Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 56 /august 2016 | www.gamesite.sk

GENERATION

TESTOVALI SME
AMD RADEON RX 480

HRA MESIACA
Monster Hunter Generations

VIDELI SME
Legenda o Tarzanovi

SOUND BLASTER ROAR PRO
Poteší každé ucho nielen v spoločnosti, ale aj osamote



RATCHET A CLANK: STRÁŽCOVIA GALAXIE
Ako (ne)dostať vel'a nerdov do kina



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, Simona Beňová, Klára Šindelářová, Nikola Janková, Mária Danihelová, Andrea Cingelová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Tomáš Ďuriga, Mário Lorenc, Tomáš Kleinmann, Miroslav Konkol', Eduard Čuba, Richard Mako, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Juraj Vlha, Monika Záborská, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Maroš Hodor, Marcel Ilavský, Daniel Paulíni, Stanislav Jakúbek

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Martin Pročka, Marek Líška

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

Titulka
AMD RADEON RX480

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

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

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

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

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete vol'ne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka 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 súhlasit' s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie.

Vydavatel' nenesie žiadnu zodpovednost' za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii treť ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

„Gotta catch them All!"

Pokémoni a akcie Nintenda zaznamenali vel'ký úspech. Pokémon GO je fenomén polarizujúci spoločnost'. A spoločnosti Nintendo zarobil balík. Teda to tak spočiatku vyzeralo. Potom si investori uvedomili, že hru vlastne nespravilo Nintendo, a tak akcie na trhoch zase rapídne klesli. Tak trochu na smiech, ale nevadí. Investujete peniaze, no prakticky ani neviete do čoho. Ďalšia vel'ká správa mesiaca sa taktiež týka Nintenda. NX konzola vraj bude hybrid medzi handheldom a domácou konzolou, poháňat' ho budú cartridge (do 32GB) a Tegra čip od Nvidie. A s tým prichádza prvý problém. A to ten, že ked' sa pozriete do knižníc na konzolách, je bežnou praxou, že niektoré hry zd'aleka prevyšujú 32GB. GTA V má na konzolách cez 60GB, a to zd'aleka nie je jediná hra. Áno, predpokladáme, že konzola bude mat' vlastný disk pre prípadné DLC, no aj tak bude otázkou, či Nintendo nestratí takú potrebnú podporu 3rd party vývojárov hned' na začiatku. To isté sa týka Tegra čipu, čiže celkového výkonu konzoly. Každopádne v prípade neúspechu NX sa spoločnost' Nintendo presunie z pozície výrobcu konzol do pozície výrobcu softvéru. Neverím, že by po neúspechu WiiU prežili d'alší pád. Je totiž zrejmé, že softvér im ide výborne, no ak neviete predat' konzolu, tak kvalita hier je vám na dve veci.
Čítate Generation, magazín plný noviniek, recenzií a d'alšieho bohatého obsahu. Aj v časoch herného sucha sme ho nabili všetkými možnými zaujímavost'ami. Takže už len obrát'te stranu a hor sa do čítania!

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



Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal design
msi
intel
SAPPHIRE
logitech

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

Ak sa k nim chcete pridat' aj vy, kontaktujte prosím našu redakciu.

logitech

G29 DRIVING FORCE™
PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3



Volant G29 Driving Force, vyvinutý pre najnovšie tituly pre PlayStation®4 a PlayStation®3, je vybavený realistickým mechanizmom riadenia, napr. dvojmotorovou spätnou väzbou a tichými prevodmi. Ovládacie prvky na volante a LED indikátory otáčok/radenia vám pomáhajú robiť rýchle a plynulé zmeny prevodov, a pedále poskytujú rýchlu a vyrovnanú odozvu. Volant Driving Force bol vyvíjaný s dôrazom na pohodlie a odolnosť, s ručne šitou kožou a komponentmi z nerezovej ocele.



*Pre PlayStation®4 je k dispozícii voliteľný doplnok 6-rýchlostná manuálna rýchlostná páka Driving Force Shifter (predávaná samostatne) © 2015 Logitech. Logitech, logo Logitech a ďalšie značky Logitech sú majetkom spoločnosti Logitech a môžu byť registrované. PlayStation je registrovaná ochranná známka spoločnosti Sony Computer Entertainment Inc.

gaming.logitech.com/G29

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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



System Shock aj na PS4?

Nightdive Studios sa rozhodlo na základe podnetov hráčov ponúknuť reboot klasickej hry System Shock aj hráčom na konzole PlayStation 4. Očakávať ho však môžu o čosi neskôr než hráči na PC a Xbox One.

Koncom júna tohto roku sa na Kickstarteri objavila zbierka spojená s hrou System Shock, pričom pôvodným plánom bolo vytvorenie remasteru tejto hry. Nakoniec sa tvorcovia rozhodli pre jej reboot.

Ciel'om bolo vyzbierať 900 000 dolárov.

Momentálne zostáva do konca zbierky ešte 7 dní a vyzbieraných je viac jeden milión dolárov.Prvotne sa mali tohto rebootu dočkať iba hráči na platformách PC a Xbox One. Na Kickstarteri sa však mnoho prispievateľov dožadovalo aj PlayStation 4 verzie.

Ako pod'akovanie všetkým prispievatel'om tvorcovia na túto požiadavku pristali.

System Shock sa na PC a Xbox dostane niekedy koncom roka 2017 a PlayStation verzia až začiatkom roka 2018. Ak sa na Kickstarteri vyzbiera viac ako 1,1-milióna dolárov (čo je viac než pravdepodobné), tak tvorcovia vytvoria aj verziu pre Mac a Linux.



Zaklínač GOTY

Kompletná kolekcia nakoniec bude!

Spoločnosť CD Projekt dnes potvrdila správy z nemeckej ratingovej agentúry, že megaúspešný Zaklínač 3: Divoký hon vyjde v jednej kompletnej edícii so všetkými vydaním DLC pod názvom The Witcher 3: Wild Hunt – Game of the Year Edition.

Podľa nepotvrdených správ by mala vyjsť GOTY edícia 26. augusta 2016 na PC, PS4 a XONE, no nič zatiaľ nie je potvrdené. Je dosť možné, že edícia bude obsahovať aj nejaký obsah navyše a dočkať by sme sa dokonca mohli aj malého príbehu po konci hry, čo by určite mnohých potešilo. Oficiálne detaily budú zverejnené časom.



Nový Sonic

Modrý ježko sa vracia

Na známej akcii Comic-Con, ktorá momentálne prebieha v San Diegu, spoločnosť SEGA oznámila, že pracuje na novej Sonic hre.

S jej vydaním sa počíta počas budúcoročných Vianoc na platformy PC, PlayStation 4, XBOX One a Nintendo NX. Hra zatiaľ nemá presný názov, a okrem toho, že sa s vydaním hry počíta v digitálnej aj fyzickej forme, nepoznáme žiadne ďalšie detaily.

O vývoj „epic tittle" sa stará štúdio zodpovedné za vývoj Sonic titulov Sonic Colors (2010) a Sonic Generations (2011).

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...ak si pamätáte na skvelú detektívku L.A. Noire a tešili ste sa na jej vol'né pokračovanie Whore of the Orient, máme pre vás zlú správu.

Nie je to síce ešte oficiálne, no podľa všetkého je tento projekt už minulosť ou.

...konečne sme sa dočkali oficiálneho ohlásenia dátumu vydania legendárnej stratégie Cossacks 3.

Ide síce o kompletný remake prvého dielu, no tentoraz kompletne v 3D a so všetkým, čo k tomu patrí.

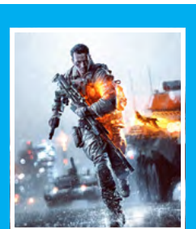
Zahráme sa už 20. septembra.

...už budúci mesiac sa hráči po celom svete môžu tešiť na pokračovanie jednej z najlepších steampunkových hier, aké kedy vyšli.

Deux Ex: Mankind Divided bude pokračovať v predošlom diele v roli Adama Jansena.

Battlefield v TV

Battlefield seriál bude mať na starosti spoločnosť stojaca za hitom True Detective. Naviaže na 1. svetovú vojnu, alebo ostaneme v modernom svete? Dátum vydania ešte zatiaľ nepoznáme.



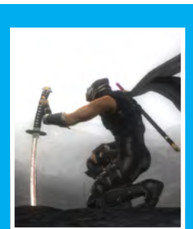
PS4 zatiaľ bez módov

Hráči Fallout 4 na PS4 si ešte nejakú chvíľu počkajú. Bethesda momentálne rokuje so Sony o najlepšom spôsobe implementovania módov do hry, no zatiaľ to nevyzerá, že úspešne.



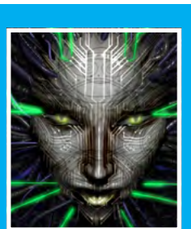
Ninja Gaiden nebude

Posledný diel hardcore H&S série Ninja Gaiden vyšiel ešte v roku 2012 a fanúšikovia po celom svete čakajú na pokračovanie. Teraz už však vieme, že sa zatiaľ nekoná, no tvorca pracuje na podobnej hre.



System Shock demo

Aktuálne je na PC dostupné demo legendárneho System Shocku, no veľa si nezahráte. Vychutnať si budete môcť iba 10 minút a na zvyšok si musíte počkať až do budúceho roku.



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Stanislav Jakúbek

SAPPHIRE NITRO+ Radeon RX 480



SAPPHIRE otvára novú kapitolu rady SAPPHIRE NITRO Gaming Series uvedením grafickej karty SAPPHIRE NITRO+ Radeon RX 480.

Grafická karta SAPPHIRE NITRO+ Radeon RX 480 je navrhnutá na hranie hier vo vysokej kvalite s rozlíšením 1440p. Čip využíva architektúru Graphics Core Next 4. generácie. Karta NITRO+ RX 480 v 8GB verzii má celkom 2304 GCN stream procesorov, ktoré využívajú továrne pretaktovanie frekvencie 1342MHz. Tento model sa dodáva s GDDR5 pamäť ou s taktom 2000MHz a 256-bitovou zbernicou. Karta NITRO+ RX 480 vo 4GB verzii má továrne pretaktovanie frekvencie 1306MHz a GDDR5 pamäte s taktom 1750MHz.

Jednou z najinovatívnejších súčastí prvej grafickej karty Polaris od firmy SAPPHIRE sú ventilátory. Karta ponúka vylepšené chladenie Dual-X s dvoma 95mm Quick Connect ventilátormi osadenými dvoma gul'ôčkovými ložiskami. Funkcia Fan Check umožňuje kontrolovať stav ventilátora prostredníctvom utility SAPPHIRE TriXX a pri problémoch okamžite kontaktuje zákaznícku podporu.

Grafická karta NITRO+ Radeon RX 480 je vybavená novým systémom NITRO Glow, má vkusný dizajn puzdra, vyšperkovaný pomocou RGB LED svetiel. Používatel' si môže farbu LED svetiel prispôsobiť bud' softvérovo, pomocou utility SAPPHIRE TriXX, alebo hardvérovo, stlačením červeného tlačidla na zadnej strane karty.

Pre nadšencov do pretaktovania pridal SAPPHIRE extra funkcie, ktoré pomáhajú získať z karty NITRO+ ešte viac. Prepínač NITRO Boost (Dual Bios) umožňuje zvýšiť taktovaciu frekvenciu a limit hodnoty napätia, takže karta má vyšší výkon. Karta je tiež vybavená 8-pinovým napájacím konektorom pre pomocné napájanie, čo je ideálne pre OC.

Vd'aka 14nm FinFET čipu Polaris od AMD a jeho nízkej spotrebe energie predstavuje táto karta nový "zlatý štandard" úspornosti a kultivovanej prevádzky. Dvojica HDMI portov umožňuje mať súčasne spustený ako HD monitor, tak náhlavnú súpravu pre virtuálnu realitu. Porty spĺňajú najnovšiu špecifikáciu HDMI 2.0b, takže karta dokáže pracovať pri rozlíšeniach až 4K @ 60Hz. Nový grafický procesor podporuje aj DisplayPort 1.4, takže ho možno pripojiť aj k najnovším monitorom: 1080p @ 240Hz, 1440p @ 240Hz, 4K @ 120Hz, alebo dokonca ultrawide 1440p @ 190Hz. Čip Polaris má hardvérové kódovanie a dekódovanie na záznam v rozlíšení 4K za použitia kodeku H.265 až pre 60FPS, čo umožňuje vysoko kvalitné streamovanie hier bez nepriaznivého vplyvu na výkon.

Lenovo VIBE K5 Note



VIBE K5 Note je cenovo prívetivejšou verziou tohto smartfónu. Disponuje 5,5" IPS displejom s Full HD rozlíšením, s ktorým si viete užiť vysoko kvalitný filmový a hudobný zážitok.

Jeho výkonnému, 64-bitovému a osemjadrovému procesoru Helio P10 s grafikou Mali T860 MP2 sekunduje vel'ká 3GB operačná pamäť. Vd'aka vysokokapacitnej 3500mAh batérii s vami vydrží bez problémov po celý deň. Navyše, jeho ultrarýchle 4G pripojenie splní všetky vaše nároky v oblasti multimédií.VIBE K5 Note Fingerprint je lepšie vybaveným modelom z tejto dvojice. So svojou dvojičkou zdiel'a nielen svoj zovňajšok, ale aj väčšinu hardvéru. Navrch má v prípade úložného priestoru, kde v porovnaní s lacnejšou verziou ponúka nie 16GB, ale až 32GB. Hlavným rozdielom je však prítomnosť čím d'alej, tým viac obl'úbenej čítačky odtlačkov prstov.

Modely Lenovo VIBE K5 sú dostupné v oboch farebných prevedeniach (strieborná Platinum Silver a zlatá Champagne Gold) za odporúčané ceny 209€ a 249€ s DPH.

Zalman K650WP





Táto vodoodolná klávesnica vám už nebude brániť jesť a piť pri počítači. Vd'aka 3-stupňovej ochrane kl'účových komponentov možno klávesnicu K650WP umývať pod tečúcou vodou a zbaviť sa tak zvyškov po jedle a iných nečistôt, čo pomáha tiež predĺžiť jej životnosť. Prvý stupeň ochrany stanovuje trojitá vodotesná gumová vrstva umiestnená medzi výstužnými doskami a spínačmi. Základnú dosku dodatočne chráni plastový kryt s dvojitým silikónovým tesnením a d'alšia gumová vrstva. Tretím stupňom ochrany sú otvory rozmiestnené na strategických miestach, cez ktoré vyteká voda von z klávesnice.

Ultranízke spínače Razer



Nové mechanické spínače Razer zaregistrujú stisnutie pri vynaložení sily o ekvivalente 70g, podobne ako pri plnohodnotných mechanických klávesniciach. Nové spínače od Razeru sa predstavia v puzdre s mechanickou klávesnicou pre Apple iPad Pro.

D-Link DWR-953 LTE Router



Nový router D-Link DWR-953 možno použiť ako bežný DSL alebo aj ako 4G LTE hotspot. Mobilná 4G LTE/3G sieť poskytuje rýchlosť prenosu dát až 150 Mb/s a môže byť zdiel'aná cez Wi-Fi alebo ethernetové porty. DWR-953 je k dispozícii za cenu 169,90€ s DPH.

Acer TravelMate X349



Novinka s celohliníkovým šasi je navrhnutá pre malé a stredné firmy. Notebook je osadený najnovším procesorom Intel Core, až 8GB pamäte DDR4, až 512GB SSD, FullHD IPS displejom a podsvietenou klávesnicou. Notebook bude dostupný za cenu 727€ s DPH.

NEWS

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

NEWS

Axis predstavuje pevné kopulovité kamery s funkciou PTRZ



Axis Communications predstavuje modely AXIS Q3615-VE a Q3617-VE, ktoré sú vybavené polpalcovými senzormi, technológiami Lightfinder a Wide Dynamic Range - Forensic Capture (WDR) (široký dynamický kontrast s parametrami pre súdne dokazovanie), ktoré vyvinula spoločnost' Axis a ktoré vo vzájomnej kombinácii ponúkajú výnimočnú obrazovú kvalitu aj pri náročných svetelných podmienkach. Vd'aka funkciám PTRZ tiež vychádzajú v ústrety potrebe vykonávať inštalácie účinne a spol'ahlivo.

„V novom rade AXIS Q36 zavádzame jedinečné funkcie otáčania/náklonu/rolovania/priblíženia obrazu (PTRZ - pan/tilt/roll/zoom), ktoré podstatne skracujú čas potrebný na inštaláciu. Ked' sa zmenia podmienky okolitého prostredia a je nutné kameru presmerovať, možno to urobit' cez siet', čo znamená, že fyzické preinštalovanie na mieste nie je potrebné," povedala Petra Bennermark, globálna produktová riaditel'ka v spoločnosti Axis Communications. *„Vd'aka funkciám PTRZ, inteligentnému zapojeniu a správe káblov je celý proces inštalácie tak rýchly, jednoduchý a spol'ahlivý, ako je to len možné."*

Kamery sú vhodné i pre náročné prostredie, majú elektronickú stabilizáciu obrazu, odolnost' proti vandalizmu triedy IK10, ochranu proti klimatickým vplyvom a detekciu nárazu.

Model AXIS Q3615-VE ponúka rozlíšenie obrazu HDTV 1080p pri snímkovej frekvencii až 30 fps, ked' je aktívny režim WDR, alebo až 60 fps ak je WDR vypnuté. Kamera AXIS Q3617-VE má rozlíšenie Quad HD čiže 4 megapixely pri snímkovej frekvencii až 30 fps pri zapnutom režime WDR alebo 6 megapixelov pri snímkovej frekvencii až 20 fps ak je režim WDR neaktívny. Obe kamery sú vybavené technológiou Zipstream spoločnosti Axis, ktorá znižuje nároky na šírku prenosového pásma a úložnej kapacity v priemere o 50 percent a viac bez toho, aby sa znížila kvalita dôležitých obrazových detailov. Ďalšie technológie spoločnosti Axis - Lightfinder a Wide Dynamic Range (WDR) Forensic Capture - umožňujú kamerám snímať farebný video obraz aj pri nedostatočnom svetle a zvládať tak aj náročné svetelné podmienky, napríklad ked' slnkom zaliaty záber obsahuje súčasne vel'mi jasné oblasti aj vel'mi tmavé miesta v tieňoch.

Kamery AXIS Q3615-VE a AXIS Q3617-VE by podl'a plánu mali byť dostupné prostredníctvom distribučných kanálov spoločnosti Axis v 3. štvrť roku 2016.

Ultimate Ears s fascinujúcim dizajnom od Jen Stark



Spoločnost' Ultimate Ears predstavila prvú edíciu reproduktorov UE ROLL 2 v umeleckom prevedení s názvom Drippy UE ROLL 2 a s dizajnom navrhnutým renomovanou americkou umelkyňou Jen Stark. Táto limitovaná edícia reproduktorov bola vytvorená s ciel'om oslávit' spojenie medzi pohybom a zvukom a inšpiráciu čerpá z prizmatických farieb a prírody.

„Niet pochýb, že hudba vnáša do každého okamihu pohyb," povedala Jen Stark. „U tohto dizajnu s názvom ‚Drippy' som chcela vzbudit' dojem, akoby sa zvuk menil na vytekajúcu kvapalinu, odkvapkával dole na povrch reproduktoru a na okamih zanechal svoju stopu."

Vd'aka textilnému pot'ahu reproduktorov mohla spoločnost' Ultimate Ears vytvorit' už viac ako 50 umeleckých a špeciálnych edíciou svojich reproduktorov, čo je nevídaná úroveň možností prispôsobenia.

„Umelecké diela od Jen sú jedinečné a v harmónii s predstavami spoločnosti Ultimate Ears - jej dielo je v popredí pop-kultúry a požiadavky na vyjadrenie vlastného postoja," povedala Charlotte Johs, generálna riaditel'ka spoločnosti Ultimate Ears. „Vaša obl'úbená pieseň môže zaujat' vaše uši a rovnako tak Jenine výtvory plné farieb zaujmú vaše oči. Ked' sa oba vnemy prepoja ako v prípade reproduktorov Drippy UE ROLL 2, vznikne dokonalé spojenie zvuku a optického vnemu."

Diela Jen Stark nájdete na najrôznejších miestach od stálej zbierky múzea amerického umenia Smithsonian American Art Museum cez hudobné ceny MTV 2015 po hudobný klip Miley Cyrus & Her Dead Petz's s názvom „Lighter".

Očakáva sa, že obmedzený počet reproduktorov UE ROLL 2 v limitovanej edícii Drippy bude k dispozícii od júla 2016 za odporúčanú maloobchodnú cenu 99,99€. www.ultimateears.com

HyperX uvádza nový herný headset Gears of War



HyperX, divízia spoločnosti Kingston Technology Company Inc., oznámila uvedenie svojho druhého oficiálne licencovaného herného headsetu pre Xbox s názvom CloudX Revolver Gears of War. Na dizajne tohto headsetu spolupracovali Microsoft a The Coalition ako štúdio, ktoré vyvinulo počítačovú hru Gears of War 4, a tento dizajn je akoby poznamenaný bojom v súboji, aby ladil s nedávno oznámeniu limitovanou edíciou hernej konzoly Xbox One S Gears of War 4 (2 TB) a limitovanou edíciou bezdrôtového herného ovládača Xbox One Wireless Controller - Gears of War 4 Crimson Omen. Fanúšikovia tak získajú kompletnú hernú sadu, ktorá bude vyjadrovať ich zápal pre hru Gears of War.

Headset prešiel testovaním a schválením spoločnost'ou Microsoft a má rozšírenú kompatibilitu s operačným systémom Windows. Pripája sa pomocou konektoru jack 3,5 mm (štvorpólového) a dvojmetrového predlžovacieho káblu na pripojenie k PC a vyznačuje sa zvukovým obrazom štúdiovej kvality, ktorý vám umožní presnejšie počut' súperov z väčšej dial'ky, čo je ideálne pre „strieľačky" FPS a hry v otvorenom prostredí. Ovládanie zvuku umožňuje l'ahko upravovat' hlasitost' a vypnút' mikrofón priamo na káble. Pre čo najvyšší komfort má headset HyperX CloudX Revolver Gears of War kožený hlavový mostík a mušle vyrobené z vysoko-kvalitnej pamät'ovej peny, za ktoré HyperX získal už mnoho ocenení a vd'aka ktorým budete môct' hrať celé hodiny. Rám z pevnej ocele zaist'uje headsetu dlhodobú odolnost' a oddelitel'ný mikrofón s funkciou potlačenia okolitého hluku prináša čistejšiu hlasovú komunikáciu a nižšiu hladinu zvukov z okolia pre lepší pocit pri chatovaní počas hry. Headset je certifikovaný spoločnost'ami TeamSpeak™ a Discord, a je kompatibilný s aplikáciami SkypeTM, Ventrilo, Mumble a RaidCall.



Fanúšikovia, ktorí navštívia akciu Comic-Con International: San Diego budú prví, ktorí uvidia tento headset počas úvodného večera Preview Night dňa 20. júla na stánku Xbox (stánok 100) a na akcii NERD HQ, ktorá sa koná v New Children's Museum v San Diegu. Návštevníci si budú môct' headset predobjednat' cez GameStop na stánku Xbox.

Nadšenci hry Gears of War si budú môct' tiež prezriet' tento headset na historicky prvom oficiálnom turnaji Gears eSports Open North American v meste Columbus v Ohiu v dňoch 30. až 31. júla. Herný headset HyperX CloudX Revolver Gears of War sa bude používať počas celého turnaja, kde bude vyše 200 teamov bojovat' o kvalifikáciu na 32 miest v semifinále a o šancu získat' cenu vo výške 50.000 USD.

„Hra Gears of War 4 patrí medzi dychtivo očakávané herné tituly roku a spúšťa novú éru franchízových produktov s Gears motívmi, novými hrdinami, novými nepriatel'mi a s novými funkciami, ktoré doposial' neboli v hre Gears of War dostupné," povedal Jerry Chu, riaditel' pre licencie v štúdiu The Coalition. *„Sme hrdí, že môžeme spolupracovat' s HyperX na vývoji headsetu, ktorý ladí so vzhl'adom a vyznením hry Gears of War – ale hlavne umožní hráčom ponorit' sa do nášho vesmíru, aby mali čo najživší zážitok."*

„HyperX s potešením spolupracuje so spoločnost'ou Microsoft, aby hráčom ponúkol headset, ktorý rozšíri zážitok z hrania Gears of War," povedal Daniel Kelley, riaditel' marketingu divízie HyperX. *„Vd'aka tejto spolupráci a spolupráci so štúdiom The Coalition sme schopní priblížiť špičkovú úroveň komfortu a kvalitu zvuku so značkou HyperX v spojení s odvážnou štylizáciou hry Gears of War súčasne používatel'om Xboxov i fanúšikom tejto hry. Nevieme sa dočkať, až sa s týmto headsetom pochválime na akcii Comic-Con, kde ponúkneme fanúšikom prvú možnost' si ho kúpit'."*

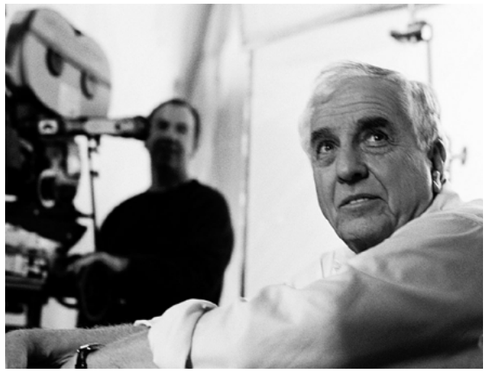
Headset HyperX CloudX Revolver Gears of War má dvojročnú záruku a vyznačuje sa legendárnou spol'ahlivost'ou produktov značky HyperX.



NEWS

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

>> VÝBER: Lukáš Plaček



Garry Marshall (1934–2016)

Bohužel přinášíme další smutné zprávy, další z hvězd na Hollywoodském nebi slávy vyhasla. 19. července zemřel na následky komplikací během léčby zápalu plic režisér, scenárista, producent a také občasný herec Garry Marshall. Ve věku 81 let letos do kin přivedl i k nám svůj poslední snímek Svátek matek, mimo který za svoji kariéru stihl natočit známé filmy jako například Nevěsta na útěku, Přes palubu, Deník princezny, a především legendární Pretty Woman.



Saw se vrací

Nic v Hollywoodu není jisté, ani konec série. Dalším z návratů po letech je i hororová série Saw, která podle slov producentů skončila svým sedmým dílem, Saw 3D, v roce 2010. Jenže i přes kvalitativní degradaci značky s jejími pokračováními a otevřené ukončení před necelými sedmi lety se nyní chystá návrat. Osmý díl série pod názvem Saw: Legacy by se měl do kin dostat 27. října příštího roku a o jeho režii se postarají Michael a Peter Spierigové, zodpovědní například za snímky Svítání a Predestination.

Castingové a filmové novinky :

- Jennifer Hudson se objeví po boku Adama Sandlera v jeho dalším snímku pro Netflix s názvem Sandy Wexler.
- Mike Tyson se objeví ve filmu Public Disturbance na motivy tvorby youtubera Janoskianse.
- Robie Amell, Adam Devine a Alexandra Daddario se objeví ve filmu When We Met.
- Chris Hemsworth se vrátí ve 4. Star Treku.
- Alden Ehrenreich byl oficiálně potvrzen v rámci Star Wars Celebration jako mladý Han Solo pro připravovaný Star Wars spin-off, který by se měl objevit v kinech koncem roku 2018. Potvrdily se tak několik týdnů staré neoficiální informace.
- Oscar Isaac se upsal filmu Kidnapping of Edgardo Mortara, který by měl natočit Steven Spielberg poté, co dokončí filmy Obr Dobr a Ready Player One.
- Hiam Abbass, Barkhad Abdi a David Dastmalchian se přidávají k obsazení pokračování Blade Runnera.
- Zendaya a Michelle Williams se objeví po boku Hugh Jackmana ve snímku The Greatest Showman on Earth.
- Javier Bardem jedná o své účasti v připravovaném vesmíru přepracovaných monster od společnosti Universal, kde by se zhostil moderní verze Frankensteinova monstra.
- Steve Pink natočí snímek Rent a Hero.
- Kiefer Sutherland se objeví v remaku Joela Schumachera Hráči se smrtí. Režíruje Niels Arden Oplev a scénář píše Ben Ripley, zodpovědný například za Zdrojový kód.
- V Austrálii se začal natáčet třetí Thor s podtitulem Ragnarok, na který tentokrát dohlíží jako režisér Taika Waititi.
- John Malkovich se objeví v loupežném snímku odehrávajícím se na Comic Conu s názvem Supercon.
- Tyrese Gibson se vrátí ke své roli v rámci série v Transformers: Poslední rytíř.
- Halle Berry a Daniel Craig se objeví ve snímku Kings na motivy nepokojů v Los Angeles z roku 1992.
Ansel Elgort jedná o své účasti v remaku adaptace Dungeons and Dragons, u nás známé pod názvem české mutace hry Dračí doupě.

Změny v datech premiér:

- Remake Hráči se smrtí - 18. srpna 2017.
- Nový Tomb Raider v kinech 18. března 2018.
- Film na motivy Minecraft - 24. května 2019.
- Nový Underworld: Blood Wars se zpozdí, místo letošního října až 6. ledna 2017.
- Pacific Rim 2 naopak 23. února 2018.
- Raubíř Ralf dostane pokračování 9. 3. 2018



The Technomancer

BÉČKOVÝ DOJEM, ÁČKOVÁ HRATEĽNOSŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: Spiders
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý svet a lore
+ rozhodovanie sa má váhu
+ bohatý a komplexný RPG systém
+ tri bojové štýly

- súbojový systém potrebuje dotiahnuť
- slabý soundtrack
- technické problémy
- niekoľko prvkov hratel'nosti

"The Technomancer je rozporuplná hra, pretože pôsobí béčkovým dojmom, no ponúka áčkovú hratel'nost'"



HODNOTENIE:

★★★☆☆

Červená planéta bola v hl'adáčiku hier už niekol'kokrát. Možno že pre jej zaujímavé sfarbenie, možno kvôli pôvodu jej mena, majúcom základ v starorímskom bohu vojny Marsovi, a možnože z dôvodu, že je to vesmírne teleso, na ktoré sa l'udia pozerajú ako na najpravdepodobnejší objekt, ktorý v budúcnosti budú kolonizovat'. Mars má v sebe určitú charizmu a príťažlivosť prit'ahujúcu umelcov, pre ktorých je múzou a studnicou nápadov. A to je aj presne prípad štúdia Spiders.

Tí sa na Mars už raz pozreli a to vo svojom akčnom RPG Mars: War Logs, ktoré kritikov vel'mi neohúrilo, no medzi hráčmi sa stal hlavne počas zliav pomerne vd'ačným hitom. V jeho pokračovaní nazvanom The Technomancer sa naň pozerajú znova, aby všetkým ukázali, že aj oni dokážu robit' vel'kolepé dobrodružstvá a vytvárat' prepracované svety. Ich doposial' najambicióznejší titul sa síce snaží, no vo finále nezakryje, že trpí predovšetkým absenciou finančných prostriedkov, vd'aka čomu nie je schopný konkurovat' tým najväčším esám v tomto žánri. Aj napriek tomuto konštatovaniu však môže zamiešat' karty. Ak teda budete ochotní prižmúrit' oči nad slabšou produkciou.

Ak ste hrávali Mars: War Logs, budete po príbehovej stránke v obraze. Znova sa tu totiž objavujú frakcie ako Aurora a Abundance, no tentoraz sa dej netočí navôkol boja o drahocennú vodu, ale prichádzajú na rad technomanceri, ktorí majú na Marse rôznorodú povest'. Niektorí obyvatelia ich príliš radi nemajú, niektorí sa na nich pozerajú opovržlivo, iní zase naopak, no nik im nemôže upriet', že sú to skvelí bojovníci s výnimočnými schopnost'ami. Medzi nich patrí aj Zachariah, čerstvý



člen spoločenstva, ktorému sa po prijatí do komunity zmenil život. No netuší, že čo chvíl'a nastane d'alšia zmena, ktorú vôbec neplánoval.

Príbeh hry si prechádza viacerými fázami. Na začiatku vás uvedie do pomalej a niekedy až monotónnej služby korporácie Abundance, neskôr sa dej zrýchli, nastanú prekvapenia, zvraty, odbočky a nové skutočnosti, aby hned' na to znova spomalil a nastolil tempo príjemného letného vánku. Stretnete mnoho nových postáv, s ktorými si vytvárate vzt'ahy a na základe vašich rozhodnutí si ich aj budujete a udržujete celkovú karmu. Zažijete mnoho situácií, v ktorých sa budete musiet' podl'a svojho svedomia rozhodnút' a to následne ovplyvní budúci priebeh hry. Niekedy sú dôsledky vašich rozhodnutí očividnejšie, inokedy ani nebudete vediet', že aj to rozhodnutie má určitú váhu a až neskôr sa na vaše prekvapenie prejaví.

Aj napriek týmto pozitívnym prvkom musím povedat', že najviac ma zaujalo príbehové pozadie hry. Hoci príbeh ako taký dokáže zaujat', to, čo robí z The Technomancer pozoruhodné dielo, je lore. Ved' si to predstavte, o Jurijovi Gagarinovi tam hovoria ako o mytologickej postave, pozemšt'anov a život na Zemi si maximálne len predstavujú v bájach, nepoznajú ho, no vel'mi ho túžia spoznat'. Tak ako my v súčasnosti odkrývame kusy zeme, aby sme odhalili náš pôvod, tak v tejto hre na Marse objavujú rôzne relikvie, aby sa dozvedeli o svojich predkoch, teda o nás, „pozemšt'anoch". Čudujem sa, že takáto skvelá myšlienka neprišla niekomu na um už skôr. The Technomancer budete hrat' niekol'ko desiatok hodín, vzhl'adom na to, akým spôsobom budete hru hrat'. Ak sa zameriate len na hlavný príbeh, dokázali by ste ho dokončit' aj za 20 hodín, no našt'astie je na sklade mnoho viac či menej zaujímavejších vedl'ajších úloh, ktoré hratel'nost' obohacujú. Niekedy ide len o typické fetch questy, inokedy je situácia zaujímavejšia a dostanete za úlohu sabotovat' v prestrojení nepriatel'ské pozície, pomáhat' miestnemu zoológovi, donútit' miestnych mutantov, aby znova





začali pracovat' alebo napríklad nájst' určité súčiastky, aby ste svojmu bezrukému spoločníkovi mohli vyrobit' protézu a zvýšit' tak jeho účinnost' v bojových stretoch.

V partii môžete mat' najviac dve dodatočné postavy (môžete si vyberat' medzi viacerými) a každému môžete nasadzovat' rôzne zbrane a brnenia, od pokrývky hlavy cez rukavice až po topánky. Na rozdiel od vás však majú len vopred určenú triedu a ak niekto používa napríklad iba bojové palice, celú hru nebude môct' používat' nič iné. Vo vašom prípade to je už iné, a práve tu už začína skutočná zábava. Vaša postava má totiž k dispozícii až štyri stromy schopností, tri bojové štýly, šest' kategórií talentov a pät' kategórií atribútov. Dovedna je v hre tak až neuveritel'ných 110 „políčok schopností", ktoré si môžete odomknút' svojimi získanými skúsenostnými bodmi. A do niektorých z nich môžete investovat' dokonca d'alší bod na ich zvel'adenie.

Spomínané štyri stromy schopností súvisia s tromi bojovými štýlmi. Totižto vy môžete používat' štít s palcátom, mačetu s pištol'ou, vel'kú palicu a každá z možností má svoje odomykatel'né skilly. To sú celkovo teda tri stromy schopností. Štvrtým je technomágia, čo sú schopnosti využívané výhradne technomancermi. Je teda na vás, či sa zameriate len na jeden bojový štýl, či na mágiu, alebo na typickú všehochut' kombinujúcu viaceré štýly. Medzi štýlmi môžete v bojoch prepínat' automaticky v reálnom čase a tým sa prispôsobovat' momentálnemu dianiu na obrazovke.

Na túto otvorenost' si budete musiet' na začiatku zvykat', no až to dostane do krvi, zistíte, čo vám najviac vyhovuje a začnete sa špecializovat'. S tým súvisí aj zvykanie si na súbojový systém, ktorý vyzerá ako potomok KotORa a klasického akčného RPG. Nie je to ani priamo pauzovací, v ktorom hru zastavíte a pohodlne postavám určíte d'alšie pokyny, no nie je to ani klasická sekačka, pretože na to pôsobí až príliš kostrbato. Je to niečo medzi tým, berúc si

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

z každého niečo. Spočiatku sa zdá tento systém trocha t'ažkopádny, ale časom si naň zvyknete a budete si ho užívať.

Celkovo je to zaujímavý nápad, no nie je dotiahnutý do konca. Vyhýbanie sa útokom vie miestami nazlostit', pri zapauzovaní nemôžete točit' kamerou po prostredí, ak máte postavu uzamknutú na konkrétneho nepriatel'a. V takých prípadoch musíte vždy prácne najprv odomknúť a až tak sa môžete porozhliadnut' navôkol seba. Spolubojovníkom neurčujete, čo majú v danú chvíl'u robit', dávate im len pokyny, ako sa majú v bojoch správať. Každopádne na tom ani vel'mi nezáleží, pretože dlho nevydržia a so všetkými nepriatel'mi si nakoniec budete musiet' väčšinou podarit' tak či tak sami.

Obzvlášť' smiešne pôsobí v bojoch AI, ktorá nehl'adí na to, či ste na zem položili výbušninu, ale rovno ňou prejdú, čo im zakaždým spôsobí značné škody. Vy budete, samozrejme, radi, no týmto pôsobia nepriatelia len ako panáci bez mozgu a stanú sa rýchlo čitatel'nými. Najhoršie sú imaginárne hranice, za ktoré sa protivníci nedostanú. Ak by ostali na mieste a čakali by na vás, tak to by bolo síce divné, no omnoho lepšie ako to, že sa v takýchto prípadoch vrátia na svoje pôvodné pozície a obnovia sa im životy na maximum. Toto sa tu skutočne deje.

Spomínané špecializácie zahrňujú schopnost' presviedčania v rozhovoroch, schopnost' craftingu, stealth alebo i kradnutia. Každá z týchto špecializácií má dokonca niekol'ko levelov. Tu by mohla byt' hra troška viac proti hráčom, pretože ak chcete, taký lockpicking si vzhl'adom na rýchle levelovanie odomknete na najvyššiu úroveň hned' na začiatku hry a po zvyšok času môže odomykať bez problémov všetko, čo sa len dá. Väčšia vyváženost' získavania bodov pre tento špecifický okruh špecializácií by bola na mieste.

Osobitne vyzdvihnúť musím crafting, ktorý síce nie je až taký prepracovaný, ako napríklad vo Fallout 4, no je dostatočne obsiahly a ponúka celú plejádu pôsobnosti.







Necraftujete si tu zbrane či brnenie, ale vylepšenia, ktorými veci zvel'ad'ujete. Mnoho vecí je rozdelených na časti, ktoré môžete vymieňať a zvyšovať tým ich účinnost'. To sa odzrkadl'uje aj na ich vizuálnej stránke, a tak sa po úspešnom craftingu môžete očami pokochať novými verziami zbraní či brnení. V hre mi vel'mi chýbal kódex, aký bol prítomný napríklad v sérii Mass Effect. Ak ste Mars: War Logs nehrali, len t'ažko sa budete orientovať v pojmoch, frakciách, udalostiach a pozadí sveta. Každé dobré RPG by malo obsahovať súhrn informácií o miestach a postavách či niekedy aj o flóre a faune, no, bohužial', The Technomancer z toho neponúka nič. A to je skutočne škoda. Zároveň by som si prial, ak by v quest logu bol aj slovný popis k jednotlivým misiám, a nielen jedna holá veta, ktorá vám o tom nepovie vôbec nič.

Vzhl'adom na to, že v prípade tejto hry nejde o vysokorozpočtový titul, vyzerá The Technomancer tak, ako vyzerá. Nedá sa povedať, že je vizuál škaredý, to určite nie, ved' textúry prostredia vel'akrát zaujmú a nasvietenie vie tiež miestami ulahodit' oku. Problémom sú hlavne postavy, ktorých pohyb je topornejší, než sme v súčasnosti možno zvyknutí, a pri pohl'ade na kostrbaté výrazy tvárí a pohyb pier sa vám vynoria spomienky na PlayStation 2. Spiders robia s rozpočtom, čo sa len dá, a vo výsledku vizuál neurazí, ale ani neohúri. Omnoho väčšie vrásky na tvári mi robili prítomné bugy. Hra mi počas desiatok hodín strávených v jej prítomnosti padla niekol'kokrát bez zistenia príčiny. Občas sa môže stat', že vám vaši spoločníci zatarasia cestu vo dverách, inokedy sa o prekážky zaseknú nepriatelia. Rovnako tak by si zaslúžila vyladit' aj optimalizácia, nakol'ko hra vyzerá neporovnatel'ne horšie a je neporovnatel'ne menšia, no aj tak na mojej starej zostave (i5 4960, 8GB RAM, GTX 760) beží oproti takému Zaklínačovi 3 menej plynulo. Ťažké framedropy počas načítavania nových prostredí boli asi najväčším problémom. Pre mňa najväčším prekvapením určite bol podpriemerný soundtrack, a to preto, lebo za hudbou stojí skladatel' Olivier Deriviere, ktorý pred pár rokmi zložil pre hru Remember Me úchvatný soundtrack mnohými označovaný aj za jeden z najlepších soundtrackov všetkých čias.

Rovnako úspešná bola aj jeho experimentálna hudba pre Bound by Flame, ktorú, mimochodom, vyvíjalo tiež štúdio Spiders. The Technomancer po hudobnej stránke znie značne nedokončene. Skutočných motívov by ste tu hl'adali márne, skôr tu ide len o hru zvukov a tónov bez nejakého komplexného spojenia. Pri všetkej úcte k Olivierovi, jeho hudba bola vždy pojatá skôr z minimalistického hl'adiska používajúc malý počet nástrojov, no tu ten svoj štýl pojal až príliš. Nájde sa tu a tam počúvatel'ná hudba (motív mesta Noctis), no po väčšinou času je to, bohužial', fádne. V Remember Me dokázal, že elektronickej hudbe rozumie, no v The Technomancer sa vel'mi nepredviedol.

Maroš Goč

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

Zautomatizujte si domácnosť!

Vždy je dobré mať dokonalý prehľad o dôležitých veciach. Najčastejšie k tomu používame mobilné telefóny. Napríklad vtedy, keď na mobile mobile chceme dostávať informácie o transakciách na našom bankovom účte. Logicky preto chceme do mobilu správu aj v situáciách, keď doma niečo nie je v poriadku. Práve s tým počíta koncept inteligentnej domácnosti. Riešenia, ktoré už sú na trhu, ponúkajú najrôznejšie senzory, ktoré monitorujú rôzne oblasti a informujú nás v prípade potreby napríklad práve správou do mobilného telefónu.





mydlink Home Smart Plug

Ovládať na diaľku elektrické spotrebiče môže byť celkom výhodné. Môžete napríklad na diaľku vypnúť zabudnutú žehličku, ovládať vykurovanie a klimatizáciu, poliať záhradu (zapnúť a vypnúť čerpadlo) alebo spustiť pranie či zapnúť elektrickú rúru. Ovládať prístroje pomocou mobilu zvyšuje komfort v domácnosti, pretože napr. ak ráno z postele mobilom spustíte kávovar a vybavíte si základnú rannú hygienu, môže vás v kuchyni čakať čerstvo uvarená káva. Dá sa tiež nastaviť detailné časové spínanie pripojených spotrebičov.

Múdra zásuvka mydink SmartPlug

Okrem zapínania a vypínania na diaľku cez mobilnú aplikáciu dokáže múdra zásuvka mydlink Home zmerať spotrebu elektriny alebo preťaženie siete.

Je nespočet možností, ako na diaľku ovládať najrôznejšie elektronické prístroje. Samozrejme je potrebné zvážiť, čo má a čo naopak nemá až taký zmysel, pretože môže byť napr. rýchlejšie a pohodlnejšie vypnúť svetlo vypínačom, než vziať mobil a spúšťať mobilnú aplikáciu. Keď ale máte chatu na horách, je príjemnejšie prísť v zime do vykúrenej miestnosti, než čakať, kým sa kúrenie rozohreje (senzory vedia zmerať na diaľku i aktuálnu teplotu). Komfort diaľkového ovládania je jednoducho na nezaplatenie.

Ako na to?

Vďaka technologickému pokroku je to dnes skutočne jednoduché a dokonca aj oveľa lacnejšie, než si myslíte. Stačí k tomu bezdrôtový internet (Wi-Fi), ktorý je dnes bežnou súčasťou našich domácností, a múdre zariadenia pripájané obvykle do klasickej elektrickej zásuvky. Celý rad produktov mydlink Home pre digitálnu domácnosť nastavíte len pomocou mobilného telefónu a kartičky s QR kódmi. Stiahnete si bezplatnú aplikáciu na ovládanie a načítate QR kód, ktorým sa zariadenie automaticky spáruje.

Vybudovať si inteligentnú domácnosť Do doslova hračkou. Vďaka rýchlemu rozvoju technológií nie je vylúčené, že o rok-dva pôjde všetko ovládať aj prirodzenejšie, napr. vaším hlasom. Noví asistenti v moderných mobilných zariadeniach ako Apple Siri, Google Assistant alebo Microsoft Cortana sú pre to dobrým predpokladom.

Pro Cycling Manager 2016

KEĎ SKUTOČNÝ BICYKEL NESTAČÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: manažérska hra
Výrobca: Cyanide Studio
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľká databáza cyklistov a tímov
+ možnosť sledovať preteky naživo a riadiť tak celý tím
+ grafické spracovanie krajiny počas pretekov
+ SteamWorkShop je pridanou hodnotou

- soundtrack, ktorý po chvíľke vypnete
- časté padanie hry a veľa bugov
- úvodné video v slabej kvalite
- nutnosť registrácie sa na stránke výrobcu
- časté dlhé nahrávanie (najmä 3D pretekov)
- nedotiahnutý multiplayer
- niektoré tímy bez licencie

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Hry, v ktorých sa stanete na chvíľku tou najdôležitejšou osobou tímu, teda manažérom, sú pomaly, ale isto na zostupe. Kedysi tento typ hier trhal rebríčky predajov a FIFA Manager sa stal na chvíľku pomaly úspešnejším, ako napríklad samotná hra FIFA. Vzniklo nespočetne veľa iterácií manažérov na rôzne športy či už futbal (Czech Soccer Manager, FIFA Manager, Footbal Manager), hokej (EastSide Hockey Manager), hádzaná (Handball Manager), alebo dokonca tenis (Tenis Manager). Dnes tu bude ale reč o veľmi netradičnom športe, ktorý sa u nás začal v posledných rokoch vďaka nášmu známemu a šikovnému cyklistovi Petrovi Saganovi tešiť oveľa väčšej popularite. Tentoraz sa pozrieme na to, aké je to manažovať vlastný cyklistický tím, a presvedčíme sa, že to naozaj nie je med lízať.

Pod'me rovno do hry

Predtým ako sa do hry pustíte, na vás vyskočí „in-game" okno, ktoré vás donúti zaregistrovať sa u výrobcu hry a vytvoriť si tak profil. V podstate sa nič nedeje, akurát budete pravdepodobne časom dostávať nejaké reklamné materiály, ktoré vašej e-mailovej schránke dajú zabrať. Niektorí hráči sa dokonca zo začiatku spustenia hry sťažovali, že im profil nejde vytvoriť a nemôžu sa kvôli tomu dostať do hry.

Úvodné menu je veľmi minimalistické. Na výber máte buď to hru pre jedného hráča, alebo hru pre hráčov viacerých. Vhupol som teda ihneď do hry pre jedného hráča. Ak hráte sami, môžete hrať hneď niekoľko režimov. Buď to režim Kariéry, v ktorej dostanete pod kontrolu celý tím; režim PRO CYCLIST, kde sa dostanete do kože cyklistu a prejdete si s ním jeho celoživotnú púť vo svete bicyklov; režim ONE-OFF RACE, ktorý, ako názov napovedá, ponúkne jeden pretek; a nakoniec to je režim TRACK, v ktorom si zmeriate sily s cyklistami hneď v niekoľkých disciplínach.

Žiaľ, hra neobsahuje ani českú lokalizáciu, no angličtina v hre nie je zložitá a bežní hráči, ktorí ako tak rozumejú po anglicky, ju v pohode zvládnu.

Ako je na tom hra pre viac hráčov?

Podľa slov vývojárov multiplayerový mód oproti minulému roku ponúka lepší zážitok z hry. Môžete vytvárať rôzne „eventy", meniť špecifický pravidlá, viesť tabuľky a podobne. No nenašiel som nikoho, s kým by som si vedel mód pre viac hráčov zahrať. Pri pokuse napojiť sa na verejnú hru nejakého hráča zo sveta, mi hra neustále padala a vyskakovalo okno o odoslaní reportu chyby vývojárom. Mód pre viac hráčov môže byť jednoznačne príjemným spestrením tejto hry, no vývojári musia na ňom ešte trochu zapracovať. Nerozumiem, prečo ho tvorcovia do hry vôbec pridávali, keď nie je dostatočne vyladený a dobre spracovaný.

Klasický športový manažér

Ako prvý mód som skúsil klasickú kariéru, kde sa stanete hlavným manažérom tímu. Úvodný tutoriál vám vysvetlí všetko do najmenších detailov. Trošku ma zarazilo, že mi hra zo začiatku odporučila vybrať si silný tím a nie začať odspodu a postupne sa vypracovať, tak ako to býva v manažérskych hrách zvykom (a ako o tom spieva jeden známy nemenovaný raper). Inštrukcie hry sú miestami také detailné, že som ich začal niekedy preskakovať. Samozrejme, rady počítača si môžete vypnúť a učiť sa metódou pokus – omyl, ale skončili by ste veľmi rýchlo. V cyklistike sa orientujem len veľmi povrchne, a preto som si zvolil pomerne mediálne známe družstvo, Team Sky. Hneď na začiatku ma prekvapili skomolené mená reálnych pretekárov. Napríklad Andrew Fenn je premenovaný na Andre Fann a podobne.



Začal som teda pátrať a zistil som, že tvorcovia hry nedostali pravdepodobne licenciu od každého tímu. Ak sa ako skalní fanúšikovia Petra Sagana pýtate, či ho tam nájdete, môžem vás upokojiť. Áno, je tam. Našťastie je do hry implementovaný Steam Workshop, takže sa časom možno dočkáme doplnenia chýbajúcich tímov.

Na začiatku sezóny poprihlasujete svoj tím na rôzne preteky počas sezóny. Do úvahy treba brať veľkosť svojho tímu, ale aj celkové schopnosti jazdcov. Hráčov následne nasadzujete na rôzne preteky. Dôležitou súčasťou tímu je personál, ktorý získavate obdobne ako v iných manažérskych hrách. Ide o rôznych trénerov, skautov či lekárov. Tí majú v tíme rôzne povinnosti, od trénovania cez liečenie až po hľadanie nových talentov. V prvých dňoch sezóny bude vhodné nájsť sponzorov, s ktorými následne vyjednáte podmienky. Sponzor vám dá viac peňazí, ak skončíte na lepšej pozícii na vopred dohodnutých pretekoch. Zarobené peniaze môžete potom vrážať napríklad do tréningových kempov či do platov hráčov. Tých môžete získať tak, že s nimi podpíšete zmluvu po tom, ako im skončí zmluva v inom tíme. Rovnako dôležité je starať sa o svoj mládežnícky tím a sledovať, aké mladé talenty vychovávate. V podstate ide o klasický manažér, aký môžeme poznať z iných športov.

Aj ty chceš byť ako Sagan?

Druhým režimom, ktorý je oveľa viac zaujímavejším, a to najmä pre fanúšikov cyklistiky, je PRO CYCLIST. V ňom sa stanete mladým začínajúcim pretekárom. Vytvoríte si vlastný profil svojho hráča, ktorý bude obsahovať meno, vek (18 – 22), národnosť, farbu pleti, výšku a váhu a nakoniec si môžete nahrať aj svoju vlastnú fotografiu. Keďže ste mladí a neskúsení cyklisti, vyberiete si z ponuky slabších a menej známych tímov. Tentoraz sa nebudete starať o celý tím, ale, našťastie, iba sami o seba. Nastavujete si intenzitu tréningu a zvyšujete schopnosti svojho cyklistu. Pri tréningu musíte dbať najmä na to, aby bola vaša príprava dostatočne dobrá, no zároveň aby vás neunavila a nespôsobila problémy s kondíciou či so zdravím. Preteky môžete sledovať rovnako ako v móde kariéry manažéra, buď to v 3D zobrazení a rozhodovať za svojho jazdca v dôležitých momentoch, alebo celú simuláciu nechať na rozhodnutiach počítača. Za úspešne

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

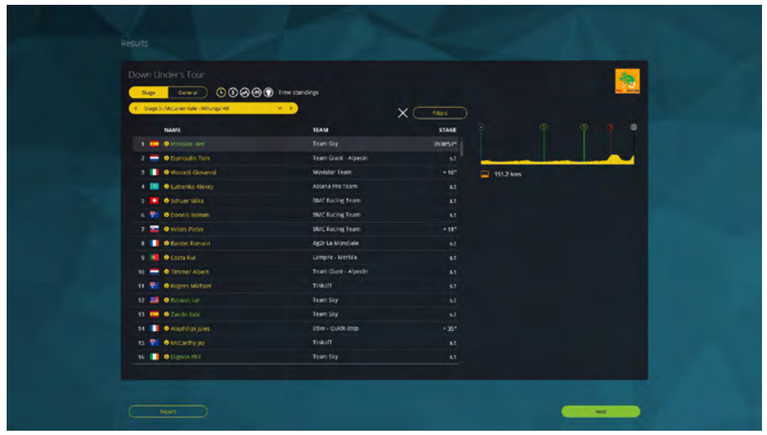


(a v podstate aj neúspešne) zvládnutý pretek dostanete určitú sumu skúseností. Tak isto dostávate skúsenosti aj za to, ak sa umiestnite napríklad v prvej desiatke pretekárov či ked' vyhráte svoj prvý pretek a podobne. Pri zvýšení úrovne cyklistu sa vám vylepšujú jednotlivé vlastnosti ako šprint, zrýchlenie a iné dôležité vlastnosti vášho borca. To, čo sa vylepší, závisí najmä od toho, v čom váš športovec najviac vyniká. Časom sa vylepšujete a na konci sezóny vám vyprší váš prvý kontrakt. Tu ostáva otázkou, či v tíme ostanete, alebo si budete hl'adat' angažmán niekde inde. V novom tíme budete musiet' dokázat', že t'ažko zjednaná zmluva bola zo strany predstavenstva dobrou investíciou. Takto sa postupne šplháte až na vrchol rebríčka, vyhrávate preteky a turnaje, zlepšujete svoje vlastnosti, poprípade reprezentujete svoju krajinu na majstrovstvách.

Grafika a hudobné spracovanie trochu zaostáva

Ak ste niekedy na prelome milénia hrali aspoň jednu manažérsku hru, ktorá obsahovala nejakú zvukovú stopu, viete, o čom je reč. Hudba v Pro Cycling Manager 2016 je typická pre toto obdobie manažérskych hier. Ak si stále neviete predstavit', o akom type hudby hovorím, pustite si film pre dospelých, ide totižto o rovnaký štýl. Možno vám hudba vadit' nebude, no lepším riešením je ju vypnút' úplne, alebo si ju zamenit' za svoj výber. Možno sa autori mali držat' slov známeho rakúskeho dirigenta Herberta von Karajana: „Áno, som hudobník, preto mám rad ticho."

Čo sa týka grafického spracovania hry, miestami pokrivkáva. Menu a celý „dashboard" hry je minimalistický, no za to detailne spracovaný a dá sa v ňom vyznat', takže UI dizajn je spravený ideálne. No na druhú stranu je až privel'mi podobný tomu z minulého roka. 3D sledovanie pretekov je na priemernej úrovni, ak ako jeden z faktorov zoberieme minimálnu konfiguráciu, ktorá je len dvojjadrový procesor, 3GB RAM a grafická karta NVIDIA GeForce 8600 GTX(!) a vyššie. Na rok 2016 ide naozaj o konfiguráciu, ktorú už väčšina hráčov PC hier spĺňa. Nahrávanie pretekov zaberie dost' dlhú dobu, takže časom možno od tohto zobrazovania upustíte. Grafika sa dá počas sledovania pretekov vylepšit' či zhoršit' a prispôsobit' tak vášmu stroju. Trochu zamrzí, že diváci sú len statickou kulisou, no pokial' si z hry urobíte snímky obrazovky a nenatáčate si videá, nikto okrem vás si to nevšimne. Žial', vývojári mohli popracovat' na reálnosti. Mnohokrát sa stalo, že diváci stáli nehybne v strede trati, robili si fotografie a cyklisti cez nich jednoducho prešli. Raz sa mi dokonca stalo, že celý pretek sa mi vrátil o pár sekúnd dozadu a znova prekreslil a zároveň znova prebehla jeho simulácia úplne odlišným spôsobom. Šlo naozaj o komickú situáciu a nedotiahnutú prácu vývojárov. Z času na čas sa dokonca stane, že pretekári cez seba jednoducho prejdú ako duchovia, alebo svoje predné koleso máte pár minút zakliesnené v zadnej časti pretekára idúceho pred vami. Nehovoriac o tom, že úvodné video k hre, ktoré ukazuje logá vývojárov a zábery z cyklistických pretekov, je z nejakého čudného dôvodu vo vel'mi nízkom rozlíšení. Na druhú stranu musím poznamenat', že grafické spracovanie prostredia a okolitej krajiny je vel'mi pekné a ulahodí každému oku.



Verdikt

Pro Cycling Manager 2016 je hrou, ktorá je určená najmä l'ud'om, ktorí cyklistikou žijú a ktorí sa v cyklistike vyznajú, či nebodaj svojho dvojkolesového tátoša pravidelne osedlávajú. Ak patríte k takémuto tipu l'udí, pokojne si zdvihnite celkové hodnotenie hry vyššie, hra vás bude aj napriek niektorým nepríjemnostiam bavit' a peniaze, ktoré do hry dáte, sa vám vrátia vo forme celkom primeranej zábavy.

V prípade, ak sa v cyklistike nevyznáte, no máte radi manažérske hry, bude Pro Cycling Manager 2016 priemernou a miestami až podpriemernou manažérskou hrou, ktorá síce neohúri, no neurazí. Ak chcete teda vymenit' futbalové či hokejové prostredie za iný šport, bude táto hra aspoň na chvíl'ku dobrou vol'bou, no onedlho sa radšej vrátite na zelené trávniky či l'adové plochy.

L'ubomír Čelár

WEBGLOBE

Webhosting & Cloud

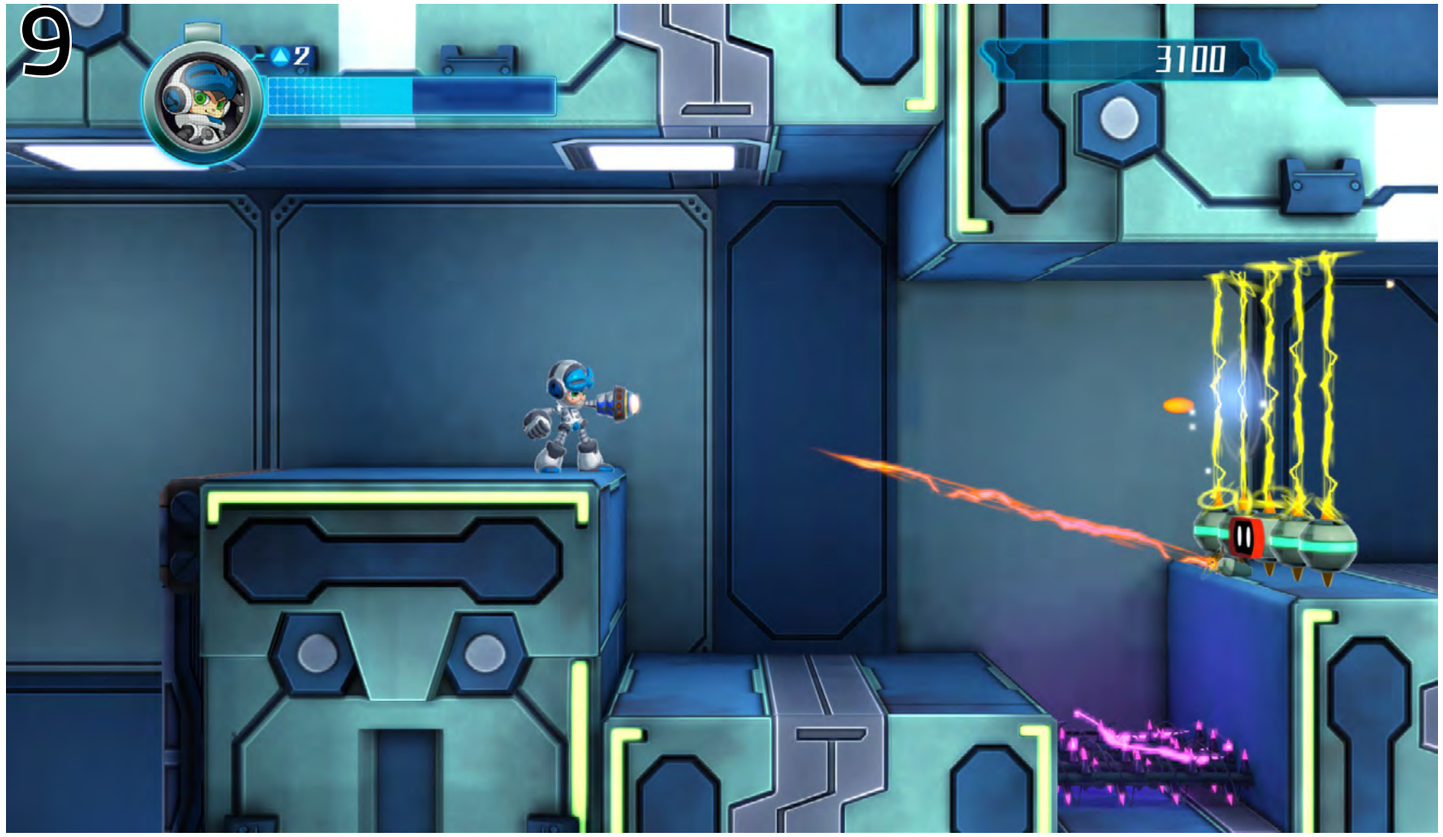
Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií



WEBGLOBE.sk

Mighty No. 9

DECENTNÁ SKÁKAČKA



Kde bolo tam bolo, bol raz jeden svet, v ktorom žil android Beck, deviaty v poradí z elitnej skupiny bojových robotov zvaných Mighty Number. Bol to svet vedy a techniky, ked' robotika a vynálezy zažívali svoje najlepšie obdobie. Jedného dňa sa niečo stalo, Beckovi „bratia" zrazu zmenili chovanie a svet začal byt' kvôli nim v ohrození. Jediný normálny ostal len Beck, a ten sa spolu s jeho tvorcom, Dr. Whiteom, rozhodol vypátrat' zvyšných členov bojovej jednotky a zastavit' ich za každú cenu.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: plošinovka
Výrobca: Comcept
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavné herné mechaniky
+ dizajn niektorých pasáží
+ vol'nost' pri výbere úrovní má váhu

- nekonzistentný dizajn úrovní
- odfláknutá technická stránka
- jednoduchý a nezaujímavý príbeh
- priemerný soundtrack

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Mighty No. 9 nemá príbeh na úrovni série Pán prsteňov. Ani to, koniec-koncov, nie je potrebné, pretože dôležité je, aby sa zdôvodnilo, prečo máme poraziť 8 robotov. Ved', ked' to tak bolo za dávnych čias 8-bitového, 16-bitového i 2,5D Mega Mana, tak prečo by mal byt' tento ich duchovný nástupca výnimkou? Otázkou ostáva, či už to nemohol posunút' konečne d'alej. Ja si myslím, že áno.

Poviete si, že príbeh plošinovky je asi taký dôležitý ako príbeh iného žánru na „p', no vzhl'adom na to, že na rozdiel od Mega Mana tu bojujete proti svojim vlastným a nie proti zlovestným výmyslom zákerného doktora Wilyho. Samotný Beck voči nim totiž prejavuje určité city. Zatial' čo on vykazuje, vy nie a tu je ten problém. Keby sa hra nesnažila tak kopírovat' Mega Mana a trocha viac sa pohrala so začiatkom, trebárs v podobe niekol'kých úrovní, v ktorých by ste ostatnými robotmi spolupracovali a navzájom sa zbližovali, mala by podl'a môjho názoru následná konfrontácia proti nim omnoho väčšie grády.

Počkat', počkat'. Vy skutočne netušíte, prečo vlastne tol'ko spomínam Mega Mana? Dobre, v poriadku. Tak od začiatku. Mighty No. 9 je akčná plošinovka, za ktorou stojí jeden z tvorcov spomínanej legendárnej série, nemenej legendárnejší Kejdži Inafune. Práve ten pred približne troma rokmi spustil pod krídlami štúdia Comcept Kickstarter, v ktorom požadoval 900 tisíc dolárov a nakoniec vyzbieral vyše 4 milióny. Svojho času išlo o jeden z najúspešnejších takýchto projektov vôbec, a preto začali byt' očakávania vysoké.

Fanúšikovia jasali, peniaze sa sypali, a to všetko kvôli kampani, v ktorej Inafune sl'uboval návrat ku klasickému pojatiu žánru zo starej školy v modernom prevedení a s čerstvými hernými mechanizmami. Jedno sú sl'uby, druhé výsledky! Mighty No. 9 sa po nablýskanej kampani nakoniec zastavil tak na pol ceste, stojac presne medzi očakávaniami a výslednou realitou. Je to dobrá hra, ktorá dokáže zabavit', no nezabudnutel'nou klasikou ako Mega Man sa nikdy nestane. Dôvodov je niekol'ko.

Vzhl'adom na to, že je Mighty No. 9 duchovným nástupcom Mega Mana, hrá podl'a rovnakých pravidiel. Po úvodnom leveli, v ktorom sa zoznamujete s ovládaním a hratel'nost'ou, dostanete na výber osem rôznych levelov, ktoré vám vydržia na také 2 až 3 hodiny. Poradie ich plnenia si, samozrejme, určujete sami, no striel'at' len tak od buka by nebolo vel'mi múdre. Po zdolaní bossa úrovne získate jeho schopnosti, ktoré vždy platia na nejakého iného a vd'aka dodržiavaniu špecifického poradia sa môže váš predtým nezdolatel'ný nemesis stat' zrazu muchou, ktorú jednoducho zašliapnete.

A to nehovorím nadnesene. Skutočne, hned' ako začnete sledovat' hru, ako vám ukazuje poradie, stane sa neuveritel'ne jednoduchšou, aspoň čo sa týka bossov (tí sú inak vel'mi pekne nadizajnovaní a bojovat' proti nim je zábava). Na rozdiel od Mega Mana, kde ste sami dôvtipom zist'ovali, v ktorej d'alšej úrovni vám bude novo nadobudnutá schopnost' najviac platná, vám to Mighty No. 9 okamžite povie. Milá novinka je, že vám práve v takých leveloch pomáhajú práve tí „Mighty borci', od ktorých získaná schopnost' platí na bossa tej danej úrovne. Nejde o nič vel'ké, sem-tam zničia nejakú hrozbu v poradí, no takáto interakcia poteší.

Na rozdiel od Mega Mana je hra Mighty No. 9 viac zameraná na rýchlost'. Okrem skákania tu využívate aj schopnost' AcXelerate, čo je vlastne zrýchlenie na svetelnú rýchlost' na krátku vzdialenost'. Táto vychytávka nielenže slúži ako efektný spôsob na vyhýbanie sa hrozbám, či je akousi alternatívou ku skoku, týmto pohybom totiž taktiež získavate od nepriatel'ov ich Xel energiu. Nepriatel'ov môžete úplne zničit', no môžete ich aj omráčit', a práve v tomto stave je najvýhodnejšie použit' akceleráciu, prejst' cez nich a získat' d'alšie body do komba.

Čím rýchlejšie to spravíte, tým viac bodov získate a taktiež sa vám posilnia vaše vlastnosti majúce názov AcXel Boosts. Ide o silnejšie strely, rýchlejší pohyb alebo vyššiu obranu. Takýto systém núti hráča riskovat' a rozmýšl'at', či pôjdete radšej na istotu, alebo sa do akcie vrhnete po hlave, využívajúc akceleráciu a nadobúdajúc nové schopnosti. Mega Man hral podl'a iných pravidiel, no toto nemá byt' jeho presná kópia. Takéto rýchlejšie a efektnejšie pojatie hratel'nosti mi sadlo a zapôsobilo na mňa.

Tak ako u Mega Mana bol v hl'adáčiku kritikov i hráčov hlavne dizajn úrovní, tak to v Mighty No. 9, prirodzenie, nie je inak. Tu si treba uvedomit' jeden fakt, Mega Man nebol vždy len zlato. Aj v tom všeobecne považovanom najobl'úbenejšom diele Mega Man 2 sa nachádzalo mnoho viac-menej priemerných úrovní a v ostatných hrách série to tiež nebolo dvakrát iné (snád' s výnimkou prvého dielu). Preto netreba hned' odsudzovat' Mighty No. 9, že dizajn mnohých úrovní je takpovediac fádnejší. Na strane druhej to, samozrejme, nie je tiež nič pozitívne.

Hovorím len, že hru je treba posudzovat' s chladnou hlavou a nie s nostalgiou zaviazanými očami. Dizajn je tu vel'akrát priamočiary a vel'akrát sa pristihnete, že stále bežíte len nejako tak rovno. Neskôr sa pridá aj členitost', používanie rebríkov, padanie do dier a podobne, čo z dizajnu robí omnoho sviežejší zážitok. Celý je navrhnutý tak, aby čo najlepšie vynikol rýchlejšie pojatý systém hratel'nosti a aj z toho dôvodu to nie je až také premýšl'avé, ak teda môžem použit' v súvislosti s Mega Manom toto honosné slovo.

Celkovo je hra po stránke skákania, vyhýbania sa nebezpečenstvám či prekonávania zákerných prekážok l'ahšia, hoci sa nájdu aj t'ažšie a vel'mi t'ažké pasáže. Ako sa hovorí, jedna lastovička leto nerobí. Pochválit' musím to, že niekedy vám hra na výber medzi dvoma alternatívnymi cestami, alebo niekedy ukrýva tajné miestnosti. Dá sa povedat', že dizajn úrovní osciluje medzi priemernost'ou až po nadpriemer, hoci ten nadpriemer sa nedá porovnávat' s nadpriemerom v Mega Man hrách. Do hry radšej chod'te s pomyslením, že to všetko je tak nejako l'ahšie, a teda aj menej výnimočnejšie.

To, čo hru najviac ubíja, je tragické technické spracovanie. Graficky je hra neuveritel'ne škaredá, a to až tak, že by bola hanbou aj na mobilných telefónoch. Doslova neexistujúce textúry, odfláknuté modely objektov, zubatost' a miestami neúnosné použitie agresívneho bloomu degradujú Mighty No. 9 na úroveň amatérskych hier trčiacich v predbežnom prístupe na Steame. Kde sa podeli 4 milióny na vývoj?

Do grafiky určite vynaložené neboli. Radšej ani nespomínam otrasne nezážívné cutscény, ktoré vás prinútia uvažovat' nad samovraždou. A to nielen kvôli grafike, ale aj hroznému dabingu. Ešte nikdy som si tak neprial nemat' uši. Ked' som už načal audio, soundtrack hry je fádny ako polovica level dizajnu a skutočne zapamätatel'ných melódií tu je ako šafranu. Ak vôbec. Priemerná porcia elektronickej hudby, ktorú za pár sekúnd prestanete vnímat', že tam vôbec je.

Aby toho nebolo málo, Mighty No. 9 bol obdarený aj rôznymi bugmi, rôznymi v závislosti na hráčovi. Konštantné padanie, premenlivý framerate, nefungujúci ovládač, teleportovanie Becka niekam, kde nemá ani náhodou čo robit', to všetko tu nájdete, hoci pravdepodobne nezažijete všetky neduhy. Osobne som mal problém len s padaním hry a s tým, že mi hra nevedela rozoznat' môj Xbox 360 ovládač. Hrou som si musel prejst' teda natvrdo, hraním na klávesnici a myši.

Maroš Goč



Ak sa vám tieto hry páčia, môžete si ich kúpit' na www.gameexpres.sk

Monster Hunter Generations

SLON V PORCELÁNE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: akčné RPG
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásna grafika
+ bohatý crafting systém
+ nové prvky dodávajú súbojom väčšiu hĺbku
+ 14 rozličných zbraní
+ vel'mi pekná hudba

- vel'a z toho sme už raz videli
- vratké ovládanie
- niekol'ko divných mechanizmov v hratel'nosti

"Monster Hunter Generations je d'alším výborným prídavkom do už tak vynikajúcej hardcore série"

HODNOTENIE:

★★★★☆



Kol'ko to už je? Dvanást' rokov, vravíte? Ten čas skutočne vel'mi rýchlo prešiel, odkedy sme si ulovili prvé vel'ké monštrum v pôvodnom Monster Hunter vydanom na PlayStation 2. Časy sa odvtedy zmenili, vývoj hier sa posunul d'alej a rovnako tak pribudli nové diely do tejto najprv opatrnej, no s pribúdajúcimi rokmi čoraz viac odvážnejšej série. Monster Hunter Generations je v poradí už dvanástou hrou a zároveň posledným titulom v štvrtej generácie, čomu som osobne vel'mi rád, pretože je cítit' potrebu prejst' na vyšší level. Doslova.

Generations je typickou hrou Monster Hunter pre tých, ktorí tejto série, respektíve tomuto žánru holdujú, a práve tí v žiadnom prípade nepochybia, ak si ju kúpia. Tento titul hrá na istotu a prináša hráčom presne to, čo od neho očakávajú. Mám teraz na mysli jeho hratel'nost' – milióny fetch questov, bohatý crafting, zbieranie rastlín, chytanie chrobákov, rybolov, t'ažbu nerastných surovín, otravné, mačkám podobné bytosti Palico a boj proti nel'útostným bossom. To všetko je v týchto hrách prítomné už od úplných začiatkov, takže starí harcovníci do tohto dielu vkĺznu ako dokonale naleštený meč do pošvy.

Ak ste predsa len série neznalí, predstavím základy. Monster Hunter, ako už samotný názov hovorí, je predovšetkým o lovení zveri. V prostrediach stretnete množstvo rôznej fauny, no titul Monster Hunter odkazuje na hlavnú náplň v podobe odolných bossov, pre ktorých zdolanie si je potrebné vyvinút' určitú dávku vlastnej taktiky. Tak ako ostatné hry série, ani Generations nie je vel'mi príbehová, vlastne nie je vôbec príbehová. Ste len mladým lovcom, ktorý vstúpi do loveckého cechu a zabíja monštrá na základe rôznych kontraktov. O nič tu vlastne ani nejde. V Monster Hunter nenájdete žiadny systém klasického RPG levelovania a Generations nie je výnimkou. Vaša odolnost', sila a ostatné podobné vlastnosti vychádzajú z výzbroje a zbraní, ktoré si bud' kúpite, alebo jednoducho vyrobíte z rôznych surovín. Hra vám nikdy nepovie, kde ich máte hl'adat', čo hlavne pri flóre alebo zbere rôznych chrobákov dost' vadí, pretože nikdy nemáte vedomost', čo vlastne hl'adáte, a ked' to získate, tak vlastne len akousi náhodou. Ako lovci a členovia univerzity by ste ale aspoň základné vlastnosti zvierat a rastlín rozhodne mohli v hre poznat'. A to sa týka aj bežných monštier, z ktorých extrahujete rôzne materiály. Jedinou pomôckou pri ich identifikovaní je stále len nevkusná až škaredá ikonka, na základe ktorej sa máte len dovtípit', ako reálny druh vlastne vyzerá. Je to typický prvok série, no mne osobne vždy prekážal. Na to, že je celá hra stavaná na monštrách, craftingu, proste čistej hratel'nosti, hre chýba poriadny beštiár, ktorý by vám povedal, čo z daných zvierat môžete získat'. Namiesto toho tam máte maximálne tak počet, kol'ko z nich ste zabili, a to je pre vás úplne zbytočná, nič vám nedávajúca informácia. Herbár tu navyše ani nie je, a tak ako vyzerá daná rastlina, alebo v akých špecifických oblastiach ju máte hl'adat', sa tu proste nedozviete. A to je skutočne škoda, pretože hra obsahuje tony rôznych materiálov potrebných na výrobu a crafting by bol prítomnost'ou lepšieho beštiáru a herbáru ešte o niečo zábavnejší. Teda aspoň podl'a mňa.





Súbojový systém je asi najdôležitejší prvok hratel'nosti a je kvôli tomu aj patrične prepracovaný. Je tu však jeden neduh, ktorý mi zo zábavy často vytvára frustráciu. Týka sa to chýbajúceho locku na nepriatel'ov, vd'aka čomu sa súbojové strety niekedy stávajú otravným elementom. Znova treba zdôraznit', že hardcore fanúšikovia budú za takýto starý systém radi. Sekanie do prázdna z dôvodu, že sa vaša postava nedokáže otáčat' v smere uskakujúceho nepriatel'a, sa v hre stáva každodennou záležitost'ou. Preto mi príde súbojový systém v Generations tak nejako trocha t'ažkopádny.

Mimochodom, ani neskúšajte hrat' túto hru na obyčajnom 3DS bez prídavného modulu Cirle Pad Pro, ktorý výrazným spôsobom robí hru zábavnejšou. Rovnako dobrá vol'ba je New Nintendo 3DS, ktoré pravú analógovú páčku potrebnú na rozhl'ad po okolí nahrádza síce svojským, ale predsa len fungujúcim zmenšeným padom C-Stick.

Ako-tak „locknút'" môžete až bossa, hoci lock je v tomto prípade skutočne majestátnym pomenovaním. Na týchto nepriatel'ov sa môžete zamerat' len tak, že sa vám po stlačení tlačidla kamera obráti k smerom k bossovi. Rovnako nešt'astne pojatý je napríklad aj systém liečenia. Postave nielen že dlho trvá, kým vezme fl'aštičku do rúk a začne ju pit', vlastne to je ešte úplne v poriadku, ona po dopití víť azoslávne a úplne zbytočne dvihne ruky do vzduchu, čím sa odkryje a doslova tým nepriatel'om nastaví holý krk.

Tieto problémy sú, našt'astie, vyvažované skvelými, prepracovanými zbraňami, z ktorých si určite každý nájde svojho

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

favorita. Navyše sú tu prítomné nové prvky Hunting Style a Hunting Arts, svojím spôsobom najvýraznejšie novinky v Monster Hunter Generations. Ale najprv k zbraniam. Tých je tu presne 14. Každá z nich ovláda úplne inak a každá žiada úplne iný prístup. Nebojím sa povedať, že sú natoľko odlišné, až pri ich obmene máte pocit, že hráte úplne odlišnú hru. Vlastne ani neexistuje akčné RPG, ktoré by ponúkalo takú rozmanitosť a vyžitie. Stačí len skúsiť, zaexperimentovať a určite vám nejaká sadne.

Okrem klasických mečov, dvoch mečov, katany či rôznych kyjov sa tu nachádza luk, rôzne kanóny a taktiež zvláštnosť v podobe zbrane Insect Glaive, čo je vlastne čarovná palica a chrobák. Chrobák má za úlohu vysať z nepriateľov rôzne esencie a dodať vašej zbrani bonusy k rýchlosti, sile alebo obratnosti na určitý čas. Vášho „miláčika" môžete aj kŕmiť a tým zvyšovať jeho schopnosť v bojoch. Proste každá zbraň ma takúto originálnu vlastnosť, čo mimo série Monster Hunter nikde inde nenájdete.



Sú to prítomné spomínané Hunting Styles, ktorých je presne štyri – Guild, Striker, Aerial, Adept, a každý z nich definuje svoj vlastný pohľad na súbojový systém a ponúka rozdielny počet využiteľných artov. Zatiaľ čo Guild ponúka vyvážený mix schopnosti hodiacich sa do rôznorodých situácií, Striker je už špecifickejší štýl zameriavajúci sa viac na arty, ktoré sa vám aj rýchlejšie dobíjajú. Aerial je pre tých, ktorí radi skáču a útočia zo vzduchu a taktiež je vhodný na pohodlnejšie uchytenie sa na príšerách. Adept je zase pre tých najskúsenejších, s nervami uchytenými pevne za uzdu, pretože stavia na tesných úskokoch a následných devastačných protiútokoch.

V hre si môžete určiť ľubovoľne, aký štýl budete používať a môžete ich kedykoľvek meniť. Každému štýlu prislúchajú aj spomínané arty, čo sú špeciálne útoky, ktoré môžete použiť až sa naplní ukazovateľ Art Gauge. Nielenže existujú arty majúce základ v nich samotných, ale



taktiež doslova každá zbraň ponúka svoje vlastné. Ak patríte medzi tých, ktorí radi skúšajú a hľadajú pre seba tie najlepšie kombinácie výzbroje, zbraní a schopností, Monster Hunter Generations je stvorený pre vás. V tomto je úplne geniálna hra.

Vyrábať si môžete rôzne častí výzbroje, zbrane a taktiež dekorácie, ktoré si môžete do nich následne vložiť. Crafting system je skutočne robustný a, jednoducho povedané, neskutočne baví. Škoda tých neduhov, ktoré som spomenul vyššie, bol by inak takmer dokonalý. Všetko, čo si vyrobíte (alebo kúpite), môžete ešte upgradovať. Monster Hunter Generations vám do rúk prinesie komplexný systém výroby, ktorý je ľahký na pochopenie a pocitovo po dobre spravenej práci vás kráľovsky odmeňuje.

Hru môžete hrať úplne sólo, no najväčšia sranda je, samozrejme, v tímovej hre, či už cez lokálnu sieť, alebo cez internet. Vtedy je náročnosť prispôsobená viacerým hráčom, a tak sa príšery stanú silnejšími



a odolnejšími. Tento prvok bol prvýkrát predstavený v minulom diele Monster Hunter 4 Ultimate a ak vás multiplayer bavil vtedy, rozhodne vás bude baviť aj tu. Prvýkrát v sérii taktiež môžete práve v Generations zažiť pocit, ako je to byť mačiakom Palico. Tieto tvory vždy slúžili hlavne ako pomocný tím v bojoch, obliekali ste im brnenia či nastavovali schopnosti, no a inak to nie je ani v Generations. Až teda na to, že za Palico teraz môžete aj hrať. Ide o normálne questy, ktoré by ste mohli hrať aj ako normálni bojovníci, až na to, že Palico má trocha iné vlastnosti. Mačiak síce nie je taký silný, no zato je rýchlejší. Táto novinka poteší, no klasický štýl s lovcom má predsa len ovel'a väčšie grády.

Ak by ste si robili rebríček najkrajšie vyzerajúcich hier na Nintendo 3DS, určite by tam nemal chýbať tento titul. Po technickej stránke je jednoducho nádherný, plný detailov, bohatých scenérií a krásne vykreslených monštier. To si však vybralo daň na rozsiahlosti prostredí, ktoré sú stále len kúskované početnými loadingami. Rovnako je na tom soundtrack, ktorý je plne orchestrálny a pôsobivým štýlom vzbudzuje v hráčoch pocit zo skutočného lovca.

Monster Hunter Generations je výborná hra, no nemôžem si pomôcť, séria si už doslova pýta prechod na veľký herný systém. Aj keď sú posledné diely vydané na handheld výbornou zábavou, je cítiť, že sa v ňom už len tlačia a dusia. Piata generácia by sa teda mala posunúť ďalej, napríklad na pripravovanú konzolu Ninteno NX. Neporovnateľne výkonnejší systém by hre pomohol po grafickej stránke, v rozsiahlosti prostredí, a hlavne v ich celistvosti bez loadingov. Klasický ovládač by umožnil presnejšie a pohodlnejšie ovládanie a nový hardvér by umožnil tvorcom do nového dielu implementovať výraznejšie novinky.

Ľubomír Čelár

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

AXIS COMMUNICATIONS



Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

Sieťové kamery Axis s technológiou Wide Dynamic Range (WDR) si hravo poradia aj s extrémnymi svetelnými podmienkami. Ostré svetlo i tmavé tiene v rovnakom zábere pre nich nie sú žiadny problém. Možnosti rozpoznania a identifikácie osôb, vozidiel, či incidentov sú výnimočné, a to bez ohľadu na kvalitu osvetlenia. Som zodpovedný za bezpečnosť elektrárne a môžem potvrdiť, že technológia WDR mi výrazne uľahčila život.

Ďalšie informácie o WDR, použiteľnosti obrazu a dohľadovom riešení vytvorenom priamo pre vás nájdete pomocou interaktívneho sprievodcu Axis na stránkach
www.axis.com/imageusability



Distributor Česká a Slovenská republika:

ANIXTER

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

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

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

Hearts of Iron 4

DRUHÁ SVETOVÁ NA DLANI

Sú hry, ktoré vyzerajú zložito, no stačí prejst' tutoriál, kuknút' pár videí a „lets-playov" a máte našliapnuté na celkom úspešný „play-through". Hearts of Iron 4 takou hrou však rozhodne nie je.

Táto hra je nielenže nesmierne hlboká, ale aj komplexná. Poznáte to, chcete viest' svoje armády naprieč Normandiou či tanky cez Kursk, avšak kým sa k týmto ikonickým momentom dostanete, musíte najprv pochopit', ako to celé funguje! Ako fungujú fabriky, ako politické smerovania, strany, diplomacia, výrobné linky, trénovanie armády, výskum, obchod, generáli, hranice, zloženie bataliónov, modernizácia jednotiek a milión statov, štatistík, modifikátorov, znakov, číselných ukazovatel'ov... OCH!

A pod'me von z hry sledovat' náučné videá od iných hráčov. Asi tak na týždeň! Je to stratégia stratégií. Je to titul, ktorý si zahráte, ked' Civilizácia nenapĺňa vaše túžby po komplikovaných a neskutočne sofistikovaných taktikách a stratégiách, ked' Total War nespĺňa vaše požiadavky, čo sa týka vedenia vojen, a ked' už kývate hlavou nad historickými knihami, že akíže to l'udia rozhodovali o osude l'udstva počas najkrvavejšej vojny l'udskej histórie (Hitler v zime v Rusku, haha).

Hearts of Iron 4 nie je hra pre každého. Stačí si vybrat' jednu z vel'mocí a len hodinu budete sledovat' mapu sveta a menit' pozície jednotiek, prerozdel'ovat' lietadlá v letkách, vytvárat' lodné flotily a nastavovat' im ich úlohy. Až potom stlačíte tlačidlo „Unpause". Treba podotknút', že máte ešte asi tak 3 roky (cca 2 hodiny herného času), kým vôbec vypukne vojna. Ešte som vás neodradil? Dobre! Hra obsahuje tutoriál, ktorý zaberie asi pol hodinu herného času, vysvetlí vám najzákladnejšie veci a zvyšok si musíte prečítat' na naozaj rozsiahlej wiki stránke integrovanej priamo v hre. Ak dedikujete svoj čas čítaním stoviek stránok o herných mechanizmoch, hra vás odmení stovkami hodín vel'mi sofistikovanej zábavy.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: grand RTS
Výrobca: P.D.S.
Zapožičal: GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ hĺbka
+ možnosti
+ historická presnost'

- slabý tutoriál
- nie pre každého

HODNOTENIE:

★★★★☆



Je za tým jeden vel'ký faktor, ktorý robí z paradoxáckych hier taký t'ažký oriešok. Tieto hry sú totiž sandbox ako vyšitý. Sú to stratégie, v ktorých je povolené všetko a kde si s vašou krajinou robíte, čo chcete. Za tri týždne hrania som nevyskúšal ani percento z toho, čo sa dá v hre robit'. Vytvorit' demokratické



Rusko či fašistické USA, napadnút' neutrálne Švajčiarsko či vylodit' sa na Islande, nebodaj ešte v noci. Do Ázie som sa ani nedostal! Možností máte skrátka mnoho.

Stanovit' ciele si musíte sami! Čo iné som mohol vyskúšat' na začiatok, ako uchránit' Československo pred Nemcami? Bieda, na prvýkrát ma rozomlela nemecká vojnová mašinéria už v tridsiatom deviatom. Druhý pokus bol opatrnejší, no posledné zvyšky odboja boli porazené v štyridsiatom tret'om. Po dlhých úvahách a kalkuláciách som sa nakoniec rozhodol urobit' to troška sofistikovanejšie.

Nie som na to hrdý, ale účel svätí prostriedky. Nechal som fašistov vyhrat' vol'by, obsadil Rakúsko



s Mad'arskom a opät' zmanipuloval v štyridsiatom druhom vol'by na demokraciu. Oslabených Nemcov sme s Francúzmi po dlhých bojoch porazili.

Zaujímavé je, že pravidlá, hoci ich je mnoho, sú zrozumitel'né a l'ahko pochopitel'né. To čo robí titul taký náročný, je udržanie si prehl'adu, čo sa vlastne deje. Z histórie druhej svetovej nemusíte byt' úplne l'aví, no až tu pochopíte, čo všetko sa v tomto čase udialo.

Kampaň si môžete zahrat' v móde historickej presnosti alebo bez, no udržat' si prehl'ad, čo sa deje vo všetkých kolóniách takého Anglicka aj s týmto módom, aj bez, nebude vôbec jednoduché. A až tu pochopíte skutočnú strategickú hodnotu Gibraltáru či Suezského prieplavu.

Hrat' v móde bez historickej presnosti je väčší masaker. Neviete, komu môžete verit', kde vyhrajú vol'by komunisti, kde prebehne politický prevrat a na ktorú d'alšiu krajinu ukážu prstom vel'moci.

Bez plánu na najbližších 5 rokov si v kampani ani neškrtnete, bez politických a diplomatických intríg sa vám zase môže stat', že ostanete v obkl'účení nepriatel'ov a prísunu strategických surovín. Treba mysliet' vo vel'kom, no aj ten najmenší ostrovček môže rozhodnút' o osude impéria okupujúceho tretinu sveta.

Hearts of Iron pravdaže nie je bez chýb. V prvom rade treba opät' pripomenút', že novým hráčom neul'ahčuje vstup do hry. Pokial' nie ste naozaj presvedčení o tom, že vás hra bude bavit', už od začiatku sa budete stretávat' s návalmi frustrácie, čo sa týka učenia pravidiel. Samotné bitky na frontoch sú znázornené len akože, žiadne spektakulárne scény tu nenájdete a ani nečakajte.

A čím d'alej budete v kampani, tým viac bude hra sekat'. Osobne som mal len drobné problémy, no počítač mi vzdychal pomaly viac ako pri hraní Witcher 3. Umelá inteligencia tiež občas šliapne vedl'a, hlavne čo sa týka postupu na fronte. Preto bud'te vždy v strehu!

Paradox pravdaže vydáva priebežné updaty a komunita neustále pridáva nové a nové módy, či už ide o kozmetické zmeny, alebo pridáva nové mechanizmy (keby sa vám málilo). Opomenút' nemôžem ani multiplayer pre 32 hráčov a ked'že je titul real-time, nemusíte čakat' na ostatných, kým dokončia kolo.

Záver a hodnotenie

Hearts of Iron 4 je očividne titul pre hardcore stratégov, ktorí sa neboja investovat' naozaj množstvo času do učenia sa zložitých mechanizmov. Po prekuknutí naozaj vysokej „learning curve" vás hra nakoniec odmení neskutočne komplexnou a hlbokou stratégiou, plnou atmosféry, intríg, malých a vel'kých vít'azstiev a devastujúcich prehier. A ako čerešničku na torte pridáva množstvo poznatkov z druhej svetovej vojny.

Tomáš Kleinmann

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

Nelly Cootalot: The Fowl Fleet



MALÁ NEŠKODNÁ ADVENTÚRKA

Niekedy je dobré dat' si na chvíl'u pokoj od vel'kých vysokorozpočtových AAA hier a siahnut' v období herného sucha po niečom malom, alebo dokonca ešte menšom. Hry netvoria len vel'ké firmy, ale často len malý tím, ba niekedy iba jeden človek, a dokážu vytvorit' rovnocenné produkty. Taktiež to neznamená, že by sme si takéto hry nemali všímat'. Práve naopak. Práve takéto projekty majú vel'akrát v sebe kus vel'kého srdiečka, ktoré im paradoxne pomôže viac ako milióny vrazené do vývoja. Takouto hrou je, no zároveň aj nie je, nový diel o pirátke Nelly Cootalot.

Nebudem sa vyžívat' v rôznych metaforách, ktorými by som sa pokúšal pozdvihnút' titul na niečo viac, len pretože je táto hra z ranku nezávislých a cítit' z nej úprimnú radost' jej tvorcov. To určite nie. Nenosí v sebe žiadne myšlienkové klenoty, nie je žiadnou post-retro-modernou (nech to akokol'vek hlúpo znie), ktorú by sme mali uctievat', len preto, že za ňou stojí veselý a vždy dobre naladený chlapík. Nelly Cootalot: The Fowl Fleet je totiž až príliš jednoducho pojatou hrou s vel'mi priamočiarou hratel'nost'ou a hrdinkou takou zúfalo nevtipnou, až vám jej príde l'úto.

Alasdair Beckett-King priniesol pred ôsmymi rokmi jednohubku s názvom Nelly Cootalot: Spoonbeaks Ahoy!, ktorou prekvapil verejnost' svojím nenásilným štýlom, suchým britským humorom a srdečnost'ou z nej sálajúcou. Bola to malá hra dostupná pre všetkých zdarma. Na pokračovanie s názvom Nelly Cootalot: The Fowl Fleet už potreboval skutočné peniaze a tie získal prostredníctvom Kickstartera. Chcel priniest' väčšiu a lepšiu hru, a to sa mu podl'a mňa aj podarilo. The Fowl Fleet je viac ako dvakrát dlhší zážitok ako Spoonbeaks Ahoy!, vyzerá ovel'a krajšie, je lepšie ozvučená a pribudol dokonca dabing. Druhý diel priniesol výrazné zmeny, no jedno ostalo nezmenené. Hra má stále rovnako vd'ačné srdce.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: point-and-click adventúra
Výrobca: A.B.K.
Zapožičal: A.S.H.

PLUSY A MÍNUSY:

+ niekol'ko peknych hlavolamov
+ vhodná a nenásilná hudba
+ humor miestami trafí klinec po hlavičke

- neatraktívny artštýl a dabing
- priamočiarejšia hratel'nost'
- nesympatická hrdinka
- jednoduchý príbeh

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Nelly Cootalot: The Fowl Fleet je dobrá hra, bez pochýb. Otázne teda je, či to stačí na výbornú hru. A tu už je odpoved'ou konštatovanie „nie, nestačí". Na to, aby hra bola skutočne výbornou, nestačí, aby hráča zaliala slnkom a úsmevom, musí mu taktiež priniest' aj rafinovanú hratel'nost'. A tá tejto hre na maličké výnimky chýba. Ak máte chut' na pohodovo odsýpajúcu adventúru, pri ktorej len chcete prežit' pekný čas,



napríklad s vašimi ratolest'ami, The Fowl Fleet je stvorená pre vás, no pre adventuristov, ktorí od hry čakajú zaujímavý príbeh, prepracované postavy a šikovnú hratel'nost', by táto hra nebola príliš št'astnou vol'bou.

Príbehovo je pokračovanie spomínaného predchodcu, obsahuje nové, no i staré známe postavy (tie dokonca nemusíte prechodom do 2.5D grafiky na prvýkrát spoznat') ako barman Piatok, kapitán Rehab, dvojica Bjorn s Olafssenom či, samozrejme, hovoriaci vták Sebastian a váš mentor, duch piráta Williama Bloodbearda. Aby ste boli v obraze, odporúčam najprv predsa len preletiet' prvým dielom, no ak hru budete hrat' s vašimi det'mi, hrozí, že vás budú prosit', aby ste ju vypli. Spoonbeaks Ahoy! dnes totižto vyzerá predsa len už dost' škaredo.

Ani tento diel nevyzerá dvakrát prít'ažlivo. Niekomu sa to bude určite páčit', no mne štýl zámernej nedokonalosti mal'by (farba prechádzajúca až za okraje objektov) nesadol a pripadal mi až príliš ležérny. Možno to má korene v ilustráciách starých vydaní kníh od Dobšinského, ktoré sa mi ako diet'at'u nikdy nepáčili. Vizuál The Fowl Fleet má totižto totožnú auru. Túto stránku vyvažuje podarená hudba plná veselých melódií, ktoré sa mi zarezali do uší a hrajú mi v nich ešte aj teraz počas písania tejto recenzie.

Dej hry je akousi „road movie", v ktorom Nelly naháňa zlého baróna Widebearda, aby našla bájny Poklad siedmych morí skôr než on. O nič iné tu skutočne nejde a vzhl'adom na plytkost' príbehu sa s barónom pre istotu stretnete len párkrát (aby sa hra neskončila príliš skoro), a to len v niekol'kých prestrihových scénach. Väčšinou sa budete zaoberat' vedl'ajšími postavami a ich problémami



a natrafíte aj na nového protivníka, ktorý do celkovej skladačky trocha t'ažkopádne zapadne.

Škoda, že tvorca znova pojal hru z minimalistického hl'adiska. Oproti takej Deponii, ktorá vám vydrží zo 20 hodín, trvá The Fowl Fleet len st'ažka 5 hodín a za takú krátku dobu jednoducho nedokáže ponúknut' rozvinutejší príbeh, nedokáže previazat' osudy a charaktery známych postáv viac do hĺbky, tak aby mohol na nich stavat' d'alej. A to je škoda, pretože Alasdair vie vytvorit' zapamätatel'né postavy s originálnym pozadím a pôvodom. Tretiemu dielu by som sa vôbec nebránil, len by si to už žiadalo skutočne epickejší dôraz, aby sa Nelly vymanila z okov statusu nezávislého „krat'asa".

Z postáv mi prišla paradoxne najslabšie vykreslená samotná hrdinka, ktorá je suchšia než kus chleba pridlho podržaného v hriankovači. Či už ide o jej monotónny dabing, úplne generický vzhl'ad alebo niekol'kokrát prevarený humor, z môjho pohl'adu je najslabším článkom ensámbla a žiadala by si prepracovat'. Necítim z nej tú jedinečnost', aká vyžaruje napríklad z Rufusa zo série Deponia, Kate Walkerovej zo Syberie alebo Sadwicka z The Whispered World. Tak pardon, ale narážka „Then I took an arrow to the knee" nerozosmeje už snád' nikoho. Najlepším humorom a narážkami oplývajú hlavne vedl'ajšie postavy, pri ktorých sa niekedy skutočne schuti zasmejete.

Za takú krátku dobu sa hre nepodarí poriadne rozvinút' ani hratel'nost'. Tá je presne taká, akú by ste od point-and-click adventúry čakali. A teda čakajte klikanie na objekty, čítanie ich popisu, inventár plný vecí a používanie objektov v určitých situáciách. Problémom je, že takmer všetko je až príliš očividné a potrebné predmety nejako vždy nájdete blízko vás. A ked' nie, tak vám postava, pre ktorú predmet hl'adáte, dokonca niekedy sama povie, kde ju máte nájst'.

Našt'astie sa sem-tam pritrafia aj situácie, kedy musíte zapojit' dôvtip a z tých sa mi najviac páčili tie spojené s dlhým hovoreným príbehom, z ktorého si musíte dat' dva a dva dokopy a konkrétnu osobu následne konfrontovat' s vašimi vedomost'ami. Medzi najlepšie momenty hry určite považujem zist'ovanie významu zvláštnych pirátskych slov alebo oboznamovanie sa s osudom kapitána lode The Sanitania, ktorý trpí krátkodobou demenciou.

Maroš Goč

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

IS Defense

TISÍCE TERORISTOV A LEN JEDNA ZBRAŇ. ZÍÍÍV...

Teraz už niet pochýb, že pol'ské štúdio Destructive Creations stojí len na šokovaní verejnosti. Po tom, čo celý herný priemysel pobláznil ultranásilný Hatred, sa znova vydávajú do nebezpečných vôd zbavených politickej korektnosti, len aby sme znova zistili, že to opäť stojí za „starú belú". Ich najnovším počinom IS Defense sa v mojich očiach definitívne zarad'ujú do kolónky netalentovaných štúdií, ktorých primárnym ciel'om nie je priniest' zábavné hry, ale len dávku kontroverznosti zabezpečujúc, aby sa o nich stále niekde hovorilo.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: turret defense
Výrobca: Destructive Creations
Zapožičal: Destructive Creations

PLUSY A MÍNUSY:

+ upgrady zvyšujú relatívnu zábavnost'
+ oficiálna podpora módovania

- nudná hratel'nost'
- nezmyselné ciele máp
- slabé audiovizuálne spracovanie

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



IS Defense je ich osobným vyjadrením postoja k súčasným strašným udalostiam dejúcim sa na Blízkom východe, kde sa v tieni čiernej vlajky Islamského štátu vejúcej vo vetre páchajú tie najodpornejšie zločiny proti l'udskosti od skončenia 2. svetovej vojny. Islamský štát je chladnokrvná realita podrážajúca nohy všetkým tým, ktorí si mysleli, že v 21. storočí sa niečo také nemôže udiat'. Pravdou je, že terorizmus ešte nikdy nebol rozšírenejší a prakticky celý svet drží v šachu a ten len čaká, aký bude jeho d'alší krok.

Nezachádzajme ale zbytočne d'alej, pretože IS Defense je hra a Gamesite je herný portál. Nerozdúchavajme vášne, nešírme medzi sebou plytkú nenávist'. IS Defense je hra ako každá iná a takto by sme sa mali na ňu aj pozerat'. Aj ked' tento titul odráža postoj voči realite, je to len fikcia odohrávajúcou sa v roku 2020, kedy Islamský štát ovládol celú severnú Afriku a už si začína brúsit' zuby na jeho d'alšie ciele v podobe južnej Európy a balkánskych štátov.

To je vlastne všetko, čo sa príbehu týka. Efektná animácia vám na začiatku predstaví všetko potrebné a bez d'alších slov sa ide hrat'. Usadáte si t'ažký gul'omet na vyvýšenom mieste nad plážou a čakáte prvé vlny nepriatel'ov. Dočkáte sa. Prvá, druhá, tretia vlna. Nepriatel' strieda nepriatel'a, všetko ide, ako má. Začnete čakat' na nejaké iné typy teroristov a aj teraz sa dočkáte. Vel'ké lode, ozbrojené džípy, podlé útočenie spoza chrbta. Okej, vravíte si. Zrazu však začnete čakat', kedy vás hra začne konečne bavit'. Prvý pokus, druhý pokus, tretí, nič. Desiaty, dvadsiaty, no zist'ujete, že stále nič. No prekvapení nie ste.

IS Defense je totiž poriadne nudná hra. Nielenže samotný koncept hry v podobe státia na jednom mieste a striel'ania všetkého, čo proti vám uteká, práve nepíše návod na tému „ako vás zabavit' na dlhú dobu", hra sa aj vzhl'adom na námet celkom logicky berie dost' vážne a to jej zráža nohy. Tvorcovia nechcú popustit' uzdu fantázii a vytasit' eso z rukáva napríklad v podobe bossa, vel'kého opancierovaného Bin Ládina, ako to svojho času spravil Wolfenstein 3D s Adolfom Hitlerom (áno, Ládin, samozrejme, nemá s IS nič spoločné, ale stále je akýmsi symbolom fundamentalistického terorizmu).



Hra by vlastne ako karikatúra mohla byt' aj zábavná, ak by sa to spravilo dostatočne inteligentne. Tomu by možno mohli dopomôct' samotní hráči, ktorí majú oficiálny prístup k módovacím nástrojom. Ako vieme, fantázia móderov často nepozná hraníc, a ak by sa do toho pustili nejakí tí šikovnejší, mohli by sme sa dočkat' nových typov jednotiek, zbraní či nepriatel'ov, ktoré by spravili IS Defense zaujímavejším počinom. Momentálne sú v hre dostupné štyri mapy, ktoré si najprv musíte odomknút'. A tu sa nachádza aj jeden z najväčších problémov. Na to, aby ste si sprístupnili d'alšie lokality, musíte vystriel'at' určitý počet teroristov a určitý počet vozidiel. Už prvá mapa po vás chce, aby ste zneškodnili 2000 vojakov a 100 vozidiel, čo sa na začiatku zdá ako nedosiahnutel'ný ciel', pretože na začiatku dokážete pred vaším skonaním zničit' tak 30 až 40 vojakov. Celá hra je vlastne o neustálom a neúmornom opakovaní toho istého scenára, až kým nedosiahnete dané ciele a nepresuniete sa do iného prostredia, kde vlastne nerobíte nič iné ako na predchádzajúcej mape.

Našt'astie, tvorcovia implementovali aj RPG prvky v podobe stromov schopností, ktoré časom dokážu nudu rozbit' a na nejaký čas ozväštnit' hratel'nost', kým vás nuda teda opät' nedohoní. Zabíjaním teroristov sa vám naplňuje ukazovatel', po jeho naplnení vás hra odmení skúsenostným bodom a ten, poprípade tie, ak ich máte už viac, môžete použit' na odomknutie celej plejády schopností. Tie dokážu vel'mi pekne zmenit' tempo hry a vlastne ich považujem za to najlepšie, čo tu nájdete.

Vylepšeniam ako účinnejšia strel'ba, autoheal, vybuchujúce šrapnely alebo rýchlejšie levelovanie tu sekunduje pät' špeciálnych schopností odomkýnajúcich sa a používajúcich okamžite priamo v bojoch. Tým, že kántrite vojakov, sa vám nedopĺňa len ukazovatel' levelov, ale aj druhý, ktorý je rozdelený na pät' častí. Ak naplníte prvú časť, môžete si zavolat' pomoc, ktorá doplní životy, poprípade rakety.

Ak druhú, vyšlete na bojisko niekol'kých vašich vojakov. Tretia odomkne delostrelectvo, štvrtá napalmový nálet a posledná užitočnú pomoc vrtul'níka. Všetky vymenované schopnosti ako aj upgrady dokážu zvrátit' nudu a urobit' hru zábavnou, hoci len na krátku chvíl'u. Osobne som si púšt'al do pozadia svoju vlastnú obl'úbenú hudbu a čuduj sa svete, nudu sa mi tým podarilo úspešne oddialit' ešte o nejakú tú minútku navyše. V širšom meradle ide ale stále len o fádnu striel'ačku bez nápadu, vhodnú na krátku chvíl'u ešte pred tým, než sa pustíte do niečoho hlbšieho. A to ju nedokáže zachránit' ani vizuál, ktorý je rovnako šedý ako hratel'nost'. Obrázky hovoria samy za seba.

Maroš Goč



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

Deadlight Director's Cut



MOZGOVÉ ZÁVITY EXTRÉMNE NEPOTRÁPITE, NO RIEŠENIA JEDNOTLIVÝCH SCÉN SÚ ORIGINÁLNE, TAKŽE PRI HRANÍ URČITE NEZASPÍTE.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: plošinovka, survival horror
Výrobca: Tequila Works
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ detailne prepracované prostredie
+ rozmanitosť logických hádaniek
+ pohybové schopnosti protagonistu

- nepodarený systém automatického ukladania
- Randallovi nerobia problémy 20-metrové skoky, no nevie plávať

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Napriek tomu, že apokalyptické hry zvyknú byť situované v budúcnosti, Deadlight sa odohráva v 80. rokoch minulého storočia. Nastala zombie apokalypsa a vy sa musíte dostať z mesta Seatlle, plného chodiacich tlejúcich mŕtvol, v hre nazývaných Shadows – Tiene. Motivuje ich túžba pochutnať si na obsahu vašej lebečnej dutiny, a práve ten musíte použiť na to, aby ste prežili.

Asi bude na mieste, ak si hneď na začiatku vyjasníme, že ide o klasickú 2D plošinovku okorenenú fiktívnym tretím rozmerom a modernou grafikou. Nech prostredie pôsobí na obrázkoch akokoľvek trojdimenzionálne, nenechajte sa oklamať, vždy sa pohybujete iba sprava doľava a naopak. Grafika by mohla byť to, čo hru potiahne smerom k atraktívnosti, no v tomto prípade konštatujeme, že nám nespadla sánka. Vizuál je fajn a tvorí tú správnu atmosféru prebiehajúcej apokalypsy, no nečakajte žiadne grafické orgie. Dalo by sa to nazvať zlatým stredom – nebudete sklamaní, ale nebudete ani zastavovať a obdivovať zničené mesto. Detailnosť deštrukcie prostredia je tiež dobre prepracovaná, no čo z toho, keď môžete kráčať iba v dvoch rozmeroch a využívať iba predmety, ktoré vám tvorcovia určili.

Príbeh a prostredie

O čo v hre ide, sa dozvedáme z väčšinou komiksových animácií, čím sa autori snažili navodiť atmosféru 80. rokov. Je to vec vkusu, no podľa nás by hra potrebovala grafický kabát skôr trochu vylepšiť ako zjednodušiť kresbami. Komiksové animácie hráča odosobňujú od hlavného hrdinu a deja, no niekomu sa tento štýl môže páčiť, uznávame. Protagonista sa volá Randall Wayne a nie je to celkom bežný prototyp hrdinu. Počas svojej cesty sa sám zamýšľa nad tým, prečo nič necíti a čo ho zlomilo. Je bez emócií, uzavretý do seba, tak trochu paranoidný a dopredu ho ženie iba základná túžba prežiť. Na začiatku hry sa Randall oddelí od svojej rodiny a na cestu mestom sa vydáva sám ako prst. Horšie je, že nemá žiadnu zbraň. Na začiatku sa teda budete zoznamovať s ovládaním hry, ktoré je, mimochodom, dosť zložité, no umožňuje hrdinovi rôzne typy pohybov a interakcií s prostredím. Bez zbrane sa budete musieť zombíkom vyhýbať a robiť všetko preto, aby sa vás nedotkli. Ak sa dotknú a zaútočia, Randall hneď nezomrie, no príde o časť života. Okrem úrovne životnosti je v ľavom hornom rohu obrazovky aj ukazovateľ výdrže. Každý pohyb výdrž znižuje, takže keď budete prirýchlo behať, skákať a liezť po rebríkoch, môže sa stať, že sa vyčerpáte a obrazovka začne meniť farbu akoby sa vám zahmlievalo pred očami. Netreba sa veľmi obávať, kondíciu máte dobrú, no v niektorých situáciách s tým treba počítať. Potrvá to dlho, no časom sa k zbraniam začnete dostávať. Ich použitie je však značne nešikovné a u takej sekery aj namáhavé. Pár švihov a hlavný hrdina je unavený. Zameriavanie strelných zbraní je zase náročné pre vás. Okrem pomalého a nepresného zameriavania si musíte sledovať počet nábojov a priebežne nabíjať. Pointa je teda taká, že „rambo štýl" v tejto hre nefunguje a skôr ako o kosenie zombíkov ide o neustále riešenie puzzlov.







Logické hádanky

Ako to v plošinovkách býva, každá scéna je logický problém. Sem-tam treba niečo presunúť, podliezť, preliezť plot, stlačiť tlačidlo a podobne. Táto časť hry je dobre premyslená. Riešenia nie sú príliš náročné ani príliš zjavné a sú aj dostatočne rozmanité, takže ak vás tento koncept baví. Nuda nehrozí. Uvedieme príklad: medzi vami a tlupou zombíkov ležia elektrické káble namočené v mláke. Zapískate na potvory, ony sa za vami rozbehnú, uškvaria sa elektrickým prúdom, vy mláku preskočíte a elektrinu odstavíte tlačidlom, aby ste sa dostali na ďalšiu obrazovku.

Čo je však trochu prekvapivé, hlavný hrdina, akokoľvek je pohybovo nadaný, nevie plávať ! To situáciu občas komplikuje, a tak musíte zaplavené časti vašej únikovej zóny najprv nejako odvodniť. Musíte teda nájsť príslušný vypúšťací ventil. Po ceste budete nachádzať aj rôzne útržky písomností, no tie vám nijako v riešení hádaniek nepomôžu. Majú slúžiť na dotvorenie smutnej atmosféry zničeného mesta, keďže väčšinou ide o rôzne depresívne básne či útržky textov.

Verdikt

Deadlight Director's Cut osloví hlavne hráčov, ktorí nehľadajú zložité príbehové hry, ale skôr čosi na oddych. Príbeh je pri tomto type hry tak trochu nepodstatný a asi vás veľmi nezaujme, rovnako, ako nezaujal nás. Na zložité ovládanie sa dá zvyknúť, no náročné zameriavanie strelných zbraní kazí zábavu. Celkovo hra iba s odretými ušami dosahuje priemerné hodnotenie. Oproti pôvodnej verzii je rozšírená detailnosť grafiky a pohybové schopnosti hlavnej postavy.

Zaujímavý je režim Survival, v ktorom musíte čo najdlhšie odolávať vlnám nemŕtvych, a zo zaujímavých zbraní spomenieme Molotov koktail či odstrelľovaciu pušku. Jeden aspekt hry nás vyslovene nahneval. Funkcia automatického ukladania ukladá dosiahnutú pozíciu veľmi zriedka, a tak po vypnutí hry treba zopakovať privela toho, čo ste už odohrali. Dokonca sa stalo, že po hodinovom hraní sme museli začať hrať úplne od začiatku. Manuálne ukladanie totiž nie je možné.

Peter Vnuk

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

Creative SB Roar Pro

Skvelý kompakt

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 179€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ zvuk
+ výdrž
+ nabitý funkciami

- vyššia hmotnost'



SPECIFIKÁCIE:

Rozmery (v×š×h): 57,0×202,0×115,0mm
Dĺžka kábla napájania: 1,7m
Hmotnost': 1,10kg
Verzia Bluetooth®: 3.0
Profily Bluetooth: A2DP (bezdrôtové stereo), AVRCP (dial'kové ovládanie), HFP (hands-free)
Podporované kódexy: AAC, aptX, SBC, aptX-LL
Maximálna kapacita microSDHC karty: 32GB (FAT/FAT32)
Zvukové formáty: MP3, WMA a WAV (MP3 a WMA max. 320 kb/s)
Kapacita batérie: 6000mAh

HODNOTENIE:

★★★★★

Na trhu bezdrôtového audia nie je firma Creative žiaden nováčik. Má už za sebou viacero úspešných modelov, a to vrátane "štekajúcej" rady Woof. Pre tých, ktorým štekot nestačí a chceli by poriadny rev, prináša Creative novinky pod hlavičkou Roar.

Po úspešnom a skvele hodnotenom štarte s reproduktorom Sound Blaster Roar prináša Creative Pro verziu, ktorá oproti staršiemu súrodencovi ponúka vylepšený 5-meničový systém, tri prednastavené zvukové profily, o dve hodiny dlhšiu výdrž batérie a možnost' spárovania s mikrofónom iRoar Mic, ktorý umožňuje vytvorit' Public Access audio systém pre prezentáciu a karaoké.

Balenie

Hned' prvé, čo sme si všimli, ako sme dostali do rúk ešte nerozbalenú škatul'u, bola pomerne vysoká hmotnost'. Po chvíl'ke váhania, či vyššiu hmotnost' nepripísat' početnému príslušenstvu, sme zistili, že je to naozaj reproduktorom, ktorý je vzhl'adom na svoje kompaktné rozmery t'ažší, ako by človek čakal. Dva vysokofrekvenčné meniče, dva zosilňovače, dva pasívne radiátory a subwoofer obalené v kovovej konštrukcii vytiahli hmotnost' až na 1,1kg.

K reproduktoru sme dostali napájací adaptér s európskou prípojkou, aux kábel na pripojenie k l'ubovol'nému prehrávaču, microUSB kábel na alternatívne nabíjanie a pripojenie k počítaču alebo hernej konzole.

Funkčný dizajn

Opät' sa potvrdilo, že v jednoduchosti je krása. Kombinácia tmavého kovu a matného plastu vytvarovaného do zaobleného kvádra robí z Roar Pro celkom príťažlivý kus hardvéru. Vd'aka prostému tvaru je reproduktor nenáročný na skladovanie a nehrozí mu ani prevrátenie. Na vrchnej strane sa nachádza aktívny 2,5-palcový menič, ktorý sa stará o basy a stred. Poháňa ho vlastný zosilňovač a výrazným basom pomáhajú pasívne radiátory po stranách. Druhý zosilňovač sa stará o prednú dvojicu stereo vysokofrekvenčných meničov. Starší súrodenec si za tento dizajn v roku 2014 odniesol prestížne ocenenie Red Dot Award Winner.



Ovládanie

Väčšina ovládacích prvkov sa nachádza na vrchnej strane. Nájdeme tam spínač, ovládanie hlasitosti, ovládanie Bluetooth a tlačidlo na aktiváciu funkcie Roar. Tá je rovnako ako stav batérie, Bluetooth a nahrávania indikovaná drobnými diódami. Okrem NFC tagu nám už vrchná strana viac neponúkne a zvyšok ovládania je trošku neprakticky uložený na zadnej strane zariadenia. Skrývajú sa tam všetky tlačidlá na ovládanie prehrávania, nahrávania obsahu prostredníctvom microSD pamät'ovej karty, tlačidlá na dolad'ovanie zvuku ako „Terra Bass“ a posuvný spínač pre zvukové profily.



Rozhranie

Na zadnej strane zariadenia sú taktiež umiestnené všetky konektory. Okrem nabíjačky do reproduktora vieme pripojit' USB, microUSB, microSD a AUX. Z bezdrôtových rozhraní sa tu nachádza NFC tag, ktorý iniciuje pripojenie cez Bluetooth verzie 3.0. Ak vaše zariadenie NFC nepodporuje, je nutné spárovat' prehrávač so zariadením pomocou Bluetooth tlačidla. Zauímavost'ou je ai možnost' duálneho nabíjania. Samotný reproduktor je možné nabíjat', bud' pomocou priloženej nabíjačky alebo pomocou microUSB kábla ako bežný smartfón. Uloženú energiu je možné okrem hudby zužitkovat' aj na nabitie mobilného telefónu pomocou USB portu.

Audio na úrovni

Pre väčšinu potenciálnych záujemcov sú vyššie uvedené informácie rozhodne plus, no najdôležitejšou stránkou reproduktora je stále predsa len zvuk. Rozloženie meničov je celkom nápadné. Umiestnenie subwoofera na vrchnú stranu zariadenia a zosilnenie nízkych tónov pomocou pasívnych radiátorov sa často v prenosných zariadeniach tohto typu nenachádza.

Musíme povedat', že tento nápad sa osvedčil. Na rozdiel od početnej konkurencie prenosných reproduktorov basy vedia byt' vel'mi výrazné, no zároveň vd'aka orientácii do vol'ného priestoru nevznikajú prílišné dunivé echá. Svoi potenciál reprodukcie nízkych tónov dokazuje aj funkciou TeraBass, ktorá citel'ne posilní funkciu subwoofera aj pri nižšej hlasitosti. Hudbu plnú syntetizátorov si teda užijete naplno. V niektorých prípadoch sme však mali pocit, že nízke tóny boli až predimenzované, prebíjali stred a výšky viac, než by mali. Je to však ten lepší prípad a všetko sa dá upravit' vhodným ekvalizérom, zvukovým profilom a aktiváciou funkcie Roar, ktorá pozdvihne najmä stred a výšky.



Celkový pocit zo zvuku reproduktora je príjemný. Uspokojí fanúšikov všetkých žánrov a skvele sa hodí nielen na hudbu do pozadia popri práci či zábave, ale aj na pôžitok z prehrávanej hudby. Tam už, samozrejme, trošku škodí malý odstup reproduktorov, kvôli čomu nadobúdame pocit, že zvuk vychádza z jedného bodu. To je ale daň za prenosnost'. Až na občasné predimenzovanie nízkych tónov znie Creative Pro celkom čisto a verne či už po kábli, alebo cez Bluetooth. Problém nie je ani s výraznejším stredom či výškami. Práve v tomto rozpätí oceňujeme funkciu Roar, ktorá ho dokáže aj pri menej výraznej stope pekne zdôraznit'. Dajú sa tak lepšie precítit' všetky detaily skladby, prípadne zvýraznit' reč hovoreného slova.

Slušná výdrž

Sound Blaster Roar Pro sl'ubuje výdrž až 10 hodín, čo je o dve hodiny viac ako u jeho predchodcu. Rozhodli sme sa toto číslo otestovat' aj v našich podmienkach. Kombinovali sme pripojenie cez kábel a cez Bluetooth, hudbu sme púšt'ali do pozadia, teda tak, aby sa dalo bez problémov viest' konverzáciu, pohrávali sme sa s funkciou Roar a na noc sme mu dali vydýchnut'. Reproduktor sa zastavil po 10 hodinách a 25 minútach, čo celkom slušne odpovedá papierovým špecifikáciám, zrejme sme miestami mali hlasitost' nižšie, ako pri oficiálnych testoch.

Testovanie pri najvyššej hlasitosti sme v rámci zachovania dobrých susedských vzt'ahov neskúšali. Musíme ale uznat', že maximálny výkon je na také malé zariadenie skutočne obdivuhodné, hlavne pokial' je napojený na elektrickú siet'. S ozvučením menších uzavretých priestorov nie je problém (rozumej trieda, nie telocvičňa). A dokonca sa dá povedat', že kvalita zvuku pri zvyšujúcej sa hlasitosti vel'mi dramaticky neklesá.

Eduard Čuba

Acer Aspire S 13

Ultratenký a pritom cenovo dostupný

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Dostupná cena: 700€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ povrch zariadenia
+ výkonné komponenty
+ vzhl'ad

- mierne prehýbanie obrazovky
- nedostatočne vyriešené podsvietenie klávesnice

ŠPECIFIKÁCIE:

Modelový rad: Acer Aspire S 13
Operačný systém: Windows 10 Home
Procesor: Intel Core i3-6100U
RAM: 4GB LPDDR3 (8GB s i5 a i7, max 16GB)
Úložný priestor: 128GB SSD (256GB s i5, 512GB s i7)
Čítačka pamät'ových kariet: Áno – SD
Optická mechanika: Nie
Grafická karta: HD Graphics 520 (integrovaná pod'a procesoru)
Obrazovka: 13.3" IPS LED s max. rozlíšením 1920x1080p
WiFi adaptér: IEEE 802.11ac
Ethernet: Áno – Gigabit Ethernet
Mikrofón: Áno
Čítačka odtlačkov prstov: Nie
Porty: HDMI, 2xUSB 3.0, 1xUSB 3.1 typ C, 3.5mm Jack
Batéria: 3-článková Li-Polymer s kapacitou 4030 mAh
Maximálna výdrž: 11 hodín
Rozmery: 14.6×327×288mm
Váha: 1.30 kg

HODNOTENIE:



Dobrý notebook nie je nikdy zlý a v dnešnom uponáhl'anom svete rýchlych stretnutí a tesných deadlinov je pre množstvo l'udí mobilné pracovisko už nielen výsadou, ale nutnost'ou. Málokomu sa však chce t'ahat' so sebou niekol'ko kilogramové zariadenie s nabíjačkou, ktorá by dokázala poháňat' malú dedinu. Ešte šťastie, že sa na scéne už dávnejšie objavili zariadenia, označované zozačiatku ako ultrabooky, ponúkajúce sprvu obmedzený výkon v l'ahkom a tenkom tele, ale teraz schopné konkurovat' aj svojim ovel'a rozmernejším bratom. Ibaže vždy sa niekde ukrýva nejaký háčik. Pri ultrabookoch to bola doteraz cena, ktorá aj za základné modely presahovala 800 a viac eur.

Preto som bol vel'mi prekvapený aj potešený, ked' spoločnost' Acer ohlásila nový, cenovo dostupnejší prírastok do svojho ultratenkého modelového radu s označením S. Acer Aspire S 13 vyzerá na prvý pohl'ad vel'mi pôvabne. Dostatočne tenké a l'ahké telo v sebe dokáže ukryt' Skylake procesory od modelu i3 až po i7, 8GB RAM a najviac 512GB SSD. Dizajn tiež nezaostáva za kúskami od konkurenčných spoločností a biele prevedenie modelu, ktorý ku mne zavítal, je, jednoducho povedané, oku lahodiace.





Obal a jeho obsah

Samotný ultrabook ku mne dorazil v nenápadnom čiernom balení s nápisom Aspire S 13 s logom Acer na prednej strane a pár upozorneniami na strane zadnej. Vnútri sa už ukrývala dobrota, ktorou je zariadenie, pár brožúrok a nabíjačka s výkonom 45 Wattov. Notebook je v balení chránený aj proti nešikovnejšiemu zachádzaniu. O túto ochranu sa starajú pevné kartónové výstuhy a rukáv, do ktorého je zabalený, ale inak k baleniu nie je čo dodat' okrem toho, že je funkčné, a pokial' nie ste úplným dizajnovým fanatikom, neurazí.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vytiahnutí z krabice a ochranného rukáva ma privítal vel'mi pekne a tenko vyzerajúci notebook v bielom prevedení. Materiál je príjemný na dotyk a akokol'vek som sa snažil, nepodarilo sa mi na ňom nechat' viditel'né odtlačky a šmuhy ani po dlhšom používaní, ako to býva pri viac dizajnovo ladených kúskoch.

Celkový dojem mi mierne pokazilo iba menšie ohýbanie plastov, hlavne čo sa týka oblasti obrazovky, ale to je pri tenkosti zariadenia a použití plastov namiesto kovu úplne bežné a ani nešetrnejšie skúšanie nezanechalo na zariadení akékol'vek trvalé následky. Spodná časť je ale pevná a nepostrehol som ani žiadne nepríjemné vŕzganie, či už pri prenášaní, alebo manipulácii s notebookom.

Klávesnica a touchpad

Aj na tak tenkom zariadení, ako je Aspire S13 je už samozrejmost'ou podsvietená klávesnica. Toto sa hodí najmä pre všetkých pracovitých l'udí, ktorý radi pracujú aj vo večerných hodinách, ale podsvietenie dodáva počítačom d'alšie body, čo sa týka dizajnu. Samotnej klávesnici nie je čo vytknút', ked'že jej chicletová stavba udáva základný pocit, ktorý síce neohúri nikoho zvyknutého na mechanické spínače, ale je funkčná a ani prehýbanie, ktorým trpia niektoré plastovejšie zariadenia, na nej nie je také citel'né. Jedinú výčitku, ktorú si klávesnica zaslúži, sa týka jej podsvietenia, ktoré bolo miestami nesúvislé, niekde intenzívnejšie, niekde slabšie. Po skontrolovaní odozvy, ktorú si vyslúžil rovnaký model v čiernom prevedení a jeho fotiek, ale musím skonštatovat', že išlo s najväčšou pravdepodobnost'ou o výrobnú chybu jedného kusu. Čo som si úprimne obl'úbil, bol touchpad, na ktorom som nemal problém behat' po obrazovke takmer s takou presnost'ou, s akou je to pri normálnej myši. Mierne ponorenie touchpadu do tela notebooku zase znamenalo, že som nikdy náhodou neopustil prstom použitel'nú dotykovú plochu, alebo na ňu naopak prešiel s odloženými prstami.

Obrazovka

Pri obrazovke som nečakal žiadne zázraky, a hoci sa niektoré spoločnosti stále častejšie vydávajú cestou 1440p alebo až 4K panelov, Acer vsadil na overenú kvalitu a ponúka tak 13.3-palcový displej s FullHD rozlíšením 1080p. Pri takýchto malých obrazovkách to naozaj stačí a ako pozeranie videa, tak aj hranie menej náročných titulov vyzeralo na tomto ultrabooku vel'mi dobre. Ostrost' ani jas neboli pri používaní problémom, práve naopak, pokial' nebol naozaj slnečný deň, tak nebolo potrebné zvyšovat' jas na viac ako polovičnú intenzitu. Menej kvalitná bola iba presnost' zobrazovania farieb, ktorá nevyzerala, hlavne pri modrej časti spektra, úplne vierohodne. Vyzdvihnút' ale treba použitie IPS panelu, vd'aka ktorému sú pozorovacie uhly naozaj viac ako postačujúce, a hoci





ide o menšie zariadenie, nemal by byt' problém ukázat' na ňom zaujímavý obsah aj skupine spolu sediacich l'udí.

Parametre

Testovací kúsok sa volá plným modelovým menom Aspire S5-371 s označením NX.GCJEC.003. Ide o základnú ponuku z tohto portfólia, takže vnútri ukrýval dvojjadrový procesor Intel Core i3-6100U, 4GB RAM a 128GB SSD disk. Ak ide o pripojenie na internet, bežní zákazníci sa musia uspokojit' s WiFi adaptérom, pretože kvôli tenkosti zariadenia sa do jeho tela nezmestil Ethernet LAN port. Alebo sa dá zakúpit' USB adaptér, vd'aka ktorému notebook pripojíte aj na LAN-ku.

O WiFi sa však stará výkonný adaptér s podporou protokolov 802.11a/b/g/n/ac, čo znamená aj natívnu podporu MU-MIMO a lepšie prenosové rýchlosti pri používaní viacerých zariadení na jednom routeri.

Takisto potešia aj rozsiahle možnosti, čo sa týka konektorov. Na zariadení sa nachádzajú okrem čítačky pamät'ových kariet SD XC, kombinovaného audio konektoru a konektoru napájania aj plný HDMI port, 2 USB 3.0 porty a jeden USB 3.1 Type-C port. Škoda len, že C-čkové USB je iba prvej generácie, takže nepodporuje rýchlosti väčšie ako 5 Gb/s, ale poteší aj jeho schopnost' preposielat' video, alebo pripájat' najmodernejšie mobilné zariadenia.



Testovanie

Tenké notebooky, predtým nazývané ultrabooky, definitívne nie sú herným nástrojom, ale moderné kúsky zvládnu vd'aka šikovným Core procesorom a integrovaným HD Graphics grafickým kartám aj nejakú tú zábavu. Preto som sa pozrel na výkonovú stránku zariadenia, a hoci si na ňom GTA V nezahráte, tituly ako LoL, CS: GO alebo Minecraft zvládne bez najmenších problémov.

V testovacom programe 3DMark si v teste Fire Strike vyslúžil nie vel'mi úžasný, ale s prihliadnutím na ultramobilnost' zariadenia obstojný výsledok, 206 bodov. Čo je však pri notebookoch najdôležitejšie, je výdrž batérie a Aspire S13 vd'aka svojmu trojčlánkovému Li-Pol variantu s kapacitou 4030 mAh zvládol príjemných deväť hodín a tridsat'osem minút pri bežnom browsovaní po internete s plným jasom obrazovky a osem hodín a pätnást' minút pri stopercentnom syntetickom vyt'ažení testovacím programom.

Výsledky tohto modelu, ako výkonnostné tak aj výdrže, radia Aspire S 13 medzi priemer. Ale toto všetko by malo byt' zákazníkom očividné už po prvom zhliadnutí parametrov. Hlavne ide o nutnost' uvedomit' si, že Acer S13 je l'ahké zariadenie určené na prácu a multimédiá a nikdy neplánovalo konkurovat' hoci výkonným, ale t'ažkým kúskom.

Zhrnutie

Acer Aspire S 13 je jedným z najlacnejších ultrabookov na trhu s cenovkou začínajúcou pod sedemsto eur. Už len táto informácia určite osloví mnohých potenciálnych zákazníkov. Takisto aj v ňom použité kvalitné komponenty, ako procesory Intel Core alebo výkonný WiFi adaptér sú dobrými argumentami pre jeho vyskúšanie, alebo kúpenie.

Menšie výhrady mám iba ku podsvieteniu klávesnice a ohybnejšej obrazovke, ale ako som už spomenul, materiály, ktoré boli pri tomto notebook použité sú síce mierne ohybné, ale stále dostatočne odolné, aby nedošlo k trvalému poškodeniu. Pokial' teda rozmýšlate nad menším mobilným a výkonným zariadením s dostatočnou kapacitou batérie na jeden pracovný deň, Aspire S 13 nie je zlá vol'ba.

Daniel Paulini

Zautomatizujte si domácnosť!

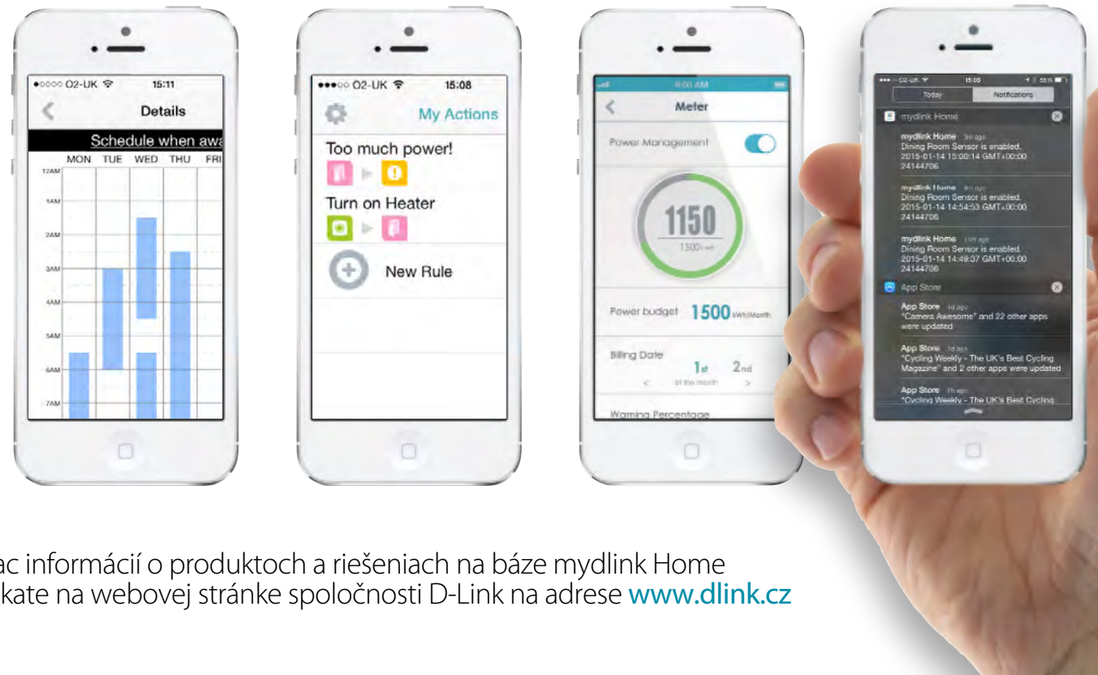


Časové spínanie inteligentnej zásuvky

Jednoduché pridávanie pravidiel

Meranie spotreby a kontrola domova

Notifikácie zdarma priamo do mobilu



Viac informácií o produktoch a riešeniach na báze mydlink Home získate na webovej stránke spoločnosti D-Link na adrese www.dlink.cz

Creative SoundBlasterX H7

Najlepšie herné slúchadlá od Creative

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitná konštrukcia
+ dizajn
+ ovládací panel s výstupmi na kábli
+ výborná kvalita zvuku a 50mm FullSpectrum meniče

- robotický zvuk mikrofónu
- vysoká cena
- neznáma chyba v softvéri SoundBlasterX

ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: 50mm Full Spectrum
Frekvenčný rozsah slúchadiel: 20Hz~20kHz
Pripojenie: 3,5mm Stereo a USB
Typ mikrofónu: Noise-canceling Condenser
Odnímateľný: Áno
Frekvenčný rozsah mikrofónu: 100Hz~18kHz
Citlivosť: -39dBV/Pa

HODNOTENIE:

★★★★☆



ČISTEJŠÍ, HLASNEJŠÍ, MOCNEJŠÍ, LEPŠÍ! Slúchadlá Sound BlasterX H7 sú vybavené vel'kými a citlivými 50mm meničmi zvuku FullSpectrum™, ktoré ponúkajú špičkový herný priestorový zvuk pre absolútnu sústredenosť. Tento zvuk je možné taktiež upravovať v softvéri Acoustic Engine PRO.

Technológie

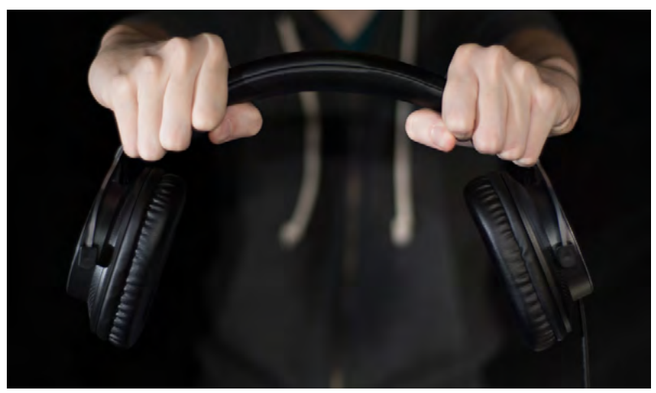
- SENSITIVE FULLSPECTRUM™ AUDIO DRIVERS – zabezpečujú presný zvuk a výbušné basy, ktoré vám pomôžu k vít'azstvu. S výkonom 118dB/mW sa tak radia medzi najhlasnejšie slúchadlá vo svojej triede.

- Naklonená poloha meničov – meniče sú mierne naklonené, čím vzniká akustická komora a eliminuje sa tým rezonancia vo vnútri mušlí.

- Ocel'ová výstuž – pre spevnenie konštrukcie hlavového mosta.

- NOISE-CANCELLING mikrofón – citlivý a ohýbatel'ný. Zapojíte ho, ked' budete chciet' komunikovat'. Pri počúvaní hudby ho môžete jednoducho odpojit', aby vám nezavadzal.

- Ovládací panel na kábli – headset obsahuje ovládanie hlasitosti, mikrofónu a skladieb priamo na kábli slúchadiel.



- Scout Mode – funkcia na zvýraznenie zvukov, napríklad na lokalizovanie nepriatel'a.

- SBX – nastavenie rôznych prednastavených profilov na hranie hier ako aj ručné nastavenie až troch profilov.

- X- Plus – nastavenie prednastavených profilov zvuku podl'a prislúchajúcich hier ako napríklad Battlefield.

- 7.1 kanálový priestorový zvuk – H7 podporuje virtuálne 7.1 kanálové audio pripojenie pre realistickú virtualizáciu cez BlasterX Acoustic Engine Pro, ktorý prináša efekty a zvuk s perfektnou presnost'ou v slúchadlách

Dizajn

Pomerne vel'ký headset zahŕňa kombináciu čiernych, strieborných a červených farieb s matným povrchom. Dostatočne dlhý kábel čiernej farby je prepletený vláknami a zamotáva sa len zriedka.

Na výstupe obsahuje jeden štvorpólový 3,5mm audio jack a microUSB. Približne 40cm od meniča sa na kábli nachádza ovládací panel čiernej farby s nápisom Creative. Obsahuje vypínač mikrofónu,



SCOUT MODE 7.1 24-bit 96kHz USB DAC

potenciometer pre zvuk prehrávanie skladieb a oba zvukové výstupy.

Dva 50mm meniče sú prepojené pomerne tenkým ocel'ovým hlavovým mostom, ktorý je taktiež aj dostatočne ohybný. Po celej dĺžke hlavovej opierky sa nachádza vel'mi mäkký penový materiál v podobe imitácie kože. Výška a šírka mosta sa dá regulovat' pomocou vysunutia mosta z opierky hlavy.

Meniče sa nedajú otáčat' v horizontálnej polohe, ale dajú sa otáčat' vo zvislej polohe približne v šest'desiatstupňovom uhle smerom dnu. Oba okrúhle a predĺžené meniče majú čierne vnútro



vonkajšieho obalu a obsahujú nápis SOUND BlasterX, na ktorom po pripojení slúchadiel cez USB bliká X na červeno. Vo vnútornej strane meničov je uložená mäkká výplň v oválnom tvare. Do l'avého meniča sa zapája odnímatel'ný a plne ohýbatel'ný cca 12cm mikrofón.

Test

Po pripojení slúchadiel a vypočutí si niekol'kých pesničiek môžeme zvuk ohodnotit' ako výborný . Pri pozeraní dvojhodinového akčného filmu sme museli zmenit' polohu slúchadiel približne dvakrát – slúchadlá sú vel'mi pohodlné . Celková hmotnost' slúchadiel nie je najnižšia, ale pri dlhšom používaní sme si na hmotnost' zvykli. Hlavový most sa nám zdal dostatočne široký a mäkký. Most bol taktiež aj priedušný a vytváral vankúšový vzhl'ad.

Kvalita zvuku počas hrania hier, počúvania hudby a pozeraní filmov sa nám zdala výborná. Slúchadlá vykresl'ovali všetky zvukové spektrá verne. Vysoké a stredné tóny boli celkom dobré, pričom basy boli taktiež ideálne a neboli príliš umelo prebasované. Z kvality mikrofónu sme neboli úplne nadšení, ked'že nahraný zvuk znel plechovo, umelo a nevýrazne. Okolitý ruch dobre potláčala technológia Noise Canceling. Napriek tomu sa nám páčila aspoň manipulácia s mikrofónom. Mikrofón bol plne prispôsobitel'ný a ohýbatel'ný. Dal sa i jednoducho odpojit'.

Náušníky boli pohodlne vystlané a tlmili okolitý zvuk približne na 40%. Pri vypnutých zvukoch z PC bolo počut' okolitý ruch tlmene, pri pustenej hudbe už okolitý ruch nebolo počut' vôbec. Pril'navost' meničov bola pod správnym uhlom taktiež dobrá.

Pri hraní hier sa nám potili uši len zriedka, a to aj napriek tomu, že slúchadlá sú mohutné. Detailné zvuky sme si užili aj vd'aka uloženiu meničov pod uhlom, ktorý eliminoval rezonanciu.

Kvalita zvuku bola cez 3,5mm audio jack primeraná, ale o čosi lepšia bola cez USB. Kvôli určitej chybe v softvéri BlasterX acoustic Engine alebo firmvéri slúchadiel sme nemohli vyskúšat' funkcie ako ekvalizér či ScoutMode a SBX profily, pretože program neponúkal tieto možnosti. Tieto funkcie sme ale vyskúšali na zvukovej karte SoundBlasterX G5, kde fungovali výborne a tak isto výborne by fungovali aj pri H7-čkách. 7.1-kanálový zvuk sme si vyskúšali aspoň v demo režime, kde sme pohybovali helikoptérou v oblasti slúchadiel a počúvali zvuk. Slúchadlá vykreslili prichádzajúci zvuk helikoptéry vel'mi verne a nebolo mu čo vytknút'.

Taktiež sa nám podarilo vyskúšat' X-Plus. Je to technológia, ktorá prispôsobila zvuk podl'a prednastavených profilov slúchadiel tak, aby zvuk vynikol čo najviac. Pri hraní Battlefield 4 sme nastavili profil X-Plus na Battlefield 4 a zvuk sa automaticky prispôsobil. Takto prispôsobený zvuk bol omnoho lepší ako ručne nastavené hodnoty a mohli sme si tak atmosféru hry užit' ešte o niečo viac.

Hodnotenie

SoundBlasterX H7 sú jednoznačne najlepšie aj najkvalitnejšie herné slúchadlá od Creative. Ponúkajú výbornú kvalitu zvuku, pokročilé zvukové technológie a výborné dizajnové spracovanie tela.

Pri teste sme ale odhalili pár nedostatkov ako plechový zvuk nahrávania mikrofónu či chybu v ovládacom softvéri SoundBlasterX na PC. Cena približne 130EUR je taktiež vysoká, kto ale chce zainvestovat' do kvalitných slúchadiel nebude l'utovat'.

Lukáš Libica

AMD Radeon RX480 8G

Nový král' nízkych rozpočtov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: AMD
Dostupná cena: 280€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ výkon, hlavne pod DX12
+ nízke TDP

- predošlé problémy s PCIe napájaním

ŠPECIFIKÁCIE:

Počet stream procesorov: 2 304 ×
Výrobná technológia: 14 nm
Kapacita pamäte: 8 192 MB (8 GB)
Typ pamäte: GDDR5
Šírka zbernice: 256-Bit
Frekvencia jadra: 1 120 MHz
Frekvencia pamäte: 8 000 MHz (8 GHz)
Rozhranie: PCI Express x16 3.0
Externé konektory: HDMI, DisplayPort
Rozmery: 240x37x112 mm
VR-Ready: Áno
Podpora zapojenia viacerých kariet: Áno - Dual CrossFireX
Verzia DirectX: DirectX 12.0
Ďalšie technológie: HDCP, AMD Eyefinity
Typ chladiča: Referenčný, Aktívny
Vel'kost' chladiča: Dvojslotový
TDP procesoru: 150 W
Prídavné napájanie: 1x 6-pin
Odporúčaný výkon zdroja: 500 W

HODNOTENIE:

★★★★★





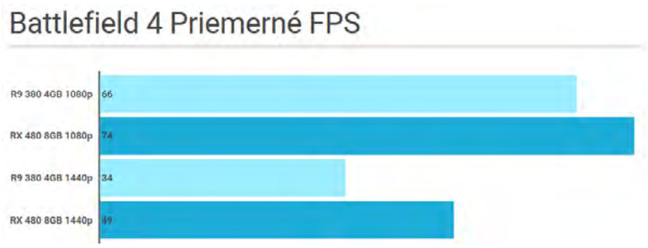
Červenú alebo zelenú? Bojisko na poli grafických kariet nikdy nespí a hoci sa po prvých správach o novej ponuke spoločnosti Nvidia zdalo, že konkurencia nebude mat' čo ponúknut', AMD našlo odpoved' na úctyhodný výkon, ktorý sl'ubujú zeleno ladené grafické karty. Dlho očakávaná Polaris architektúra konečne zavítala ku koncovým zákazníkom a už po prvých chvíl'ach s novou kartou Radeon RX 480 môžem povedat', že červená v tomto prípade určite neznamená STOJ, ale naopak, plnou parou vpred.

Spoločnost' AMD sa so svojou najnovšou ponukou rozhodla zamerat' na zákazníkov, ktorí si chcú užit' aj tie najnovšie hry v oku lahodiacich detailoch, ale nemajú nekonečný rozpočet na poskladanie ultravýkonného monštra. Možno to niektorých čitatel'ov prekvapí, ale v dnešnej dobe stačí aj na najnovšie tituly niekol'koročný procesor, pri ktorom stačí ak má vo väčšine prípadov aký – taký takt a sem – tam 4 jadrá. Čo je pre správne fungovanie hier stále viac a viac dôležité, bez vel'kých výkyvov čo sa týka FPS, je dostatočne výkonná grafická karta.

Pokial' doteraz niekto rozmýšl'al nad zložením počítača a hraním tohoročných alebo, nedajbože, aj tých budúcoročných titulov na vyšších detailoch, tak sa len s t'ažkost'ami vyhol zaplateniu menej ako 400 eur za grafickú kartu. RX 480 sa zameriava práve na skupinu zákazníkov, ktorí už nemajú chut' preplácat' za možnost' vychutnat' si hry v 1080p alebo aj 1440p rozlíšení a s cenou, ktorá sa pohybuje pod hranicou 300 eur určite osloví aj niektorých zástancov kariet s predponou GTX, ktorí uvažujú nad vylepšením

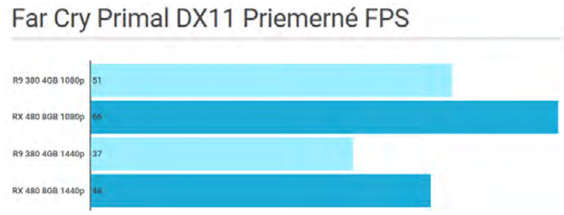
Prvé dojmy a spracovanie

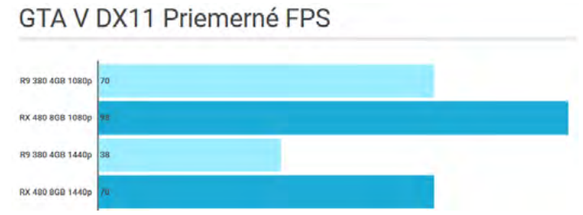
Hned' na začiatok recenzie musím povedat', že tento kúsok od spoločnosti AMD do mojich rúk dorazil v recenzentskej forme, takže nemám možnost' ospevovat' žiaden obal alebo škatul'u. Napriek tomu som našiel dostatok zaujímavých vecí aj na samotnej karte. Prvým prekvapením bol samotný dizajn. Áno, kartu som už videl nespočetne krát na obrázkoch, ale na kombinácií čiernej a červenej je niečo naozaj príť'ažlivé a aj samotná hranatost' akoby priamo pasovala do nášho testovacieho počítaču. Karta pôsobí serióznym dojmom a ani pri pot'ažkaní v ruke som nedostal strach, že niečo odpadne alebo niečo zlomím, ako som mal pri niektorých extravagantnejšie stavaných kartách. Uzatvorenie všetkých komponentov je jednou z výhod referenčných dizajnov chladenia, ktoré používa ako AMD, tak aj Nvidia. Čo ma ale ako skalného zástancu DVI rozhrania potešilo menej, je zabudovanie iba jedného HDMI a troch Display Port rozhraní. Našt'astie zohnat' káble musí byt' aj pre tých najväčších antitechicky založených l'udí hračka.



"Škandál" menom PCI-E napájanie

Prvých pár dní po vydaní RX 480 túto kartu sprevádzali iba chválospevy na jej výkon a nízku cenu. To sa ale vd'aka jednému príspevku na stránke Reddit rýchlo zmenilo. Viacero profesionálnych recenzentov rešpektovaných portálov totiž odhalilo nepríjemnost', ktorá mohla pri bežnom používaní vyústit' do nestability systému a v tých najextrémnejších prípadoch mohla





znamenat' až poškodenie matičnej dosky, na ktorej bola nainštalovaná. Celý problém spočíva v napájaní karty, ktoré má na starosti jeden 6 PIN-ový konektor zo zdroja a istá dávka energie je takisto dodávaná cez PCIe slot na matičnej doske. Kameňom úrazu bol nadmerný odber elektriny cez matičnú dosku, až 88 Wattov, ktorý sa pohyboval nad hranicou udávaných špecifikácií povol'ujúcich 75 Wattov. Z AMD ale vel'mi rýchlo prišlo vyhlásenie, v ktorom hráčov ubezpečili, že na odstránení tohto problému pracujú a posledné informácie, ktoré sa v súvislosti s kartou RX 480 a jej nárokmi na PCIe konektory objavili hovoria o tom, že novým driverom sa tento problém odstránil a žiadne riziko by nemalo hrozit' ako pri normálnej prevádzke, tak ani pri taktovaní kariet. Takisto musím poznamenat', že akokol'vek hrozivo vyzerala táto „aféra" na začiatku, existovala naozaj malá šanca na poškodenie hardvéru, a to iba v prípadoch, kedy by bola táto grafika pretaktovaná a/alebo použitá v režime crossfire.

Architektúra

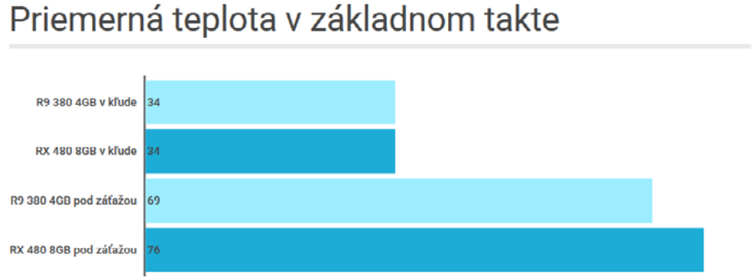
Najväčšou zmenou si nová generácia grafických kariet od AMD prešla vd'aka prechodu na 14nm FinFET architektúru, ktorá dostala pomenovanie Polaris 10. To znamená, že na čipe vel'kom iba 232mm2 sa zmestilo až 5.7 miliardy tranzistorov. Pre porovnanie, karta R9 390X s doteraz používanou 28nm architektúrou ponúka iba o niečo viac tranzistorov, 6.2 miliardy, na čipe s rozlohou až 438mm2. To pre túto kartu znamená nielen zníženie tepelného výdaju a spotreby elektriny, ale aj zvýšenie základného taktu.

Technické špecifikácie

Úvod k RX 480ke už máme úspešne za sebou, takže sa teraz môžeme pozriet' na to, čo sa v nej vlastne ukrýva a prečo sa tak rýchlo zapáčila mnohým počítačovým nadšencom. Ako prvá dostupná karta pod 300 euro prišla RX 480 s úctyhodnou kapacitou pamäte až 8 GB. Pre porovnanie, odpoved' zo strany Nvidie v podaní novej GeForce GTX 1060 disponuje iba 6 GB pamäte. Väčšia kapacita pamäte sa hodí na zobrazovanie moderných hier, ktoré vel'akrát disponujú vel'kým a dopodrobna vykresleným svetom. Ako príklad môžem uviest', že niektoré grafické karty, hoci dostatočne výkonné, ale disponujúce nižšou kapacitou pamäte, trpeli napríklad pri titule GTA V nedostatkom VRAM, čo znamenalo, že daný herný svet nemohol byt' naozaj tak detailne zobrazený, preplnený NPC l'ud'mi a autami a takisto hráči s takýmito grafikami nemohli vidiet' tak d'aleko ako majitelia výkonnejších kariet s väčšou pamät'ou. Ďalej je malé porovnanie parametrov predošlej generácie Radeon karty s číslom 80 na konci a novej GTX 1060.

Výkon a testovanie

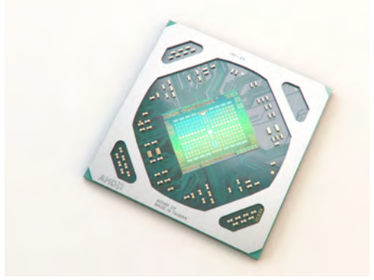
Už aj niektoré kúsky z predošlej generácie grafických kariet podporujú DirectX 12, ale práve táto generácia by mala zažit' najväčší rozmach hier bežiacich práve pod touto API. Preto som dal pri testovaní vel'ký priestor práve hrám, ktoré podporou DirectX 12 disponujú. Samozrejme, že som nemohol vynechat' aj niektoré staršie tituly alebo programy, aby som mohol ukázat' aj porovnanie výsledkov s predošlou generáciou. Kartu som na účely testovania ponechal v základnom takte takisto ako procesor Intel i7-6700K, ktorého rovné 4 GHz úplne stačili a určite neboli brzdou v žiadnej z hier. Nižšie sa už môžete pokochat' výsledkami testovania. Samozrejmost'ou je použitie najnovších Crimson driverov vo verzii 16.7.2.



Zhrnutie

Radeon RX 480 je naozaj správnym krokom od spoločnosti AMD, ktorá touto kartou otvorila dvere počítačového hrania vo vysokých detailoch širšiemu okruhu l'udí, ktorí doteraz možno nemali financie na dostatočne výkonnú kartu. S kartou RX 480 takisto prichádza naozaj dostupná virtuálna realita, hoci dva hlavné VR headsety v predaji stále stoja nemalý peniaz. Pokial' ale HTC alebo Oculus vydajú lacnejšiu verziu svojich VR zariadení, nebude naozaj nad čím premýšl'at'. RX 480 oslovila svojím pomerom cena/výkon nielen mňa osobne, ale z viacerých rozhovorov a reakcií na internete je vidiet', že zatriasla aj presvedčením niektorých skalných fanúšikov kariet od Nvidie. Hoci príchod tohto modelu nebol najhladší, AMD zvládlo celú kontroverziu okolo PCIe napájania takmer na jednotku. Bežní zákazníci s rozpočtom na grafickú kartu pod 300 eur už vd'aka RX 480ke nemusia prehl'adávat' bazáre s kartami neznámej histórie, ale môžu si užívat' pravý zážitok #PCMasterRace v spojení s dobrým pocitom z ušetrených peňazí.

Daniel Paulini



Zalman Z9 NEO

Slušná skriňa od Zalmanu za dobrú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Zalman
Dostupná cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ dizajn
+ príslušenstvo
+ vel'ké množstvo priestoru a úchytov pre káble

- plastové a hliníkové časti nie sú rovnakej farby
- štyri ventilátory bez automatickej regulácie otáčok
- kvalita niektorých skrutiek

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: ATX-MID tower
Rozmery: 205×490×482 mm (š×d×v)
Hmotnosť: 5,9kg
Materiál: kov, plast
Úložný priestor: 2× 5,25/ 3× 3,5 / 7×2,5-palcové
Porty: audio jacky (2×), USB 2.0 × 2/ USB 3.0 × 2
Maximálna dĺžka GPU: 42cm

HODNOTENIE:

★★★★☆



Počítačová skriňa z9 neo typu mid tower ponúkne všetko, čo si náročný používatel' od skrine žiada. Spája v sebe atraktívny dizajn, výkonný systém chladenia, jednoduchú inštaláciu komponentov a káblový manažment.

Obal a jeho obsah

Balenie z9 neo je klasické. Výrobca zvolil obyčajný kartón. Vo vnútri kartónu je umiestnená skriňa chránená dvomi polystyrénovými výplňami. Skriňa nie je chránená d'alším obalom, chránené sú iba časti z plexiskla.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohl'ad sa z9 neo svojím tvarom neodlišuje od výrobkov ostatných výrobcov. Neo sa vyznačuje ostrými hranami, ktoré sú na určitých miestach skosené a vytvárajú tak 3d dizajn. Nachádzame tu plastové a plechové časti zostavy, ktoré dopĺňa plexisklo na bočnej a vrchnej strane skrine. Testovacia verzia neo má čiernu farbu i ked' jediné, čo bolo na skrini ozaj čierne, boli plastové prvky a stredový rám. Všetky ostatné časti, ako napríklad bočnice, boli skôr šedej farby. Obe šedé bočnice sú vyrobené z tenkého hliníkového plechu a prekvapivo nemajú žiadnu penovú výplň. Pravá bočnica má presklený stred so sklom tmavej farby, a tak vynikne ukrytý pc hardvér.





Predná časť skrine má lesklý hliníkový profil a obsahuje penu redukujúcu hluk. Dá sa otvorit' a ukrýva dva 5,25-palcové sloty na optickú mechaniku a odvetrávacie mriežky na predné ventilátory. Spodná časť obsahuje štyri nožičky, ktoré vyvyšujú skriňu o približne tri centimetre. Taktiež tu nechýba vyberatel'ný filter pre zdroj. Zadná časť obsahuje odvetrávacie mriežky a všetky potrebné sloty pre dosku a zdroj. Vrchná časť obsahuje presklenú plochu tmavej farby, ktorá sa dá odňať, aby zabezpečila lepšie chladenie. Ďalej sú tu umiestnené odvetrávacie mriežky, zapínacie a reset tlačidlo spolu s audio jackmi a štvoricou usb portov. Napokon obe bočné strany skrine obsahujú dvojicu mriežok na optimálny prietok vzduchu.



Vnútorné rozloženie

Neo podporuje základné dosky atx/ matx a itx, takže bežnú základnú dosku tam vložíte bez problémov. Zdroj je umiestnený v spodnej časti skrine a je oddelený plechom od ostatných súčiastok. Ani ho prakticky nie je vidno. Do skrine zmestíte tri 3,5-palcové a až sedem 2,5-palcových diskov.



Priestoru na káblový manažment, uchytenie a manipulovanie s káblami je tu dostatočné množstvo. V celom interiéri tak nachádzame rôzne otvory, ktoré tomu napomáhajú.

Neo obsahuje až päť ventilátorov. Je ti taktiež možnost' zapojit' vodné chladenie. Vo vrchnej časti sa nachádzajú dva priehl'adné, na modro podsvietené 120mm ventilátory, vzadu je osadený 120mm ventilátor bielej farby a vpredu je taktiež dvojica 120mm ventilátorov obdobnej farby. Zo všetkých pozícií je možné osadit' väčšie ventilátory iba do prednej časti skrine, a to 140mm. Predné a vrchné ventilátory je možné zapojit' len pomocou 4-pinového molex kábla a zadný ventilátor má klasický 3-pinový konektor.

Vrchná vnútorná časť skrine obsahuje dva sloty pre mechaniku a oba sloty sa dajú ručne demontovať. Pod týmito slotmi sa nachádzajú sloty pre 2,5-palcové disky. Vd'aka takémuto rozloženiu je možné osadit' do dosky grafickú kartu do maximálnej dĺžky až 38cm, a to pri založených predných ventilátoroch. V skrini taktiež nechýbajú vstupy pre pripojenie usb 2.0/ 3.0 A pre oba audio jacky.

Možnosti chladenia

O chladenie sa stará pätica ventilátorov. Štyri z nich majú 4-pinové molex pripojenie, čo značí, že automatická regulácia otáčok nie je možná. Reguláciu otáčok má jedine zadný ventilátor s klasickým 3-pinovým konektorom. Chladenie skrine je dostatočné, i ked' ventilátory svojou kvalitou neohúria. Pre náročných používatel'ov bude nutnost'ou osadit' do skrine ventilátory s pwm reguláciou.

Naše hodnotenie

Z9 neo je slušná skriňa, nad ktorou neohrnie nosom ani pokročilý používatel'. Skriňa zaujme hranatým 3d dizajnom s priehl'adnou bočnicou a množstvom chladiacich mriežok. V interiéri je dostatočné miesto na umiestnenie aj dvoch grafických kariet a oddeleného zdroja.

Neo taktiež ponúka vel'ké množstvo priestoru na káblový manažment a až päť ventilátorov. Vzhl'adom na cenu, približne 60 eur, ide o vel'mi slušný kúsok od spoločnosti zalman. Ak rozmýšl'ate postavat' si nový pc, táto skriňa bude rozhodné dobrý začiatok!

Lukáš Libica



Zalman ZM-M401R

Skvelý Z-Revolution od Zalmanu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Zalman
Dostupná cena: 12€

PLUSY A MÍNUSY:

+ možnosť menit' DPI
+ dizajn
+ podsvietenie
+ obojstranný dizajn
+ výborná cena

- tlačidlá krok späť a dopredu mohli byť aj na pravej strane (pre ľavákov)

ŠPECIFIKÁCIE:

- 6 tlačidiel
- 2500DPI – optický senzor
- osvetlenie s možnosťou nastavenia rôzneho DPI
- 500Hz odozva USB portu
- 8g akcelerácia
- 2,1m nabíjací USB kábel s pleteným vláknom

Približné rozmery:
dĺžka: 118mm
šírka: 65mm
výška: 35mm
hmotnosť: 122g

HODNOTENIE:



Zalman prichádza s novou radou Z-Revolution a nám sa podarilo otestovať myš ZM-M401R. Myš zaujme nielen mnohými funkciami, ale aj cenou.

Technológie

2500 DPI optický senzor – tento senzor prináša precíznosť a ultrarýchlu odozvu v každej hre, senzor zladí pohyb myši na podložke aj na počítači a pomáha mu pritom akcelerácia 8G.

Bočné tlačidlá – potrebné pri prehliadaní stránok alebo priamo v boji proti nepriateľom. Svoje skúsenosti využijete o niečo viac. Podsvietenie na myši – podsvietenie reaguje na zmenu DPI a mení sa tým farebné zobrazenia v hornej časti myši. Spodná časť myši zostáva svietiť na červeno.



Dizajn

Dizajn myši sa skladá z ergonomickej obojstrannej konštrukcie a typu uchytenia všetkými prstami. To znamená, že myš sa najpohodlnejšie drží v ruke, keď ju chytíme prstami a vynecháme dlaň.

Myš má celoplastový povrch matnej čiernej farby. Na vrchnej časti nájdeme priesvitné prerušované časti, ktoré sú podsvietené. Vrchná časť, ktorá je mierne pogumovaná, obsahuje ľavé a pravé tlačidlo, kolieskо myši a prepínač DPI spolu s podsvietením v tvare U. Ďalej sa tu nachádza nápis Zalman a Z-Revolution. Ľavá časť myši obsahuje tlačidlá krok dopredu a späť.

Zadná spodná časť obsahuje LED diódu červenej farby. Tá svieti, ak je myš v prevádzke. Spodná časť obsahuje 2500DPI optický senzor a dve podložky v tvare U a informácie o myši.

Test

Po zapojení myši do PC sa ovládač rýchlo a automaticky nainštaloval. Už o pár sekúnd bolo možné myšou ovládať PC. Páčila sa nám ľahkosť ovládania a jej presnosť. Hneď sme vyskúšali tlačidlo prepínania DPI, ktoré bolo možné prepínať v sérii od najmenšej hodnoty po 2500DPI. Každá citlivosť myši mala rôzne farebné označenie (fialová, zelená, červená...).

Pri kancelárskych prácach sa nám hodila viacej vyššia DPI. Tu sme sa pohybovali po väčšom priestore. Taktiež sme využívali tlačidlá krok späť a dopredu hlavne pri surfovaní po internete. Pri hraní MMO a FPS hier nám vyhovovala menšia citlivosť.

Pri hraní Battelefield 4 a BadComapany 2 sme boli mimoriadne spokojní s presnosťou myši. Na cieľ sme dokázali zamierit' dostatočne rýchlo a odozva myši, uvádzaná výrobcom 2ms od príkazu, bola príjemná.

Myš sa nám dobre držala v ruke a jej pogumovaná vrchná časť bola na dotyk primeraná. Zalmanu nerobili problémy ani povrchy ako drevo, látka alebo podložka pod myš. Na každom povrchu pracovala myš bez problémov.

Hodnotenie

Optická myš ZALMAN ZM-M401R je vhodná na každodenné používanie a aj na hranie hier. Ponúka voliteľné nastavenie DPI v rôznych stupňoch, je vybavená LED podsvietením rôznych farieb a jej pogumovaný povrch je príjemný na dotyk. Cena do 15 eur je fantastická a okrem absencie tlačidiel krok späť a dopredu na pravej strane myši nie je tejto myši čo vytknúť.

Lukáš Libica



MSI Z170A Gaming Pro Carbon

Všestranný výkon s estetickým bonusom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ všestranný výkon
+ kvalitné prevedenie
+ zabudované RGB LED
+ najnovší LAN NIC Intel I219-V
+ zvuková karta Realtek ALC1150 a Nahimic softvér
+ aplikácia RAM Disk zadarmo

- nič

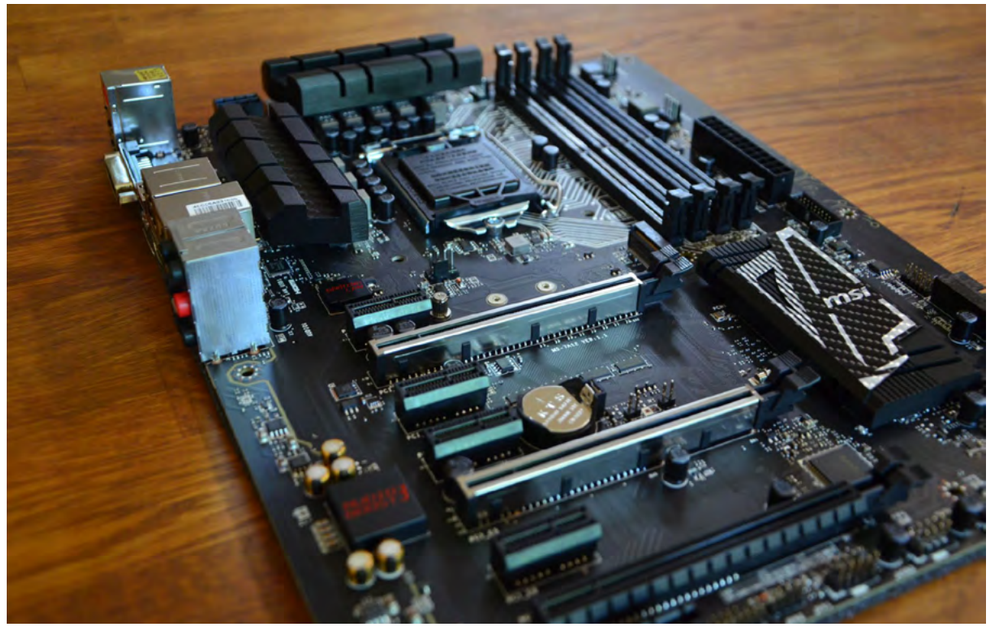
ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel Socket 1151
Formát: ATX
Základné funkcie: Integrovaná sieťová karta, integrovaná zvuková karta, PCI Express 3.0, jednoduché pretaktovanie, Serial ATA III, MSI Click BIOS 5, USB 3.0
Externé konektory: DVI, HDMI, jack, Optical out, PS/2, USB 2.0, USB 3.1, RJ-45 (LAN)
Interné konektory: USB 2.0 bracket, USB 3.1 bracket, Serial ATA III, COM bracket, S/PDIF bracket, TPM, Front Panel Audio konektor, Thunderbolt, M.2 Socket, SATA Express port

Operačná pamäť:
Typ pamäte: DDR4
Počet slotov RAM: 4×
Režim zapojenia: Dual-channel
Maximálna frekvencia: 3600MHz

Rozhranie:
Čipset: Intel Z170
Pokročilé funkcie: AMD CrossFireX, NVIDIA SLI, Radič RAID, chladič mosfetov
Typ zvukovej karty: Realtek ALC1150
Počet kanálov zvukovej karty: 7.1

HODNOTENIE:



Trh s technológiami je v dnešnej dobe naozaj presýtený. Akokoľvek zle to môže na prvý pohľad znieť, je táto skutočnosť pre koncového zákazníka len a len výhodná. Pokiaľ totiž nepríde tá či iná spoločnosť s naozaj inovatívnym výrobkom, nevtesná doňho horu funkcií, alebo si zaňho nebude pýtať oveľa nižšiu cenu, nikdy nevynikne nad konkurenciou a ťažšie presvedčí zákazníkov, aby siahli práve po jeho ponuke.

Samozrejme, v niektorých segmentoch sa sem-tam podarí spoločnostiam vytvoriť si vlastnú triedu, ako je sa to podarilo napríklad Apple s iPhonom alebo iPadom, ale ako ukazujú posledné roky, konkurencia rýchlo dobieha, čo zameškala a nakoniec sa rozdiely medzi výrobkami zase dostávajú na minimálnu úroveň. Akokoľvek môžu všetky produkty z jednej oblasti mať tie isté komponenty a vlastnosti, aj tak sa väčšinou stále dajú rozlíšiť podľa jedného dôležitého faktoru. Tým je vizuálne prevedenie a kvalita prevedenia, či už pri použití lepších materiálov, alebo dodržaní štandardov pri výrobe a skladaní. Presýtenosť sa najviac týka produktov v strednej cenovej kategórii, a práve do nej spadá aj najnovšia matičná doska, ktorá sa mi dostala pod ruky. Doska od MSI s modelovým označením Z170A Gaming Pro Carbon stavia práve na pravidlo, ktoré som spomenul vyššie, a tak sa, hoci nemusí ponúknuť o toľko rozdielne výsledky od konkurencie, zameriava na estetiku.

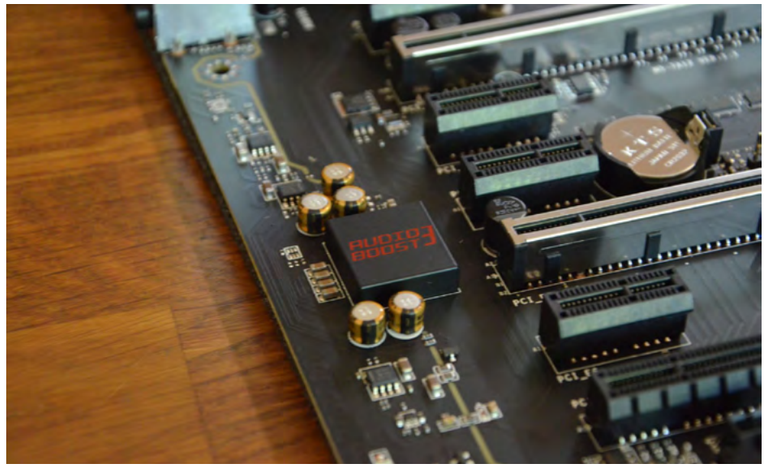


Obal a jeho obsah

Krabica s matičnou doskou má úplne štandardný rozmer, s ktorým sa stretne každý, kto už kupoval dosku s rozmerom ATX. Celá je ladená do kombinácie čiernej s červenou, nekričí do sveta, ale pohľad po nej zase len tak neskĺzne. Môj názor je, že výrobky pre nadšencov a ľudí, čo sú ochotní priplatiť si za kvalitu a vizuálnu stránku výrobku, by nemali chodiť zabalené do kartónov z krabíc od banánov. To, našťastie, dodržuje MSI s takmer každým výrobkom, s ktorým som sa v posledných rokoch stretol. Futuristické auto na prednej strane mi pripomína superšportiaky od automobilky McLaren a pokiaľ to má sľúbovať výkon dosky, tak sa neviem dočkať. Inak sa na zadnej strane nachádzajú základné informácie o použitých komponentoch, technológiách a funkciách, ktoré doska ponúka. Za prehľadnosť a nevtieravý dizajn určite palec hore.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vytiahnutí z obalu ma teší pohľad na uhľovo čiernu dosku, na ktorej sa vynímajú hlavne chladiče s karbónovými motívmi a metalické chrániče vrchných PCIe 3.0 slotov. Inak sú na doske ešte bielou farbou zvýraznené priame prepojenia procesoru s RAM-kami a okrem jedného loga MSI na chladiči chipsetu a mene modelu nad vrchnými PCIe slotom takmer nie je poznať, kto túto matičnú dosku vyrobil. Za takýto prístup som osobne veľmi vďačný, pretože nezastávam názor, že ešte aj po kúpe a zaplatení za výrobok by mal zo mňa výrobca hardvéru profitovať formou bezplatnej reklamy. Ako som už spomenul, na doske sú prvé dva PCIe 3.0 sloty v kovovom prevedení, ktoré MSI nazýva Steel Armor. Nemal som to šťastie, aby mi ťažká grafická karta polámala plastové držiaky, ale vďaka vedomiu, že sú až 4-krát odolnejšie ako bežne používané a chránia aj proti nežiaducemu elektromagnetickému rušeniu (aspoň tak to uvádza výrobca), sa mi oveľa pokojnejšie zaspávalo. Takisto aj samotná doska pôsobí kvalitným dojmom a na rozdiel od niektorých nemenovaných konkurentov sa pri držaní za hranu takmer vôbec neprehýbala.



Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Keďže nejde o 500-eurovú dosku, nedajú sa čakať zázraky, čo sa týka komponentov a funkcionality. Pre bežného nadšenca sa však na tomto kuse plastu vo formáte ATX skrýva stále viac ako dosť. Samozrejmosťou je socket pre Intel procesory šiestej generácie, 4 sloty pre najnovšie RAM-ky typu DDR4 a 3 PCIe x16 sloty.

Okrem toho nemôže v rámci vnútornej konektivity chýbať ani:

– 6 SATA 6Gb/s portov
– 2 SATA Express porty
– 2 USB 3.1 porty pre predný panel počítača
– 4 PCIe x1 sloty
– 1 M.2 port

Čo sa týka vonkajších konektorov na zadnej strane dosky, Gaming Pro Carbon ponúka:

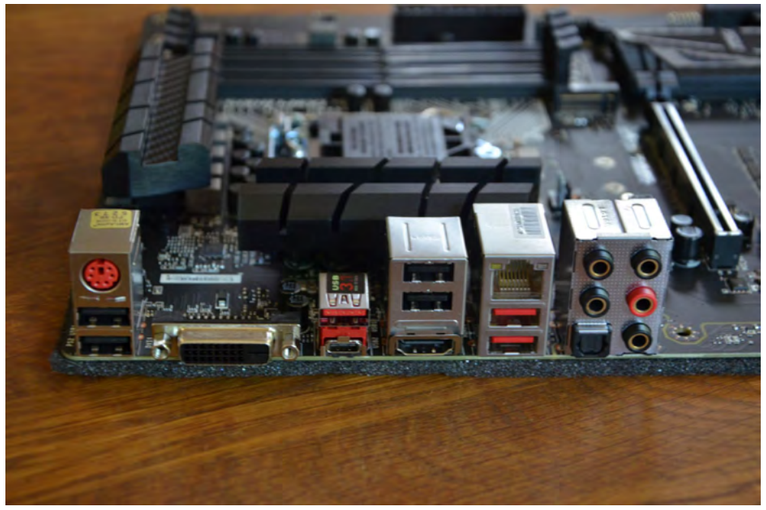
– PS2 port
– 4 USB 2.0 porty
– DVI-D a HDMI výstupy
– 3 USB 3.1 typ A + 1 USB 3.1 typ C
– MSI Gaming LAN
– Audio konektory + S/PDIF výstup

Na strednú cenovú kategóriu naozaj slušná ponuka, aj keď je vidieť ústupky, ktoré spoločnosť MSI musela urobiť, ako napríklad iba jeden M.2 slot. Pri jeho použití treba navyše počítať aj s automatickou deaktiváciou SATA portov číslo 5 a 6, pretože ich dráhy v prípade jeho použitia slúžia na prenos dát.

UEFI BIOS

Tak ako aj pri iných doskách od MSI slúži na základné nastavovanie a prípadné taktovanie systému MSI Click Bios 5. Pri jeho používaní som sa doteraz nestretol s žiadnymi problémami a menenie nastavení a pretaktovávanie v ňom





bolo nadmieru jednoduché. Click Bios 5 podporuje aj vel'ké rozlíšenia a takzvaný „scaling", ked' ostávajú nápisy a grafika ostré a dobre čitatel'né, aby nikto nemusel žmúrit' na vel'ký monitor a nebol schopný rozlúštit', či dáva do procesora 1,3- alebo 3,1-Volta. Ako drvivá väčšina BIOS-ov, aj Click BIOS 5 ponúka takzvaný EZ mód, kde sa ukrývajú len tie najjednoduchšie nastavania, od poradia bootovacích jednotiek cez informácie o procesore až po krivky výkonu ventilátorov. Tá pravá mágia sa skrýva až v pokročilých nastaveniach. Pretaktovanie procesoru, RAM-iek, doladenie každého jedného detailu, to všetko je vzdialené len pár klikov na myši. Pri testovaní tejto matičnej dosky sme, nanešt'astie, nemali odomknutý procesor, na ktorom by sme sa vedeli vyhrat', ale pokial' je dostatočným ukazovatel'om jednoduchost' pretaktovania RAM-iek, potom potlačenie procesora na hranicu možností bude iba banalitou.

Funkcionalita a pridaná hodnota

Čím sa Gaming Pro Carbon líši od šedého priemeru? Kvalitné prevedenie som už spomenul. Komponentovo sa väčšina výrobkov a obzvlášt', pokial' sú to matičné dosky, nelíši. Odlišujú sa však vizuálne a Gaming Pro ide v tomto smere do menšieho extrému, zakomponovaním RGB osvetlenia priamo do dosky. Farbami tak môže hrat' nielen most medzi audiokonektormi a kvalitným Nahimic Audio Boost čipom (aj ked' ten svieti iba na červeno), ale aj tri štvrtiny pravej hrany dosky.

Osvetlenie síce nie je až také intenzívne a na vyniknutie efektu, by ho bolo dobré spárovat' s párom LED pásov, ale aj snaha sa cení a nie každý výrobca má vo svojom arzenáli takú všestrannú dosku aj s RGB podsvietením. Pridaná hodnota tejto dosky, respektíve jej výrobcu, sa neskrýva



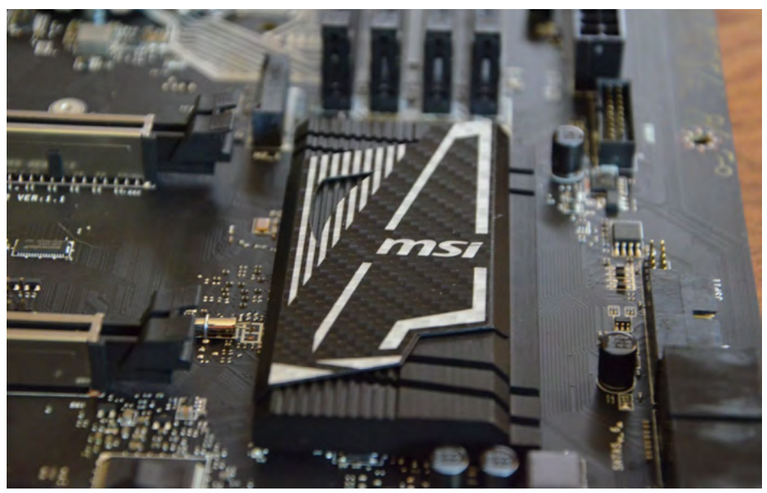
iba vo svetielkach, ale aj v maličkostiach, ako je ponuka neobmedzeného programu RAMDisk zadarmo, ktorý normálne stojí vyše 30 eur, a vd'aka nemu sa dá časť úložnej kapacity RAM-iek využívať ako pevný disk, ktorý je však mnohonásobne rýchlejší ako bežné SSD disky. Môžem povedať', že som RAMDisk vyskúšal, nainštaloval naň program na upravovanie videa a časy na prácu a export videa sa v mojom prípade zmenšili viac ako trojnásobne.

Zhrnutie

MSI Gaming Pro Carbon môže na prvý pohl'ad vyzerať ako šedá myška v záplave iných šedých myší, ale jej príjemná cena, solídna funkcionalita, kvalitné prevedenie a pridaná hodnota ju vyvyšujú nad priemer. Samozrejme, sú aj lepšie vybavené dosky za podobnú alebo aj nižšiu cenu, no určite neponúkajú také kvalitné prevedenie. Gaming Pro Carbon je jednoducho slušnou vol'bou pre nadšencov, ktorí hl'adajú všestranný výkon, jednoduché možnosti pretaktovania a navyše majú aj estetické cítenie.

Daniel Paulini







GENERATION
MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Coolpad Porto S a Torino S

dostupné duo strednej triedy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Coolpad
Cena (Porto S): 96€
Cena (Torino S): 149

PLUSY A MÍNUSY:

Porto S

+ IPS displej
+ zhotovenie
+ výdrž batérie

- nízky výkon
- fotoaparát

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Torino S

+ dizajn a zhotovenie
+ snímač odtlačkov a infraport
+ operačná a vnútorná pamäť'

- slabší jas displeja
- výdrž batérie
- bez LTE 800/900 MHz

HODNOTENIE:

★★★☆☆





Spoločnosť Coolpad je čínsky výrobca smartfónov, ktoré sú populárne najmä v Indii, no po vzore iných výrobcov sa snaží presadiť aj na európskom trhu. Ako novinky uviedla dvojicu LTE telefónov strednej triedy Coolpad Porto S a Coolpad Torino S.

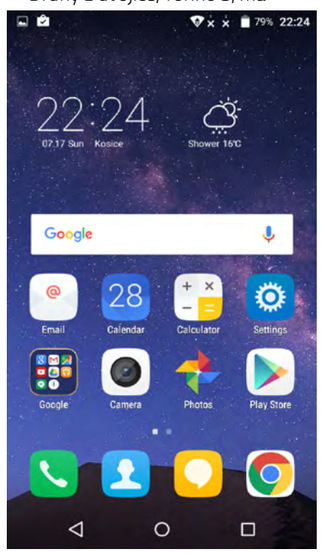
Dizajn

Porto S:

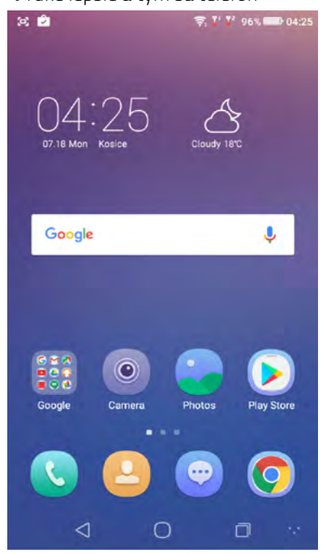
S rozmermi 143 x 72 x 7,6 milimetrov je Porto S pomerne kompaktný. K dobrému ovládaniu prispieva aj nízka hmotnosť 125 gramov. Použité materiály zodpovedajú cenovej kategórii, ale neznamená to, že by boli nekvalitné. Okraje okolo displeja sú širšie a pri bielom modeli vytvárajú väčší kontrast, siahnite preto radšej po čiernej variante. Slot pre obe karty (2. hybridný slot pre SIM/microSD) nájdeme na pravej strane nad tlačidlom napájania. Ovládanie hlasitosti je na opačnej strane. Vd'aka neodnímateľnému a celistvému zadnému krytu sa telefón neohýba a nevŕzga.

Torino S:

Druhý z dvojice, Torino S, má menšie rozmery 139 x 67,8 milimetrov, no aj menší 4,7 – palcový displej. Kvôli šošovke fotoaparátu je síce o 0,2 milimetra hrubší, ale zaoblené hrany sedia v ruke lepšie a tým sa telefón drží pohodlnejšie. Rozloženie tlačidiel je rozdielne. Všetky tri nájdeme napravo a sloty pre karty nal'avo. Zadný kryt opäť tvorí pevný celok a plynule prechádza do zakryveného skla displeja. Pod fotoaparátom sa navyše nachádza snímač odtlačkov. Ďalšou odlišnosťou, ktorá chýba ako Porto S, tak aj mnohým súčasným telefónom, je aj prítomnosť infraportu pre ovládanie zariadení. Milým prekvapením je aj priesvitný obal priamo v balení.



Porto S



Torino S

Displej

Porto S:

5 – palcový displej má HD rozlíšenie 1280 x 720 pixelov, čo pri tejto uhlopriečke predstavuje hustotu bodov 294 ppi. Tieto čísla ničím nevyčnievajú z davu a ide o štandardné hodnoty pre zariadenia strednej triedy. Malé texty sú jasné a jemné. Maximálny jas sa pohybuje na úrovni 420 cd /m² a dostačuje aj pre čitateľnosť na priamom slnku. Použitím IPS panelu sú docielené stabilné pozorovacie uhly a podanie čiernej. Farby sa nedeformujú, ale obrazovka pri náklonoch trocha tmavne.

Torino S:

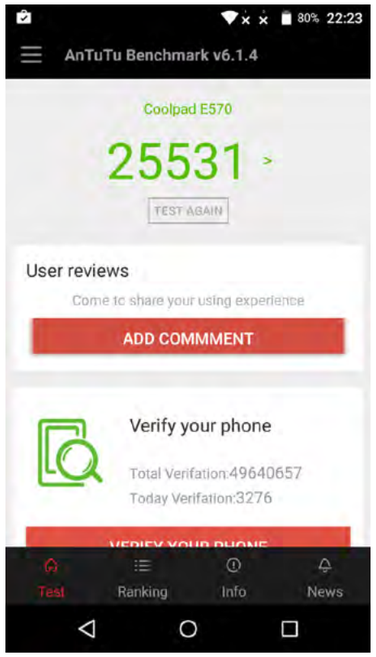
4,7 – palcová uhlopriečka a rovnaké rozlíšenie prinášajú hustotu bodov 313 ppi. Rovnako ako pri Porto S, aj tu je použitý IPS panel. Farby sú preto chladnejšie s jemným modrastým nádychom a navyše by mohli byť o čosi sýtejšie. Rozdiel a problém nastáva pri jase, ktorého hodnoty okolo 380 cd/m² zhoršujú čitateľnosť na priamom slnku.

Hardvér

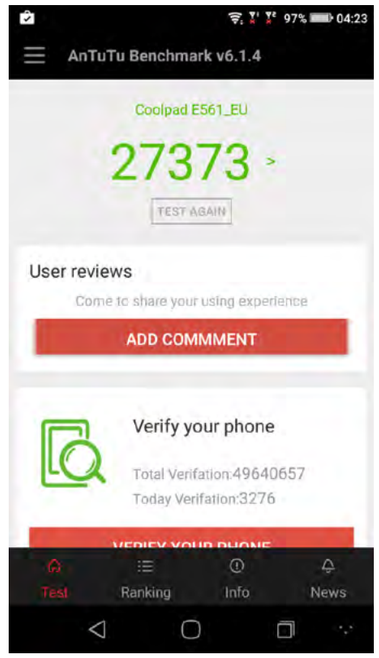
Porto S:

Narozdiel od iných výrobcov sa Coolpad nespolieha len na procesory od Qualcommu a v telefóne použil čip od Mediatek. MT6735 je 28nm SoC strednej triedy so štyrmi jadrami Cortex A53 a 64 – bitovou architektúrou. Operačná pamäť s velkosťou 1GB zabezpečuje po väčšinu času pomerne hladký chod a jej nedostatok sa prejaví až pri multitaskingu. Grafický čip ARM Mali-T720 stačí na beh menej náročných hier.

Porto S



Torino S



Problémom je hlavne spúšťanie aplikácií, ktoré so slabším procesorom trvá aj niekoľko sekúnd. Batéria s kapacitou 2800 mAh vydržala pri prehliadaní stránok a občasnom hraní približne 7 – 8 hodín. Pri bežnom užívaní by bez problémov vydržala aj do nasledujúceho rána, no zvyk nás nútil k nočnému plnému dobitiu. Chvályhodná a pri čínskych telefónoch aj netradičná je podpora všetkých dôležitých LTE frekvencií. K bezdrôtovým sieťam Porto S pripája v štandardoch 802.11 b/g/n a navigovanie umožňuje GPS aj Glonass.



Porto S



Torino S

Torino S:

Srdcom Torino S je rovnako štvorjadrový 64 – bitový procesor na báze ARM jadier Cortex A53. Výrobcom je spoločnosť Qualcomm. Snapdragon 410 MSM8916 je síce o čosi starší ako MT6735, ale aj trocha výkonnejší, čo sa odzrkadlilo na plynulejšom multitaskingu. Pomáha mu aj dvojnásobna operačná pamäť. Integrovaná grafika Adreno 306 si poradila aj s hrami ako Need fo Speed či Modern Combat 5. Prekvapujúco, pri prehliadaní stránok si lepšie viedol Porto S a výsledky testu Vellamo to aj potvrdili. Zamrzela nás aj kapacita batérie. Tá má najmä kvôli zaoblenému zadnému krytu len 1800 mAh a pri rovnakom používaní vydržala približne 5 hodín. Nepochopitel'ným rozdielom je aj absencia LTE pásiem 800/900 MHz. Úspešnou náplasťou je za to rýchla a väčšinou presná čítačka odtlačkov a infračervený port.

Fotoaparát

Porto S:

Snímač zadnej kamery má rozlíšenie 8 Mpix a clonu f/2.4, čím sú zhotovené

zábery jasné, ale trpiace šumom. Kvalita je však pre danú kategóriu stále prijatel'ná. Ostrost' a podanie farieb sú najmä za dobrých svetelných podmienok rovnako slušné. Pri slabom/umelom osvetlení už samozaostrovanie nestíha a fotky sú rozmazané. Softvér ponúka klasické možnosti ako Panorama, Face beauty či Live Photo. Predný fotoaparát má 2 Mpix a rovnakú clonu. Video je možné nahrávat' v 720p a 30 fps s oboma kamerami.

Torino S:

Už na prvý pohl'ad softvér Torino S poskytuje viacero možností. Podstatným rozdielom je Pro mód, ktorý umožňuje manuálne nastavenie vyváženia bielej, ISO, času uzávierky či kontrastu. Pre rýchlu zmenu vzhl'adu sú dostupné rôzne filtre. Snímač má rovnako ako pri Porto S 8 Mpix, ale clonu f/2.0. Zábery sú prekvapivo dobré a zachytávajú chvályhodný farebný kontrast a samozaostrovanie odvádza dobrú prácu. Dynamický rozsah by mohol byt' síce väčší, ked'že pri rozdielnom osvetlení sú fotky tmavé a zanikajú niektoré detaily, ale to by sme už museli siahnút' po vyššom modeli a inej cenovke. Pri slabšom osvetlení vzniká menší šum, ale jas a celková kvalita sú oproti Porto S o triedu lepšie. To sa týka aj prednej 5 Mpix kamery s f/2.2 clonou, ktorá je vhodnejšia na videohovory a selfie. Video je zachytávané už v rozlíšení 1080p a 30 fps.

Softvér

Porto S:

Predinštalovaným operačným systémom je viac ako ročný Android 5.1 a výrobca si ho ešte mierne upravil. Ako viaceré čínske telefóny, ani Porto S neobsahuje zoznam aplikácii a všetky sa zobrazujú priamo na plochách. Ich rozloženie tvorí klasická mriežka 4x5 a štvorica dolných aplikácií v lište. Pre aspoň minimálne usporiadanie slúžia priečinky. Vel'mi potešujúcim faktom je absencia akéhokol'vek bloatwaru, pretože telefón tak nie je zbytočne zat'ažovaný. Predinštalovaný je len balík WPS Office a životne potrebný Facebook. Nedotknutou ostala aj notifikačná lišta zhodná s čistým Androidom.

Torino S:

Rovnako ako pri Porto S, aj v prípade Torino S sa Coolpad spolieha na Android 5.1, respektíve 5.1.1. Použitou nadstavbou je Cool UI 8.0, ktorá najmä v nastaveniach pripomína iOS a taktiež neobsahuje zoznam aplikácií. Vzhl'ad je ešte možné pripospôsobit' pomocou tém, ktoré menia pozadie a ikony. Rozložit' sa dajú ako do mriežky 4x5, tak aj 4x4. Vel'kou výhodou oproti Porto S je podpora gest. Dvojitým poklepaním po displeji sa telefón prebudí a horizontálne potiahnutie prehodí d'alšiu skladbu. Napísaním písmen C sa otvorí číselník pre vytáčanie a pomocou písmena M spustí hudbu. Pokial' chcete telefón ovládat' jednou rukou, zapnutím plávajúceho tlačidla C získate prístup k najpoužívanejším funkciám ako multitasking, reštart, nastavenie jasu a hlasitosti či odfotenie obrazovky. Ani Torino S nekazí žiaden bloatware. Predinštalovanou je dokonca aj aplikácia na ovládanie infraportu, s ktorým môžete pohodlne ovládat' zariadenia vo vašom okolí.

Záverečné hodnotenie

Porto S:

Nemožno povedat', že by sa spoločnost' Coolpad nepoučila a oproti predošlému modelu Modena vylepšila viacero vecí. Podl'a nášho názoru budú ciel'ovou skupinou začínajúci používatelia smartfónov, ktorí ocenia dobrý IPS panel s HD rozlíšením, pevný a nenáročný dizajn, plnú podporu LTE pásiem a nebude im vadit' nižší výkon. Ten navyše zaručuje výbornú výdrž batérie, s ktorou si vystačíte aj dva dni.

Torino S:

Coolpad prezentuje Torino S ako prémiovú strednú triedu, ale spĺňa to len v niektorých aspektoch. Spomedzi konkurentov vyniká mladistvým dizajnom, rýchlym a presným snímačom odtlačkov a infraportom pre ovládanie okolitých zariadení. Zhotovenie, fotoaparát a plynulost' systému je na zariadenie v tejto cenovej kategórii rovnako pôsobivé. Navzdory tomu nájdeme aj miesto pre kritiku. Displej by mohol byt' pre pohodlnejšie čítanie na priamom slnku jasnejší a rovnako aj kapacita batérie je pod úrovňou ostatných konkurentov. Navyše LTE nepodporuje pásma 800/900 MHz. Nadštandardnou je operačná 2GB a vnútorná 16GB pamät'.

Technické špecifikácie

Porto S:

Verzia operačného systému: Android 5.1
Procesor: Mediatek MT6735 1.5 GHz
Operačná pamät': 1 GB
Vel'kost' úložiska: 8 GB
Slot pre pamät'ovú kartu: hybridný
Displej: 5', 1280x720, 294 ppi, IPS
Rozlíšenie snímača: 8 Mpix zadný, 2 Mpix predný
Rozmery: 143 x 72 x 7,6 mm
Hmotnost': 125 g
Batéria: 1800 mAh

Torino S:

Verzia operačného systému: Android 5.1.1
Procesor: Qualcomm Snapdragon 410 MSM8916 1.4 GHz
Operačná pamät': 2 GB
Vel'kost' úložiska: 16 GB
Slot pre pamät'ovú kartu: hybridný
Displej: 4,7". 1280x720, 312 ppi, IPS
Rozlíšenie snímača: 8 Mpix zadný, 5 Mpix predný
Rozmery: 139 x 67,8 x 7,9 mm
Hmotnost': 119 g
Batéria: 2000 mAh

Robert-Babej Kmec



Arctic P533

Prekvapivé slúchadlá s kvalitným spracovaním, neuveritel'ným pohodlím a príjemnou cenou.



Slúchdlá k nám prišli v bežnom balení. Miesto plastového obalu nás ale čakalo tvrdé puzdro, ktoré napomáha ochrane či už počas doručenia, alebo len prenášania v batohu. Čo sa príslušenstva týka, vel'a sme toho nenašli s výnimkou predlžovacieho Audio-Jack kábla.

Dizajn a spracovanie

Po stránke dizajnu, ktorý nenápadne pripomína slúchadlá, ktoré používajú piloti v lietadlách, nemusia slúchadlá každého oslovit'. Masívne polstrovanie na moste a mušliach je potiahnuté koženkou, ktorá je vo výsledku prekvapivo pohodlná. Bežne, ak majú slúchadlá potenciometer, je umiestnený sa na kábli. V tomto prípade sa však nachádza na pravej mušli, čo sa mne osobne vel'mi páči, ked'že sa nemá ako zachytit' o oblečenie a následne zmenit' hlasitost' omylom. Čo sa týka použitých materiálov, väčšina mechanických častí, vrátane kĺbov sú vyrobené z kovu, vd'aka polovici smartfónov nefungoval korektne. V prípade, že som chcel použit' mikrofón na notebooku či PC, bez predĺžovacieho kábla som sa nehol. Použitý kábel má izoláciu z gumy, ktorá je prekvapivo ohybná a dostatočne hrubá, takže vd'aka nej sme sa nemuseli obávat' poškodenia kábla, ako to mnohokrát býva pri lacnejších slúchadlách.

Osobné dojmy

Ked' som prvýkrát chytil slúchadlá do rúk, prvé čo som si všimol bola ich hmotnost'. 375g veru nie je málo, všetky obavy z hmotnosti však zmizli po tom, čo som si nasadil slúchadlá na hlavu. Mušle a most kopírujú tvar hlavy výborne a po chvíli nosenia som aj zabudol, že nejaké slúchadlá vôbec mám. Pohodlie je však jedna vec, zvuk už druhá, či už jeho tlmenie, alebo kvalita. Čo sa tlmenia týka, zostal som milo prekvapený. V prípade, že na mňa niekto rozprával, vedel som síce, že rozpráva, no o čom už nie, samozrejme netreba zabúdat', že som nemal nič pustené. Kvalita zvuku je pri bežnom posluchu dobrá, ale ničím výnimočná. Ak ste zvyknutí na slúchadlá z podobnej cenovej kategórie, zrejme vás ničím (z hl'adiska zvuku) neprekvapia, výšky aj bassy sú dobré, no ako som už spomenul, ničím výnimočné. Na záver ešte spomeniem mikrofón, ktorý po stránke kvality zvuku je prekvapivo dobrý, zvuk je vyvážený a šum minimálny.

Marcel Ilavský





ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Artic
Dostupná cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ zvuk
+ spracovanie
+ pohodlie

- combo Jack

ŠPECIFIKÁCIE:

Frekvenčný rozsah:

20 – 20000Hz

Impedancia: 16

alebo 32 Ω

Meniče: 40mm

neodymové

Citlivosť: > 95 dB/mW

Hmotnosť: 375g

HODNOTENIE:

Genesis HX66

Dočkali sme sa vel'a muziky za málo peňazí?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 29€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ mikrofón

- menej kvalitný zvuk
- nepohodlie



ŠPECIFIKÁCIE:

Frekvenčný rozsah:

20 – 20000Hz

Impedancia: 32 Ω

Citlivosť: > 54 dB

Hmotnosť: cca. 150g

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Cenovo dostupné herné slúchadlá od menej známeho pol'ského výrobcu. Dočkáme sa vel'a muziky za málo peňazí či opaku? Dozviete sa v recenzii.

Úvod

Slúchadlá k nám prišli v bežnom predajnom balení, ktoré, ako sme už zvyknutí pri tejto cenovej kategórii, sú zabalené iba v plastovom obale. Čo sa týka príslušenstva, okrem manuálu a CD s ovládačmi sme toho vel'a nenašli.

Dizajn a spracovanie

Z hl'adiska dizajnu by sme niečo inovatívne hl'adali iba márne, keď'že slúchadlá sú relatívne jednoduché. Ak mohol niečo výrobca zlepšit', tak by to bolo polstrovanie na moste, ktoré je iba minimálne a navyše tuhé. Mušle sú na tom lepšie, keď'že polstrovanie je príjemne mäkké, no vzhl'adom na ich vel'kost' sa môže stat', že niektorým slúchadlá nebudú dobre sediet' a výsledkom budú bol'avé uši.

Slúchadlá sú vyrobené výlučne z plastu, no obzvlášt' zvláštna kombinácia je matný čierny most a čierné lesklé mušle, ktoré budú magnetom na otlačky prstov a nepekné škrabance, ktoré vznikajú až príliš jednoducho. Radšej by sme uvítali matné mušle.

Kábel bol milým prekvapením. Dĺžka tri metre je dostačujúca rovnako ako aj jeho hrúbka,



preto sa pri neúmyselnom potiahnutí netreba obávat' poškodenia. Medzi vítané vlastnosti tiež patrí opletený kábel, ktorý získal trochu tej ochrany navyše a tiež je esteticky krajší ako obyčajný kábel. Jedna z vecí, ktorá sa nedá prehliadnút' je USB konektor na konci. Áno, slúchadlá nedisponujú Jackom, bežne výrobci využívajú iba bacul'atú redukciu, ktorá nebýva vel'mi praktická. Približne 50cm po kábli od slúchadiel sa nachádza jednoduché digitálne ovládanie s tlačidlami hlasitosti a vypínačmi mikrofónu a zvuku.

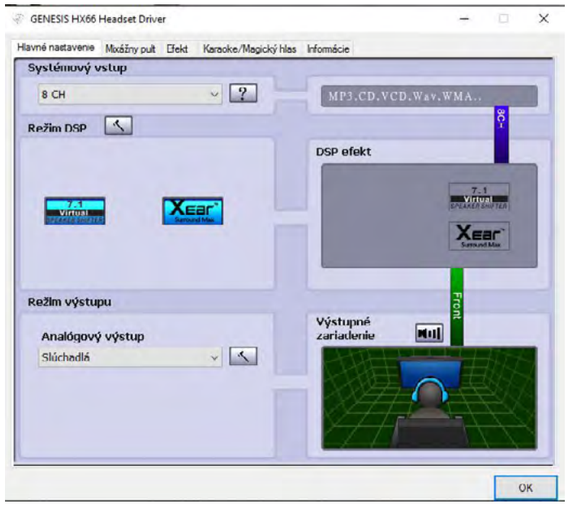


Softvér

Ovládač ku slúchadlám je v základe jednoduchý a prehl'adný. Hlavné nastavenie ponúka väčšinu možností týkajúcich sa počtu kanálov zvuku, keď'že výrobca udáva, že slúchadlá zvládajú 7.1. Samozrejme, v mušliach sa nenachádza osem reproduktorov, sú iba dva, takže 7.1 je iba interpretovaných softvérom.

Medzi efektami sme našli ekvalizér, ktorý sa nakoniec dobre hodil, aby sme mierne doladili zvuk slúchadiel, no tiež karaoke či magický hlas. Azda z každého z nás si kamarát počas hovoru aspoň raz vystrelil touto vychytávkou. O čo ide? Ide o softvérovú úpravu po hlasu, po ktorej budete zniet' ako žena či mimozemšt'an. Funkcia je fajn na zábavu, no v praxi je viac-menej zbytočná.

Softvér celkovo obsahuje všetky nastavenia, ktoré by užívatel' mohol vyžadovat'. Ak by som mohol niečo zmenit', zrejme by to bol vzhl'ad, aby mal ten správny „gamerský' nádych. Ak však niekoho tieto nastavenia nezaujímajú, na fungovanie slúchadiel softvér v počítači nie je potrebný.



Kvalita zvuku a osobné dojmy

Azda najdôležitejšou časť'ou všetkých slúchadiel je kvalita ich zvuku. HX66-ky majú ešte čo zlepšovat'. Väčšina lacných slúchadiel ma výrazné problémy s nízkymi tónmi (bassmi), no v tomto smere boli slúchadlá milým prekvapením. Bassy sú výrazné a príjemné na počúvanie aj pri najvyššej hlasitosti.

Horšie sú na tom výšky a stredy. Výšky sú dost' výrazné, pri vyššej hlasitosti až nepríjemné. Stredne vysoké tóny sú naopak nevýrazné a pri počúvaní hudby chýbajú. Tento nedostatok som sa snažil napravit' pomocou ekvalizéru, no bezúspešne.

Ako som už spomínal, výrobca udáva, že slúchadlá zvládajú 7.1 priestorový zvuk, no keď'že ide iba o interpretáciu, nemajú šancu sa vyrovnat' slúchadlám, ktoré túto vlastnost' majú fyzicky. Nastavenie 8 – kanálového zvuku cez dodávaný softvér je jednoduché a ani väčšina hier s touto vlastnost'ou nemá problémy.

No ako je na tom priestorový zvuk v praxi? Celkom mizerne. Zámerne som poprosil kamaráta, aby mi ho zapol alebo vypol, no rozdiel som nebol schopný rozoznat', keď'že bol minimálny až nulový. Osobne by som sa na mieste výrobcu touto „vychytávkou' ani nechválil, pretože ide iba o reklamný trik.

Mikrofón, pre mnohých celkom dôležitá časť' slúchadiel, je v tomto prípade prekvapivo dobrý. Úroveň šumu je minimálna a kvalita zvuku prijatel'ná. Zachytávanie okolitého hluku je tiež minimálne.

Osobne som bol s používaním slúchadiel celkom spokojný, no majú aj svoje muchy, medzi ktoré by som určite zaradil nižšiu úroveň pohodlia. Po hodine používania som si musel dat' slúchadlá vždy dole, pretože ma tlačili na ušiach.

Slúchadlá sú výborné na hry, no na počúvanie hudby sa skutočne nehodia, kvôli už spomenutým nepríjemným výškam a nevýrazným stredom.

Marcel Ilavský

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 110 min

Režie: David Yates
Předloha: Edgar Rice Burroughs (kniha)
Scénář: Adam Cozad, Craig Brewer
Kamera: Henry Braham
Hudba: Rupert Gregson-Williams
Hrají: Alexander Skarsgård, Margot Robbie, Ella Purnell, Samuel L. Jackson, Christoph Waltz, Djimon Hounsou, Jim Broadbent, Casper Crump,

PLUSY A MÍNUSY:
+ hudební doprovod
+ některé exteriéry

- obsazení
- digitální triky
- scénář
- režie

HODNOTENIE:
★★☆☆☆



Legenda o Tarzanovi

LEGENDA O DOBRÉM FILMU

Projekt nového Tarzana už od začátku u mnoha lidí vyvolával pozdvižené obočí. Nedá se totiž říci, že by o novou verzi příběhů legendárního hrdiny moc fanoušků stálo. Přesto se v produkci Warner Bros. do kin dostává nová verze s názvem Legenda o Tarzanovi, o jejíž režii se postaral David Yates, zodpovědný za poslední díly série o Harry Potterovi. Má ale jeho nová verze Tarzana divákům vůbec co nabídnout?

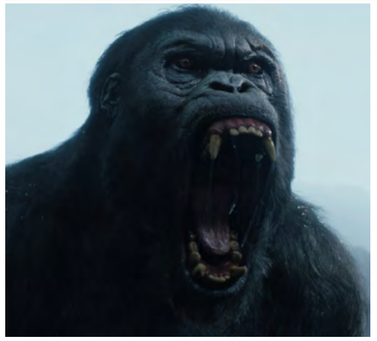
S Tarzanem je v tomhle ohledu totiž docela problém. Film, o který nikdo moc nestál, nedokázal totiž zaujmout ani svou marketingovou kampaní, která působila v porovnání s ostatními letošními letními blockbustery tak trochu podvyživeně. A nyní už víme proč. Není to totiž jen problém propagace filmu, nýbrž i filmu samotného. David Yates totiž do kin přivedl nákladný blockbuster, který je jedním z nejnudnějších velkofilmů posledních let. A nemůže za to jen jedna věc jako spíš kombinace téměř všeho, co se ve filmu objeví.

Krize identity

Začíná to hodně špatným scénářem, který si vysloužil hned několik tázavých pohledů jen sám o sobě. Zasazení pokračování Tarzanova příběhu do skutečných událostí v Kongu možná na papíře nezní jako úplně špatný nápad, ovšem jeho zpracování s ohledem na snahu vyjádřit se k rasismu formou snímku, který se odehrává pár desetiletí po americké občanské válce a rozebírá otrokářství v Africe, je trochu nešt'astné. Snímek jako by svůj charakter na začátku otevřeně představil a pak se za něj po zbytek filmu snažil složit reparát. Problém ovšem je, že ani zbytek samotného děje filmu nad rámec téhle snahy nestojí moc za řeč. Části scénáře totiž slouží jen jako prvky představení jedné či dvou věcí, ke kterým se film stejně později nevrátí, a i přesto, že by mělo být v sázce mnoho, divák má problém se s osudy hrdinů vůbec nějak ztotožnit. Celý vývoj děje je tak zredukován na únosné minimum, které má propojit ony rádoby velkolepé akční sekvence.

Jenže tam je problém číslo dvě. I když totiž jdou na filmu peníze vidět, triková stránka vypadá neskutečně podvyživeně. David Yates touto formou opět dokazuje svoji nehospodárnost a dává další ukázku toho, jak je za obrovské peníze schopný natočit jen to, co ostatní jsou schopni předvést za zlomek takového rozpočtu. Akční sekvence jsou poměrně nezajímavé, místy kýčovité a i přes snahu o jejich velkolepost vyznívají tak trochu na prázdno. Navíc ony digitální triky, které jim měly dodat velkolepost, jsou neskutečně cítit zeleným pozadím







a animace digitálních kopií hrdinů v pohybu vypadá místy až jak něco z konce devadesátek. A to není u filmu z roku 2016 za téměř 200 milionů úplně dobrá vizitka.

Me Tarzan, You Jane

Dalším problémem je pak samotné obsazení. Těžko byste totiž pohledali někoho, kdo podává alespoň obstojný výkon. Jistě, Margot Robbie vychází z téhle šlamastyky asi nejlépe, byt' i její Jane zažívá na ploše necelých dvou hodin značné výkyvy. Alexander Skarsgård na druhé straně je ovšem neskutečně toporný a podivný natolik, že ani značně vypracovaná muskulatura jeho jinak mdlé uchopení postavy nezachrání. Nejvýraznějším průšvihem jsou ale Samuel L. Jackson a Christoph Waltz. Zatímco Jackson je v rámci své fikční varianty jedné z důležitých postav americké občanské války zredukován na starší verzi sebe sama, kde v podstatě ve filmu nedělá nic jiného, než jen trousí suché hlášky, vtipné narážky a představuje zbraňový arzenál filmu, Waltz je úplně jiná písnička.

Jeho belgický kapitán Roma, který má být v podstatě hlavním záporákem filmu, totiž nezvládá být ani démonický, ani v podstatě krutý a jeho herecký projev tohle nesmírně odráží. Waltz jako by věděl, že tenhle film míří k záhubě, a jeho projev je silně nezaujatý a tak trochu o ničem. Jistě, na dva nebo tři prchavé momenty je ve filmu náznak něčeho víc, nicméně po většinu času je jeho Roma jen další variantou toho samého, co ovšem nepřináší v tomto ohledu nic nového. Film kvůli tomu, ani přes veškerou snahu, nevytváří dostatečně velké napětí dobro vs. zlo, a divák tak pořádně neví, komu v téhle změti mdlých a nudných postav a digitálního bordelu vlastně fandit.

Dvě hodiny koncentrované laciné nudy

A to je v podstatě nejlepší shrnutí filmu, které ze sebe vydám. Jistě, hudebně se Rupert Gregson-Williams snaží filmu dodat št'ávu i tam, kde filmu dávno došel dech, nicméně kde nic není, tam ani smrt nebere. Legenda o Tarzanovi je jeden z nejpodivnějších letních blockbusterů posledních let a především jedním z nejméně zábavných. Papírově byl potenciál poměrně velký, ovšem David Yates z toho vykouzlil něco, co pobaví opravdu jen minimum toho nejméně náročného publika. Lacině vypadající nuda, která přes veškerou snahu trochu pozapomíná na to, co z Tarzana dělá Tarzana a co z letních blockbusterů dělá zábavu zpravidla pro všechny věkové kategorie.

„Nový Tarzan je nudným letním blockbusterem, který spíše než aby vás pobavil, vás urazí svojí laciností, odbytým charakterem a nezaujatým hereckým obsazením, které společně s vámi doufá v to, aby to co nejdříve skončilo."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2015, 95 min

Režie: Paco Cabezas
Scénář: Max Landis
Kamera: Daniel Aranyó
Hudba: Aaron Zigman
Hrají: Anna Kendrick, Anson Mount, Sam Rockwell, Tim Roth, RZA, Elena Sanchez, James Ransone, Michael Eklund, Luis Da Silva Jr., Christopher Matthew Cook, Sue Rock, Wendy McColm, Katie Nehra, Christopher Heskey, Bradley Gallo
Producenti: Bradley Gallo

PLUSY A MÍNUSY:
+ obsazení
+ akce
+ atmosféra
+ humor

- místy křečovitost
- některé dialogy

HODNOTENIE:







Pan Dokonalý

SEZNAMKA S PŘÍMĚSÍ OLOVA

Zatímco blockbustery posledních týdnů a měsíců jsou zpravidla zklamáním, mají šanci zaujmout řadové diváky také menší filmy, které se do domácí kinodistribuce dostaly právě ve snaze zaujmout v záplavě velkých komerčních filmů. Jedním z takových menších filmů, které vstupují v červenci do českých a slovenských kin, je také žánrovka Pan Dokonalý, která ukazuje, že cílení na to nabídnout onu kýženou letní pohodu se vyplácí.

Je proto s překvapením, že za scénářem filmu stojí Max Landis. Scenárista s velkýma očima, ale minimem talentu už několikrát ukázal, že dokáže potopit svým umem i zajímavý koncept. Tentokráte se mu ovšem i přes několik značných nedostatků, kterými film trpí, nepodařilo všechno zadupat do země, tak jako v případě jeho posledního počinu, vykrádačky seriálu Chuck v podobě komedie American Ultra. Pan Dokonalý totiž navzdory všem neduhům zvládá držet hlavu vzpřímenou a bavit celou hodinu a půl, a to i za předpokladu, že vám ne vše z jeho menu sedne.

Značný vliv na tom má jeho obsazení. I když by se slušelo říci s výjimkou Anny Kendrick, byt' ta si své publikum bezesporu také najde, o tom nepochybuji. Prim zde ovšem hraje sympat'ák Sam Rockwell, pro nějž je to další perfektně padnoucí role – jeho fyzický i verbální projev zkrátka na postavu podobného charakteru pasuje. V menší roli pak potěší veterán Tim Roth, zvláště pak díky tomu, že s hlavním hrdinou mají na plátně alespoň nějakou chemii, což je vždy příjemné vidět.

Přestože film kombinuje hned několik prvků, najdeme zde romanci, akční film nebo také trochu špionážního thrilleru, hlavním prodejním artiklem filmu je komedie. Důležité ovšem je, že všechny zmíněné prvky v rámci filmu fungují, a i když film místy sklouzává ke křečovitosti, kýči a lacinosti, vždy z toho ladnou piruetou vyklouzne, a tak mu to ve výsledku nebudete mít za zlé. Film chce především bavit a to mu jednoduše jde, byt' je to v jakémsi videoběčkovém balení jak vystřiženém z přelomu devadesátých let a nového tisíciletí. Pro režiséra Paco Cabezase je to ovšem i tak kvalitativní posun.

I když má mnoho chyb a rozhodně není dokonalý, Pan Dokonalý naplňuje poměrně znamenitě všechny propriety letní oddechovky, u které se dá s ledovým klidem vypnout a nechat se hodinu a půl bavit lacinými vtípky. Pokud máte tedy dost všech těch velkolepých podívaných a zklamání z velkých letních hitů, dejte šanci tomuto nenápadnému filmu. Humor, sympatické obsazení, netradiční romance a trochu té akce dávají dohromady poměrně příjemný letní koktejl, který se jako forma úniku před letními pařáky více než hodí.

Film Pan Dokonalý najdete v nabídce českých kin v distribuci Bohemia Motion Pictures od 14. července, na Slovensku pak v distribuci Continentalu od 28. července. Film je nevhodný mládeži do 12 let.

„ Netradiční, místy kýčovitá, ale přesto zábavná hodinka a půl ve společnosti sympatického obsazení a díky příměsi humoru a akce filmu odpustíte i těch několik neduhů, se kterými přichází. Ideální letní film do pohody.“

Lukáš Plaček



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Mike and Dave Need Wedding Dates, 2016, 98 min.

Réžia: Jake Szymanski
Scenár: Andrew J. Cohen, Brendan O'Brien
Hudba: Jeff Cardoni
Obsadenie: Zac Efron, Anna Kendrick, Aubrey Plaza, Adam DeVine, Stephen Root, Stephanie Faracy, Sam Richardson, Mary Holland

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsadenie
+ energia
+ viac-menej vydarený humor

- nedostatky Adama Devina
- mierna prízemnost'

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Mike a Dave zháňajú baby

BRATIA AKO SA PATRÍ

S letom sa okrem horúčav, prázdnin a vody spájajú ešte dve veci – tak trochu bláznivé komédie a chvíle strávené s rodinou. Každý z nás má určite jedného člena rodiny, s ktorým je na rodinných oslavách a akciách vždy vel'ká zábava, až kým sa neprekročí miera a začne to zaváňat' katastrofou. Či už vo väčšom alebo v menšom, rodinné nehody sme zažili asi všetci – aj ked' tým, že privodil dedkovi infarkt priamo na oslave, sa nemôže „pochválit'" hádam nikto. Na takéto zážitky chcel apelovat' režisér Jake Szymanski vo svojom celovečernom debute Mike a Dave zháňajú baby. Ten využíva hviezdne (a aj kvalitné) herecké obsadenie, aby nám ukázal, že aj z najväčšej katastrofy môže vzíst' niečo dobré. Je to pravda aj o filme?

V rodine Stangovcov majú takéto čierne ovce dve. A tými sú bratia Mike (Adam Devine) a Dave (Zac Efron). Tí si myslia, že sú dušou každej párty, ale v skutočnosti ostatným spôsobujú prinajlepšom vrásky, prinajhoršom vážne zranenia. Ich rodičia im to tolerujú, až kým nepríde čas, aby sa ich mladšia sestra Jeanie (Sugar Lyn Beard) vydala, a to podl'a možností v pokoji. Bratia dostanú ultimátum – na svadbu si musia priviest' partnerky, ktoré ich budú držat' na uzde. Začína sa teda tak trochu zúfalé hl'adanie dvoch dievčat, na konci ktorého sú výsledkom najlepšie kamarátky Tatiana (Aubrey Plaza) a Alice (Anna Kendrick). Tie sa síce zdajú byt' dokonalými prototypmi dievčat'a, ktoré chcete predstavit' rodičom, avšak tieto vyvolené budú mat' vel'ký problém s kontrolovaním svojich partnerov, ked'že už ony samé majú problém správat' sa slušne. Svadobný víkend sa môže začat' !

Film má skutočne jednoduchý koncept a nevyžaduje od diváka príliš vel'a sústredenia či snahy na to, aby už pri traileri odhalil pravdepodobný koniec príbehu. Nesnaží sa to nijako zakrývat' ani sa tvárit' ako intelektuálna zábava. Otvorene využíva fyzicky atraktívne obsadenie a krásne prímorské prostredie. A práve pre túto absenciu pretvárky mohli tvorcovia ušetrenú energiu nasmerovat' do výbuchu a kolotoču absurdností, ktorý sa dial na plátne. Vel'a z humoru prítomného vo filme bolo bud' sexuálneho, alebo telesného charakteru. Divák často kmital medzi pocitom pobavenia a chytaním sa za hlavu nad aktuálnym dianím na plátne. No nedá sa filmu upriet' fakt, že vd'aka tomu nemal hluché miesta či pasáže, kedy absolútne ničím na divákov nezapôsobil. Tvorcovia prijali fakt, že sa v podobne bláznivých komédií z neustále prúdiacich gagov nevydaria všetky tak, ako by scenáristi či herci chceli, a tým získal plusové body naviac.

Ked' sa však posnažili odpútat' od prízemnejších vtipov, podarilo sa im vyprodukovat' niekol'ko vynikajúcich parodických scén, či popkultúrnych narážok. Menší psychický záchvat Zaca Efrona na pláži vynikajúco sparodoval kultovú krabicovú scénu zo Sedem (1995), plamenný prejav Aubrey Plaza podpichol súčasnú debatu okolo feminizmu a opät' Zac Efron sa vo svojej poetickej chvíl'ke na strome nechal uniest' textom piesne Love Hurts od kapely Nazareth, pre mladšie obecenstvo pomenovanej ako „vel'mi stará pesnička, ktorú počúvajú starí l'udia".



Ked' som v predchádzajúcich odstavcoch odkazovala na atraktívny vzhl'ad hereckej štvorice, bolo by nespravodlivost'ou, keby som ostala len pri tom, ked'že herci sa na pláne v svojich úlohách skutočne vybláznili. Navrch však malo hlavne dievčenské duo – Anna Kendrick a Aubrey Plaza. Hrali nezodpovedné dievčatá na hranici alkoholizmu s vel'kou radost'ou a napriek tomu, že bolo t'ažké prechovávat' k ich charakterom nejaké sympatie, nedalo sa neobdivovat' ich nasadenie, s ktorým sa púšt'ali do plnenia svojich ciel'ov a ktoré pramenilo aj zo silnej hereckej energie. Videli ste už niekoho s takou gráciou nakráčat' do cesty rozbehnutému autu?

Bohužial', Zac Efron a Adam Devine už takú vyrovnanú dvojicu netvorili – Devine bol vo filme za šaša a táto úloha mu nesadla práve ideálne. Zaujal viac až v serióznejších scénach ku koncu filmu. Efron naopak potvrdil svoj komediálny štandard, ktorý si už stihol nacvičit' v plejáde projektov podobného rázu, ktoré si na konto pripísal v posledných rokoch.





Komédia si neudržiava celý čas len bláznivý charakter, no neopúšt'a vtip tak často, ako by sa dalo očakávat'. Toto sa pozitívne ukazuje v scénach plných l'útosti, v ktorých si jedna dvojica ul'aví svedomiu pomocou nadávok a druhá pomocou plaču. Obe to však zvládnu bez pátosu a podarí sa im pobavit' divákov aj v momentoch, kde to v iných filmoch zvykne viaznut'. Ak to teda s prázdninovým počasím nevyjde, pokojne bežte načerpat' energiu do kina – a to nielen z nádherného slnečného Havaja, ale najmä z hereckých výkonov a z absurdity, ktorá sa občas na plátne deje. Ak nebudete čakat' intelektuálny komediálny klenot, vel'mi príjemne sa zabavíte.





„Komédia, ktorá pozná vlastné limity a nedostatky a vd'aka tomu kvalitne pobaví. O hviezdič-ku ju dvíha vel'mi dobré herecké obsadenie. Na letné dni ako stvorené."

Michaela Medved'ová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



ZÁKLADNÉ INFO:
Ice Age: Collision Course, 2016, 95 min.

Réžia: Mike Thurmeier
Scenár: Michael J. Wilson, Michael Berg
Hudba: John Debney
Obsadenie: John Leguizamo, Denis Leary, Queen Latifah, Ray Romano, Wanda Sykes, Chris Wedge, Roshon Fegan, Keke Palmer, Jay Leno, Simon Pegg, Seann William Scott

PLUSY A MÍNUSY:
+ popkultúrne narážky
+ vizuál

- jednoduchý príbeh
- nefungujúce vedl'ajšie dejové línie
- absencia hĺbky

HODNOTENIE:
★★☆☆☆

Doba ledová: Mamutí drcnutí

ŠTYRI MAMUTY A JEDEN ASTROFYZIK. PREČO NIE?

Kol'kokrát sa diváci vydržia pozerať na mamuty, leňochoda, šabľozubého tigra a šialenú veveričku? Tvorcovia Doby l'adovej si očividne myslia, že aspoň päťkrát sa to podarí. Do kín totiž prišla už piata časť prehistorickej animovanej ságy. Nedá sa však povedať, že by to bolo pokračovanie, na ktoré sa túžobne čakalo – hodnotenia štvrtej časti boli nižšie než kedykol'vek predtým. No tržby boli na druhej strane vo vel'mi vysokých číslach, a tak tu máme po štvorročnej odmlke d'alšie dobrodružstvo starej partie. Avšak ani jedno z doterajších pokračovaní nezopakovalo výnimočné kvality prvej časti. Bude Mamutí tresk pokračovať, čo sa kvality týka, podobným smerom, teda strmo dole, ako nevydarená štvorka alebo už séria dosiahla svoje dno, od ktorého sa nová Doba l'adová môže už len odraziť?

Tentokrát bude slávna trojica mamut Manny, tiger Diego a leňochod Sid spolu s d'alšími kamarátmi a rodinnými príslušníkmi zachraňovať Zem pred dopadom asteroidu, ktorý už roky predtým vyhladil z povrchu zemského dinosaury. Aby sa im to podarilo, musia sa vydať na hrdinskú a trochu bláznivú cestu a spojiť sily s lasicou Buckom, ktorý je rovnako hrdinský i bláznivý. Každý z hrdinov však má aj mnoho vlastných problémov, ktoré musia vyriešiť, kým nie je neskoro. Nechýba ani veverička Scrat, ktorý je ako obvykle zdrojom všetkých problémov.

Film sa vydáva rovnakou cestou ako väčšina súčasných animákov – využíva dve roviny, čo sa príbehu aj humoru týka. Kým hlavná línia je jednoduché dobrodružstvo, vedl'ajšie príbehové línie jednotlivých postáv majú slúžiť na to, aby príbeh dostal hĺbku a vyvolal u divákov hlbšie emócie než sú pobavenie či napätie. S touto kartou vynikajúco pracovala jednotka, ktorá okrem gagov priniesla vel'mi dojímavý príbeh o l'udskosti, no vo filme číslo päť to už nie je tak ružové. Manny je v kríze stredného veku a prežíva rodinné problémy všetkého druhu, a tak obohratá téma prehnanej rodičovskej lásky a snahy diet'at'a opustiť hniezdo nefunguje. Nemá význam sa do postáv vcítiť a prežívať problémy s nimi. Však načo aj, ak je jasné, že sa do hodiny vyriešia? Namiesto zamýšľaného dojatia sa teda dostavuje len nuda.

Na nepresvedčivú figúrku je taktiež redukovaný aj Sid, ktorý už vie iba prvoplánovo pobaviť. Stráca sa navyše akákol'vek hĺbka aj myšlienka, tvorcovia akoby nechceli filmom zanechať v divákoch žiadnu stopu, a tým bohužiaľ nezanechávajú ani žiadnu hlbšiu spomienku, ktorá by v divákoch ostala aj po opustení kinosály.









Jedinou úlohou filmu teda ostáva pobaviť všetky generácie. Snaha tvorcov v tejto oblasti nebola až taká márna. Samozrejme, gro Mamutieho tresku tvoria bláznivé nehody v rýchlom slede, či groteskné zranenia. To by však stačilo len na zábavu pre najmladších divákov. Našťastie, tam, kde film kompletne zlyháva pri ponúknutí hlbších rovín príbehu pre staršiu časť obecenstva, funguje na jednotku pri snahe pobaviť. Približne od tretiny filmu sa začína smršť popkultúrnych narážok, či už vizuálnych, alebo slovných. Zdá sa, že téma asteroidu ohrozujúceho Zem je vďačná – ak aj vám okamžite napadne film Armageddon, spomalený záber nástupu hrdinov na cestu k záchrane populácie vel'mi oceníte. Fanúšikovia vedy sa však vo filme pobavia úplne najviac. A za to patrí tvorcom vel'ké plus, lebo utiahnuť logiku animovaného asteroidu ničiaceho animovanú Zem nie je ľahká úloha. Cameo Neila deGrasse Tysona, asi najpopulárnejšieho astrofyzika súčasnosti, tomu výrazne napomáha.

Vel'mi rozpačitým aspektom filmu je inokedy kral'ujúca sekvencia s veveričkou a jej večným lovom na žalud'. Umiestniť ju do vesmírnej lode a následne ju poslať do vesmíru je už trošku za hranicou toho, čo sa dá bez námietok pobrať. Nie je to však úplná katastrofa, keď že vesmírna časť môže za jednu z najkrajších vizuálnych scén z celého filmu, a to usporadúvanie planét a tvorba Slnečnej sústavy. Animácii skutočne nie je čo vyčítať, ponúka bez zaváhaní súčasný štandard. Ani vycibrený vizuál s narážkami však nedokážu film povzniesť do spoločnosti kultových animákov, v ktorej má jednotka Doby l'adovej jednoznačne svoje miesto. No na to, že Mamutí tresk je už piatym filmom zo série, povesť udržuje so ct'ou a predstavuje dokonca zlepšenie oproti kritickej štvorke. Ak však budú dobré tržby – čo s najväčšou pravdepodobnosťou budú – šiestemu dielu sa to už nemusí podariť. Doba l'adová: Mamutí tresk nie je takou katastrofou, akou mohla byť, najlepšie by však bolo, aby už tvorcovia celú sériu uložili k odpočinku, kým je čas.

„Piata Doba l'adová ani zďaleka nie je taká zlá, ako by vysoké číslo pokračovania mohlo navrávať. Na to, aby ste si ju naplno užili, však nemôžete s nostalgiou spomínať na kvalitnú jednotku. Vtedy vás milo prekvapí vizuál a dômyselnejšie vtipy.“

Michaela Medveďová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Francúzsko, 2016, 106 min.

Réžia: James DeMonaco
Scenár: James DeMonaco
Kamera: Jacques Jouffret
Hudba: NathanWhitehead
Herecké obsadenie: Elizabeth Mitchell, Frank Grillo, Mykelti Williamson, Raymond J. Barry, EthanPhillips, EdwinHodge, TerrySerpico, Rob Vardaro, Sparrowhawk, Joseph Julian Soria Ed Speleers, Alan Rickman

PLUSY A MÍNUSY:

+ originalita
+ brutalita
+ štýlovost'
+ herecké výkony
+ psychopati

- záver
- niektoré nerealistické prvky v prestrelkách
- nevyužitý potenciál



HODNOTENIE:

★★★★☆

Očista: Volebný rok

ŠTÝLOVÉ PSYCHOPATICKÉ TENDENCIE

Očista z roku 2013 nám priniesla svieži záva komorného hororového trileru z menšou prímesou politiky, pričom sa jednalo len o prežitie a brutalitu v jednom dome. Očista: Anarchia z roku 2014 potom poodhalila z filmového univerza niečo viac. Tento diel priniesol aj trochu politiky v podobe odboja, ktorý bojoval proti každoročnej očiste. V Očiste: Volebný rok (2016) potom dostávame priamy politický, ale samozrejme aj náležite brutálny a násilný boj proti každoročnej očiste. Prišiel James DeMonacona s d'alším originálnym pokračovaním, alebo sa jedná len o vykrádanie predchádzajúcich dvoch dielov?

V poslednej dobe sa s dobrými hormi, či thrillermi roztrhlo vrece. Ved' kto by zabudol na mrazivého Chlapca (2016), strašidelnú atmosféru lesa z Čarodejnice (2016), boj o prežitie v sci-fi snímku Ulica Cloverfield 10 (2016) alebo na naozaj strašidelný skutočný príbeh Warrenovcov, ktorý bol spracovaný do filmu V zajatí démonov 2(2016). Zaboduje aj Očista: Volebný rok? Áno, prezradím vám to dopredu, Očista je vskutku triler z prvkami hororu, ktorý si zaslúži pozornost', a to z niekol'kých dôvodov.

Prvým dôvodom je originalita, a to aj napriek tomu, že sa jedná o tretie pokračovanie. Nápad sám o sebe je už od prvej časti zaujímavý, a donúti človeka premýšl'at' nad tým, čo by sa naozaj stalo, ak by existoval zákon, ktorý povol'uje akúkol'vek kriminálnu činnost' na 12 hodín. V čom ale spočíva originálnost' v tret'om diele tejto série? Príbeh sám o sebe sleduje senátorku Charlene Roanovú (Elizabeth Mitchell), ktorá sa v minulosti stala obet'ou očisty, kedy jej psychopat zavraždil celú rodinu. Od tohto momentu sa snaží dostat' do bieleho domu ako prezidentka a túto krvavú noc zrušit'. Noc Očisty sa však deje pred vol'bami a počas tejto noci sa senátorku sa snaží zavraždit' elitná jednotka. Jej jedinou oporou je šéf jej ochranky Leo Barnes (Frank Grillo), hrdina z druhého dielu, ktorý má očisty naozaj plné zuby. V tomto zmätku môže začat' noc plná psychopatických zabijakov, gangov, kultov, ruských dronov a podobných záležitostí. Takže v čom spočíva originalita tohto dielu? Nie je to ani tak hlavný príbeh, ktorý vonkoncom nie je originálny, ale skôr svet a mesto plné psychopatov, ktorí vraždia vel'mi originálnymi spôsobmi. Príkladom je už spomenutý ruský drone alebo stará známa gilotína. Čo tak termín Murdertourism (vraždoturizmus)? Vo filme nájdete naozaj zábavne originálne prvky.









Druhým dôvodom je brutalita. V dobe, kedy sú filmy na R-kový rating skúpe, už človek ani pomaly nevie, čo je to krv. Tento fakt sa hlavne týka vel'kých blockbusterov. Ja osobne som vel'mi rád, ked' sa dočkám vo filme gore efektov, v tomto prípade napríklad realistických zásahov z brokovnice. Násilia bude naozaj viac než dost', čo nie je určite na škodu, vzhl'adom k námetu filmu. Mňa osobne vel'mi potešil súboj jeden proti jednému, ktorý netrval iba jednu ranu.

Do tretice treba ocenit' štýlovost' filmu. Teda v zmysle kostýmov, masiek a spomalených záberov. Napríklad scéna, kde bolo auto vyzdobené vianočnými svetielkami na stromček je naozaj niečo originálne, na čo sa zabudnút' nedá.

Potešia aj herecké výkony. Osobne som nemal problém skoro so žiadnou postavou, či bola záporná, alebo kladná. Bolo vidiet', že herci sa naozaj vžili do svojich rolí, čo dokazuje aj sekvencia v kostole v podobe kultu, kde reč, prečo je očista očistcom duše nemá fakt chybu.

Samozrejme, film má aj svoje negatívne stránky. Konkrétne sa jedná o niektoré nerealistické prvky v prestrelkách, typu klasické klišé - pištol' hlavného hrdinu verzus samopal zápornej postavy. Vadilo mi aj bl'abotanie Joea (Mykelti Williamson), ktoré bolo viac trápne vtipné ako štýlové. Trošku sklamal aj koniec filmu, ale nebudem prezrádzat' prečo.

Celkovo je ale tretia Očista naozaj kvalitnou akčnou náložou s poriadnou dávkou brutality. Nevidím ani jeden vážnejší dôvod, prečo by ste si film nemali pozriet' v kine. Práve naopak, len do toho, ak sa vám páčili predchádzajúce diely, určite nebudete sklamaní.

„Tretia očista je festivalom vyvraždťovania, brutality, originality, výborných hereckých výkonov hlavne záporných postáv a samozrejme drsných hlášok. Popri tomto všetkom si film zachováva aj filozofický rozmer, ktorý otvára bránu viacerým diskusiám. "

Adrian Líška

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Prázdniny All Exclusive, Babysitting 2, 2015, Francúzsko, 93 min.

Réžia: Nicolas Benamou, Philippe Lacheau
Scenár: Nicolas Benamou, Philippe Lacheau, Julien Arruti, Pierre Lacheau
Kamera: Antoine Marteau
Hudba: Michael Tordjman, Maxime Desprez
Herecké obsadenie: Philippe Lacheau, Alice David, Vincent Desagnat, Tarek Boudali, Christian Clavier, Julien Arruti,

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
+ svižné tempo
+ český Dabing
+ absurdnost' postáv

- romantické klišé

HODNOTENIE:

★★★★☆









Prázdniny All Exclusive

PRÁZDNINY NA PLNÝ PLYN

Do kín zamierila nová francúzska komédia so slovenským názvom Prázdniny All Inclusive. Jedná sa o druhé pokračovanie, kde sa tentoraz partia kamarátov vydá na prázdniny do Brazílie. Réžie sa znova ujalo duo Nicolas Benamou a Philippe Lacheau, čo by malo znamenať záruku šialenej jazdy. Slnko, teplo, pláž, sexy telá, džungľa a niekoľko trkvasov v jednom balení. Čaká nás šialená jazda alebo nudná prehliadka už videného klišé?

Príbeh filmu je v podstate veľmi jednoduchý, tak isto ako jeho ciel' - pobavit' diváka a nenechat' ho vydýchnut' až do konca.. Dej sleduje partiu kamarátov, ktorí sa rozhodli íst' na prázdniny do Brazílie. Franck (Philippe Lacheau) tu chce požiadať svoju snúbenicu Soniu (Alice David) o ruku. Všetko nasvedčuje tomu, že sa bude jednať o naozaj romantický zážitok. Situácia sa ale zvrtne pri nápade zájsť si na výlet. Samozrejme to ale nie je také jednoduché. Ženská časť partie výlet odmietla, a k chlapom sa pridáva aj veľmi stará babička s ostrým jazykom. Festival absurdít sa môže začať.

Musím spomenúť dopredu, že film bol naozaj svižný a nápaditý. Mal veľmi málo momentov, ktoré by sa dali označiť za klišé. V prvom rade treba pochváliť herecké výkony. Bolo vidieť, že herci si nakrúcanie naozaj užívali. Absurdné role im veľmi sedeli. Boli veľmi zábavné až šialené a niekedy prechádzali aj cez čiaru korektnosti. Je veľmi ťažké určiť, kto podal najlepší výkon, pretože každá z postáv mala niečo do seba a mala svoje bláznivé chvíľky. Človek na scény ako napríklad lietajúci penis v oblakoch v spoločnosti leňochoda nikdy nezabudne.

Priznám sa, že som sa obával prvku found footage, ale vo filme takto natočené scény absolútne nezavadzajú a sú to tie najlepšie momenty. Ďalším plusom je aj podarený český dabing s veľmi dobre preloženými hláškami, čo si tento film naozaj zaslúži. Absurdnosť scén a správania postáv dodáva filmu šťavu a ten pravý nádych bláznivej komédie. Hudba bola letná - osviežujúca a hodila sa ku každej situácii, v ktorej sa postavy ocitli.

Pochváliť treba aj veľmi svižné tempo. Stále sa niečo deje, postavy prakticky skáču z jednej patálie do druhej. Našli sa však aj nudnejšie sekvencie plné romantického klišé, konečný dojem z filmu však nepokazili..

Ak teda hľadáte niečo na spríjemnenie leta, Prázdniny All Inclusive je určite film, na ktorý sa oplatí íst'. Sú vtipné a šialené, obsahujú skvelé herecké výkony s výborným českým dabingom. Nielenže sa zasmejete z plných pľúc, film vás prekvapí aj tým, že budete mať chuť si ho pozrieť ešte raz. Možno dostanete chuť aj na prvý diel, ktorý má názov Babysitting (2014).

„Prázdniny All Inclusive je komediálny film, ktorý má všetko to, čo má dobrá komédia obsahovať. Je to bláznivá, svižná, originálna, absurdná a miestami nekorektná jazda s prvkami found footage. Všetky postavy si zamilujete a budete im želať, aby zažili ešte viacej horších situácii.“

Adrian Líška



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 94 min

Réžia: Kevin Munroe, Jericca Cleland
Scenár: T.J. Fixman, Kevin Munroe, Gerry Swallow
Kamera: Anthony Di Ninno
Hudba: Evan Wise
Hrajú: James Arnold Taylor, David Kaye, Jim Ward, Rosario Dawson, Sylvester Stallone, Bella Thorne, John Goodman, Paul Giamatti, Armin Shimerman, Alessandro Juliani, Lee Tockar
Strih: Braden Oberson

PLUSY A MÍNUSY:
+ jemné zkvalitnenie príbehu v druhej polovici
+ jedna popkultúrna narážka

- príbeh
- vizuál
- dabing

HODNOTENIE:
★☆☆☆☆



Ratchet a Clank: Strážcovia galaxie

AKO (NE)DOSTAŤ VEĽA NERDOV DO KINA

Prvý anglický trailer bol sľubný. Ratchet a Clank vyzerali ako film, ktorý sa neberie veľmi vážne a vie, pre koho je spravený. Avšak po slovenskej ukážke, ktorú som náhodou neskôr uvidel, mi klesli všetky nádeje. Už som nevidel ten potenciálne zábavný animák s popkultúrnymi narážkami, ale detský film s kvalitou, ktorá sa dá prirovnať k Barbie filmom, umocnenou zúfalým slovenským dabingom.

Ratchet a Clank: Strážcovia Galaxie majú svoju predlohu vo videohrách, ktoré vychádzali od roku 2002. Tieto bojové sci-fi skákačky boli spočiatku dobre hodnotené a veľmi populárne. Avšak postupne začala ich kvalita upadať'. Bolo jasné, že herná séria Ratcheta a Clanka potrebuje reštart, a tak sa tomu aj stalo. V apríli 2016 vyšla na platformu Playstation 4 nová, prerobená videohra Ratchet a Clank. A aby bola reklama veľká, ku hre vznikol aj film, ktorý mal čo-to vysvetlit' zo vzniku tejto hernej dvojice. Bol to práve film Ratchet a Clank: Strážcovia Galaxie, ktorý môžeme teraz aj my vidiet' v programoch slovenských kín.

Ratchet je lombax, antropomorfná mačkovitá šelma s veľkými ušami. Celý svoj život bud' pracoval v opravárni vesmírnych lodí, alebo cvičil, aby si mohol splnit' svoj sen – stat' sa členom Strážcov galaxie. Jeho tréning sa konečne začína zúročovat', keď zistí, že tento intergalaktický tím (netreba si mýlit' s Marvelovským Guardians of the Galaxy) hľadá nového člena. Za pomoci nájdeného robota Clanka sa stáva d'alším členom a začína odhal'ovat', aké nebezpečenstvo hrozí nielen Strážcom, ale aj celému vesmíru.

Na filme je naozaj vidno, že vznikol bez vyššieho účelu či trošky snahy o kvalitu. Badat' to po všetkých stránkach, ale najviac sa to prejavuje na príbehu, postavách a animácii. Existuje ovel'a lacnejšia cesta, ako dostat' filmový zážitok rovnajúci sa tomu z Ratcheta a Clanka. Nemusíte ani íst' do kina, ani platit' za pukance či počúvať ukričané deti v zadných radoch. Stačí si ráno privstat' a zapnút' televízor na hociktorom programe, ktorý ponúka ranné vysielanie pre deti. Pri tejto alternatíve je ešte aj reálna šanca, že uvidíte niečo zábavnejšie, ako je Ratchet a Clank: Strážcovia Galaxie. Ich príbeh je prvoplánový, nudný a snažiaci sa o neustálu „coolovost' ", čo síce šmakuje det'om vo veku 7-12 rokov, ale všetci ostatní si budú v plači trhat' vlasy s otázkou, prečo išli práve na toto, keď v sále vedľa práve beží Hľadá sa Dory. Je síce pravda, že v druhej polovici sa kvalita trošku zvyšuje a dokonca padne aj jedna zábavná videoherná narážka, to však na absentujúcej zábavnosti či neočakávanom dejovom zvrate nič nemení.













Slovenský dabing je desný, hrozný, zlý - až tak, že škrípanie kriedy je proti nemu zvukom harfy. Keď som v recenzii na Hľadá sa Dory písal, že dabing, a celkovo aj slovenské spracovanie, sa dá spraviť aj veľmi dobre, tu musím dodať', že, bohužiaľ, na Slovensku to vôbec nie je normou. Texty sú preložené veľmi povrchne, vďaka čomu uniká veľké množstvo z už tak mála vtipov, a všetky hlasy sú nadabované kvalitou už vyššie spomínaných seriálov typu Lego Ninjago. Kebyže nie je Ratchet a Clank so slovenským dabingom, zaslúžil by si aj hviezdičku naviac. Mojim osobným favoritom slovenského dabingu je zle preložené slovo cologne (po slovensky kolínska voda) , čo spôsobí, že keď Ratchet spomína, že po ňom bude pomenovaná voňavka, tak ju pomenuje „Kolónia Ratchet – Vôňa šampiónov".

A hoci je už rok 2016, Ratchet a Clank: Strážcovia Galaxie sa ani pri animácii nebuchli po vrecku. Momentálne na trhu existujú hry, ktoré majú lepšiu grafiku ako tento film. Dokonca aj nový, videoherný Ratchet a Clank vyzerá úchvatnejšie. Skrátka, tam, kde sa snímok mohol stat' popkultúrnym filmom, ktorý by bol kúsok odvážnejší a nebral by sa vážne, Ratchet a Clank zabočili zlým smerom a tak vznikol d'alší preflákly film pre deti, akých existuje na mraky.



„Ratchet a Clank svoj potenciál zahodili a stali sa d'alším detským filmom o ničom."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 81 min

Réžia: David F. Sandberg
Scenár: Eric Heisserer
Kamera: Marc Spicer
Hudba: Benjamin Wallfisch
Hrajú: Teresa Palmer, Maria Bello, Billy Burke, Emily Alyn Lind, Alicia Vela-Bailey, Gabriel Bateman, Lotta Losten
Producenti: Eric Heisserer, James Wan, Lawrence Grey
Strih: Michel Aller
Kostýmy: Kristin M. Burke

PLUSY A MÍNUSY:

+ svižnost' deja
+ herecké obsadenie

- príbeh
- žiadna výnimočnost'

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Nezhasínaj!

TREBA SA BÁŤ NÁVŠTEVY KINA?

Tma bola od pradávna strašiakom l'udstva. Kvôli nej sa v noci uchyl'ujeme do svojich domovov a len vel'mi neradi chodíme von bez baterky. Tma totiž spája dve vel'ké časti l'udskej nátury. Strach z neznáma a obrovskú predstavivost'. Hádam každý sa ako diet'a pri zaspávaní pozrel do rohu svojej izby, a namiesto stoličky so zaveseným oblečením videl strašiaka. Práve pre svoju tajomnost' sa tma vyskytuje v každom jednom hororovom filme. A v pár z nich naberá aj hlavnú úlohu. Jedným takým je aj Nezhasínaj!.

Ako predloha poslúžil krátky film s rovnakým názvom – Lights out (sl. preklad Nezhasínaj!) z roku 2013. Tento „filmík" má 3 minúty a bol vyrobený do súťaže krátkych hororových filmov s názvom Who´s There. Jednoduchý námet niečoho, čo možno pozorovat' iba v temnote bol taký prít'ažlivý, že teraz v kinách môžeme sledovat' už plnohodnotnú hororovú verziu.

Príbeh Nezhasínaj! sa vel'mi nevymyká z hororovej normy. V centre diania je Sophia (Maria Bello) a jej dve deti – Rebecca (Teresa Palmer) a Martin (Gabriel Bateman). Sophia nie je úplne dokonalá matka. Pokial' si poctivo neberie svoje prášky, tak trávi dlhé hodiny v tmavej miestnosti, rozprávajúc sa so svojou „neviditel'nou" kamarátkou Dianou. Psychická porucha matky a jej rozprávanie sa samej so sebou trápi rodinu už dlhé roky, rovnako ako aj strašidelná postava Diany. Tomu, že v dome nie je všetko s kostolným poriadkom, nasvedčuje tmavá silueta, ktorú je občas vidiet' v neosvetlených častiach domu.

Rozstrapatené vlasy, vychrtlé končatiny, namiesto prstov dlhé pazúre, skrátka, nechceli by ste to stretnút' ani za bieleho dňa, nieto ešte v tme. Situácia v rodinnom dome sa vyhrotí natol'ko, že malý Martin (Gabriel Bateman je prekvapivo sympatický, nie ako väčšina detských hercov) nedokáže spávat'. To sa prejaví na jeho pozornosti v škole, o čom sa dozvedá jeho staršia sestra Rebecca, ktorá kvôli strašidelnej situácii už dlhšie nebýva s rodinou. Ked' Rebecca vidí, že to, čo sa jej v mladosti zdalo, sa znova objavuje, rozhodne sa pre Martinovu ochranu konat'. Ako sa postupne ukazuje, Diana predsa len nebude iba výplodom matkinej nezdravej mysle.



Príbeh teda neprináša žiadne prekvapenie, viac-menej celý film viete, kam to bude smerovat'. Ani záver neprináša vytúžený masaker. Práve záver mohol film vyzdvihnút' o stupienok vyššie, avšak nestalo sa. Na to aká to mohla byt' sranda, Nezhasínaj! končí vel'mi jemne a nie príliš brutálne. A hoci treba mat' pri hororovom žánri trochu iný pohl'ad, stále musím vyčítat' zopár (až zábavných) chýb logiky a typické hlúpe správanie postáv. Zaujímavý na počutie je napríklad experimentálny spôsob liečby, ktorý je opisovaný vo filme, kedy nemenovanou pacientkou so vzácnou kožnou chorobou prehnali 1200 voltov. Asi som nový na poli medicíny, ale o takomto liečení dermatologických chorôb som ešte nepočul. Ešte zaujímavejšia je skutočnost', čo sa s ňou stalo po tom, ako ju prakticky uškvarili za živa. Ale to si už budete musiet' pozriet' vo filme.

Snímok však dokáže udržat' pozornost'. A za to vd'ačí pár skutočnostiam. Po prvé, je krátky. Či je to iba na dobrotu veci je hned' trošku otázne, lebo Lights Out vel'a vecí necháva neobjasnených. To síce občas nie je na škodu, ale hlavne pri náhl'adoch do minulosti to zamrzí, ked'že objasnenie sa priam pýta. Do konca filmu nebudete vediet', čo sa vlastne stalo a ako to funguje. Taktiež psychika postáv nie je rozobraná do hĺbky. Napríklad vôbec si nie sme istí, aký má Rebecca vzt'ah ku svojej matke. V každom prípade dĺžka 90 minút splnila svoj účel. Aj bez výraznejšej príbehovej linky dokázal snímok počas celej doby zaujat'.

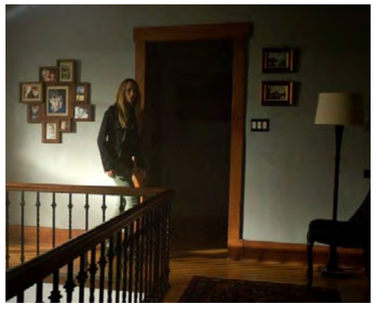
Po druhé, je tu vel'mi sympatické herecké obsadenie. Existuje jedna vesmírna pravda, že bez peknej ženy nie je dobrý horor. Nezhasínaj! má št'astie, pretože Teresa Palmer je fešanda, a ešte k tomu jej ide aj herectvo. Obidvaja súrodenci a vyššie doposial' nespomínaný Rebeccin priatel' Bret (Alexander Dipersia) sú sympat'áci. Aj bez hlbšieho spoznania psychiky ich postáv si ich človek obl'úbi. A navyše aj film občas osviežia štipkou humoru. Maria Bello ako pološialená matka je tiež prirodzená a uveritel'ná.



Po tretie, Diana je strašidelná. Hlavne ked' o nej nič nevieme. Ovel'a lepšie než vytvárat' zložité desivé monštrá je spravit' tmavú postavu, dat' ju do strašidelného prítmia a nechat' predstavivost' robit' si svoje. Ale bohužial', hoci má svoju atmosféru, väčšina strašenia je aj tak stále postavená hlavne na typických l'akačkách. Paradoxne sa mi Diana zdá tým menej desivejšia, čím sa o nej dozvedám viac

Nezhasínaj! je horor, ktorý sa zameriaval primárne na náhle l'akačky a ostal na povrchu toho, kam mohol íst'. Či už sa hovorí o psychológii postáv, alebo o zložitosti príbehu.

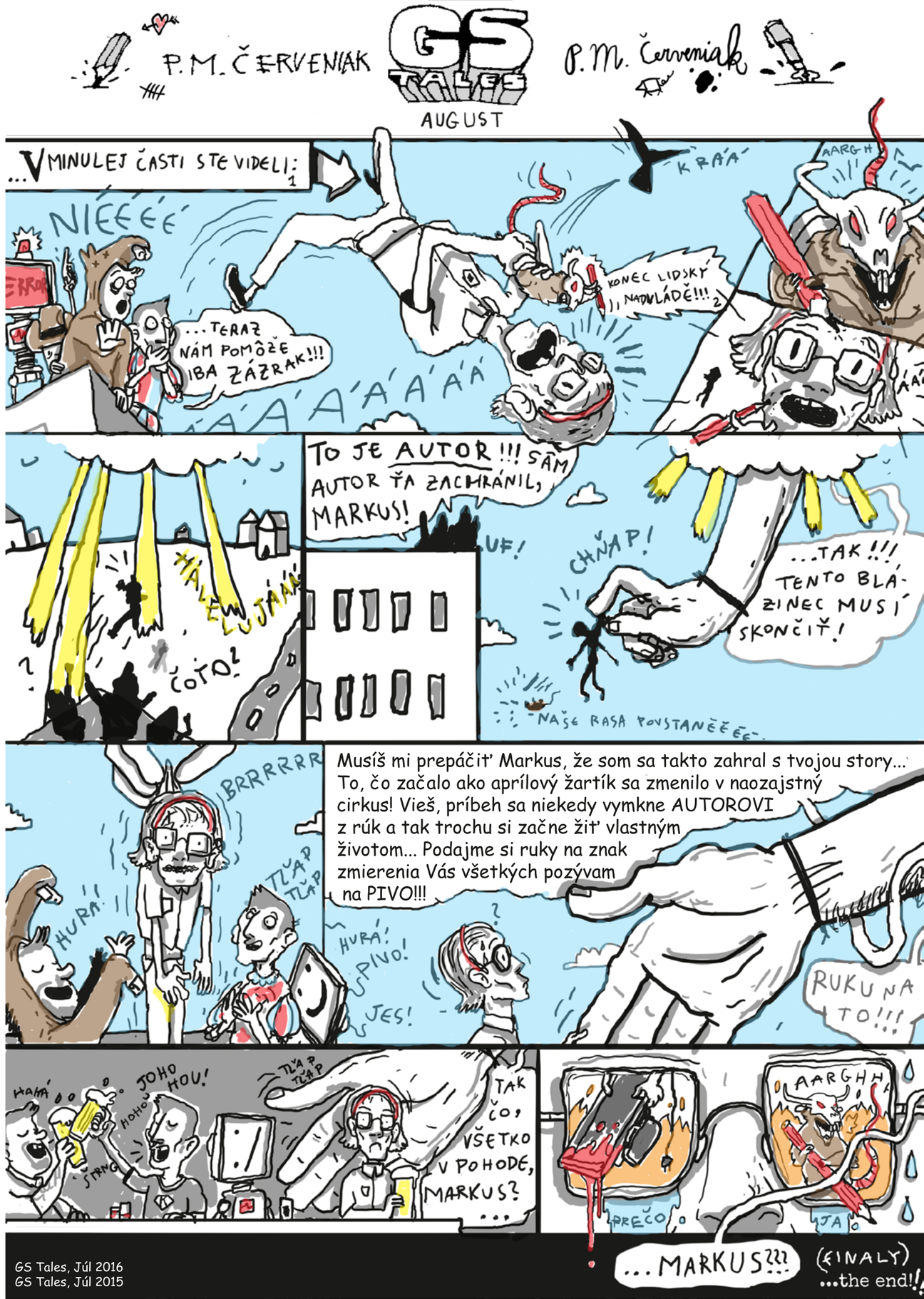




„Nezhasínaj! určite neunudí. Ale, že by extra vydesil, či nechal nejaké posolstvo, to sa povedat' nedá. Skrátka to je jednorázový film, ktorý si je svojej jednorázovosti vedomý a tak sa aj správa."

Branislav Schwarz


XENIK
HIRO
#1
KLAJO
JC
JC
ZDENKA
MRTVA
COKY
MARKUS
JURAJ


P.M. ČERVENIAK
GS TALES
AUGUST
P.M. Červeniak
...V MINULEJ ČASTI STE VIDELI:
1
NIÉÉÉÉ
...TERAZ NÁM POMÔŽE IBA ZÁZRAK!!!
KRÁÁ
AARGH
KONEC LIDSKÝ NADVLÁDĚ!!!
2
TO JE AUTOR!!! SÁM AUTOR ŤA ZACHRÁNIL, MARKUS!
UF!
CHŇAP!
...TAK!!! TENTO BLÁZINEC MUSÍ SKONČIŤ!
HÁLELUJÁÁÁ
ČOTO?
NAŠE RASA POVSTANĚĚĚ
BRRRRRR
TĽAP TĽAP
HURÁ!
Musíš mi prepáčiť Markus, že som sa takto zahral s tvojou story... To, čo začalo ako aprílový žartík sa zmenilo v naozajstný cirkus! Vieš, príbeh sa niekedy vymkne AUTOROVI z rúk a tak trochu si začne žiť vlastným životom... Podajme si ruky na znak zmierenia Vás všetkých pozývam na PIVO!!!
HURÁ! PIVO!
JES!
RUKU NA TO!!!
HAHÁ
JOHO HOU!
HOHO
STRNG
TĽAP TĽAP
TAK ČO, VŠETKO V POHODE, MARKUS?
...
AARGHH
PREČO
JA
...MARKUS???
(FINALY) ...the end!!
GS Tales, Júl 2016
GS Tales, Júl 2015