
+ Uncharted 2
+ Uncharted 3
+ Nathan Drake
+ atmosféra a hratel'nost'
+ kvalitné technické spracovanie remasteru

- Uncharted vás už neposadí na zadok ako kedysi
- iba kozmetické úpravy grafiky
- vyššia cena na pomery remasterov

Hoci ide v prípade Uncharted kolekcie „iba" o omladený starší obsah, má čo ponúknut' aj dnes.

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ak by ste si pozreli zoznam recenzií hier pre konzoly PlayStation 4 a Xbox One, určite by ste si všimli vel'ké množstvo hier, ktorých názvy už poznáte. Pretože ste ich hrali v „minulej generácii". Vydavatelia však tvrdia, že je na svete vel'a hráčov, ktorí dané tituly nehrali, a predsa opakovanie je matka múdrosti, a preto nás opätovne zásobujú už raz vydaným obsahom. Niekedy to dopadne katastrofálnym spracovaním (Prototype Biohazard Bundle) a inokedy môžeme polemizovat', či má vôbec zmysel remake, remaster alebo kolekciu vydávat'.

Ako sa to má robit', ukázali v Microsofte vo svojom Rare Replay. Tridsat' hier nielenže pokrývalo históriu vývojárskeho štúdia Rare, ale kolekcia obsahovala aj množstvo pridanej hodnoty vo forme dokumentov, obsahu a bonusov.

Hry samotné boli iba minimálne modernizované, ale Rare Replay ako celok fungoval dobre. Druhý príklad toho, ako to robit', je kolekcia dobrodružstiev Nathana Drakea. Titul Uncharted vo verzii pre PS3 prináša tri hlavné diely, ktoré sú prispôsobené pre potreby PS4-ky.

Pri pohl'ade na hry, ktoré vyšli na PS3, Uncharted kolekcia je to najlepšie, čo mohlo Sony vydat'. Nič proti The Last of Us, tá hra je skvost, avšak išlo o jeden titul, ktorý bol prerobený rok po vydaní originálu. Počujeme tie pripomienky, že vel'a majitel'ov PS4 nevlastnilo PS3-ku, a teda si The Last of Us užili. To áno. Ale ak sa bavíme o hernej sérii, Uncharted je hlavná značka tretieho PlayStationu.

Rýchla rekapitulácia. Prvý diel vyšiel v roku 2007 a pri pohl'ade na grafiku pôvodnej verzie vidíme nevyužitý potenciál konzoly.

Štúdio Naughty Dog si však domácu úlohu splnilo a už v roku 2009 ponúklo o poznanie krajší Uncharted 2. Trilógiu zavŕšil tretí diel v roku 2011. Grafika bola opät' o kúsok lepšia, ale taký razantný rozdiel ako medzi prvým a druhým dielom sa už nekonal.

Grafické skoky si pripomeniete aj pri hraní kolekcie. PS4 verzia sa nesie v duchu kozmetických úprav. Zlepšit' kvalitu textúr, mierne upravit' animácie a kde sa dá, tak vylepšit' aj efekty.

A celé to prispôsobit' Full HD rozlíšeniu a 60fps. V tomto smere vývojárov z Bluepoint Games

chválime. Odviedli výbornú prácu a hra Uncharted sa hrá tak príjemne, ako keby pôvodne vznikla pre PS4.

Faktom však je, že rozdiely v grafike si všimnete. Prvý diel bije do očí najviac. Tieňovanie je menej kvalitné a celkovo prostredie v niektorých momentoch pôsobí poslabšie. V džungli si to však nevšimnete. Dvojka a Uncharted 3 sú minimálne o stupeň vyššie. Remaster edícia ponúka vylepšenú grafiku všetkých troch hier, ale originál nezaprú. Schválne si pozrite video zamerané na porovnanie na YouTube. Rozdiely sú minimálne. PS4 kolekcia však beží v už spomenutom Full HD rozlíšení pri 60fps, a to pri sledovaní porovnania na YouTube až tak nepocítite.

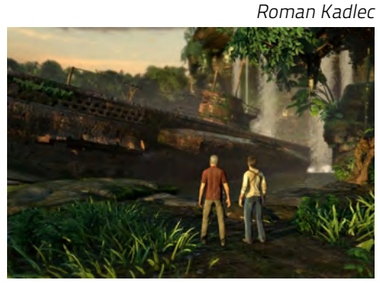
Tri hry. Do dokonalosti už chýba iba odbočka menom Golden Abyss, ktorá vyšla vo verzii pre PS Vitu. Tú vývojári do kolekcie nezakomponovali, pretože údajne narušuje hlavnú príbehovú líniu. A práve tej je kolekcia venovaná. Aby vás pripravila na štvrtý diel. Budiš. Absenciu hry pre viacerých hráčov však vývojárske štúdio už ničím nezahovorí. Tento režim jednoducho chýba. Môžeme polemizovat', či by ho niekto hral, avšak svojich fanúšikov by si našiel. Gro kolekcie teda tvorí príbehová kampaň pre jedného hráča. Tá dostala nové režimy a speedrun režim, aby ste mali motiváciu hru opätovne prejst'. Aj ked' ste ju už dokončili asi miliónkrát na PS3.

Novinkou kolekcie je takisto fotografický režim. Určite ho poznáte z titulov Driveclub alebo inFamous. Je to fajn doplnok a Uncharted, ktorý ponúka množstvo krásnych scenérií, si takýto doplnok doslova žiadal. Opät' však platí, že ho využije iba určitá skupina hráčov.

Kolekciu si však nebudete kupovat' kvôli photo režimu alebo kvôli kozmeticky vylepšenej grafike, ale kvôli atmosfére a hratel'nosti. Môžeme debatovat' o tom, či je Uncharted rovnako zábavný ako pred pár rokmi. Jeho hratel'nost' nebola nikdy revolučná v pravom slova zmysle. Avšak atmosféra, dialógy, prezentácia postáv a cutscén, filmový nádych a prístupná hratel'nost', ktorá kombinuje skákanie a striel'anie...

Uncharted sa vždy príjemne hral, a to platí aj dnes. Možnože vám z jednotlivých hier nespadne sánka tak, ako v dobe ich vydania, ide však o skutočne kvalitný obsah. Hoci ide v prípade Uncharted kolekcie „iba" o omladený starší obsah, má čo ponúknut' aj dnes a môže sa postavit' vedl'a dnešných AAA hier.

Roman Kadlec



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

MISSING: An Interactive Thriller - Episode One

INTERAKTÍVNY CASUAL FILM V ŠTÝLE SAW

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FMV
Výrobca: Zandel Media
Zapožičal: Evolve PR

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra a napätie
+ spracovanie
+ niečo nové
- herná doba
- QTE
- casual prístup

HODNOTENIE:

★★★☆☆

FMV (full motion video) tituly alebo interaktívne filmy boli začiatkom deväť'desiatych rokov vel'mi obl'úbeným žánrom. Po nástupe kvalitnejšieho, a v dnešnej dobe hádam aj fotorealistickejšieho grafického spracovania tento žáner, až na pár výnimiek ako Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure, úplne upadol a nové tituly dokážete zrátat' na prstoch jednej ruky. Vývojári sa skrz MISSING: An Interactive Thriller znova snažia priniest' klasický interaktívny film, ale s modernými prvkami, a hlavne s napínavým príbehom. Každopádne, do istej miery sa im to aj darí.

Príbehu MISSING sa nedá popriet' určitá podobnost' s filmovou sériou Saw. Hlavný hrdina David sa ocitne spútaný v zatuchnutej miestnosti a nepamätá si, ako sa tam dostal. Lenže aby sa dokázal pohnút' d'alej, musí splnit' niekol'ko hlavolamov. Do toho všetkého ho väznitel' neustále provokuje fotkami a video nahrávkami o jeho rodine. Napätie s atmosférou sú od prvého momentu kvalitne stupňované a postupne dávkované hráčovi. Druhou postavou, s ktorou vás hra zoznámi a na pár minút si za ňu aj zahráte, je detektív Lambert. Ten je privolaný na miesto činu, kde všetko nasvedčuje tomu, že sa tam odohral únos. Nie je náhoda, že ide o opustené Davidovo auto, a tak sa príbeh začne zamotávat'. Najväčším nedostatkom hry, respektíve prvej epizódy, je jej dĺžka. Behom päť'desiatich minút som sledoval záverečné titulky, a to som ešte stihol niektoré pasáže zopakovat', aby som splnil všetky dostupné achievementy. Hra skončila skôr, než dokázala vybudovat' dostatok napätia. To však nič nemení na tom, že som naozaj zvedavý, čo bude d'alej. Od hernej doby sa odvíja aj cena, ktorá pôsobí mierne prestrelene. Štyri eurá za štyridsat'päť minút hrania? To nie je vel'mi výhodné. Ďalším negatívom, ktoré je možno až príliš subjektívne, je vel'mi jemný prístup k hráčovi. Za žiadnu chybu vás hra nepotrestá a na jednotlivé hlavolamy nie je ani časový limit, čo často v danej situácii pôsobí hlúpo a kazí napätie. Tak isto je pre mňa sklamaním, že tu nie je žiadna explicitná scéna. Tematika riešenia hlavolamov, ktoré sú otázkou života a smrti, ponúka množstvo brutálnych a hrozivých scenárov, ktoré hráča vystrašia alebo sa mu zhnusia a stanú sa nezabudnutel'nými.

Herná náplň pozostáva z jednoduchých hlavolamov, ktoré ste mohli vidiet' v akejkol'vek inej adventúre, hl'adaní predmetov, bohužial', aj quick time eventov. Väčšinou nie som zásadne proti QTE, avšak v tomto prípade na mňa pôsobili vyslovene otravne a nevhodne. Ako príklad vrcholne zbytočných QTE je, ked' sa Lambert ide napit' kávy. Táto činnost' je sprevádzaná rýchlym kliknutím do krúžku na obrazovke. Väčšinu hádaniek vyriešite za pár minút. Zvyšok času strávite klikaním po obrazovke a hl'adaním niečoho, čo sa dá použit'. Aj ked' FMV hry pozostávajú najmä z hraných sekvencií, pri hraní sa nevyhnete interaktívnym častiam, ktoré často bývajú vel'mi biedne spracované. V prípade MISSING sa tento neduh, našt'astie, neprejavuje. V porovnaní s filmovými sekvenciami je vidiet' vel'mi malý rozdiel, preto nedochádza k rušeniu hráča či atmosféry nekvalitnými textúrami. Herecké výkony nepôsobia amatérsky a hlavný hrdina je uveritel'ný, aj ked' za takú krátku hernú dobu toho až tak vel'a nenahral. Hudba nie je ničím výnimočná, no k riešeniu hádaniek sa hodí, aj ked' väčšinou pripomína hry typu „hidden object".

Prvá epizóda série interaktívnych filmov MISSING: An Interactive Thriller nedopadla úplne najhoršie, lenže množstvo prvkov mohlo byt' viac doladených. Pozitívny bod odo mňa vývojári majú za odvahu a odhodlanie priniest' modernú FMV hru. Škoda však krátkej hernej doby a niektorých nezmyselných QTE. Svetlou stránkou je zvuk a herecké výkony, ktoré posilňujú atmosféru a stupňujú napätie hry, práve to vás počas hrania t'ahá dopredu a netrpezlivo vás necháva čakat' na d'alšiu kapitolu príbehu. Kedy a kol'ko d'alších epizód vlastne bude, to závisí od predajov a klasických faktorov epizodických hier. Momentálna situácia vyzerá tak, že zvyšné štyri epizódy vyjdú naraz v jednom balíčku.

Juraj Vlha

Lenovo Vibe Shot

Elegantný smartfón na fotenie s chybičkami

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 380€

PLUSY A MÍNUSY:

+ FullHD rozlíšenie
+ dizajn, rôzne farebné prevedenia
+ režim PRO/ AUTO, IR zaostrovanie
+ obrovské množstvo funkcií

- nevyladený OS, mrznutie, nevkusné motívy
- nevýrazná kvalita a hlasitosť reproduktora

ŠPECIFIKÁCIE:

Platforma: Android 5.1
Rozmery: 140*70*7,6mm (dxvxš)
Hmotnosť: 145g
CPU: Qualcom Snapdragon MSM8939 OctaCore - QuadCore A53 @1,0GhZ
GPU: Adreno 405
Operačná pamäť: 3GB
Úložisko: 32GB
Dátová pripojiteľnosť: WLAN 802.11 a/b/g/n, hotspot
A-GPS, Glonass
DualSim: áno
Displej: 5-palcový, FullHD, IPS kapacitný multidotykový panel
Batéria: 3000mAh Li-Poly
Dodatočné vlastnosti: Akcelerometer, senzor vzdialenosti, gravitačný senzor, elektronický kompas

HODNOTENIE:

★★★★☆

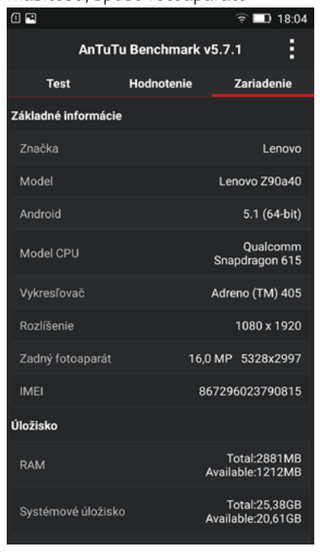
Spoločnosť Lenovo uviedla na trh novinku v podaní kompaktného fotoaparátu a smartfónu v jednom. Na prvý pohľad vyzerá veľmi elegantne a jeho cena nie je vôbec zlá. Ako fotí a čo dokáže, sa dočítate v recenzii.

Dizajn a konštrukcia

Konštrukcia smartfónu si zakladá na pevnom hliníkovom ráme striebornej farby. Rám je jednoliaty, s ostrými hranami po vnútorných záhyboch.

Telo smartfónu je veľmi dobre spracované po estetickej aj materiálnej stránke. Pôsobí veľmi elegantne a vďaka trom farebným variáciám si môžete vybrať vlastnú kombináciu a definovať tak svoj štýl. Konštrukcia je pevná a nevŕzga. Tlačidlá reagujú so správnou odozvou. Ich rozmiestnenie je výborné, tak isto je dobrý aj ich zdvih.

Na vrchnej časti rámu nájdeme mikrofón a 3,5mm audio jack. Pravá strana obsahuje tlačidlo zapnutia, hlasitosti, spúšť fotoaparátu



a prepínanie módu Auto/Pro pre fotenie. Spodná časť rámu obsahuje microUSB konektor, dve mriežky na reproduktor a úchyt na šnúrku. Ľavá strana rámu ukrýva pod dvomi krytkami sloty na microSD kartu a dve nanoSIM karty. Na otvorenie slotov je potrebné vtlačiť do dierky tenký ostrý predmet, čo je síce náročnejšie a nepraktické, ale na druhej strane je to elegantné riešenie.

Zadná časť smartfónu je sklenená a nezanecháva evidentné odtlačky prstov. Pod sklom je ukrytá striebristá lišta, ktorá rámcuje nápis Lenovo Vibe, trojfarebný blesk, infračervený zameriavač a zadný 16Mpix fotoaparát. Fotoaparát umiestnený v hornom ľavom rohu má podstatne veľkú šošovku, ktorá je zarovnaná so zadnou povrchovou úpravou.

Predná strana obsahuje veľký 5-palcový FullHD displej, dotykové kapacitné ovládacie tlačidlá, prednú kameru, reproduktor, notifikačnú diódu a senzory. Celá predná strana smartfónu je chránená povrchovou vrstvou Corning Gorilla Glass vo verzii 3.

Displej

Displej s FullHD rozlíšením disponuje skvelými pozorovacími uhlami – takmer 180 stupňov, a kvalitnou farebnou paletou, a to vďaka použitej IPS technológii. Päť palcovú obrazovku si vychutnáte naplno aj vďaka kapacitným tlačidlám, ktoré sú umiestnené pod displejom.

Kamera

Predná kamera:
- 8Mpix kamera umožňuje natáčať FullHD video, fotenie selfie fotografií bez evidentného šumu.

Nechýba taktiež HDR, zaostrovanie, panoráma a mnoho ďalších funkcií.

Zadná kamera:
- 16Mpix kamera je hlavný dôvod, prečo sa o tomto smartfóne toľko rozpráva. S týmto fotoaparátom môžete snímať ako profesionáli – dokonca aj pri slabom svetle.

Medzi inteligentné funkcie patrí infračervené automatické zaostrovanie, ktoré je dvakrát rýchlejšie ako normálne automatické zaostrovanie, zdokonalený 6-prvkový objektív zaručujúci mimoriadnu jasnosť, optická stabilizácia obrazu na stabilné snímanie a pravý senzor BSI s pomerom 16 : 9. HDR, trojtónový blesk (2×teplá, 1×studená farba), panorámy, snímanie s dlhou uzávierkou pre nočné zábery a mnohé ďalšie funkcie.

Hardvér a výkon

Silný hardvér v sebe kombinuje osemjadrový procesor Qualcom Snapdragon, ktorý sa skladá so štyroch jadier bežiacich na 1,0GHz a štyroch jadier bežiacich na 1,7GHz. Kombinujú tak dlhú výdrž a v prípade potreby výkonu vyprodukujú aj ten. Na hranie hier je pripravená grafika Adreno 405.

Operačná pamäť 3GB je dostatočne veľká pre bezproblémové spúšťanie mnohých aplikácií a multitasking. Integrovaná flash pamäť má 32GB, z toho prístupných je niečo cez 25GB. Rozšírenie pamäte je možné cez microSD kartu o ďalších 128GB.

Rýchle dátové pripojenia cez Wi-Fi 802 a/b/g/n s hotspotom, Bluetooth vo verzii 4.1, Glonass, A-GPS, rôzne akcelerometre a senzory sú už zaužívaným štandardom, ktorý nesmie chýbať. Pre telefonické rozhovory je pripravený slot pre dve SIM karty v sieti 4G LTE. O výdrž telefónu sa stará 3000mAh batéria Li-Poly

Softvér

Ako softvér je použitý Android Lolipop vo verzii 5.1. Spája v sebe svojskú nadstavbu od Lenova použitú v mnohých zariadeniach a rýchlosť. Nie príliš esteticky vyladený dizajn menu, ikoniek a pozadí je už obohratá pesnička, ktorá nie každému musí na oko ladiť.

Aplikácie Lenovo DOit vám ponúknu viac vďaka týmto predinštalovaným aplikáciám: SHAREit – s funkciou CLONEit, ktorá umožňuje bezdrôtovo zdieľať súbory medzi smartfónmi a inými zariadeniami bez poplatkov za sieťové prenosy a pripojenia k sieti WiFi; SYNCit – umožňuje zálohovať a obnoviť kontakty, správy SMS a denníky hovorov; SNAPit Camera – zlepšuje vaše fotografické zručnosti pomocou viacerých režimov snímania.

Test

Po rozbalení škatule nachádzame samotný smartfón, kryt, slúchadlá, nabíjačku a brožúrku. Počas testu sme si vyskúšali širokú škálu funkcií, ktorých je na tomto smartfóne naozaj požehnane. Na začiatok môžeme napísať, že sme boli naozaj príjemne prekvapení. Vyskúšali sme si oba fotoaparáty, ktoré fotili naozaj perfektne.

Na prednom fotoaparáte sa nám páčila jeho ostrosť aj v horších svetelných podmienkach, selfie panoráma a skrášlenie. Zadný fotoaparát dominoval výborným HDR snímaním a efektmi ako nočné scény, písanie svetlom a mnohé ďalšie.

Vybláznili sme sa aj s režimom PRO, kde sme si ručne mohli nastaviť teplotu farieb, svietivosť prostredia, ISO, ladiť ohniskovú vzdialenosť a pripadali sme si tak, ako keby sme nedržali v ruke smartfón, ale kompaktnú zrkadlovku. Výborné infračervené zaostrovanie fungovalo na výbornú. Dokázali sme ho ovládať dotykom na obrazovku alebo sme zvolili automatický režim.

Pri teste smartfónu v AntutuBenchmark nás prekvapil slabý výsledok tohto testu. Slabý výkon procesorov, ktoré zaostávali v porovnaní so staršími smartfónmi v slabšej cenovej kategórii, a veľmi slabý výkon grafiky, ktorej výkon bol úbohý vzhľadom na FullHD rozlíšenie obrazovky. Hry nám síce nesekali, ale s výkonom

a plynulost'ou sme vel'mi spokojní neboli. Pozeranie videí a surfovanie po webe bola zábava. Celkom vel'ká obrazovka ponúkala dostatočný obraz na sledovanie filmov a zároveň na prezeranie webu bolo vhodné FullHD rozlíšenie. Vôbec sa nám nepáčil výkon hlavného reproduktora, ktorý hral potichu a nekvalitne. Nevieme, či tento dizajnový krok Lenova – vytvorit' dve mriežky na reproduktory, ale reproduktor umiestnit' len do jednej z nich, bol len omyl alebo cielený úmysel a máme ho brat' ako vtip. Hlasitost' a kvalita reproduktora na telefonovanie bola dostatočná a nemali sme s ňou problém.

Problém sme ale mali s fungovaním Androidu. Pri aktualizácii vykonával updaty nekonečne dlho, že sme ho museli napojit' na adaptér, aby sa úplne nevybil. Inštalovanie niektorých aplikácií prebehlo bez problémov a zádrhel'ov, no otváranie a ich spúšt'anie bol niekedy vel'ký problém. Bud' sa aplikácia nespustila hned', a ak sa spustila, po určitej dobe sa vypla a podobne.

So vstavanými aplikáciami sme mali taktiež problém, pri otvorení fotoaparátu a prepnutí na natáčanie videa nebol tento úkon možný a Android prepínal stále na fotoaparát namiesto videokamery. Pomohlo len reštartovanie celého Androidu.

Celkovo táto nadstavba OS nefungovala podl'a očakávaní a nebola po technickej stránke vyladená. OS sa zasekával a po spustení zobral 1,4GB z operačnej RAM pamäte, čo je dost' vel'a. Estetická

stránka sa nám vôbec nepáčila, čo sa týka použitých predinštalovaných tapiet a tém. No nebol problém si stiahnut' cez GooglePlay iné témy a tapetu si zmenit'.

3000mAh batéria znie dobre na papieri, no telefón jej dal poriadne zabrat'. Pri bežnom využívaní s jednou SIM kartou vydržal smartfón do dvoch dní, po zapnutí šetričov batérie a minimálnom jase vydržal aj tri dni na jedno nabitie. Fotenie a hranie vybíjalo batériu enormne – vydržala len niekol'ko hodín, a vrchná časť smartfónu sa nepríjemne prehrievala.

Pri teste sa zohrial na viac než 45 stupňov Celzia.Vel'ký problém sme mali s otváraním krytiek pre microSD kartu a SIM karty. Výrobca tento mechanizmus nezhotovil na výbornú a trafit' sa cez malú dierku a zatlačit' tak mechanizmus bolo takmer nemožné. Pri používaní nám vadili príliš ostrý hliníkový rám smartfónu. Sklamaní sme boli s absencie dvojstupňového mechanizmu tlačidla fotoaparátu.

Predsa len, ked' výrobca propaguje smartfón na fotenie, jeho názov tomu taktiež napovedá, no aj napriek tomu umiestni len obyčajnú spúšt' fotoaparátu. No prečo sa Lenovo rozhodlo pre takúto spúšt' fotoaparátu, je na zamyslenie.

Záverečné hodnotenie

Elegantný smartfón Lenovo VIBE Shot kombinuje výkon a štýl, takže obsahuje všetko, čo potrebujete od štýlového smartfónu a čo požadujete od kompaktného fotoaparátu. Výkon smartfónu síce nie je ukážkový, ale na bežné činnosti ako sledovanie filmov či fotenie bude plnohodnotne stačit'.

S využitím šetriča batérie dokážete so smartfónu vyžmýkat' každú drahocennú minútu a s mnohými efektnými funkciami ho aj naplno využijete. Android si zaslúži kompletnú rekonštrukciu po funkčnej aj dizajnovej stránke a jeho úprava by iste pomohla aj vyššej výdrži batérie.

Cena pod štyristo EUR je určite zaujímavá a tak isto je zaujímavý fakt, že ide o DualSIM smartfón, ktorý sa vám zíde vždy. Možno ani o tom neviete.

Lukáš Libica

Huawei Mediapad M2

Zbohom Kórea, prichádza Čína

GENERATION ★ DOBRÁ CENA ★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei
Dostupná cena: 259€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kovové unibody
+ výborný displej
+ kvalitné reproduktory Harman/Kardon
+ pomer ceny a výkonu

- náchylný na škrabance
- širšie okraje displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: 8-palcový IPS displej s Full HD rozlíšením 1200×1920, 283ppi
Operačný systém: Android 5.1.1 + EMUI 3.1
Procesor: Hisilicon Kirin 930, osemjadrový (4× A53 2,0GHz + 4× A53 1,5GHz)
Grafický procesor: Mali-T628
Pamäť RAM/ROM: 2GB/16GB, podpora microSD do 128GB
Fotoaparát: hlavný 8Mpix AF, predný 2Mpix FF
Konektivita: LTE, HSDPA+, Wi-Fi, Bluetooth
Batéria: 4 800mAh
Rozmery: 214,8×124×7,8mm
Hmotnosť: 330g

HODNOTENIE:

★★★★☆

Spoločnosť Huawei sa čoraz viac dostáva do povedomia aj na našom trhu. Už krátko po uvedení sa P8 stal obľúbeným a úspech Honor 7 je rovnako neodškriepiteľný. Dovolíme si tvrdiť, že s novinkou Mediapad M2, nástupcom predošlej M1, sa na poli kompaktných tabletov udeje niečo podobné.

Balenie

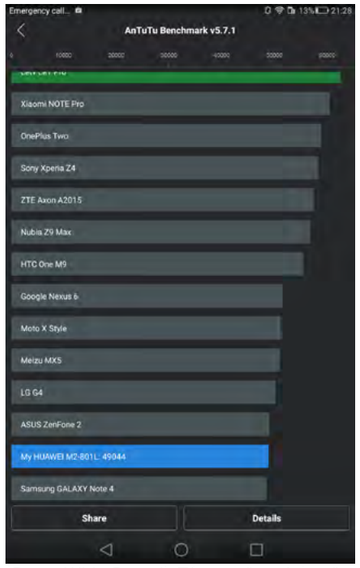
KUž samotné balenie naznačuje, že nepôjde o bežný čínsky low-cost, ale plnohodnotný a kvalitný produkt. Čiernu škatuľu s drsnou textúrou zdobia bronzové logá (tlačené sójovým atramentom – schválil MUDr. Bukovský) a stručná špecifikácia na zadnej strane. Obsah pozostáva z tabletu, leporela stručnej príručky, krátkeho 120-stranového bezpečnostného manuálu a nabíjačky. Slúchadl sme hľadali márne, napriek zameraniu najmä na multimédia.

Kovový terminátor

Po rozbalení sa nám naskytá pohľad na elegantný tablet, ktorý akoby z oka vypadol výrobkom z dielne HTC. Huawei deklaruje, že unibody telo M2 je z 99,5% tvorené z kovu, čo sa prejavilo na celkovej hmotnosti 330g pri hrúbke 7,8 mm. Pri tomto rozmere ide o prijateľnú hodnotu a pri držaní sme sa nemuseli obávať prehýbania a pocitu krehkosti. Čo však obavy naopak vzbudzovalo, bol strach zo škrabancov. I tá najmenšia nečistota môže spôsobiť nepeknú ryhu na zadnom hliníkovom kryte. Kúpa obalu či opatrnosť je teda na mieste. Bočné plastové hrany obsahujú štandardnú výbavu. Z vrchnej strany nachádzame 3,5mm audiokonektor, reproduktor a microUSB konektor. Napravo od nich sú tlačidlá na zapnutie, ovládanie hlasitosti a sloty pre microSD a microSIM prekryté záslepkou. Na spodku je umiestnený jediný mikrofón a druhý reproduktor. Ľavá strana ostala nepoškvrnená.

Zameraný na zvuk

Azda najväčším lákadlom je zvuková stránka. Dvojica reproduktorov oproti predošlej generácii narástla o úctyhodných 42%. Navyše sa na ich vývoji podieľala aj spoločnosť Harman/Kardon, ktorú pri audiozariadeniach netreba ani predstavovať. V kombinácii s DAC Hi6402 a použitej technológii Clari-Fi je výsledkom čistý a hlasný prejav pri hraní hier či prehrávaní filmov a hudby. Pri ich rozmeroch nemôžeme očakávať vibrovanie okien, no sme radi, že nejde len o marketingový ťah, ale o skutočný vývoj a snahu posunúť sa ďalej. V reáli sme hlasitosť využívali len v prvej tretine, čo naznačuje ich rezervy. Mínusom je ich umiestnenie. Nachádzajú sa na bokoch a pri používaní ich občas prekryjete prstami. Pomohlo by ich posunutie, aj keď ideálom by bolo smerovanie dopredu. Dodatočnou vychytávkou je SWS 2.0



(Super Wide Sound). Tá zvuk "roztiahne" viac do priestoru. Pri prehrávaní cez reproduktory sme ho využívali, no po zapojení slúchadiel sme ho boli nútení vypnúť, pretože pôsobil neprirodzene. Mediapad M2 má momentálne jeden z najlepších zvukových prejavov, aký je v tomto segmente možné počuť.

Radosť pozerať

Prvotné nadšenie pri pohľade na displej sa do istej miery rozplynie po jeho zapnutí. Celý ho totiž lemujú výrazné okraje. Pri používaní na šírku by mohlo ísť o snahu zamedziť nežiaducim stlačeniam palcami, aj keď tie eliminujú už aj tak dosť široké horné a dolné lišty s logom a kamerou. Na takéto zariadenie jednoducho nepatria a zbytočne uberajú na atraktivite. Aj na tento neduh sa však rýchlo zabudne. Osem palcový IPS displej s rozlíšením 1920×1200 a hustotou 283ppi vyzerá výborne. Možno sa pýtate, prečo 1200 bodov a nie tradičných 1080, ako je to pri FullHD. M2 nedisponuje hardvérovými tlačidlami a daných 120 bodov prislúcha práve tým softvérovým. Takto je možné bezproblémovo zobrazovať obsah v natívnom rozlíšení napríklad na televízore. Vďaka použitému IPS panelu nás nesklamali ani pozorovacie uhly. Pri žiadnom naklonení sa farby nedeformovali a navyše je ich podanie živé a hodnoverné. Pre konečné doladenie podľa vlastných predstáv je jednoducho dostupné nastavenie teploty farieb. Vrásky na čele sa občas objavili pri automatickej zmene jasu, ktorá bola často až privelmi snažívá a museli sme ju krotiť manuálnym pridaním.

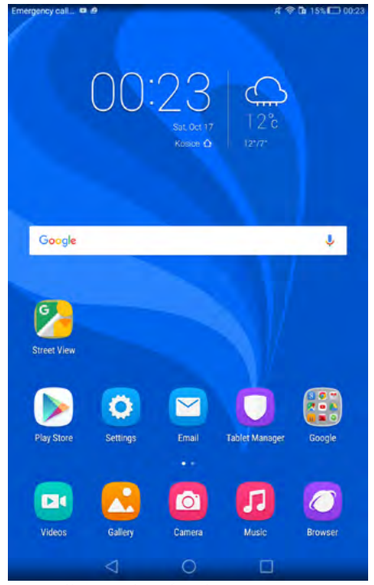
Dostatočná sila

To, že to spoločnosť Huawei s penetráciou trhu myslí vážne, sa odzrkadlilo aj na komponentoch. Pomocou vlastného hardvéru sa snaží odlíšiť od tuctových výrobcov, ktorí len využívajú a skladajú výrobky z cudzích častí. Výsledkom snaženia je 64-bitový čipset Hisilicon Kirin 930. Skĺbuje v sebe až osem jadier ARM Cortex A53.

Prvá štvorica je taktovaná na 2GHz a druhá na rekvenciu 1,5GHz. Spínajú sa podľa potreby výkonu alebo šetrenia energie pri menej náročných operáciách. Rovnaký čipset je osadený aj vo vlajkovej lodi P8.

Grafickú časť má na starosti overený GPU Mali-T628. Nejde o posledný highend, ale pocítiť to len pri najnáročnejších hrách, ktoré sú aj napriek tomu hrateľné. Pre plynulý chod systému sú tieto špecifikácie plne dostačujúce. Navyše im pomáhajú aj 2GB operačnej pamäte.

Úložiskom má 16GB, samozrejme, rozšíriteľné o microSD kartu. Všetky komponenty kŕmi batéria s kapacitou 4800mAh, pri ktorej výrobca udáva výdrž až 30 hodín prehrávania hudby. Pri testovaní s pesničkami z Repete nám, žiaľ, po 20 hodinách došli zásoby Diazepamu a v záujme ochrany psychického zdravia sme test ukončili. Každopádne pri prehrávaní multimédií, surfovaní či hraní hier klesala kapacita len



sporadicky a dostávali sme na úroveň v okolí 10 hodín na nabitie. V záťaži sme ocenili kovové telo, ktoré teplotu distribuovalo takmer rovnomerne. Jediné teplejšie miesto bolo nad čipsetom, a aj to bolo aj pri dlhom hraní zohriate len mierne. Grilovačka sa teda nekoná.

Záverečné hodnotenie

Huawei Mediapad M2 kombinuje všetko to, čo by mal dnešný tablet mať. Výborný 8"" IPS displej s FullHD rozlíšením a jemným 283ppi robí prehliadanie obsahu pôžitkom. Kvalitne spracované stereoreproduktory vyvinuté v spolupráci s renomovanou spoločnosťou Harman/Kardon a technológia Clari-Fi oživia každú filmovú scénu, či prinesú koncert do vašich rúk. O plynulý chod sa postará 64-bitový čipset Kirin 930 s ôsmimi jadrami a 2GB operačnej pamäte, zatiaľ čo dobre vyladená nadstavba EMUI 3.1 poskytne priestor na multitasking. Všetky tieto pozitíva sú navyše zabalené do poctivého kovového unibody, ktorý je síce náchylnejší na škrabance, no pôsobí pevne, a hlavne výborne odvádza teploty pri vyššej záťaži komponentov.

Ak k tomu pridáme zaujímavú cenovku, dostávame do rúk horúceho kandidáta na obľúbený tablet.

Róbert Babej-Kmec

E-Blue Mazer RX M616

Diódy útočia

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lama plus
Dostupná cena: 37, 10€

PLUSY A MÍNUSY:

+ opletený kábel
+ možnost' nastavit' polling rate

- prehnaný dizajn
- lacno pôsobiace prevedenie
- otravné podsvietenie
- chudobný softvér
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB

Typ myši: Optická

Herný čip: Avago A5050

Polling rate: 250/500 Hz

Dĺžka kábla: 1,8m

Senzitivita:500 / 1200 / / 1800 / 2500DPI

Farba: lesklá/matná čierna

Rozmery: 131*70*45mm

Hmotnost': približne 150g

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Herných periférií je na trhu ako maku. Niektorí preferujú osvedčenú kvalitu a za špičkový produkt si radšej priplatia, iní zase hl'adajú lacnejšie alternatívy. Ked'že značiek je dnes vel'a, človek sa môže v ponuke vel'mi l'ahko stratit'. V dnešnej recenzii vám preto priblížime hernú myš Mazer RX M616 od spoločnosti E-Blue.

Balenie

Balenie v tomto prípade nie je ničím výnimočné. Škatul'ka má akurát netradičnú, lichobežníkovú základňu. V jej vnútri nájdete okrem myši malý kúsok papierika, na ktorom sa nachádza návod na inštaláciu a technické špecifikácie. Čo sa týka balenia, oceňujem aspoň trochu „hlavolamoidné" upevnenie myši na vnútornom kartóne, vd'aka ktorému sa pri jej vyberaní možno trochu potrápite.

Dizajn, prevedenie

Ak mám byt' úprimný, ani dizajn, ani prevedenie nie sú silnými stránkami tejto hernej myšky. Možno to bude tým, že už starnem alebo len neviem pochopit' dizajnové výstrelky hernej scény, no „prečačkanost'" nie je moja šálka kávy. Ved' lepšie ako stokrát počut', je raz vidiet', preto si utvorte obraz sami. Nehovoriac o tom, že myš je vysvietená ako nočný bulvár v Las Vegas, čo hlavne v noci pôsobí dost' rušivo a mne to takmer vypálilo oči. Nie nadarmo sa hovorí, menej je niekedy viac.

Čo sa týka použitých materiálov, samozrejmost'ou je plast v kombinácii s lesklou a matnou čiernou farbou. Na niektorých miestach je plast priesvitný a vyžaruje cez neho modré svetlo LED diód. Je vážne škoda, že miesto pre palec nie je pogumované, pretože vd'aka tomu by Mazer sedel do ruky ovel'a lepšie.

Rozmery myši sú 131×70×45mm, váži približne 150g a dĺžka kábla je 1,8m. Kábel je síce opletaný, no absentuje mu pozlátený USB konektor, ktorý sa používa aj pri iných ako len herných myškách. Mazer RX M616 obsahuje celkovo 6 tlačidiel s udávanou životnost'ou 10 miliónov kliknutí.

Softvér

Pre herný segment je okrem iného špecifický aj softvér. Teda, mal by byt'. Nechcem byt' zlý, ale spoločnost' E-Blue túto oblast' úplne odflákla.

Prvým kameňom úrazu je vo všeobecnosti softvérová podpora produktov, ktorá je obmedzená na 4 položky, a aj to u niektorých s gramatickou chybou.

Druhou fackou je samostatný „herný" softvér, ak sa to vôbec tak dá nazvat'. Jeho funkcionalita je obmedzená na 5 profilov, v rámci ktorých môžete akurát tak priradit' funkciu k jednotlivým tlačidlám. Nič viac, nič menej. Žiadne vlastné nastavenie DPI, žiadne nastavenie podsvietenia, žiadne makrá, jednoducho nič.

Technické okienko

Ako som už spomínal, na myši sa nachádza 6 programovatel'ných tlačidiel. Pomocou tlačidla DPI je možné regulovat' hodnotu DPI na úrovni 500/1200/1800 až po hodnotu 2500DPI.

Každá z úrovní je signalizovaná inou farbou diódy.Vypnutá dióda zodpovedá hodnote 500DPI, červená farba 1200DPI, modrá 1800DPI a fialová 2500DPI.

Zospodu, hned' vedl'a snímača, sa nachádza prepínacie tlačidlo, ktoré mení hodnotu polling rate na úrovniach 250 a 500Hz.

Dojmy

Po vlne kritiky by bolo fajn na Mazer-ke nájst' nejaké pozitíva. Žial', nech robím, čo robím, hl'adajú sa mi t'ažko. Chcel by som napísat' aspoň to, že sa mi s myškou pracovalo dobre, no vd'aka jej pretiahnutému telu mi v ruke vel'mi nesedela.

Chýbali mi pogumované plochy pre istejší úchop a oči mi vypal'ovali modré LED diódy. Takisto z herného hl'adiska mi chýbalo viac programovatel'ných tlačidiel a širšie spektrum nastavení v softvéri.

Záverečné hodnotenie

Sklamanie. Neviem, čo viac by sa dalo napísat' o tejto takzvanej „hernej myške". Začínajúc prehnaným dizajnom a otravným podsvietením, končiac softvérovou paródiou.

Azda jediné pozitívum myši je len to, že funguje a že sa dajú prepínat' jednotlivé úrovne DPI, taktiež má opletaný kábel, ktorý je oproti obyčajnému trvácnejší, čo hráči určite ocenia.

Navyše, E-Blue to celé úplne zabilo cenou, ktorá výsledku ani zd'aleka nezodpovedá. Otázne je, či je úroveň DPI dostačujúce, na maximálnej hodnote 2500, nakol'ko viacero konkurentov ponúka hodnotu DPI vyššiu.Som presvedčený, že v tejto cenovej kategórii je možné zakúpit' si kvalitnejšiu alternatívu, a to aj od renomovanejších značiek.

Miroslav Konkol'

Asus Z170 Pro Gaming

Stará funkcionalita pre novú architektúru

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Dostupná cena: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobrý pomer cena/výkon
+ solídny a prehl'adný BIOS

- mierne ochudobnený mladší brat rady RoG
- biele nápisy kaziace dizajn dosky

ŠPECIFIKÁCIE:

Základné funkcie: Integrovaná siet'ová karta, integrovaná zvuková karta, PCI Express 3.0, jednoduché pretaktovanie, Serial ATA III, UEFI BIOS, USB 3.0

Interné konektory: USB 2.0 bracket, USB 3.0 bracket, Serial ATA III, COM bracket, S/PDIF bracket, TPM, Front Panel Audio konektor, M.2 Socket, SATA Express port, PCI Express x16 3×, PCI Express x1 3×, USB 2.0 6×, USB 3.0 6×, Serial ATA III 4×

Typ pamäte: DDR4

Počet slotov RAM: 4×

Režim zapojenia: Dual-channel

Maximálna frekvencia: 3 400MHz

Pokročilé funkcie: HW tlačidlá, AMD CrossFireX, NVIDIA SLI, Radič RAID, DUAL BIOS, stavový displej, chladiče mosfetov

Typ zvukovej karty: Realtek RTL892

Počet kanálov zvukovej karty: 7.1

HODNOTENIE:

★★★★☆

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Príchod procesorov s novou architektúrou, ako je tomu u nových Skylake čipoch od Intelu, by sám o sebe neznamenal úplne nič, pokial' by súčasne s nimi nebola vydaná aj nová generácia matičných dosiek. Bez matičnej dosky by si neškrtol žiaden hráč ani nehráč, ale my máme, našt'astie, na výber množstvo variantov od viacerých spoločností. Tentoraz sa k nám v spojení s čipom Intel Core i5 6500K dostala doska z novej rady Z170 od spoločnosti Asus.

Celým menom Asus Z170 Pro Gaming. Výrobca už od začiatku naznačuje, pre ktorý segment počítačových používatel'ov bola táto doska vyrobená. Okrem verzie Pro Gaming ponúka Asus ešte aj varianty A, Deluxe, WS.

A predstavuje zlatú strednú cestu, Deluxe ponúka top komponenty ako 6 USB 3.1 portov, z čoho jeden je typ C, a WS ma zaujat' l'udí využívajúcich počítače hlavne na prácu, z toho vznikol aj názov WS – WorkStation. Pod'me sa pozriet', čím chce zaujat' Pro Gaming špeciálne hráčov.

Obal a jeho obsah

Škatul'u, v ktorej sa Asus Z170 Pro Gaming ukrýva, zdobí grafika z hry World of Warships, čo napovedá aj o malom bonuse, ktorý kúpou získate.

Áno, je ním prémiový účet od námorného titulu. Z technického hl'adiska sme sa zaujímavejšie informácie dozvedeli na zadnej strane, ktorá ponúka diagram dosky a rozpis jej základných funkcií. Vo vnútri bolo umiestnené očakávané príslušenstvo spolu s manuálom, CD-čkom s drivermi a nálepkami na odlíšenie rozličných káblov.

Čo sa príslušenstva týka, Pro Gaming je dodávaný spolu s 4× SATA 6Gb/s káblami, prepojením SLI (prekvapivo graficky označeným Republic of Gamers), krytom zadného panela a dodatočnou M.2 skrutkou spolu s podložkou pod dosku.

Prvé dojmy a spracovanie

Doska nie je ani prečačkaná nepotrebným materiálom, ako bývajú niektoré,

za prémiové produkty vydávajúce sa konkurenčné výrobky, ale na druhej strane sme nemali ani dojem, že by na doske niekde niečo chýbalo.

Ako každá základná doska aj Pro Gaming je počítačový komponent, ku ktorému hrubé zaobchádzanie definitívne nepatrí, ale pri jej rozbalení a inštalácii sme si nevšimli žiadne poškodenie, ani sme sa nestráchali o zničenie komponentov.

Potešilo nás farebné spracovanie dosky v červeno-čiernej, aj ked' by si Asus mohol odpustit' pridávat' do stredu dosky vel'ké biele nápisy s menom spoločnosti a celým označením modelu dosky. Predsa len, hráči svoje počítače radi vystavujú a ukazujú, čo ukrýva ich vnútro, a spomínaná beloba nápisov nám trochu pokazila celkový dojem po inštalácii.

Uefi BIOS

Už pri matičných doskách rady Z97 sa Asus odhodlal k vel'kým zmenám, čo sa týka BIOS-u, základného rozhrania, ktorému sa neskúsení používatelia vyhýbajú a v ktorom tí skúsení dokážu robit' zázraky. Možno aby prilákali aj neskúsenejších používatel'ov, sa teraz v základnom nastavení spúšt'a BIOS v jednoduchom, takzvanom EZ-móde, v ktorom sú všetky základné nastavenia na jednom mieste a pekne graficky zobrazené. Dostat' sa k tým zaujímavejším nastaveniam je však iba otázka jedného prekliknutia do Advance módu, ktorý sa dá následne nastavit' ako primárny.

V Advanced móde už nájdete všetko, od nastavenia kriviek spúšt'ania ventilátorov a ich otáčok, cez rozšírené nastavenia bootovania až po XMP profily. Samotný BIOS, či už jeho zjednodušená verzia, alebo nastavenia pre pokročilých, sú graficky dobre spracované, a hlavne prehl'adné, takže nájst' aj tie najšpecifickejšie nastavenia hodnôt nám nikdy netrvalo príliš dlho.

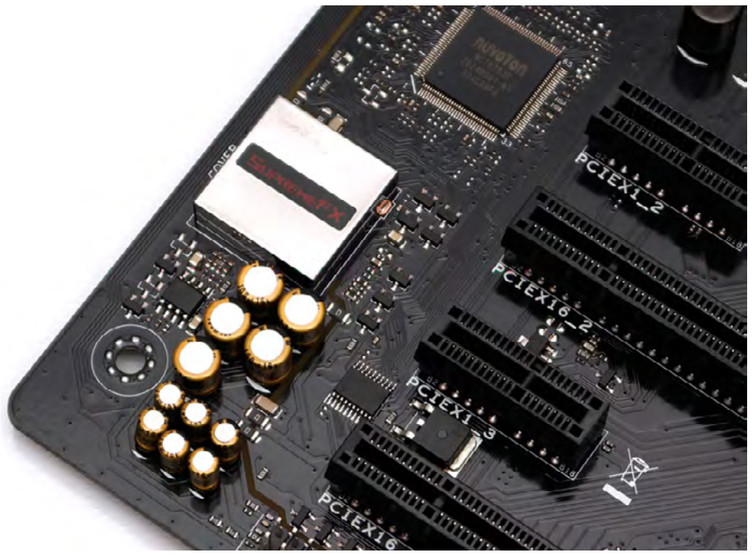
Vd'aka jednoduchosti BIOS-u a odblokovanému procesoru i5 6600K sme nemali problémy usadit' ho na stabilných 4,7GHz pri napätí 1,30V.

Funkcionalita

Konečne sa dostávame k tomu hlavnému, čím základné dosky ohurujú svojich potenciálnych zákazníkov. Všetky možné vychytávky, zlepšováky a ohurováky nemusia znamenat' práve zjednodušený život pre používatel'ov, ale v prípade tohto výrobku sme na žiadne väčšie problémy nenarazili.

Medzi tie hlavné bonusy rozhodne patria:

Gamer's Guardian II
- DIGI+ VRM
- DRAM Overcurrent Protection
- ESD Guards On VGA, LAN, Audio, KBMS and USB 3.0/ 2.0
- Highly Durable Components



Dual Intelligent Processors 5
- 5 Way Optimisation:
  - TPU
  - EPU
  - DIGI+ VRM
  - Fan Xpert 3
  - Turbo App

RAMCache
Media Streamer
EZ DIY
Push Notice
UEFI BIOS EZ Mode
- O.C. Tuner
- CrashFree BIOS 3
- EZ Flash 3

Q-Design
- Q-Shield
- Q-DIMM
- Q-LED
- Q-Slot

Okrem toho musíme určite spomenút' efektné červené LED podsvietenie dosky, ktoré sa dá nastavit' v BIOS-e na zapnuté, vypnuté a dýchajúce.

Bližší pohl'ad na rozvrhnutie dosky

Asus Z170 Pro Gaming patrí k tým konzervatívnejším, aj ked' takmer v každom smere ponúka niečo navyše. Pasívne chladenie MOSFET tranzistorov v hornej polovici dosky ponúka nielen funkcionalitu, ale v spojení s červeným náterom aj trochu krásy do vnútra skrinky.

Okolo priestoru na CPU je dostatok miesta, ktoré by malo ul'ahčit' inštaláciu aj tých najrozmernejších chladiacich riešení. Čo sa chladenia týka, hoci bola samotná zásuvka na procesory zmenená, uchytenie chladenia ostalo rovnaké ako pri zásuvkách 1150, takže ak už doma máte skvelý chladič pre predošlú generáciu čipov, nemusíte si robit' starosti s nákupom nového.

Hned' vedl'a CPU sa nachádzajú štyri sloty na DDR4 RAM-ky a musíme povedat', že pri ich testovaní nás síce ich vyššia rýchlost' oproti DDR3 RAM-kám úplne neohúrila, ale bola znatel'ná, a vieme, že sa bude tento rozdiel v budúcnosti iba prehlbovat'.

Pri pohl'ade na konektory sme boli znovu potešení, pretože okrem bežných konektorov Pro Gaming ponúka aj dva USB 3.1 porty, z čoho jeden je dokonca USB 3.1 typ C. Celkovo sú na doske konektory 1× PS/2 port, 2× USB 2.0, 1× DisplayPort, 1× HDMI port, 1× VGA, 1× DVI, 4× USB 3.0, 1× Gigabit LAN, 2× USB 3.1 (1× Typ A, 1× Typ C), 1× S/PDIF out a 5 HD audio konektorov.

Ked' už spomíname audio konektory, tak hráči bez zvukovej karty nemusia zúfat', pretože o nadpriemerne kvalitný výstup sa stará samostatný SupremeFX zosilňovač, umiestnený v spodnej časti dosky.

V neposlednom rade musíme spomenút', že doska ponúka nielen 3× PCIe x1 s podporou oboch, SLI aj Crossfire, a 2× PCIe x16 sloty, ale aj jeden M.2 port, na ktorý sa dá pripojit' superrýchly SSD disk.

Zhrnutie

Matičná doska Asus Z170 Pro Gaming opät' dokazuje, že spoločnost' Asus má skúsenosti s dodávaním konkurencieschopného hardvéru zameraného na hráčsku komunitu. S cenou pohybujúcou sa na Slovensku okolo 160 eur určite zaujme začínajúcich hráčov, ktorí si nemôžu dovolit' prémiové výrobky.

Na druhej strane je Z170 Pro Gaming, s funkcionalitou a dizajnom pripomínajúcim drahšie výrobky od Asusu predávané pod menovkou Republic of Gamers, múdrou vol'bou aj pre skúsenejších používatel'ov, ktorí plánujú prejst' na novú generáciu Intel čipov.

Jednou z mála výčitiek, ktoré na túto dosku máme, boli problémy, ktoré sme mali pri inštalácii operačného systému cez USB a nakoniec sme museli pripojit' DVD mechaniku a nainštalovat' systém z disku.

Príčina však bola v chipsete, ktorý bohužial' oficiálne nepodporuje USB pre systémy Windows 7 a staršie. Preto to neberieme ako chybu konkrétnej dosky, ale problém samotného chipsetu.

Daniel Paulini

Vyšťavené úložisko.

Dodajte mu šťavu pomocou technológie Axis Zipstream.

Technológia Axis Zipstream je optimalizovaná pre potreby video dohľadu a je radikálne najefektívnejšou implementáciou H.264. Zipstream v mnohých prípadoch znižuje dátový tok a nároky na úložisko aj o viac ako 50% - všetko bez straty forenzných detailov.

www.axis.com/zipstream

AXIS COMMUNICATIONS

Distributor Česká a Slovenská republika: ANIXTER

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

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

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

E-Blue Mazer K727

Hliníková kráska

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lama Plus
Dostupná cena: 78,40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, konštrukcia
+ podsvietenie
+ odolnosť voči poliatiu

- žiadny softvér
- chýbajúce nožičky

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: Herná mechanická klávesnica
Šírka: 365mm
Výška: 142,5mm
Hĺbka/hrúbka: 33mm
Hmotnosť: 760g
Farba: strieborná/čierna

HODNOTENIE:

★★★★☆

Technológia mechanických klávesníc je pomerne stará, no svoj veľký boom na poli hernej scény spomínané klávesnice zažívajú len krátko. Do týchto vôd prenikli hlavne známe značky, ale stále sa o to pokúšajú aj menšie rybky. A ako sa darilo klávesnici Mazer K727 od spoločnosti E-Blue?

Balenie

Klávesnica sa dodáva v čiernej škatuli. Cez ňu je prevlečený papier s potlačou, ktorý znázorňuje farebné varianty a označenie použitých mechanických spínačov v klávesnici. Na opačnej strane sa nachádzajú technické špecifikácie. Čo sa týka samotného balenia, v škatuli okrem klávesnice nájdete už len používateľskú príručku.

Dizajn, prevedenie

Na rozdiel od nedávno recenzovanej hernej myšky sa výrobca pri klávesnici „pochlapil" a dizajn s materiálmi sú neporovnateľne prémiovejšie. Klávesnica je zhotovená z kombinácie plastu a kovu, presnejšie z hliníka, ktorý pokrýva vrchnú časť klávesnice. Spodná časť je zase plastová. Výrobca mal na túto kombináciu aj dobrý dôvod, pretože spodná časť a boky klávesnice sú podsvietené na modro. Nechýba ani podsvietenie samotných kláves, avšak v RGB prevedení. Rozmery klávesnice sú 365×142,5×33mm a hmotnosť je vďaka kovovej zložke 760g.

Za negatívum by som označil absenciu nožičiek, kvôli čomu nie je možné regulovať jej sklon a budete si musieť na to buď zvyknúť, alebo trochu improvizovať. O niečom menším negatívom je absencia pozláteného USB konektora, na inak opletanom káble, s dĺžkou 1,8m. Riešenie uloženia kláves je tiež trochu atypické, pretože nie sú zapustené v tele, ale vytŕčajú nad hliníkovou základňou. Klávesnica sa predáva v dvoch farebných vyhotoveniach – čiernom a striebornom.

Technické okienko

Na klávesnici sa nachádza 87 kláves, čo je ale škoda, absentuje numerická časť. RGB podsvietenie je rozdelené do niekoľkých úrovní. Prvou podsvietenou časťou je spodok a boky klávesnice, ktoré sa zapínajú/vypínajú s kombináciou kláves Fn+Pause/Break, v tomto prípade skratkou PB.

Ďalej je možné podsvietiť všetky klávesy, a to pomocou Fn+Esc. Opätovným stlačením Fn+Esc

podsvietenie pulzuje, ďalším stlačením týchto kláves sa podsvietenie vypne.

Intenzitu podsvietenia kláves je možné regulovať pomocou Fn+šípka hore/dole, a to až v štyroch úrovniach. Každý rad kláves má svoju vlastnú farbu, prvý rad červenú, druhý oranžovú, tretí modrú, štvrtý zelenú, piaty fialovú a posledný ružovú.

Ďalšie svetelné efekty sa spúšťajú pomocou Fn+Del, Fn+End a Fn+Page Down (PD). Napríklad môžete nechať spustené podsvietenie len na jednotlivých klávesoch či rozsvietené klávesy WASD, Ctrl, Shift a Esc.

Ďalej môžete nechať zapnuté akési vlny, ktoré sa šíria všetkými smermi od stlačenej klávesy či rozsvecovať jednotlivé klávesy ich stlačením. Týchto efektov je veľa. Meniť môžete takisto aj dobu odozvy, a to v intervaloch 2ms, 4ms a 8ms. Keďže je klávesnica mechanická, pod krytkami jednotlivých kláves sa nachádzajú mechanické spínače.

Okrem nich sa tu vyskytujú aj diódy pre podsvietenie. Pri výbere klávesnice máte na výber zo štyroch rôznych spínačov: čiernych, hnedých, červených a modrých, ktoré sa líšia lineárnym/nelineárnym chodom. Každý zo spínačov nachádza svoje uplatnenie inde. Recenzovaná klávesnica obsahovala čierne spínače s lineárnou charakteristikou, ktoré sú vhodné predovšetkým na hranie hier. E-Blue vo svojej klávesnici použil spínače Kailh, čo je čínska (a teda aj lacnejšia) obdoba pôvodne nemeckých spínačov Cherry MX.

Či sú čínske spínače kvalitatívne porovnateľné s tými nemeckými, ťažko povedať, no výrobca udáva životnosť spínačov až na 50 miliónov kliknutí. Za zmienku stojí spomenúť, že klávesnica je odolná voči poliatiu.

Dojmy z používania

Celkom dobré. Dobrý základ, kvalitná technológia, no prazvláštny prístup výrobcu v podobe absencie herného softvéru. Nech rozmýšľam, ako rozmýšľam, čo mi takáto klávesnica ponúka navyše oproti klasickej hernej klávesnici, ktorá je ešte aj podstatne lacnejšia? Predsa len, klávesnica má v hre malú výhodu, a to v podobe rýchlejšej odozvy, ktorú možno ani nezaregistrujete.

A pokiaľ ste taký profesionálny hráč, že to zaregistrujete, zrejme už kvalitnú klávesnicu doma máte. Na klávesnici sa celkom dobre hrá i pracuje, komfort písania s mechanickými klávesmi je taktiež dosť vysoký, no degraduje ho absencia nožičiek na reguláciu sklonu, čo bude prekážať asi viacerým z vás.

Záverečné hodnotenie

Musím povedať, že klávesnica Mazer K727 od výrobcu E-Blue zaujala ovela viac ako ich nedávno recenzovaná myš. Klávesnica už na prvý pohľad pôsobí prémiovejšie, a to hlavne vďaka použitiu hliníka, z ktorého je zhotovená vrchná časť klávesnice. Atypickým riešením je umiestnenie klávesov nad telom klávesnice, pričom pôsobia dojmom, ako keby sa vznášali vo vzduchu.

Mechanické klávesy typu Kailh black sú navrhnuté na hranie, takže po technickej stránke by hráči klávesnici nemali čo vyčítať, a dokonca sa na nej aj dobre píše. Mne osobne však chýbali nožičky na reguláciu sklonu, vďaka čomu by sa mi na nej pracovalo pohodlnejšie.

Žiaľ, klávesnici absentuje akýkoľvek herný softvér, vďaka ktorému by ste z nej mohli vyťažiť viac, či už v rámci vytvárania herných profilov, makier, kustomizácie podsvietenia a podobne.

Miroslav Konkoľ

Fractal Design Kelvin S36

AIO vodné chladenie s výhodami custom loop

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena: 165€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pomer cena/ výkon
+ kvalitné spracovanie
+ výkonné a tiché ventilátory s PWM reguláciou
+ možnost' rozšírit' obeh o d'alšie komponenty

- zložitejšia inštalácia kovovej objímky na pumpu

ŠPECIFIKÁCIE:

Pumpa:
Typ ložiska: Keramické
Max. otáčky: 2400 RPM
Max. prietok vody: 72 l/h
Max. tlak: 1.0 m H2O
Hlučnost': 25.0 dB(A)
Rozmery: 69*69*40 mm

Ventilátory:
Otáčky: 500 - 2000 RPM
Max. prietok vzduchu: 87.6 CFM
Max. tlak: 2.30 mm H2O
Hlučnost': 32.2 dB(A)

Radiátor:
Rozmery: 30x124x397mm
Typ závitov na upevnenie hadíc: G 1/4"
Dĺžka hadíc: dĺžka 320mm, 11mm vonkajší priemer, 8mm vnútorný priemer

HODNOTENIE:

Teplo. Obľúbené všetkými milovníkmi leta, dobré na upečenie koláča alebo usmaženie kalorických raňajok. Na druhej strane je teplo nenávidené množstvom hráčov a achylovou pätou mnohých počítačov. Či už sú to „herné" notebooky, ktoré po položení na nohy dokážu spôsobit' popáleniny tretieho stupňa, alebo počítačové zostavy s takými výkonnými komponentmi, že v zime netreba zapínat' kúrenie, hráči to majú často naozaj ťažké. Komponenty v počítačoch jednoducho okrem jednotiek a núl vždy produkujú aj teplo. Našťastie existuje množstvo spôsobov, ako sa s týmto teplom vyrovnať.

Vzdušné chladenie je skvelý základ, na ktorom funguje drvivá väčšina počítačov a v dohľadnej budúcnosti ešte určite bude fungovať. Od malých tepelných výmenníkov a ventilátorov dodávaných s procesormi (aj keď posledná generácia procesorov od Intelu ich už neobsahuje), až po monštruózne konštrukcie zaberajúce polovicu veľkej počítačovej skrinky. Prečo teda neostať iba pri vzdušnom chladení a aké sú iné možnosti? Dôvodov je nespočetne veľa a pokúsime sa spomenúť v tomto článku aspoň tie najdôležitejšie. Čo sa týka alternatív ku vzdušnému chladeniu, tí skúsenejší hráči a budovatelia počítačov už určite budú vedieť, že ide o vodné chladenie AIO (All In One) alebo takzvaný Custom Loop.

Tento typ chladenia je bežne vidieť v skrinkách nadšencov na rozličných výstavách a skladajú sa so samostatne kúpenej pumpy, trubíc, v ktorých sa počítačom presúva chladiaca kvapalina, radiátoru s ventilátormi a tepelných výmenníkov na procesory alebo aj grafické karty. Zložiť si Custom Loop nie je jednoduché a rozhodne ani lacné, preto sa oplatia používať len pri extrémnych stavbách s najvýkonnejšími komponentmi.

Preto existujú AIO vodné chladenia s uzatvoreným obehom. A teraz sa už konečne dostávame k produktu, ktorý sme mali možnosť otestovať, takže bez ďalších prieťahov, predstavujeme vám Fractal Design Kelvin S36.

Obal a jeho obsah

Z rúk kuriéra nás privítala vizuálne pekná kartónová škatuľa, kto už ale mal skúseností s produktmi Fractal Design, nebude prekvapený. Čierny dizajn s modrými prvkami je naozaj vkusný a vďaka obrázku na prednej strane sme hneď vedeli, čo môžeme v balení očakávať. Po otvorení nás trochu sklamal baliaci materiál.

Chladenie totiž nie je pri prevoze chránené žiadnou tlmiacou penou, pretože je zabalené len do plastového obalu a uložené v tvrdom kartónovom priečinku. Našťastie sme si pri vybaľovaní žiadne defekty ako vytečenú kvapalinu alebo poškrabaný povrch nevšimli, hoci niektoré rebrá radiátora vyzerali byť jemne otlačené.

V škatuli sme okrem samotnej jednotky 120x360 mm radiátor – hadice – pumpa našli ešte tri

120 mm Fractal Design ventilátory s bielymi lístami, všetko potrebné na nainštalovanie pumpy na rozličné procesory, jeden rozdeľovač PWM kábla, 1g tubu s termálnou pastou, dlhé a krátke skrutky na nainštalovanie ventilátorov na radiátor a, samozrejme, používateľskú príručku.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení zo škatule je cítiť, že máme v rukách naozaj kvalitný kúsok hardvéru a nie plastový výrobok od neznámeho výrobcu. Celý radiátor a väčšina ostatných súčiastok sú vyrobené z kvalitnej medi, takže sa pri správnom používaní netreba obávať žiadnej hrdze. Ventilátory nás potešili svojou bielou farbou, pretože toto chladenie si malo nájsť svoj nový domov v skrinke Fractal Design Define S, kde sa už dva ventilátory s rovnakým dizajnom starajú o obeh vzduchu v skrinke, a takisto funkciou PWM ovládania.

Pumpa a výmenník tepla v jednom, ktorá sa prichytáva priamo na procesor, je dostatočne ťažká, aby vzbudila rešpekt a uistila nás o svojom kvalitnom spracovaní, ale nie až tak, aby sme sa báli prichytiť ju na matičnú dosku a okamžite očakávať, že ju tá váha zlomí. Plusové body musíme dať za skvelo spracovaný manuál, s ktorým sme nemali problém chladenie zložiť a nainštalovať.

Inštalácia

Keď sme sa už konečne vynadívali na všetky komponenty, nastal čas ich spojiť do jedného celku a ten osadiť do skrinky. Ako sme spomínali, manuál je veľmi prehľadný a jednoduchý na pochopenie, jeden menší problém sme ale riešili s osadzovaním kovových objímok na pumpu, ktoré sú pre rozličné druhy procesorov špecifické. Dve kovové polovice je treba nasunúť oproti sebe a následne zacvaknúť do seba, čo bolo síce na manuáli zobrazené jednoduchými šípkami, v realite sa to ale premietlo do desiatich minút maturovania, otlačených prstov a nakoniec zopár správne umiestnených úderov prebalom tvrdej knihy.

Zvyšok inštalácie už ale prebiehal v pokoji, nutné bolo iba vybrať si, či chceme radiátor osadiť pred alebo za ventilátory, a takisto či bude osadený vertikálne do predného čela skrinky, alebo horizontálne nad matičnou doskou. Každá skrinka a majiteľ sa líši, my sme sa nakoniec rozhodli o predné čelo, s ventilátormi pred radiátorom, aj kvôli tomu, že sa nám nechcelo odstraňovať plastové kryty z vrchu skrinky a umožňovať tak prachu padať dovnútra v čase, keď by bol počítač vypnutý.

Rozšíriteľnosť

Jednou z najzaujímavejších funkcií, ktorá nás pri študovaní vodného chladenia prekvapila, je možnosť rozšíriť samotný vodný okruh. Doteraz sme boli zvyknutí, že AIO chladenia boli určené iba na chladenie jedného procesoru. To znamená, že pokiaľ chcete jedným radiátorom ochladiť nielen čip, ale napríklad aj grafickú kartu, nemusíte už siahať po custom loope na mieru.

Túto funkcionalitu podľa spoločnosti Fractal Design ponúka nielen Kelvin S36, ale aj jeho menší bratia, Kelvin T12 a S24. Nie sme si ale istí, či by sme do obehu so 120 mm, respektíve 240 mm radiátorom pridávali ďalšie horúce komponenty. Pri veľkosti radiátora, ktorý Kelvin S36 ponúka a pri teplotách, ktoré

dosahoval pri chladení samostatného procesoru, by sme sa ale nebáli k nemu pripojiť aj grafickú kartu. Nanešťastie sme na kartu Sapphire 380 Nitro R9 380, ktorá sa v testovacom počítači nachádza kvôli jej relatívnej novote, waterblock nezohnali.

Ak by ste rozmýšľali o kúpe tohto chladenia a zaujíma vás, ako sa dá tento obeh rozšíriť, ide o jednoduché naskrutkovanie ďalších hadičiek, keďže na zariadení sa nachádzajú G závity, ktoré sú v segmente vodných obehov a súčiastok štandardom.

Testovanie

Po osadení chladenia do skrinky, naštudovaní všetkého, čo sa dalo naštudovať, skontrolovaní, či nikde nič náhodou netečie, sme sa konečne dali do samotného testovania. Pod vodnou pumpou si v teple počítal svoje jednotky a nuly nový procesor z ponuky spoločnosti Intel s radovým označením i5 6600K a po zapnutí sme museli rukou skontrolovať, či pumpa naozaj funguje, pretože sme ju vôbec nepočuli.

Hoci je procesor, na ktorom sme chladič testovali, postavený na novej architektúre Skylake, ktorá sľubuje nižšie tepelné

výdaje, nemusíte sa obávat'. Procesor sme otestovali nielen v základnom takte, v ktorom je dodávaný, to znamená 3.5 GHz (3.9 GHz TurboBoost), ale potlačili sme ho až na úctyhodných 4.3 GHz pri 1.25 V.

Pravidlá testovania a komponenty v počítači

Teplota v miestnosti sa počas celého testovania pohybovala v rozmedzí 19 až 20 stupňov Celzia. Skrinka bola počas všetkých testov uzatvorená a uistili sme sa, že nič nebráni prietoku vzduchu nielen do skrinky, ale ani von. Aby sme netestovali účinnost' priloženej teplovodivej pasty dodanej s chladením, bola naším výberom osvedčená nemetalická pasta ARCTIC MX-2.

Testovacím programom na extrémne vyt'aženie procesora bol LinX. Namerané teploty sme brali z CPUID CPU-Z 1.73 ako priemer všetkých jadier (chceli sme využit' aj hodnoty z Asus AI Suite 3, ale boli vždy podozrivo o niekol'ko stupňov nižšie ako tie z CPU-Z, pravdepodobne kvôli meraniu iným senzorom, vzdialenejším od čipu), testovali sme vždy po 30 minútach bežnej prevádzky bez zát'aže a spustených programov a po 20 minútach zát'aže programom LinX. Obe scenáre sme striedavo 5-krát opakovali, vždy s hodinovou prestávkou a počítačom odpojeným od siete a ich výsledky sme nakoniec spriemerovali.

Poslednou hodnotou, ktorá nás zaujímala, bola hlučnost', ktorú sme merali pomocou mobilnej aplikácie jeden meter od skrinky. Merania sme opät' viackrát opakovali a výsledná hodnota je ich priemerom.Nemáme zatial' databázu konkurenčných vodných chladení, ale už pri zbežnom porovnaní s osvedčeným vzdušným chladením Cooler Master Hyper 103 je vidiet' značný rozdiel nielen pri extrémnom zat'ažení, ale aj v stave nečinnosti.

Vel'mi nás prekvapila aj hlučnost' alebo teda jej absencia. Ventilátory na radiátore Kelvinu pri našich testoch nikdy

nepresiahli viac ako 1700 otáčok a aj pri maximálnom zat'ažení bola úroveň hlasitosti znesitel'ná na každodenné používanie. Na druhej strane hlučnost' ventilátora na chladení Hyper 103 sa pri bojovaní s teplotami vyšplhal o desat' decibelov viac, a to už sme pri bežnom používaní skrinky registrovali.

Verdikt

Kelvin S36 sa počas nášho testovania ukázal byt' prémiovým uzavretým chladením s rozmerným radiátorom, ktorý si dokáže v bezpečných medziach poradit' aj s tými najnáročnejšími procesormi, a pritom nezat'ažuje okolie hlukom lietadlovej turbíny.

Možnost' pridat' do obehu d'alšie radiátory a komponenty je naozaj skvelá správa pre hráčov, ktorí si ešte netrúfajú na vodné chladenie na mieru, ale vzdušné chladiče im, či už kvôli výkonu, hluku alebo rozmerových obmedzeniach jednoducho nestačia. Jediným problémom, na ktorý sme pri inštalácii narazili, bolo zložitejšie nasadenie kovových objímok na telo pumpy a takisto treba naozaj viackrát skontrolovat', zmerat' a byt' si istý tým, či sa nami vychval'ovaný, ale hlavne rozmerný radiátor zmestí do chcenej počítačovej skrinky.

Rozmýšl'ali sme totiž, že toto chladenie otestujeme v skrinke S340 od spoločnosti NZXT, ale hoci by sa pri pohl'ade zvonku chladenie zmestilo, jej vnútorné rozvrhnutie tomu zabránilo. Na záver musíme už len spomenút', že chladenie, ktoré sme mali na testovanie, bolo vo verzii V2, ktorá ponúka drobné vylepšenia oproti predchádzajúcim jednotkám. Zákazníci, ktorí si už Kelvin S36 kúpili vo verzii V1 ale nemusia zúfat', pretože môžu cez stránku Fractal Design jednoducho kontaktovat' zákaznícke centrum a dostanú upgrade kit zadarmo.

Daniel Paulini

Creative Sound Blaster Free

Prenosná párty do každého počasia

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative Technology Ltd

Dostupná cena: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kompaktné rozmery
+ vysoká výdrž batérie
+ množstvo možností pripojenia zariadení

- nižšia kvalita zvuku pri vyššej hlasitosti
- menej výrazné basy

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 71.1 * 200.8 * 68.5 mm

Hmotnosť: 446g

Farby: Čierna, Biela

Výdrž batérie: +/-10 hodín

Možnosti pripojenia: microUSB/USB, Bluetooth 4.0, AUX 3,5mm konektor, microSD slot

HODNOTENIE:

Prednedávnom sme dostali možnost' pozriet' sa na zúbok prenosnému reproduktoru Creative Sound Blaster Roar 2, ktorý nás v mnohých smeroch vel'mi príjemne potešil. Jedinými dvoma výčitkami, ktoré sme voči nemu mali, bola vyššia cena a celkom prekvapivá váha, pohybujúca sa okolo jedného kilogramu. Teraz sme si užívali výrobok s podobným určením, ktorý ale k podobnému výsledku pristupuje z úplne inej strany.

Trh s prenosnými reproduktormi je naozaj bohatý a na potenciálnych kupcov si brúsia zuby značky ako Bose, Phillips alebo Beats, takže nový výrobok nemôže potešit' iba novým dizajnom, ale aby zaujal, potrebuje mat' aj skvelé funkcie.

Hned' na začiatku si rýchlo prejdeme porovnanie s prémiovejším modelom Roar 2, aby sme sa k tomu nemuseli neustále vracat'. Čo sa týka rozmerov, model Free je menší, s tubovým tvarom miesto tehličkového a oproti modelu Roar 2 je o viac ako polovicu l'ahší.

Spracovanie nemá síce ten istý punc ako Roar 2, ale na dotyk sú materiály kvalitné. Cenovo osloví hlavne strednú triedu zákazníkov, pretože na rozdiel od vyššej, trojcifernej cenovky, ktorou sa pýši jeho väčší brat, sa jeho cena drží pod 100 eur.

Prvé dojmy a spracovanie

Balenie je prispôsobené formátu reproduktora, takže si ho domov môžete odniest' v peknom tubuse z tvrdého kartónu. Tento typ reproduktorov sa väčšinou označuje ako „pilulkový", alebo „fl'ašový", narážajúc na jeho tvar a prináša hned' niekol'ko výhod. Asi hlavnou je avizované šírenie zvuku v celom 360° rozsahu okolia pri postavení na jednu zo strán.

Reproduktor sa dá takisto položit' horizontálne a vtedy je zvuk koncentrovanejší do jedného smeru. Celá mriežka ukrývajúca reproduktory je vyrobená z kvalitne vyzerajúceho kovu, ktorý sa nám nepodarilo poškriabat' ani prehnút' počas dvoch týždňov nosenia v brašni ani pri nešetrnejšom zaobchádzaní. Zvyšok je, okrem dvoch kovových prstencov na samých koncoch zariadenia, vyrobený z matného, soft-touch plastu, ktorý tiež potešil kvalitným spracovaním, na ktorý ale máme menšie výčitky spojené s prit'ahovaním omrviniek a prachu. Tie boli ale možno viditel'né kvôli tomu, že testovaný model bol v čiernom prevedení. Pri bielej verzii by sme takéto problémy určite nepostrehli. A pravdou je, že takmer každý druh povrchu a materiálu je lepší ako takzvaný plastic gloss finish, ktorý je absolútnym magnetom pre znečistenie, mastnotu a odtlačky prstov.

Konektivita

Sound Blaster Free sa snaží prehrávanie hudby kedykol'vek a kdekol'vek svojim používatel'om čo najviac zjednodušit'. Preto ponúka nielen bezdrátove pripojenie zariadení cez Bluetooth 4.0, ale aj integrovanú čítačku microSD kariet do kapacity 32GB, 3.5mm AUX a microUSB/USB vstupy.

To znamená, že k nemu pripojíte všetko od starých walkmanov alebo discmanov, cez počítače až po najnovšie smartfóny. Pri požívaní pripojenia cez Bluetooth SB Free takisto poteší funkciou multi-point, ktorá povol'uje pripojit' k jednému smartfónu hned' dve zariadenia.

Funkcie a vychytávky

Prehrávanie hudby je samozrejmost'ou, ale vel'mi príjemne nás prekvapila možnost' používat' toto zariadenie v spojení s počítačom ako externú zvukovú kartu.

Na to, aby si mohli jeho majitelia užívat' všetky možnosti nastavenia zvuku, síce treba na počítač nainštalovat' program SBX Pro Studio, ten je ale zadarmo a poskytuje naozaj detailné nastavenia a skvelé spracovanie zvukových signálov.

Ked' sa nám párkrát zdalo, že sa hudba z tohto reproduktora nesie akosi príliš slabo, vždy existovala možnost' stlačit' tlačidlo LOUD, vd'aka ktorému boli zvuky ešte výraznejšie a hlasitost' počutel'ne vyššia. Poslednou vel'kou vychytávkou a vel'mi príjemnou správou pre aktívnych l'udí, ktorí hl'adajú prenosný reproduktor, u ktorého by sa nemuseli bát' zobrat' ho so sebou kamkol'vek, je certifikácia IPX4, ktorou sa SB Free pýši.

Certifikácia IPX4 sa udel'uje zariadeniam, ktoré spĺňajú radu požiadaviek, ale v skratke pre koncových používatel'ov znamená, že takýmto produktom nemôže ublížit' pokropenie vodou, slabý dážd', ošpliechanie vodou z umývadla pri počúvaní hudby v kuchyni alebo ani upevnenie reproduktora na bicykel a prejazd cez kaluž. Samozrejme, že teraz neradíme potenciálnym kupcom, aby SB Free používali ako štít pri šibačkovej oblievačke, ale zariadenie by malo vydržat' takmer všetko nešetrnejšie zachádzanie.

Batéria

Tento malý/vel'ký boombox poháňa nabíjatel'ná batéria z lithium-ion polymérov, ktorá sl'ubuje výdrž až desat' hodín. Hoci sme nenašli možnost' si tento fakt naozaj dôsledne overit' a na celom internete sme sa nedozvedeli, akú presne kapacitu táto batéria má, po predošlých skúsenostiach s produktmi spoločnosti Creative nemáme problém tejto informácii uverit'.

Aj ked' musíme podotknút', že pri neustálom prehrávaní hudby „na plné pecky" a pripojenom smartfóne, ktorý sa dá takto nabíjat', bude možno aktuálna doba prehrávania kratšia.

Zvuk

Výšky sú vysoké, basy naopak hlboké, aj ked' nedokážu rozvibrovat' kosti bez toho, aby sa kvalita zvuku znížila. Takže hoci sa vo vnútri neukrýva žiaden dedikovaný subwoofer, hudba bola viac ako počúvatel'ná, pokial' sme, samozrejme, všetky ovládače nevytočili na maximum. Áno, drahšie reprosústavy alebo prémiové prenosné zariadenia majú pred SB Free značný náskok, čo sa ale týka rozmerov, hmotnosti, celkovej mobility a hlavne ceny, existuje pre tento „repráčik" len malá konkurencia. Pokial' hl'adáte zariadenie, ktorým dokážete zobudit' polku mesta alebo ktorého zvuk je za každých okolností krištál'ovo čistý, tak toto zariadenie nie je pre vás. Ak ale chcete mat' možnost' zobrat' si hlasnú muziku so sebou či už na hory, do hotela, alebo na študentský internát, a plochý zvuk mobilných mikroreproduktorov vám nestačí, existuje vel'mi málo porovnatel'ných alternatív.

Zhrnutie

Aktívne a atraktívne zariadenie, určené pre aktívnych l'udí. Sound Blaster Free sa nenechal zahanbit' a takmer každú možnú situáciu, pred ktorú sme ho postavili, od domáceho prehrávania, cez nahradenie audio systému v aute až po sprostredkovanie soundtracku pri vychádzke v lese a blbnutí na lúke, zvládol na jednotku.

Áno, nie je taký hlasný ako vel'ké reproduktory, nedokáže sprostredkovat' skladby do takých detailov, že počujete, ako si spevák v štúdiu poškrabal pozadie ani nedokáže vyliečit' prechladnutie. To by ale od tohto zariadenia ani nemalo byt' očakávané. Bežné vychutnávanie hudby zato zvládne takmer perfektne a to s cenou, ktorá vás, ked' už nie poteší, tak aspoň milo prekvapí.

Daniel Paulini

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:

USA, 2015, 134 min

Režie: Ridley Scott
Předloha: Andy Weir
Scénář: Drew Goddard
Kamera: Dariusz Wolski
Hudba: Harry Gregson-Williams
Hrajú: Matt Damon, Jessica Chastain, Chiwetel Ejiofor, Jeff Daniels, Michael Peña, Kate Mara, Sean Bean, KristenWiig, Aksel Hennie, Sebastian Stan, Mackenzie Davis, Donald Glover, Naomi Scott, Jonathan Aris

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuální stránka
+ soundtrack
+ herecké obsazení
+ atmosféra
+ humor

- občasné přílišné zjednodušování
- místy přímočarost

HODNOTENIE:

Mart'an

ZTRACEN NA MARSU

Ridley Scott si svoje renomé v posledních letech trochu pokazil kvalitativně pochybnými snímky, mezi kterými největším zklamáním dominoval jeho prequel/neprequel série Vetřelec jménem Prometheus. Sci-fi fanoušky si ovšem tenhle tvůrce hodlá v současné době v kinech udobřit adaptací populární knihy Andyho Weira Mart'an. Jak se tahle nepříliš úspěšná výprava na povrch rudé planety vydařila?

Vydat se do prostor čistokrevného blockbusteru, to chce docela odvahu. Vytáhnout se ovšem jedním z nejlepších a nejzábavnějších blockbusterů posledních let, to by před premiérou od Scotta asi nikdo nečekal. Už od prvních momentů se ale hvězdně obsazený Mart'an profiloval jako docela ojedinělá záležitost a tu také do kin tahle novinka přináší. Jsou-li konvenční science fiction blockbustery vaší doménou, s návštěvou kina ani na moment neotálejte.

Tahle výprava na povrch rudé planety si totiž na nic nehraje. Od začátku si jde jednoznačně za svým a servíruje silně atmosférickou podívanou, která je soustředěna a rozvíjena prostřednictvím dvou příběhových rovin. Jedna sleduje Marka Watneyho (Matt Damon) s nelehkým úkolem přežít na povrchu planety do doby, než k němu dorazí záchrana ze Země, zatímco druhá sleduje záchranné práce na povrchu naší planety. A v rámci toho si Ridley Scott až moc dobře uvědomuje, co svým snímkem chce vlastně divákům předat – tedy zábavný a napínavý snímek pro masy, který jde tak akorát do hloubky a přitom stíhá celkem s přehledem zaplnit dvě a čtvrt hodiny oddychovou, nenáročnou, popcornovou zábavou. Místy se možná snímek dere až příliš svéhlavě kupředu, nikdy však Scott neztrácí otěže tohoto masivního sci-fi z ruky. Díky tomu se tak z tohoto očekávaného filmu stává celkem překvapivě jedno z nejlepších sci-fi posledních let a za mě možná i nejlepší konvenčně uchopené sci-fi od premiéry Sunshine Dannyho Boylea.

Svůj podíl na tom má také špičková audiovizuální stránka. At' už se jedná o prvotřídní digitální triky a skvělou výpravu, nebo parádní orchestrální hudební doprovod, o který se postaral Harry Gregson-Williams. Překvapivě velkolepé, a přitom komorní scény z povrchu Marsu, silně civilní zákulisní události z americké NASA nebo stísněná atmosféra lodi dopravující kosmonauty po sluneční soustavě – vše funguje zkrátka přesně tak, jak by v podobně laděném snímku mělo. Výtečná atmosféra je zkrátka protkána celým snímkem a díky tomu, že sound design filmu navíc nemíří do nějakých fantaskních výšin, drží celé pojetí filmu pohromadě, a přináší tak přirozeně uvěřitelné a působivé vědecko-fantastické dobrodružství.

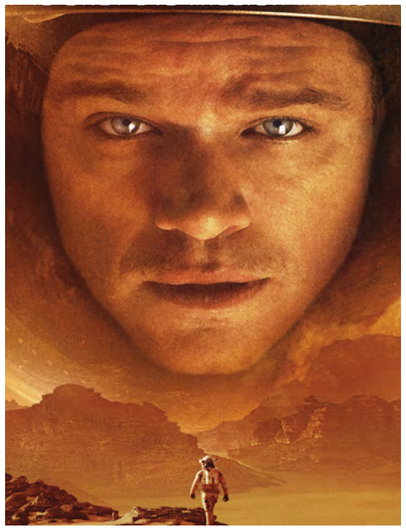
Síla tohoto filmu však netkví jen v jeho zpracování a prvotřídní atmosféře, ale

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

také v silném hereckém ansámblu. Matt Damon coby ztroskotaný kosmonaut září, ale prostor si získává i silně hvězdný tým pracující na jeho záchraně tady ze Země. V jeho rámci si pak pochvalu zaslouží především Sean Bean a Donald Glower, kteří i přes minimum času na plátně získávají silné sympatie. K tomu si prostor pro sebe krade také Michael Peña, pro kterého je to v posledních letech již několikátá menší role, v níž pro sebe získává celý film v každém momentě, kde se objeví. Zkrátka vytříbený herecký koncert, který jen podtrhuje vizitku výjimečného filmu.

Co tedy k Mart'anovi říci závěrem? I přes osobní sympatie k sci-fi dovedu být poměrně kritický k tomuto žánru.

Ridley Scott ovšem dokázal zábavnou a nápaditou knižní předlohu přeložit do filmové řeči v podobě nesmírně zábavného, oddycho-vého a překvapivě osobního a zároveň akčního blockbusteru, který zvládá plnit přesně to, co se od filmu podobného ražení čeká. Mart'an je tou výjimkou potvrzující pravidlo, že se osobní a působivý film dá vykouzlit i na pozadí čistokrevného velkofilmu na závěr léta. Špič-kové herecké obsazení a výtečná audiovizuální stránka jsou tu jako velmi vítaný bonus. Zkrátka jedna z nejvíce ukázkových žánrových prací posledních let.



„ Prvotřídní sci-fi blockbuster, který v sobě skrývá napínavé osobní drama, oddychovou zábavu pro masy a velkolepé konvenční vědecko-fantastické dobrodružství."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Posledný lovec čarodejníc, 2015, 107 min

Réžia: Breck Eisner
Scenár: Cory Goodman, Matt Sazama, Burk Sharpless
Kamera: Dean Semler
Hudba: Steve Jablonsky
Obsadenie: Vin Diesel,Rose Leslie, Elijah Wood, Ólafur Darri Ólafsson, Rena Owen,Julie Engelbrecht, Michael Caine

PLUSY A MÍNUSY:

+ výprava
+ originalita niektorých scén

- príbeh
- nudná akcia
- nelogickost'

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Posledný lovec čarodejníc

DIESELOVÝ MOTOR NA POLOVIČNÝ VÝKON

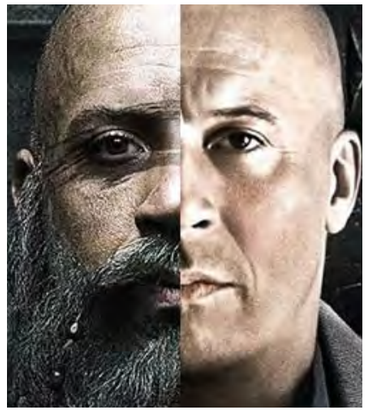
Nesmrtel'ný Kaulder (Vin Diesel) už viac ako pol storočia bojuje proti čarodejniciam. Pracuje pre tajuplnú organizáciu s názvom Sekera a Kríž. Aby na všetky čarodejnice sveta nebol Kaulder sám, Sekera a Kríž mu zakaždým prihodí parťáka s menom Dolan. Dolan XXXVI. ide do dôchodku a tak na jeho miesto nastupuje Dolan v poradí tridsiaty siedmy (Elijah Wood). Mimochodom, Kaulder nebol nesmrtel'ný vždy, to sa mu prihodilo až potom, ako pred 800 rokmi porazil král'ovnú čarodejníc. Král'ovná ale nie je mŕtva, ako si Kaulder donedávna myslel, no takisto nie je ani živá. I ked', k oživeniu má v poslednom čase vel'mi blízko.

Posledný lovec čarodejníc bol pre Diesela asi dost' srdcovkou. Vin zvykol počas svojej mladosti hrávat' stolnú RPG Dungeons & Dragons a postava, ktorú si vytvoril bola práve lovec čarodejníc. Takže, ak vás niekto s partiou kamarátov prichytí, ako hodom kociek práve porážate strašidelného čierneho draka, a vysmeje Vás, že ste lúzri, neverte mu. Diesel to tiež robil a aha, aký je cool. Aj samotný príbeh mimochodom jemne svojou stavbou pripomína práve D&D dobrodružstvo.

Ak by som mal 12 rokov, bol by Posledný lovec čarodejníc mojím obl'úbeným filmom. Má všetko, po čom chlapčenská divácky nenáročná duša túži. Od vel'kolepých špeciálnych efektov, cez akciu, až po nečakané dejové zvraty.

Žial', časy bezbrehého nadšenia z Van Helsinga (2004) sú pre mňa dávno preč, nič to ale nemení na tom, že najnovší Diesel ako odreagovačka po vypnutí mozgu nezaškodí. A vizuál má teda úplne parádny, takže minimálne ako atrakcia funguje výborne. Už začiatočná scéna stredovekých bojovníkov, na ceste za zabitím král'ovnej čarodejníc poteší nejedného fantasy fanúšika. Ale je toho viacej. Takisto čarodejnícky bar, lákanie detí na sladkosti, alebo svet snov majú svoju vel'mi príjemnú atmosféru. V jednom aspekte je Posledný Lovec čarodejníc vel'mi podobný Trierovmu Antichristovi (2009). Oba filmy nazerajú na prírodu ako niečo zlé, až diabolské, niečo, čo človeka neustále ohrozuje a desí. Rano novoveké upal'ovanie čarodejníc bolo stavaný práve na strachu so žien, ktoré dokážu túto diablovu silu ovládat'. Jedná sa o príjemný presah, ktorý by som od filmu tohto typu neočakal. Niekedy ale tvorcovia zas prestrelili a veci, ktoré majú vyzerat' cool, vyvolávajú skôr úškrn na tvári. Ako vrchol môžem spomenút' mocnú čarodejnicu zo starodávneho čarodejníckeho rodu fajčiacu vodnú fajku s nevkusnými ružovými hadičkami.

Po príbehovej stránke je film dost' jednoduchý. Má množstvo dobrých nápadov, ale nie sú vykreslené do hĺbky, a preto fiktívny svet logicky škrípe a nie vždy funguje. Kaulder je tak trochu chodiaca deus ex machina, potrebné informácie k riešeniu problému si vd'aka svojmu dlhému životu zakaždým vycucia z prstu v príhodný okamih. Na to, aký je Kaulder starý, sa však občas správa mimoriadne hlúpo. Nakoniec ale vždy nejako vyviazne zdravý, a tak človek nevie, či je skutočne taký naivný, alebo to len hrá aby k sebe prilákal nepriatel'a.



Ďalším problémom sú postavy. Od Vina Diesela som neočakával nejaké vynikajúce herecké výkony a ani som ich nedostal. Dá sa naňho však bez väčšej ujmy pozerat'.

Za tých 800 rokov, čo loví čarodejnice sa naučil vel'mi sa nestresovat' a tak nám vel'a emócií neukáže. Takýto charakter ale vychádza z postavy, preto mu to netreba mat' za zlé. Elijah Wood hrá zo všetkých pre mňa najprirodzenejšie, až tak vel'a priestoru ale nedostáva a ani ten, ktorý dostane nie je obzvlášt' zaujímavý. Trojicu hlavných postáv uzatvára Rose Leslie (ktorú všetci poznáme ako Ygritte z Hry o tróny). Prináša do filmu ženský element a romantiku, vidno ale, že s postavou čarodejnice Chloe evidentne zápasila. Hlášky z jej úst nezneli dobre (nieže by boli dobre napísané) a takisto romantická linka vyznela do prázdna. Chémia nulová a človek stále rozmýšl'a nad tým, či má 800 ročného Kauldera rada ako otca, alebo ako priatel'a. Jej postava nemá hlbokú psychológiu, je to len postavička v akčnom filme, hlášku-júca a cool, a túto bezduchost' na rozdiel od Wooda nezvláda.

Ak by mal Posledný lovec čarodejníc zaujímavú akciu, dokázali by sme mu toho vel'a odpustit'. Práve na ňu predsa do kina ideme, nie? Žial', aj akcia je zväčša akási lenivá, statická a zároveň zmätená. Obzvlášt' finálny súboj mi pripadá odfláknutý. A pritom nájdu sa aj svetlé chvíl'ky, obzvlášt' tie brutálnejšie, je ich však primálo na to aby snímok zachránili.

Posledný lovec čarodejníc je v priemerným až podpriemerným filmom, aj tak som ale rád, že som ho videl. V niektorých častiach má unikátnu atmosféru, ktorá ukazuje, aký skvelý film to mohol byt', keby sa ho chopil niekto iný. Však ked' bol scenár v roku 2010 umiestnený na Blackliste – v rebríčku nerealizovaných Hollywoodskych scenárov so špičkovou kvalitou, musel na to byt' adekvátny dôvod.

„Posledný lovec čarodejníc je priemerný akčný počin, ktorý má ale pár vel'mi atmosferických momentov, ktoré ukazujú zahodený potenciál snímku.“

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 111 min

Réžia: Joe Wright
Produkcia: Paul Webster
Scenár: Jason Fuchs, J.M. Barrie (divadelní hra)
Kamera: John Mathieson, Seamus McGarvey
Hudba: John Powell
Hrajú: Levi Miller, Hugh Jackman, Garrett Hedlund, Rooney Mara, Cara Delevingne, Amanda Seyfried, Paul Kaye, Nonso Anozie, Bronson Webb, Julian Seager,

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobrodružnost'
+ farby
+ smrt' nie je tabu

- občasná gýčovost'
- výzor vtáka-nevtáka

HODNOTENIE:

★★★★☆

PAN: Cesta do Krajiny-Nekrajiny

FAREBNÝ MASAKER KRAJINY-NEKRAJINY

Každý pozná tohto lietajúceho chlapca v zelenom s vílou Tinker bell po boku. Pôvodom divadelná a literárna postavička Petra Pana z dielne Jamesa Matthewa Bariieho, si zažila už mnoho spracovaní. Okrem pôvodnej divadelnej hry a neskôr aj novely sa vyskytol napríklad v Disneyho filme z roku 1953, alebo aj v nie veľmi úspešnom spracovaní z roku 2003. PAN: Cesta do Krajiny-nekrajiny prichádza ako nový pokus spopulárniť Petra aj v podobe hranej.

Petra (Levi Miller) je chlapcom zo sirotinca, ktorého unesú piráti, aby mohol spolu s ostatnými det'mi pracovat' v baniach. Tam sa t'aží vzácny minerál, pozostatok z víl, ktoré už medzi časom stihli piráti vyvraždit'. Stretáva sa s Jamesom Hookom, ktorý mu pomôže utiect', po náhodnom zistení, že Peter dokázal na chvíl'u vzlietnut'. Oproti Petrovi sa postaví Čierna Brada (Hugh Jackman), najhorší z pirátov a jedna z najväčších osobností Krajiny-nekrajiny. Aby dokázal prežit' celé stáročia, pravidelne si do svojho organizmu dávkuje t'ažený vílí prach. Bojí sa len jedného. Proroctva, ktoré hovorí, že chlapec, ktorý ho zosadí s trónu, bude vediet' lietat'. Kto vyhrá tento súboj?

Treba povedat' jednu vec. PAN: Cesta do Krajiny-nekrajiny je primárne rozprávka. Takže od príbehu nečakajte nič výnimočné. Možno jedine to, že film sa s osudmi záporákov nijako nemazná. Ale inak sa jedná o klasickú zápletku a očakávaný koniec. To ale na rozprávke nie je až tak dôležité. Film nie je nastavený ani na vtipnú nôtu, ide mu o to ,ukázat' divákovi čo najväčšie dobrodružstvo, po ktorom by každý chlapec túžil. A musím povedat', že na ciel'ovú skupinu to fungovalo stopercentne a viem, že som nebol jediný starší v kine, čo tiež chcel vediet' lietat'.

Krajina-nekrajina je plná farieb. Okrem zelených lesov a farebných pirátskych outfitov vidíme farby aj na nezvyčajnejších miestach. Tu bol totižto problém krvi a úmrtia vo filmoch pre deti vyriešený pomocou farebného dymu. Ked' nejaký člen divokého lesného kmeňa zomrel, jeho telo explodovalo v oblak dymu, ktorý hral všetkými farbami. Tak sa krvavý masaker vyvraždťovania dediny zmenil na nevinné farebné divadlo. Ak sa človek zamyslí, zistí, aký je tento film brutálny (netreba zabúdat' na pálenie malých víl plameňometom).

Čo sa ale nedá prehliadnut' je občasný zlý vizuál. Niektoré scény boli nádherné, niečo ako dobrý steak po dni hladovania pre vaše oči, ale potom prišiel vták-nevták. Táto kreatúra je zložená iba z kostí, očných búl'v a peria. A vyzerá ako z počítačovej hry vydanej niekedy začiatkom tohto storočia. Oproti prekrásnemu krokodílovi, ktorý sa tiež objavil vo filme je to drastický rozdiel, a ja sa čudujem, čo sa stalo.

Pokial' ide o herecké výkony, vidno, že Hugh Jackman si Čiernu Bradu užíval. Vžil sa do role extravagantného zlého piráta a ešte si pri tom aj pospevoval Nirvanu. Áno, vo filmovom soundtracku nájdete aj verziu Smells Like Teen Spirit na spôsob pirátskeho popevku. No v slovenskej verzii je predabovaná do niečoho neopísatel'ne strašného. Kebyže nepočujem, ako pekne znie originál, nadával by som na Johna Powella, ktorý je zodpovedný za hudobnú stránku filmu. Takto mi však ostáva len nadávat' na slovenských prekladatel'ov, že z originálnu stvorili niečo také ohyzdné.

Hrdina príbehu Peter (Levi Miller) je vcelku sympatický chlapec, na to akou otravnou postavou mohol byt'. Trošku do úzadia sú zatlačení James Hook (Garret Hedlund) a Tiger Lily (Rooney Mara), ktorí medzi sebou zažívajú akúsi romancu, na rozvinutie ktorej ale zrejme nezostal čas. A okrem iného pomáhajú Petrovi na jeho výprave za oslobodením Krajiny-nekrajiny z rúk Čiernej Brady.

Ked' si to všetko zhrnieme, ostáva nám film, ktorý má príbeh určený primárne pre mladších chlapcov, ktorý ale nešetrí skrytou krvavost'ou. Prostredie je často vel'kolepé, občas až gýčové a hlavne farebné. Snímok vsádza najmä na dobrodružstvo, teda aj akciu. Tej je v Panovi obstojne. Nedá sa povedat', že je nabitý akciou, ale niektoré scény sú vel'mi intenzívne a nedovolia vám odtrhnút' oči od plátna. Celkovo ide o typ filmu, ktorý bude o pár mesiacov chodievat' ráno v televízii počas školských prázdnin. Keby išiel v originálnom znení (čo sa nestane), nevadilo by mi pozriet' si ho ešte raz.

„Finálny výsledok mohol byt' ovel'a horší. Teraz máme aspoň v celku príjemný a pozeratel'ný rodinný film, o chlapcovi, ktorý vie lietat'. Len si potom, rodičia, dávajte pozor na svoje dietky, hlavne ak bývate v paneláku...“

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Čistič, 2015, 91 min.

Réžia: Peter Bebjak
Scenár: Peter Bebjak, Peter Gašparík
Kamera: Martin Žiaran
Hudba: Juraj Drobakov
Obsadenie: Noel Czuczor, Rebeka Poláková, Kamil Kollárik, Jana Oľhová, Éva Bandor, Eugen Libezňuk

PLUSY A MÍNUSY:
+ kamera
+ soundtrack

- pomalé tempo
- neprestajná depka

HODNOTENIE:
★★★☆☆

Čistič

SLOVENSKO, PREČO SA NIKDY NEUSMEJEŠ?

Tomáš (Noel Czuczor) je dost' podivný chalan. Uzavretý do seba, skoro nekomunikujúci mladý muž, ktorý si na živobytie zarába ako čistič. Vypustite z hlavy romantickú predstavu človeka, ktorý pre mafiánov odpratáva nepohodlné osoby. Tomáš totižto pracuje „len" pre pohrebnú službu. Čistí miesta smrti l'udí a zvierat. Jedného dňa si Tomáš zabudne mobil v byte, v ktorom predtým čistil a ked' sa obyvatelia bytu vrátia, radšej sa pred nimi ukryje, a potom nenápadne vykĺzne z bytu von. Tomášovi sa rola pozorovatel'a zapáči a tým začína jeho láska k sledovanej Kristíne (Rebeka Poláková). Kristína má však okrem nápadníka ukrytého v skrini ešte väčší problém v podobe pochybného staršieho brata.

Mám pocit, že Čistič mal byt' pôvodne mafiánskym filmom, ale táto tematika niekde v procese výroby filmu zrazu zmizla. Nasvedčoval by tomu napríklad ruský prízvuk Tomášovho šéfa z pohrebníctva, ale indícií je viacero. Tomáš by mal takisto o dôvod viacej na ukrytie, pri príchode domácich. Takto sa vôbec nemusel schovat', mohol namiesto toho napríklad povedat': „Dobrý deň, som pracovník pohrebnej služby, čistil som u Vás a zabudol som si mobil, tak som sa pre neho vrátil". Film sám o sebe bez problémov funguje aj bez mafiánov, ale to podozrenie jednoducho zostáva.

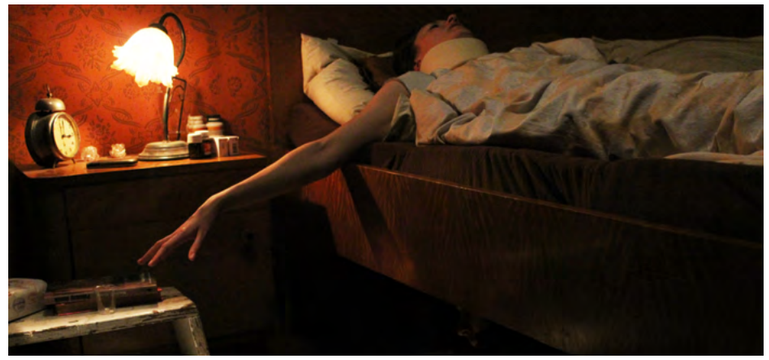
Nový film Petra Bebjaka je art. Treba k nemu tak pristupovat'. Pokial' si do kina idete oddýchnut', a očakávate niečo ako Bebjakove staršie Zlo (2015), pravdepodobne nebudete spokojný. Čistič je o niečom úplne inom. Je o vzt'ahu Tomáša a Kristíny. Nepoužijem slovo romantika, ktoré evokuje niečo veselé a šťastné – týchto dvoch pocitov je vo filme ozaj len štipka. Tu tvrdou rukou vládne beznádej a smútok. Špinavá, upršaná Bratislava, ošarpané komunistické kachličky a zúfalí l'udia v zúfalých situáciách. Non-stop depka celých 91 minút.

A to je hlavný problém tohoto snímku. Vedro, do ktorého sa neprestajne prilieva voda, sa musí raz naplnit'. Desat' minút depresie zvládnem bez úhony, ale potom si už na ňu zvyknem, a chce to niečo iné. Bud' vystriedat' emócie, alebo pritvrdit'. Bebjak sa rozhodol ísť druhou cestou, necháva postavy padat' stále hlbšie a hlbšie. Dno prichádza spolu s Kristínynym nevšedným sexuálnym zážitkom, asi v strede snímku. Jedná sa o najsilnejší moment filmu. Divák sa teší, očakáva drvivý spád tragických udalostí a rozhodnutí, po piatich minútach ho žial' znova čaká iba tiahla depresia, čo pôsobí dost' ubíjajúco.

Nepomáhajú ani hlavné a vedl'ajšie postavy. Beriem, že Tomáš je mlčanlivý podivín, je to jeho povaha, Kristína je t'ažkým osudom skúšaná žena, nemá byt' vel'mi prečo veselá, ale v tomto filme sú smutní a depresívni úplne všetci a všetko. Aj o najbanálnejších veciach sa tu rozpráva pomaly a dramaticky. Ani jediný maličký pokus o odl'ahčenie situácie, žiadna čisto pozitívna emócia. Nič, za čo by ste si mohli postavy obl'úbit'. Vlastne by vás ani vel'mi nezaujímali, keby sa im nestávali také zlé veci. Postavám fandíte hlavne zo súcitu, čo sa mi zdá byt' trochu málo.

Či už sa jedná o Tomáša, Kristínu alebo jej brata, všetci traja sú v podstate dost' pasívne postavy. Problémom výhradne nepredchádzajú, riešia ich až ked' je problém neriešitel'ný a to najhorším možným spôsobom. Čističovi by prospela výrazne aktívna, aspoň o trošku optimistickejšia postava. Len nech tam je. Nech spadne do bahna spolu s ostatnými a nech sa z neho už nikdy nevyhrabe, ale aspoň nech sa trochu snaží. Takto sú hrdinovia snímku len trul'kovia, neschopní komunikácie a zvládania vlastného života. Až má človek nutkanie kričat' na filmové plátno.

Pokial' ale prijmete Tomášov svet beznádeje za svoj, bude sa vám film páčit'.



Depresívna atmosféra je vybudovaná výborne. Výdatne jej dopomáha striedmo, ale s citom umiestnený soundtrack od Juraja Dobrakova, najväčšiu poklonu ale treba vzdat' kamere. Martin Žiaran odviedol dobrú prácu. Tak ako Tomáš niekde nenápadne zalezený sleduje dianie okolo seba, tak aj diváci nazerajú na Tomášov osud akoby skryto z pozadia. Nehovoriac o tom, že dlhé zábery výrazne umocňujú pesimistickú atmosféru

Potešia aj herecké výkony, hlavne Rebeka Poláková. Aj ked' mám výhrady voči neprestajnej Kristíninej depresívnosti, musím uznat', že trpí vel'mi prirodzene. Nezaostáva ani Tomáš v podaní Noela Czuczora, vo všeobconsti, pokial' herci nerozprávajú, sú vel'mi prirodzení. S dialógmi mám trochu problém, nepáči sa mi, že už po dvoch vetách musí zákonite nasledovat' dramatická pauza.

Je Čistič dobrým filmom? Ako sa to vezme. Vo svete beznádeje by iste bol, ale myslím, že taký svet nie je reálny. Čistič je v určitých momentoch vel'mi silný, dopláca ale na príliš pomalé tempo a emocionálnu jednotvárnost'. V kine to bol celkom zaujímavý zážitok, no k filmu sa už asi nevrátim.

„Čistič je hodinu a pol trvajúca gul'ometná pal'ba depresie a nešťastných l'udských osudov, ktorá určite má svoje silné momenty. Kamera a soundtrack sú výborné. Film žial' dopláca na svoje pomalé tempo a emocionálnu jednotvárnost'."

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2015, 119 min

Režie: Guillermo del Toro
Scénář: Guillermo del Toro, Matthew Robbins
Kamera: Dan Laustsen
Hudba: Fernando Velázquez
Hrají: Mia Wasikowska, Tom Hiddleston, Jessica Chastain, Charlie Hunnam, Burn Gorman, Jim Beaver,

PLUSY A MÍNUSY:
+ vizuální zpracování
+ soundtrack
+ výprava
+ atmosféra

- scénář
- klišé
- nič nového
- redukce potenciálu v třetím aktu

HODNOTENIE:
★★★☆☆

Purpurový vrch

KDYŽ DVA DĚLAJÍ TOTÉŽ, NENÍ TO TOTÉŽ

Původem mexický režisér a producent Guillermo del Toro si udělal za svoji kariéru jméno především díky temným a místy až hororovým snímkům, kterým často nechybí mrazivá atmosféra a barvitá výprava. Proto když se rozhodl po blockbusteru Pacific Rim vydat do důvěrně známých vod hororových příběhů, fanouškovská očekávání šla okamžitě nahoru. Jeho novinka nyní dorazila do české a slovenské distribuce, a my máme tak možnost zhodnotit, jak se tenhle návrat vyvedl.

A je to poněkud dvojí soud. Purpurový vrch je totiž všechno, jen ne snadno uchopitelný snímek. Není to ovšem dáno tím, že by se jednalo o film s kdovíjakým přesahem, případně s mnoha diskuze hodnými rozebíranými tématy. Je to dáno faktem, že snímek nabízí jako celek mnoho skvělého a nebál bych se říci až fenomenálního, nicméně na straně druhé vás v rámci dvou hodin, které vám v kině zabere, nabídne spoustu toho ne až tak dobrého a místy vyloženě špatného.

Mezi to dobré patří bezesporu vizuální, nebo spíše celá audiovizuální stránka filmu. Nenajdete za celých sto dvacet minut ani jeden moment, kdy by výprava zpochybnila image surového temného fantasy snímku s prvky kostýmního dramatu, což dodává atmosféře na její hutnosti. To, co ji ovšem buduje o to více, je audiovizuální zpracování, kde del Toro za pomoci kameramana Dana Laustena ukazuje, proč vizuálně v podobných žánrech platí za jistotu. Svoji roli na budování chladného prostředí filmu má i nesmírně padnoucí soundtrack Fernanda Velásqueze, který sice v několika momentech možná až zbytečně sklouzne k hororové rutině, nicméně vždy se dokáže vzápětí pozvednout opět do výšin vytříbeného orchestrálního doprovodu, který dokáže snímek podržet i ve slabších momentech.

To, co už ovšem nedokáže podržet, jsou herecké výkony téměř všech zúčastněných. Mia Wasikovska je v hlavní roli využité dívky/nadějné spisovatelky naladěna správně a i její přerod do štvané zvěře funguje víceméně na jedničku, podobné soudy se ovšem nedají vynést o zbytku osazenstva. Představitel otce hlavní hrdinky Jim Beaver je sice taktéž téměř bezchybný, nicméně příliš prostoru v celém snímku zrovna nemá. Hlavní problém je ovšem ve zbytku osazenstva. Charlie Hunnam je coby beznadějně zamilovaný doktor přinejmenším podivný, u sourozenecké dvojice v podání Toma Hiddlestona a Jessicy Chastain je pak hodnocení ještě o něco horší. Škrobené, místy až teatrálně přehnané projevy sice v některých momentech fungují, jindy však působí značně nepatřičně a podivně.

S tím souvisí zdaleka největší problém snímku, kterým je samotný scénář. Nejenom, že napsané dialogy často podráží hereckým představitelům nohy ve snaze udržet postavy konzistentními, celý příběh filmu sabotují snahy Purpurového vrchu být přeci jen něco víc než jen běžný horor. Když je totiž v první půli filmu naznačeno několik vcelku zajímavých nápadů, kterými by se příběh mohl zaobírat, a směrů, kterými by se mohly jednotlivé dějové linky vydat, přichází v půli druhé částečná frustrace z toho, že se vše zvrtne v možná až zbytečně velké množství žánrových klišé a stereotypů a samotný příběh nakonec skončí v nepříjemně obyčejných, známých a ničím zvláštních vodách. A to je zatracená škoda, když si vezmete, jak fenomenální audiovizuální stránka snímek v některých pasážích doprovází a jak silnou atmosféru se Guillermu del Torovi povedlo v jeho novince vytvořit.

Výsledná kombinace tak nemluví příliš ve prospěch samotného filmu. To, co se tváří jako jedinečný temný film, který strčí žánrovou konkurenci do kapsy, se zvrtne v relativně obyčejný a ničím zvláštní žánrový snímek, byť řemeslně zvládnutý na jedničku s hvězdičkou. A to je strašná škoda.

V závěru je to tedy o tom, co od novinky Purpurový vrch čekáte. Pokud vám nevadí jen další variace na stokrát viděné bez špetky něčeho výrazně novějšího nebo nápaditého a chcete si užít víceméně jen skvěle natočenou rutinu s oblíbenými hereckými představiteli, pak směle do kina. Pokud však od této novinky čekáte něco víc, budete v kině s největší pravděpodobností po skončení filmu poněkud zklamáni. I tak se však jedná o záležitost, která více než zdatně konkuruje většině žánrových souputníků.

„Vizuálně podmanivé a silně atmosférické temné fantasy hraničící s dobově pojatým hororem, které bohužel spoléhá na klasické žánrové stereotypy a klišé a nenabízí zhola nic nového, převratného nebo nápaditého."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 90 min

Réžia: Genndy Tartakovsky
Scénár: Robert Smigel, Adam Sandler
Hudba: Mark Mothersbaugh
Hrajú: Adam Sandler, Selena Gomez, Steve Buscemi, Mel Brooks, Andy Samberg, Keegan-Michael Key, Kevin James, Fran Drescher, David Spade, Nick Offerman, Megan Mullally, Dana Carvey, Rob Riggle, Chris Kattan, Jon Lovitz, Nick Swardson, Carter Hastings

PLUSY A MÍNUSY:

+ priame vtipy
+ film nenudí

- príbeh
- nulová ambicióznos

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Hotel Transylvánia 2

LOĎ KTORÁ SA PLAVÍ DO VĹN PRIEMERU

Každá minca má dve strany. Ľudia sa báli monštier a monštrá...sa báli ľudí. Keď sa nad tým zamyslíte, nie je to až tak nečakané. Veď otec hlavnej hrdinky prvého filmu, samotný Dracula, prišiel o svoju ženu kvôli ľuďom. Upálili ju, keď zistili, že je upír. Ľudia sa však menia a dôkazom toho je aj Johny. Mladík, do ktorého sa Draculova dcéra Mavis zamilovala. Ani Dracula nedokázal zabrániť mladíckej láske a nakoniec si Johnyho celkom obľúbil. Teraz ale v hoteli nastáva iný problém. Dracula bude dedkom. Čo vznikne spojením upíra a človeka? Bude dieťa nenávidieť slnko a piť krv? Alebo bude ako my, ľudské?

Prvý diel série nebol výnimočne dobrý. Mal síce momenty, ktoré ma donútili vybuchnúť smiechom, ale bohato ich vyvažoval chvíľami, keď som sa hanbil, že vôbec niečo také pozerám. Film sa snažil niesť na módnej vlne. Hlavným zdrojom bol napríklad Johny, typické dieťa modernej doby. Najnovší smartphone a v sluchátkach aktuálne rádiové vypekačky. Bohužiaľ, s takouto cieľovou skupinou prichádza aj veľmi primitívny druh humoru. Práve ten, ktorý ma takmer donútil odísť z kinosály. S Hotelom Transylvánia 2 ale našťastie prichádza zmena k lepšiemu. Humor už kúsok umúdrel, alebo aspoň vypustili časti určené pre nemysliace publikum. Niekedy ale pôsobil až príliš odveci. Vtipy, hoci boli občas vtipné, často nepasovali do situácie, boli tam nasilu vorvaté.

Ale jedno plus im musím uznať. Tento film je výnimočný tým, že jeho humor je veľmi priamy a neskrýva, z čoho si robí vtipy. V jednotke prekrásna narážka na Twilight, v dvojke zase výsmech z neustáleho esemeskovania, či štýlu populárnej hudby. Takýto druh humoru často nevidím a potešil ma.

Slabšou stránkou snímku je príbeh. Zaoberá sa súčasne Draculovým objavovaním vnukových vlastností a pobytom mladého manželského páru Johnyho a Mavis vo svete ľudí. Ani jedna z línií nie je dosť silná na to, aby utiahla celý film. Preto dej pôsobí nepodstatne, ako filler a situácia sa nezlepší ani vstupom Draculovho otca na scénu. Akonáhle sa totiž objaví, ide presne o to isté, čo ste už raz videli, v prvom dieli. Presvedčiť starého upíra, že ľudia nie sú zlí.

Pokiaľ ide o animáciu, ide skôr o priemer. Film sa ako mnohé ďalšie rozhodol ísť 3D cestou. Tento ťah síce pomáha nahrabať peniaze do vrecka, ale nič svetoborné neprináša, takže ak sa rozhodnete ísť do kina, spokojne môžte ísť na 2D, o nič neprídete. A najlepšie 2D s titulkami. Chrochtal by som blahom, keby takáto možnosť exitovala. Pretože Slováci si na dabingu odpracovali len to, čo museli. Nič naviac.

Počul som názory, že Hotel Transylvánia 2 je lepší ako prvý diel. S tým nesúhlasím hlavne kvôli tomu, aká je dvojka rozpoltená. Jednotka bola síce veľmi priemerná a jednalo sa iba o záležitosť na jedno pozretie ale aspoň bola celistvá. Dvojka je podobne priemerná, ale ako celok sa rozpadá. Celý film sa nejako vlečie a k záveru narýchlo skončí. Žiaľ ani Hotel Transylvánia 2 neunikol prekliatiu druhých dielov. Na film sa síce pozeralo príjemne, tá hodinka a pol čo mal prebehla rýchlo, ale po pár dňoch už ani poriadne neviem, o čom bol. Pamätám si zopár vydarených postáv a pár dobrých vtipov. Už tam nie je ani ten hrejivý pocit, ako keď sa Mavis a Johny dali dokopy. Skrátka, film skončil tak priemerne, že už sa na ňom nedá nič ďalšie opísať.

„Film, čo na jedno pozretie neuškodí, ale po chvíli zabudnete, čo sa vlastne dialo a nenechá vo vás ani najmenšiu citovú ryhu..“

Branislav Schwarz

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

G700S RECHARGEABLE GAMING MOUSE

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

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

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

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

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

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

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

Logitech | G
SCIENCE WINS
gaming.logitech.com

ZÁKLADNÉ INFO:

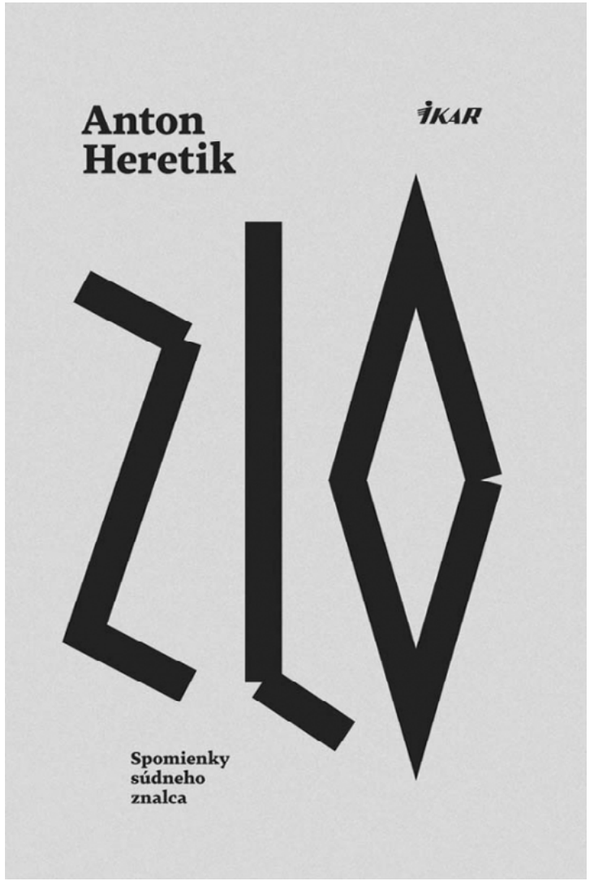
Dívaj sa na hviezdy, 2015

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2015
Žáner: Slovenská literatúra, Slovenská súčasná, Beletria pre dospelých, Krimi, detektívky
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ slovenskí páchatelia
+ jazyk a štýl písania

- rozsah (pár kapitol by som pokojne vynechala)



HODNOTENIE:

★★★★☆

Zlo: Spomienky súdneho znalca

(NE)BUDEM VRAH?

Ľudí už od pradávna fascinovalo zlo. Nájdeme ho v starovekých mýtoch, rozprávkach a denne sa s ním stretávame v novinách. Svoj pohľad naň nám v podobe spomienok vo svojej novej knihe ilustruje súdny znalec Andrej Heretik.

Dielo sa skladá zo sedemnástich kapitol, v ktorých autor opisuje a analyzuje rôzne typy vrahov. Každá kapitola sa venuje jednému druhu „zla". Na začiatku nám pán Heretik poskytne opis trestného činu, ktorého sa páchateľ dopustil.

Nasleduje kompletný psychologický rozbor osobnosti a rodinnej anamnézy sprevádzaný vysvetľujúcim komentárom autora, aby odborným termínom porozumel aj neodborník. V niekoľkých prípadoch autor pripája svoje osobné úvahy plné pocitov a dojmov zo stretnutí s páchateľom. Pán Heretik nahlas uvažuje, či sa sled udalostí nedal zmeniť a či k vraždám predsa len muselo dôjsť.

Kniha sa aj napriek vysokej miere odbornosti číta pomerne ľahko. Nepochybne preto, lebo autor hojne využíva poznámky v zátvorke a ilustrujúce príklady.

Nimi sa však narúša koherentnosť textu, a preto mi pri čítaní prekážali ešte viac než vysoká odbornosť textu.

Oceňujem, že autor bral ohľad aj na laikov, ktorých táto tematika zaujíma a náročnejšie časti „prekladal" do jazyka, ktorému by mohli porozumieť. Kniha má tým pádom aj náučný charakter, aspoň natoľko, že pri pozeraní ďalšej časti Myšlienok zločinca budete konečne rozumieť tomu, o čom to tam hovoria.

Ak vás táto tematika zaujíma, určite sa vám kniha bude páčiť. Prípady, ktoré si pán Heretik vybral, sú pútavé či už svojou brutalitou alebo zaujímavým životným príbehom páchateľa.

Tempo sa spomalí len v dvoch či troch kapitolách, ale určite sa tým nenechajte odradiť. Ak sa vám páčila kniha od pána Drbohlava, ktorá sa venovala rovnakej téme, tak neváhajte a siahnite aj po tejto.

Najsilnejšou stránkou tejto knihy je to, že na rozdiel od ostatných kníh rovnakej tematiky pojednáva výlučne o slovenských páchateľoch, čo je po všetkých Geinoch, Berkowitzoch a Čikatiloch príjemná zmena.

„Za istých okolností sa môže stať vrahom každý z nás."

Lucia Filčíková

O KNIHE

„Za istých okolností sa môže stať vrahom každý z nás", hovorí profesor klinickej a forenznej psychológie Anton Heretik. Práve preto je vražda nielen zločinom, ale aj kultúrnym fenoménom a zlomovou udalosťou v rozprávkach, mýtoch, literárnych dielach i ľudských osudoch.

Grécke mýty sú plné vrážd, Shakespearovými drámami sa valia potoky krvi, a to nehovoríme o filmovom priemysle produkujúcom horory a trilery. Profesor Heretik už tridsať päť rokov pôsobí ako súdny znalec. Za ten čas sa ocitol zoči-voči stovkám páchateľov tých najzávažnejších zločinov, najmä vrážd.

Táto skúsenosť ho priviedla k poznaniu, že vrahovia sa navzájom líšia intelektom, osobnosťou a motiváciou. To, čo ich však spája a čo spája ľudí na oboch stranách väzenského múru, je agresivita. O zločinoch a ich páchateľoch, ktorí najviac utkveli v znalcovej pamäti, je aj táto kniha....

ZÁKLADNÉ INFO:

Dívaj sa na hviezdy, 2015

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2015
Žáner: literatúra faktu – biografie, životopisy
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ jedinečnosť
+ historické fakty a iný pohľad na ne
+ stručnosť, údernosť
+ fotografie
+ chronologické rozčlenenie; veľmi prehľadná orientácia v udalostiach

- menšie pochybnosti o autentickosti všetkých udalostí

HODNOTENIE:

★★★★★

Dívaj sa na hviezdy

KNIHA, KTORÚ BY SME SI RADŠEJ NEPREČÍTALI

V posledných rokoch sa u nás veľmi rozmohlo vydávanie memoárov preživších holokaustu. Mohlo by sa zdať, že len teraz sa vôbec dozvedáme o vojnových zverstvách aj inak ako z nudných učebníc dejepisu. Veľa Slovákov, najmä tí, ktorí utiekli do zahraničia, sa rozhodli prehovoriť, alebo teda skôr vypísať z toho, čo prežili, aby predali svoje spomienky ďalej. Rovnako tak i Eva Slonimová, rodená Weissová.

„Teraz, keď sa život nás, posledných svedkov holokaustu pomaly končí, kladiem si otázku, či to, že som to prežila, mám brať ako privilégium, odmenu, trest alebo bremeno veľkej zodpovednosti. Je to z každého rožku trošku. Cítim, že mojou svätou povinnosťou je byť ostražitou, hlásať toleranciu, obnovovať, uchovávať a pripomínať pamiatku jeden a pol milióna detí, ktoré zmizli bez stopy a nemajú hrob, ani náhrobný kameň" (s. 192).

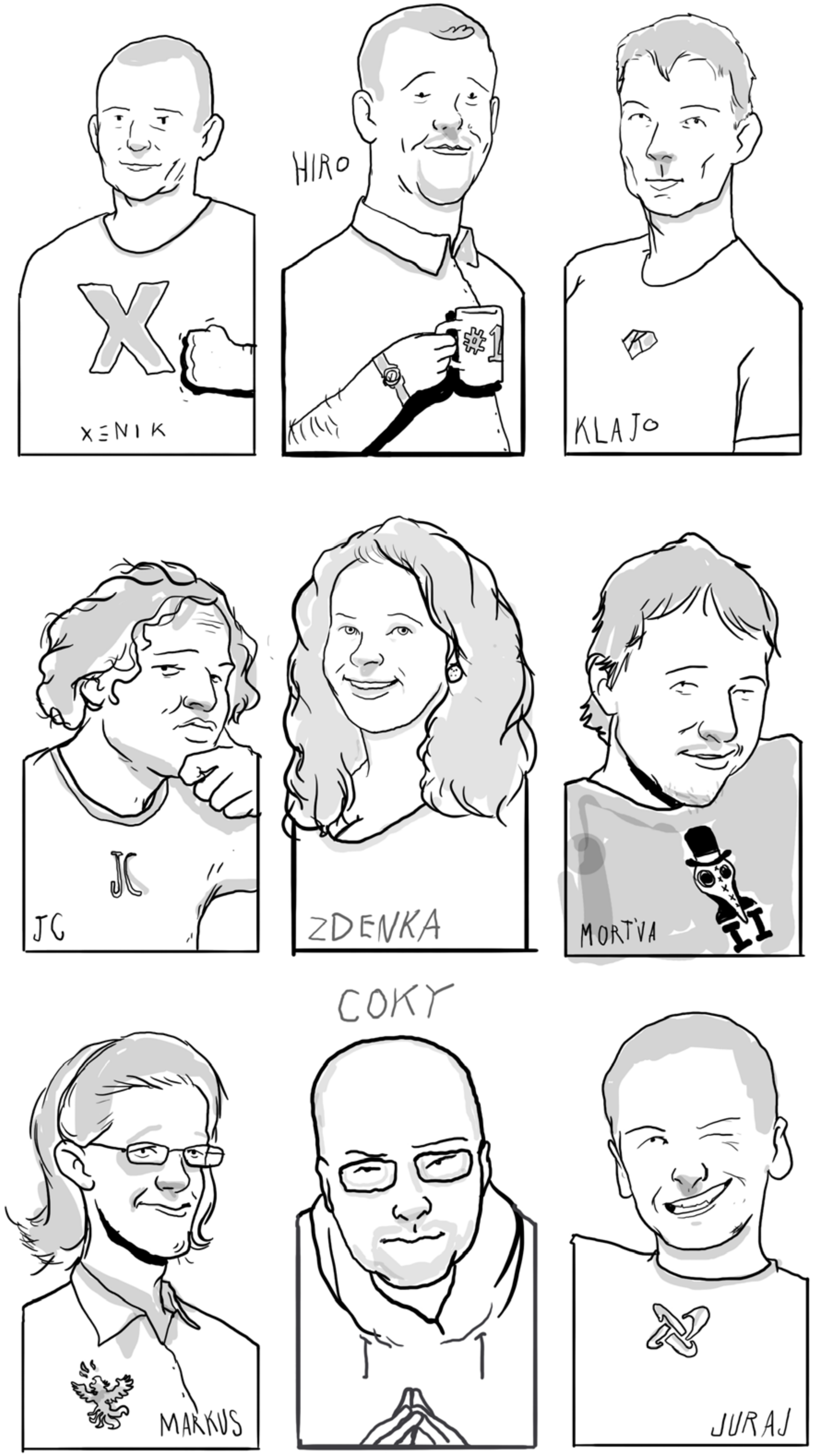
Eva sa zrejme nikdy vo svojom živote neľutovala a nerobí to ani teraz. Ani po rokoch prežitých v horúcom pekle, ktoré pre ňu a jej rodinu pripravila skupina bláznivých fanatikov. Svoje zážitky opisuje stroho, bez zbytočných emotívnych „príkras", ale stále napínavo (ak sa to pri takomto príbehu dá tvrdiť) a prekvapujúco úderne. Nechce, aby sme nad jej knihou plakali (aspoň sa to po jej prečítaní tak nejaví), ale chce, aby sme si zapamätali. A to je zrejme ten najdôležitejší dôvod, prečo sa knihu určite oplatí prečítať. Môžeme to vyjadriť aj obrazne. Eva vo svojej knihe nehrá na žiaden hudobný nástroj, ale napriek tomu vyludzuje z príbehu dynamickú hudbu, z ktorej naskakujú zimomriavky.

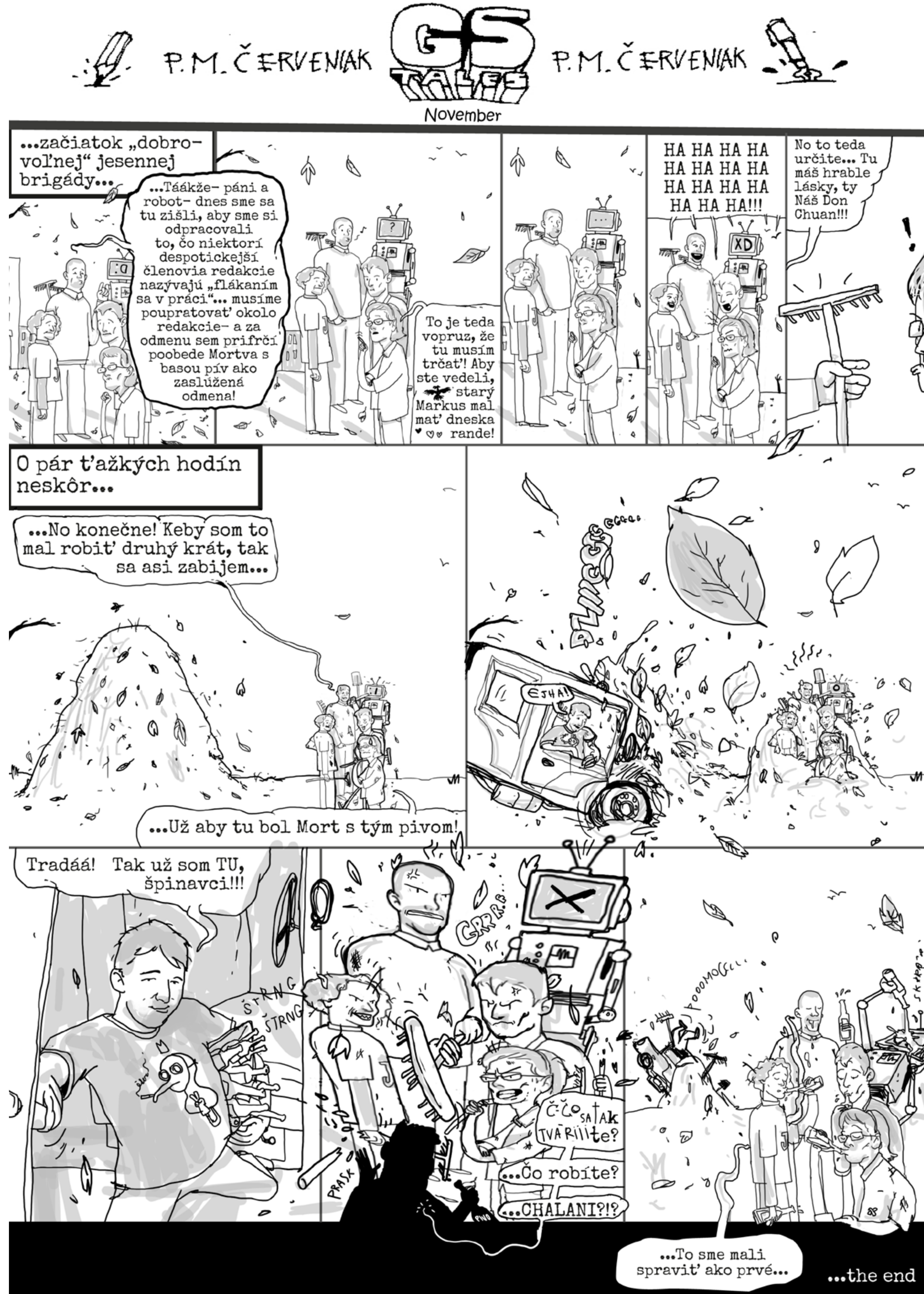
Spočiatku sa kniha zameriava na Evino detstvo, plné sprvoti radostných spomienok na lásku od rodičov, na bezstarostné hry, do ktorých sa však postupne vkrádajú ako tmavé mračná prvé náznaky nenávisti zo strany nežidovského obyvateľstva. Myslím, že práve táto časť knihy je na rozdiel od ostatných kníh zaoberajúcich sa podobnou tematikou trochu odlišná. Zobrazuje totiž každodenný život jednej rodiny s jej starosťami a radosťami, prináša informácie, ktoré nemožno nikde inde „vyčítať", to, čo nepopisuje žiadna historická kniha. Dozvedáme sa teda, aké to bolo, byť malou Židovkou v predvojnovej Bratislave.

Druhá pomyselná časť knihy už je najnechutnejšia a najodpornejšia, taká, aké aj ľudstvo samo môže byť. Hádate správne, opisuje Evine chvíle v Osvienčime. Ani to však neprichádza len tak samo od seba. Eva si až prekvapujúco dobre pamätá, ako presne sa do tábora dostala, a čo tomu predchádzalo, a to konkrétne dlhé mesiace skrývania sa a strachu v Nitre. Čo však na knihe zaráža najviac, je šírka nenávisti. Nenávisť slovenských obyvateľov (možno aj našich starých mám, ujov, pradedov) k dvoch malým dievčatám (Eve a jej sestre), ktoré nikdy nič zlé nevykonali. Tak sa zdá, že je to nakoniec nenávisť, ktorá píše najviac príbehov zo všetkých...
Po strastiplných kapitolách to konečne príde – uvoľnenie, oslobodenie. Až sa to človeku nechce veriť. Ale predsa.
Eva sa zachráni... Ale čo jej rodina?
A známi? To sa už musíte dozvedieť sami.

**„Človek by si bol pomyslel, súdiac aj podľa názvu, že Dívaj sa na hviezdy bude veľmi sentimentálnym memoárom, ale nie je tomu tak úplne. Predostiera pravdu bez okolkov, surovo. Zasiahne nás do duše.
A i keď môžeme byť radi, že podľa anglického originálu takáto kniha o Slovenke z Bratislavy vychádza i v slovenčine, boli by sme asi radšej, keby nikdy nemala dôvod vyjsť."**

Ivana Vrabľová


XENIK
HIRO
KLAJO
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ


P.M. ČERVENIAK
GS TALES
November
P.M. ČERVENIAK
...začiatok „dobrovoľnej" jesennej brigády...
...Táákže- páni a robot- dnes sme sa tu zišli, aby sme si odpracovali to, čo niektorí despotickejší členovia redakcie nazývajú „flákaním sa v práci"... musíme poupratovať okolo redakcie- a za odmenu sem prifrčí poobede Mortva s basou pív ako zaslúžená odmena!
To je teda vopruz, že tu musím trčať! Aby ste vedeli, starý Markus mal mať dneska rande!
HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA!!!
XD
No to teda určite... Tu máš hrable lásky, ty Náš Don Chuan!!!
O pár ťažkých hodín neskôr...
...No konečne! Keby som to mal robiť druhý krát, tak sa asi zabijem...
...Už aby tu bol Mort s tým pivom!
EJHA!
Tradááá! Tak už som TU, špinavci!!!
STRNG
STRNG
GRRR
PRASK
Č-ČO SA TAK TVÁRIIIITE?
...Čo robíte?
...CHALANI?!?
...To sme mali spraviť ako prvé...
...the end