Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 59 /november 2016 | wawww.gamesite.sk

GENERATION

HRA MESIACA
Battlefield 1

VIDELI SME
Doctor Strange

OTESTOVALI SME
Gigabyte Z170X - Ultra Gaming

SÚŤAŽ
Herný Notebook DELL Alienware 17 R3

SÚŤAŽ
Playstation 4 SLIM

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Marek Líška

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

Titulka
Battlefield1

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X

Editoriál

Pokus Nintenda o revolúciu a zlé praktiky AAA vydavateľov.

Nintendo Switch. To bude názov novej konzoly. A ako sa špekulovalo, pôjde o hybridnú konzolu, akési „dieťa" WiiU a 3DS. Teraz sa ukáže, či sú v Nintende géniovia, alebo či svojimi pokusmi o inováciu privedú Nintendo na pokraj transformácie z hardvérovej spoločnosti na softvérovú.

Nápad vyzerá zaujímavo. Cieľom je umožniť hráčom hrať klasicky na televízore a aj na cestách. Otázkou je, či bude výkon dostatočný, aby zaujal 3rd party vydavateľov. No zároveň, batéria musí vydržať dostatočne dlho, aby mal prenosný aspekt konzoly význam. A fanúšikovia Nintenda si o tom, že na výkone nezáleží, môžu myslieť, čo chcú. Trailer však vyvolal viac otázok, ako ich zodpovedal.

Oveľa zaujímavejšia je herná situácia. Štyri veľké striel'ačky v priebehu mesiaca, Pay to Win pokusy v štandardných cenových hladinách hier a relatívne solídny herný rok pre fanúšikov tohto žánru. To, ako tieto hry obstáli, a ešte omnoho viac, sa dozviete na nasledujúcich stranách magazínu Generation. Hŕba rôznorodého zaujímavého obsahu čaká len na vás!

Tak šup do čítania a hrania.

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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal design · msi · Kingston TECHNOLOGY · intel · SAPPHIRE · logitech

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

Ak sa k nim chcete pridať 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

Nintendo Switch

Hybrid medzi konzolou a handheldom, s ktorým budete môcť hrať svoje obľúbené hry kdekoľvek chcete. Konečne sme sa dočkali odhalenia tajomného projektu Nintenda, ktorý doteraz niesol krycí názov NX. Nová konzola nesie názov Switch a ide o hybrid daných dvoch herných systémov.

Switch môžete používať doma ako klasickú konzolu pripojenú k televízoru prostredníctvom dokovacej stanice Nintendo Switch. Pokiaľ budete chcieť hrať hry mimo domova, jednoducho Switch vyberiete z doku a vezmete so sebou všade tam, kam potrebujete. Výnimočnosťou tohto hybridu sú odpojiteľné ovládače na boku handheldu, vďaka ktorým môžete počas cestovania hrať pohodlnejšie či sa o hranie podeliť aj s priateľom. Navyše, každý z týchto Joy-Con mini ovládačov môže byť vsunutý do príslušenstva zvaného Joy-Con Grip, a tak je možné vytvoriť pohodlnejší ovládač. Okrem toho ku každej Switch konzole môžete používať aj Nintendo Switch Pro Controller, čo je samostatne predávaný ovládač, ktorý vyzerá úplne tradične.

Nintendo Switch je prenášateľné zariadenie, preto využíva „kazety" vo forme herných kariet.

Čo sa týka herných titulov dostupných na tento nový systém, môžeme očakávať také hry ako The Legend of Zelda: Breath of the Wild či Mario Kart. Okrem toho boli odhalené aj hry iných vývojárov ako verzie The Elder Scrolls V: Skyrim a NBA 2K. Mnoho vývojárov a vydavateľov už ohlásilo svoju podporu pre Nintendo Switch. Sú medzi nimi napr. Bethesda, Ubisoft, EA, Konami, Warner Bros. a iní. Vydanie konzoly je naplánované na marec 2017.

Red Dead Redemption 2

Legenda pokračuje

Dlho očakávaná akčná adventúra od štúdia Rockstar – Red Dead Redemption 2 konečne odkrýva svoje karty, aby nás očarila svojím štýlom a poetikou.

Od prvého videa nečakajte žiadne gameplay zábery, no predstavuje pôsobivé časti Divokého západu – bizóny cválajúce po prérii, kravy pasúce sa na úbočí či parný vlak krížiaci vyprahnutú pustinu, a naznačuje aj maličké drobnosti o hernom svete a príbehu. Staré dobré časy zachytávajúce zrod Ameriky a legenda RDR 2 pokračuje! Zatiaľ nie je jasné, či hra bude nejakým spôsobom nadväzovať na dej prvého dielu.

Módy na PS4

Sony konečne ustúpilo

Bethesde sa konečne podarilo pretlačiť módy pre PS4, a tak sa môžeme radovať.

Najprv sa ich 28. októbra dočká nová verzia Skyrimu, no tešiť sa môžu aj hráči Fallout 4. Módovanie síce nebude úplne totožné s tým na PC, no aj tak je to veľký pokrok pre konzolovú komunitu. Módy budú obmedzené len na tie, ktoré boli pred vydaním schválené a vydané spolu s hrou, no podľa všetkého budete môcť vytvárať aj nové, avšak len použitím vopred predefinovaných nástrojov a častí. Dočkali sme sa novej éry konzol?

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...očakávaný Sniper: Ghost Warrior 3 bol opäť raz odložený.

Stalo sa tak na základe odozvy hráčov a štúdio sa rozhodlo hru odložiť kvôli optimalizácii celej hry.

Tá po novom vyjde 4. apríla 2017.

...je dosť pravdepodobné, že sme sa neúmyselne dozvedeli dátum vydania Mass Effect: Andromeda.

Nasvedčuje tomu niekoľko zdrojov, ktoré sa zhodujú, že osudným dátumom, na ktorý všetci čakáme, by mal byť 23. marec 2017.

...sa do zoznamu odložených hier pridá aj Playstation exkluzivita Gravity Rush 2.

Tá bola odložená na 18. január 2017, a to z dôvodu prílišného presýtenia v čase jej pôvodného vydania titulmi ako Final Fantasy XV alebo Last Guardian.

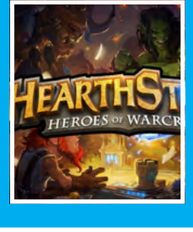
Battle.net Voice

Blizzard po dlhej dobe konečne dal na komunitu a pridáva do svojho klienta dlho žiadanú hlasovú komunikáciu. Hráči teda budú môcť komunikovať priamo cez klienta a nie iné programy.

HS questy

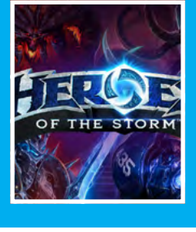
Heartstone hráči sa môžu tešiť novému updatu, ktorý do hry pridal desiatky nových denných úloh.

Ich plnenie bude často znamenať hranie špecializovaných balíkov kariet.



HOTS novinky

Heroes of the Storm sa dočkalo nového herného módu Brawl. Ide o malé a rýchle arény zložené z troch zápasov. Spolu s ich vydaním bol odhalený aj nový hrdina, Blademaster Samuro.



Wasteland 3

Fanúšikovia ťahových RPG, tešte sa! Hra Wasteland 3 bola oficiálne ohlásená a v priebehu dňa aj zafinancovaná cez crowdfoundingovú kampaň. InXile sa tak pustil do vývoja a nám ostáva čakať do roku 2019.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Adam Lukačovič a Marek Pročka

NEWS FEED

Razer Blade Pro

Jeho architektúra bola od základov prepracovaná tak, aby v maximálnej možnej miere spĺňala požiadavky nadšencov a náročných používatel'ov, ktorí túžia po výkone stolného počítača, avšak nie za cenu straty mobility.

Nový Razer Blade Pro je vybavený najnovším 4-jadrovým procesorom Intel Core i7 a grafickým čipom novej generácie NVIDIA GeForce GTX 1080. Ide o najvýkonnejší systém, ktorý Razer kedy vytvoril a zároveň o najtenší notebook s GTX 1080. Medzi d'alšie výrazné prednosti nového Razer Blade Pro patria pokročilé možnosti konektivity cez Thunderbolt 3, 32GB dvojkanálovej pamäte DDR4, až 2TB úložného priestoru na PCIe M.2 SSD v zostave RAID 0 a zabudovaná čítačka SD kariet.
Zatial' čo ostatné obdobne vybavené náhrady za stolové počítače sú aspoň dva palce vysoké a vážia viac ako 5kg, nový Blade Pro si zachováva svoj charakteristický štíhly dizajn. Jeho telo z CNC hliníka typu "unibody" je aj nad'alej vysoké 22,5mm. Celé zariadenie váži menej ako 4kg. Miniatúrnymi rozmermi sa môže pochválit' aj napájací adaptér.

Ešte pozoruhodnejší je systém správy tepla. Jeho celkom nové riešenie, vytvorené špeciálne pre Blade Pro, využíva najtenšiu sériovo vyrábanú odparovaciu chladiacu komoru, ktorá je možná u notebookov vidiet'. Táto odparovacia komora znižuje tepelný odpor a tvorbu horúcich miest tým, že rýchlo, rovnomerne a efektívne rozvádza teplo po celej ploche.

17,3-palcový displej 4K IGZO s technológiou NVIDIA G-SYNC zaist'uje maximálne plynulý vizuálny zážitok. Ponúka 100% presnost' farieb Adobe RGB. Hráči i profesionáli si tak môžu vychutnat' úplne dokonalý obraz.

Razer Blade Pro je navyše prvým notebookom, ktorý je vybavený mechanickými spínačmi klávesov Razer s ultranízkym profilom. Každý spínač má skutočný aktivačný a resetovací bod. K zaznamenaniu stisku je potrebná sila o ekvivalente 65g. Klávesnica a trackpad využívajú technológiu Razer Chroma. Prostredníctvom nej majú používatelia prístup k nespočetnému množstvu úžasných svetelných efektov, ktoré je možné upravit' podl'a vlastných predstáv alebo synchronizovat' s akciami v hre.

Konfigurácia Blade Pro prekračuje minimálne hardvérové požiadavky pre HTC Vive, Oculus Rift a OSVR HDK2, čo z neho robí najmobilnejšie zariadenie pripravené pre VR. A to plne využijú nadšenci aj vývojári.

Smart detektor dymu

Spoločnost' D-Link prináša na zvýšenie bezpečnosti a inteligencie domácností a kancelárií nový produkt, mydlink Home Smoke Detector (DCH-Z310, detektor dymu).

Smart Smoke Detector má zabudovaný zvukový alarm s intenzitou 85dB, no pomocou aplikácie mydlink Home vás upozorní na prípadný problém aj na dial'ku. Zariadenie je napájané z batérie, takže môže byt' jednoducho umiestnené kdekol'vek. Batéria má životnost' minimálne rok, pričom disponuje tiež indikátorom stavu, takže vás opät' upozorní správou na mobil ked' sa bude blížit' jej výmena. Systém mydlink Home nevyžaduje žiadne mesačné alebo licenčné poplatky. Smoke Detector sa pripája ku Connected Home Hubu (DCH-G020) a tak môže byt' súčast'ou celého systému spolu s ostatnými produktmi mydlink Home, ako sú napríklad SmartPlug (DSP-W215) alebo Sirena (DCH-S220). Múdra zásuvka tak môže pri detekcii dymu napr. rozsvietit' svetlo a siréna DCH-S220 vás môže upozornit' hlasným zvukovým signálom aj tam, kde je detektor napr. na opačnom konci domu.

NZXT S340 Elite

Tvrdené sklo a konektivita pre virtuálnu realitu povyšujú túto skrinku na elitný status.

Pôvodná verzia skrinky S340 sa vd'aka svojmu elegantnému dizajnu a skvelému pomeru cena/výkon teší obl'ube u množstva hráčov. S340 Elite obsahuje nielen všetky obl'úbené vlastnosti pôvodného modelu, ako sú celokovová konštrukcia, filtrované nasávacie otvory či kryt zdroja, ale je tu aj bočný panel z tvrdeného skla či rozšírená konektivitu pre VR headsety. Tento panel z tvrdeného skla s hrúbkou 4mm vám umožní krištál'ovo čistý výhl'ad na oceňovaný dizajn interiéru skrinky a na to najdôležitejšie – vašu zostavu. Na hornej strane čelného panela sa nachádzajú všetky porty potrebné pre VR headset vrátane HDMI portu, dvoch USB 3.0 portov a dvojice USB 2.0 portov.

Aby sa vám takéto drahé zariadenia len tak nevál'ali po stole, obsahuje S340 Elite magnetický držiak určený práve na VR headsety a slúchadlá. Skrinka je dostupná v troch farebných prevedeniach: matná biela, matná čierna a matná čierna s červenými detailmi.

Cooler Master MasterCase Pro 3

Vd'aka zvyšujúcej sa popularite formátu microATX sa spoločnost' Cooler Master rozhodla obohatit' svoje portfólio o novú modulárnu skriňu MasterCase Pro 3 s týmto rozložením. Jej FreeForm modulárny systém poskytuje maximálnu vol'nost' pomocou rôznych nastavitel'ných, vymenitel'ných a odnímatel'ných častí, ako napríklad panely či sloty na pevné disky. Napriek tomu, že ide o minitower, poradí si aj s komponentmi väčších vel'kostí. MasterCase Pro 3 pojme až dve grafické karty, 280mm chladič pre vodné chladenie na prednej strane (240mm hore a 140mm vzadu), päť ventilátorov a až osem pevných diskov.

ASUS ZenBook UX330UA

Najtenší 13,3" ZenBook, aký bol doteraz vyrobený, je vytvorený z jednoliateho hliníka a poháňaný procesorom až do Intel Core i7. Hrubý je len 13,5mm, disponuje QHD+ (3200×1800) displejom, váži iba 1,2kg a výdrž až 12 hodín, a tak ponúka non-stop produktivitu.

Nové powerbanky ADATA

Vd'aka vysokým kapacitám 20000mAh (P20000D) a 12500mAh (P12500D) a dvom USB konektorom, s celkovým výstupným prúdom až 2,1A, sú obe power banky výborným riešením na cesty. Presnú informáciu o zostávajúcej energii obidve zariadenia ukazujú na displeji.

ASUS ProArt PA329Q

Nový 32" UHD (3840×2160) monitor je navrhnutý pre profesionálnu prácu s grafikou. 99,5% farebného priestoru Adobe RGB, 100% farebného priestoru s RGB, 10-bitová farebná hĺbka a viac ako 1,07 miliárd farieb zaručujú vynikajúcu presnost' farebného podania.

NEWS

>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Time Warner v nových rukou

Americká společnost Time Warner, do které spadá mimo jiné také produkční společnost Warner Bros. a kabelová stanice HBO, změnila svého majitele. Po dlouhých jednáních mediálního giganta pohltil jiný americký gigant, telekomunikační společnost AT&T. Tato obrovská akvizice vyšla telekomunikační společnost na více jak 80 miliard dolarů.

Donald Glover v předaleké galaxii

Ohledně připravovaného sólového snímku mladého Hana Sola se toho v poslední době namluvilo už hodně. Jasné bylo zatím to, že si hlavní roli zahraje Aiden Ehrenreich. Nyní už ovšem víme, kdo se zhostí role jeho dávného přítele, mladého Landa Carlissiana. Tuto roli získal Donald Glover, který byl pro tuto roli snem mnoha fanoušků. Společnost Disney dlouho jeho obsazení netajilo a hned několik dní nato, co se objevily spekulace, oznámilo oficiálně jeho obsazení.

Návrat do světa Harryho Pottera se protáhne

Již zanedlouho vstupuje do kin spin-off Harryho Pottera Fantastická zvířata a kde je najít s Eddie Redmaynem v hlavní roli. S blížící se premiérou se ovšem tvůrci s J. K. Rowlingovou v čele nechali slyšet, že se značkou mají velké plány. Již dříve bylo známo, že se bude jednat o vícedílné dobrodružství, nicméně teprve nyní bylo odhaleno, jak moc. Kromě letošního filmu totiž fanoušky čekají hned další čtyři díly. Je tedy jasné, že tahle značka tu pro fanoušky bude ještě následujících několik let.

Nový sok pro Predátora

Před nějakým časem se o roli v připravovaném pokračování/restartu Predátora začal ucházet akademií oceněný veterán Benicio Del Toro. Z jeho obsazení ale nedávno sešlo a portorikánský herec se proti sci-fi monstru nepostaví. Role, do které byl zvažován, ovšem bez obsazení nezůstala dlouho. Putovala v současné době hodně vytížené hvězdě seriálu Narcos Boydu Holbrookovi, který se mimo jiné postaví proti Wolverineovi v jeho třetí sólovce Logan.

Nejen diamanty jsou věčné

Daniel Craig vzal zpět několik měsíců staré prohlášení o tom, že by si raději podřezal žíly, než aby hrál znovu agenta 007. Nyní se prý návratu do role nebrání a rád bude v roli pokračovat, dokud o něj producenti série budou mít zájem. Možná se ta tučná nabídka na dva filmy ve výši 150 milionů dolarů dostala herci pod kůži…

Castingové novinky:

- Režisér Tim Miller opouští po kreativních neshodách přípravy snímku Deadpool 2.
- Leonardo DiCaprio připravuje jako producent životopisný film o hudebním producentovi Samu Phillipsovi a adaptaci animovaného seriálu Captain Planet.
- Režisér Jay Roach se ujal projektu Intelligent Life produkční společnosti Stevena Spielberga.
- Chris Pine se přidává k obsazení filmu A Wrinkle in Time.
- Jennifer Lawrence si zahraje spisovatelku Zeldu Fitzgerald v režii Rona Howarda.
- Margot Robbie si zahraje krasobruslařku Tonyu Harding ve filmu I, Tonya o skandálu z roku 1994.
- Joss Whedon jako svůj další film natočí horor z prostředí 2. světové války.
- Letitia Wright a Forest Whitaker se přidali k obsazení komiksovky Black Panther.
- Josh Gad se objeví v remaku Vraždy v Orient Expressu.
- Tom Hiddleston poskytne svůj hlas novince studia Aardman Early Man.
- Režisér Miguel Sapochnik (hned několik dílů Hry o trůny) přivede na stříbrné plátno novou hranou verzi Sindibáda.
- Ve snímku Marry Poppins Returns se objeví i Colin Firth a Emily Mortimer.
- Obsazení Alita: Battle Angel se rozrostlo o Leonarda Wu, Eizu Gonzales a Lanu Condor.
- Domhnall Gleeson se objeví coby Mr. McGregor ve filmu Peter Rabbit.
- Hugh Grant a Brendan Gleeson se přidávají k obsazení rodinného filmu Paddington.
- Sólovka Batmana se začne natáčet na jaře příštího roku.
- Snímek Gerald's Game nabídne ve svém obsazení Carlu Gugino a Bruce Greenwooda.
- Pátý Shrek je v přípravě a o jeho scénář se postará Michael McCullers, zodpovědný za sérii Austin Powers.
- Ride Along 3 je v přípravě. Vrátí se jak Ice Cube, tak Kevin Hart.
- Justin Theroux se přidává k obsazení novinky Duncana Jonese Mute.
- Clint Eastwood si vyhlídl jako svůj další projekt film o osudu Jessicy Buchanan, kterou v roce 2012 unesli somálští piráti.
- Guy Ritchie natočí pro společnost Disney hranou verzi Aladina.
- Komedie Kouzelná romance se dočká pokračování.

Změny v datech premiér:

- Knižní adaptace Pod rouškou noci, kterou připravuje Ben Affleck, se do kin v omezeném počtu představení podívá 25. prosince tohoto roku. Klasická premiéra v normální kinodistribuci je stanovena na 12. ledna 2017.
- Ocean's 8, ženský remake Dannyho part'áků, se do kin dostane 8. července 2018.

PLAYSTATION VR

ČO DOKÁŽE VIRTUÁLNA REALITA OD SONY?

Rok 2016 je jednoznačne rokom virtuálnej reality. A je úplne jedno, ako toto odvetvie skončí. Či sa rozbehne a bude vo vel'kom zarábat', alebo upadne ako 3D televízory. V oboch prípadoch sa budeme dívat' na toto obdobie ako na rok, kedy to všetko začalo, kedy sa na trh dostal OculusRift, HTC Vive aj PlayStation VR.

Posledný menovaný systém si podrobnejšie rozoberieme v tomto článku. PlayStation VR má všetky predpoklady na to, aby bol z trojice spomenutých virtuálnych realít najúspešnejším. Dôvod je zrejmý – cena. Za PlayStation VR zaplatíte 399 eur a na hranie vo virtuálnej realite potrebujete iba PlayStation 4 s kamerou. Konzolu majú mnohí z vás doma a pokial' nie, vstupné náklady nepresiahnu hranicu 800eur v prípade, že si kúpite PS4 Slim za 299eur a PS VR balenie aj s kamerou a pohybovými ovládačmi, ktoré stojí 499eur. Samotné okuliare kúpite za spomenutých 399eur.

Rýchle zosumarizovanie trhu

V porovnaní s konkurenciou má Sony v tomto smere vel'kú výhodu. Okuliare OculusRift stoja takmer 750eur a tie HTC Vive ešte viac. Nehovoriac o počítači, ktorý musí mat' dostatočný výkon. Vd'aka novým grafickým kartám sú vstupné náklady o niečo nižšie, no pri kombinácii virtuálnej reality pre PC a potrebnej konfigurácie počítača sa stále pohybujeme na hranici 1500eur.

Nižšia cena a obmedzený výkon konzoly PlayStation 4 sa podpisujú pod to, že celkový zážitok nedosahuje z vizuálneho hl'adiska kvalitu riešení od HTC alebo Oculusu. Nižšie je aj rozlíšenie, ktoré je na úrovni 1920×1080. Okuliare od Sony však dokážu fungovat' s obnovovacou frekvenciou až 120Hz a výborne funguje aj monitorovanie pohybu hlavy. Zorné pole okuliarov je na úrovni 100°, takže ani v tomto smere PlayStation VR výrazne nezaostáva. Jediným viditel'ným rozdielom je trochu horšia grafika, ale virtuálna realita je hlavne o celkovom zážitku. Počas skúšania sme však nemali pocit, že by nás grafika obmedzovala v tom, aby sme si naplno vychutnali zážitok. Rozdiel v grafike si reálne všimnete iba vtedy, ked' máte možnost' priamo porovnat' jednotlivé VR systémy vedl'a seba.

Celkový zážitok z praktického hl'adiska výraznejšie ovplyvňuje podpora pohybu, ktorú aktuálne ponúka len riešenie od HTC Vive. Ak si to chcete lepšie užit', budete musiet' uvol'nit' polku priemerne vel'kej obývacej izby, ale napriek tomu je zážitok z virtuálnej reality vd'aka snímaniu pohybu úplne iný. Oculus ani PS VR to neumožňujú. V ich prípade sedíte na zadku a hráte sa. Práve v tom spočíva aktuálne asi najväčšia slabina virtuálnej reality.

Nie každý je VR-ready

Tak ako niektorí l'udia nedokážu sledovat' v kine 3D filmy, iní si nedokážu užit' hranie vo virtuálnej realite. Môžu citlivejšie reagovat' na to, že v realite sedia, no vo virtuálnom svete v hre Driveclub VR režú zákruty a je im z toho nepríjemne. Príkladom je Hiro. Ja sám sa považujem za pomerne odolného voči tomuto efektu, ale pri hraní hry Super StardustUltra VR som mal v niektorých momentoch taktiež čo robit' a niekol'kokrát sa mi mierne zakrútila hlava. Odporúčame si nejakú hru vo VR pred zakúpením zariadenia vyskúšat'. Podl'a štatistík reaguje na virtuálnu realitu citlivejšie približne 15% populácie.

Ok, a čo teda ponúka PS VR?

Čo ponúka virtuálna realita od Sony? PlayStation VR sme počas posledných dvoch rokov mali možnost' viackrát vyskúšat'. Naposledy sme získali prístup k exkluzívnej slovenskej prezentácii, ale treba dodat', že jej obsah nás trochu sklamal. Dúfali sme, že budeme mat' na otestovanie k dispozícii finálne verzie hier, mohli sme si však vyskúšat' iba demá, ktoré sme videli už v minulosti. Tento článok teda nie je recenziou rekapitulujúcou aktuálnu ponuku virtuálnej reality od Sony, ktorá sa už o pár dní dostane do predaja. Je to skôr zhrnutie dojmov z viacerých prezentácií.

Kategória 1 – party hry

Hry, resp. technologické demá a iné ukážky, ktoré sme mali možnost' počas posledných dvoch rokov vyskúšat', môžeme rozdelit' do troch základných kategórií. Tou prvou sú party hry. Nemáme tým na mysli Just Dance alebo GuitarHero. Ide o hry, ktoré by mohli dostat' prívlastok šialené, pretože ich ovládate napr. pohybom hlavy. Ak sa na vás díva niekto nezúčastnený, určite sa dobre pobaví.

Príkladom takejto hry je titul Headmaster. Celá hra je o tom, že ste študentom futbalovej akadémie, ktorá sa špecializuje na trénovanie hlavičiek. Hra vám na začiatok vysvetlí, ako treba správne hlavičkovat', a zvyšok nechá na vás. Celá hratel'nost' teda spočíva v tom, že musíte správne načasovat' pohyb hlavy a správne ňou hýbat'. Spočiatku stačí dostat' loptu do bránky, neskôr treba triafat' terče a vyhýbat' sa brankárom a prekážkam. Na pár zahraní je to super. Navyše, táto hra je vhodným kandidátom, aby ste PS VR predstavili svojim kamarátom. Hlbšiu hratel'nost' alebo zážitok však od nej nečakajte.

THE PLAYROOM VR je súbor minihier a aj v tomto prípade niektoré hry ovládate hlavou. Ide o d'alší prípad party hry, pri ktorej sa dá dobre odreagovat', ale nároční hráči ju zapnú iba vel'mi zriedkavo. Ak si dobre pamätáme, túto hru môžu hrat' aj viacerí hráči. Jeden sa díva na televízor a ten druhý hrá vo virtuálnej realite. Opät', hranie je celkom sranda, ale otázne je, ako dlho si minihry udržia vašu pozornost'.

Kategória 2 – technologické demá

Jedna z prvých hier, ktoré sme mali možnost' vyskúšat' pred rokom na E3, mala názov LondonHeist. Výborne prezentuje využitie pohybových ovládačov. Priamo vo virtuálnej realite vidíte vaše (virtuálne) ruky a pomocou ovládačovnimi môžete pohybovat', manipulovat' a chytat' predmety. V tomto prípade spočíva pointa v tom, že striel'ate po svojom okolí a manuálne nabíjate zbrane. Ako zážitok je LondonHeist super, ale celá ukážka skončí v priebehu 5 – 10 minút. Nevieme, či by nás plnohodnotná hra nezačala po hodine alebo po dvoch nudit', ak by sme robili stále to isté. LondonHeist je aktuálne súčast'ou balíka PlayStation VR WORLDS. Ako sme spomenuli, ide o dobrý titul na prezentáciu schopností virtuálnej reality a opät' je to typ ukážky, ktorý pustíte kamarátovi, ked' vás príde navštívit'.

Ukážky, prezentujúce schopnosti PS VR. Taký je koncept celého balíka PlayStation VR WORLDS. Niektoré takéto ukážky nie sú ani hrami, skôr sú len zážitkami, ktoré si môžete vyskúšat' – ako napr. ponorenie sa v klietke do mora, kde vás naháňa žralok. Prvýkrát ide o skvelý zážitok, druhý raz vás to však už nemá čím prekvapit'. Mimochodom, v rámci PS VR WORLDS je aj taká ukážka, v ktorej ležíte na skateboarde a idete dole kopcom. Ovládanie je opät' založené na pohybe hlavou.

Do kategórie technologického dema možno zaradit' aj horor UntilDawn: Rush of Blood. Hoci pri pohl'ade na zahraničné portály ide o klasickú hru, jej princíp spočíva v tom, že ste na virtuálnej horskej dráhe a striel'ate po nepriatel'och. Túto hru asi citlivejší používatelia nerozdýchajú, pretože dokáže navodit' pomerne intenzívny pocit rýchlosti – aspoň krátkodobo. Samotná hratel'nost' sa výraznejšie neodlišuje od tzv.

©2016 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
PlayStation®4 system required (sold separately). Product design and specifications subject to change.

RP May contain content inappropriate for children. Visit esrb.org for rating information.

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

„rail" striel'ačiek pre PlayStation Move (boli vôbec nejaké?), ale vd'aka virtuálnej realite je pocit z hry o niečo lepší. Hratel'nost' je však vel'mi základná.

Kategória 3 – pretekárske hry a simulátory

Zatial' sme nemali možnosť vyskúšať nejakú prepracovanejšiu príbehovú hru vo virtuálnej realite, takže nevieme posúdiť, ako dopadne tento žáner. Čo však vieme zhodnotiť, sú pretekárske hry a simulátory. V tomto prípade možno jednoznačne potvrdiť, že sú to žánre doslova stvorené pre virtuálnu realitu. Doteraz najlepším zážitkom, aký sme v rámci PS VR zažili, bolo hranie hry Driveclub VR. Hiro to síce nerozdýchal, ale ja som si jazdenie užil. Prvýkrát som pri jazde vo virtuálnom aute použil aj spätné zrkadlá. Trúfame si tvrdiť, že kombinácia herné kreslo, volant Logitech a PlayStation VR ponúkne bezkonkurenčný zážitok. Ešte by to chcelo zapracovať vibračnú spätnú odozvu priamo do kresla. Bezkonkurenčným zážitkom je aj EVE: Valkyrie. Hoci ide iba o obyčajnú a bezduchú vesmírnu striel'ačku, vo virtuálnej realite pocit z gigantického vesmíru precítite ovel'a viac, ako keď hráte na televíznej obrazovke. Navyše, je zábava robiť s vesmírnou loďou rôzne manévre a pozerať sa okolo seba. Keď si nedáte pozor, tak sa môže na chvíľu hlava zatočiť aj tým jedincom, ktorí inak VR bez problémov zvládajú. Hru ako celok si netrúfame hodnotiť, pretože sme mali k dispozícii iba demo, ale pocit z lietania vo virtuálnom vesmíre bol naozaj výborný. Z otvoreného sveta, mimochodom, profituje aj Battlezone a spomínaný Super StardustUltra VR. Hratel'nosť je vel'mi jednoduchá, ide o bezduché striel'ačky. Herný svet však vd'aka virtuálnej realite vnímate inak a zážitok je taktiež iný, pre niekoho dokonca lepší.

Kategória 4 – zahráte si akékoľvek hry

Výhoda okuliarov PlayStation VR spočíva v tom, že si pomocou nich zahráte akúkoľvek hru. Hry pre virtuálnu realitu ponúknu 3D svet všade okolo vás. Nekompatibilné hry vám ponúknu zážitok ako z kina, čo môže byť užitočné, keď sa budete chcieť hrať a niekto vám obsadí televízor. Jednoducho si dáte okuliare PS VR na hlavu a problém vyriešený. Zážitok síce nie je taký intenzívny, ale funguje to pomerne dobre.

Čo bude ďalej?

PlayStation VR sa dostane do predaja na Slovensku 13. októbra. Už vtedy má byť k dispozícii viac ako tridsať hier a ďalších viac ako dvadsať príde na trh do konca roka. Niektoré z týchto hier sme mali možnosť vyskúšať vo forme dema. Najviac nás zaujali Driveclub VR, EYE: Valkyrie a UntilDawn: Rush of Blood. V prípade Driveclubu očakávame, že pôjde o výbornú hru. Pri zvyšných dvoch tituloch si nie sme istí a bojíme sa najmä rýchleho stereotypu. Hry, ktoré sa dostanú na trh s uvedením PS VR, sme zatiaľ nemali možnosť otestovať, takže nevieme povedať, či za niečo stoja, alebo nie. Pevne veríme, že sa nájde zopár výnimiek, ktoré dokážu skĺbiť výborný zážitok z virtuálnej reality so zábavnou hratel'nosťou. Je jasné, že vo väčšine prípadov pôjde o hry, ktoré majú prezentovať schopnosti novej platformy a o tituly, ktoré poslúžia ako výborná zábava kamarátom (ktorí ich ešte neskúšali), ale ich životnosť bude ovplyvnená krátkou hracou dobou a nulovou znovuhratel'nosťou. Uvidíme. Sami sme zvedaví.

Roman Kadlec

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

XCOM 2

ODBOJ KONEČNE AJ NA KONZOLÁCH

XCOM 2 netreba nikomu zvlášť predstavovať. Hra vyšla už pred nejakým časom, no boj proti mimozemskej invázii sa konečne dostáva aj na konzoly. Podarilo sa skvelú ťahovku preportovať na konzoly bez kompromisov?

XCOM sa dá v dnešnej dobe považovať za jednorožca ťahových RPG, ktorých je naozaj málo a ešte menej kvalitných. Aj preto XCOM s každou novou časťou vzbudzuje vo svojich fanúšikoch nemálo ohlasov a inak to nebolo ani pri dvojke, ktorá zobrala všetky prvky už aj tak skvelej jednotky a Enemy Within expanzie, zmiešala ich dokopy, vylepšila a výsledkom je nový XCOM, ktorý prekonáva aj skvelý Enemy Unknown.

Recenziu na XCOM 2 sme vám už priniesli pri vydaní pôvodnej hry na PC, a preto sa v tejto recenzii sústredím skôr na samotný port hry na konzolové platformy, v mojom prípade PS4.

V prvom rade ma dosť prekvapilo, keď som zistil, že port XCOM 2 na konzoly nevyjde v nejakom druhu GOTY/Gold alebo v inej edícii, ktorá bude obsahovať aj dodatočný obsah, čo si myslím, že je od vývojárov dosť veľký podraz.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: ťahová stratégia
Výrobca: Firaxis
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ ovládanie na konzole
+ skvelá hratelnosť

- technická stránka
- framedropy
- dlhé loadingy

HODNOTENIE:

★★★☆☆

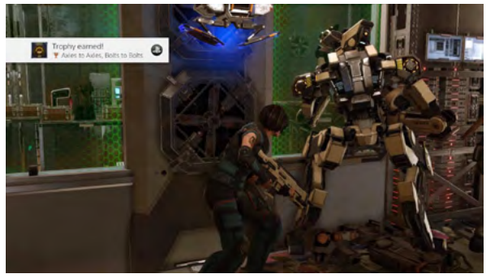
Pýtať si za port rok starej hry plnú sumu a k tomu žiadať ešte aj plné sumy za všetok dodatočný obsah je trochu prehnané. XCOM 2 teda ponúka iba "vanilla" verziu hry bez akýchkoľvek prídavkov. Ak by ste si chceli DLC balíky dokúpiť, cez Playstation Store vás vyjdú v rámci celého balíka DLC okolo 18 eur, čo nie je malý peniaz, prihliadnuc na obsah, ktorý ponúkajú – dve nové misie, troch nových nepriateľov a niekoľko kúskov nových zbraní. DLC však nepatria k recenzii, len som chcel podotknúť, že vydanie verzie portu s celým obsahom by bolo oveľa zaujímavejšie.

Ako sa však darí samotnej hre na konzolách?

Pokiaľ ste hrali port pôvodného XCOM-u na niektorej z konzol, veľa nového vás neprekvapí. Ide o veľmi podobný, nie úplne podarený port, pri ktorom sa nejednému hráčovi musí zastavovať rozum nad faktom, že si štúdio po internom testovaní hry dovolí hru aj tak vydať v stave, v akom ju vydalo. Nie je jednoducho možné, aby si viacerí prevádzatelia testov nevšimli neuveriteľne otravné framedropy, ktoré boli problémom aj pôvodného portu a nie sú nijako vzácne, skôr naopak.

Framedropy by však boli ten najmenší problém celého portu, ak by bolo všetko ostatné v poriadku. Pokiaľ by totiž existoval nejaký oficiálny list hier s najdlhším časom loadingových obrazoviek, XCOM 2 na konzolách by jednoznačne zaberal popredné miesta. Také neuveriteľne dlhé časy načítania sme tu už dlho nemali, a to nehovorím len o načítavaní novej misie alebo o načítavaní po jej ukončení.

Load uloženej misie po tom, čo vám zabijú niektorého z vojakov, si pri tej predstave radšej rozmyslíte. Ten jeden vojak vám za zízanie na loading screen niekoľko minút nebude stáť. Ako to vtipne opísal jeden z hráčov na Reddite: „Loading časy v XCOM 2 nie sú bug, ale zamýšľaný mechanizmus. Ďakujem vývojárom, že boli takí ohľaduplní a spravili loading časy také dlhé, že pri nich stihnem dať prať, upratať si izbu a niečo malé aj zjesť." Najväčším vtipom na tom celom je, že naozaj nie je až tak ďaleko od pravdy. Aj keď



je to počas prvej polovice až tri štvrtiny nadmieru dlhé, ale vydržateľné, ku koncu hry sú tieto časy v štýle niekoľkominútovej čiernej obrazovky, z ktorej sa to potom prepne na loading screen a potom ešte raz – čo je už pokojne na rýchlu sprchu, nejaký

ten olovrant alebo kávu. Spojte si tento fakt s problémami framedropov a mrznutia s asi desiatimi padnutiami hry počas celej kampane a dostanete síce skvelú hru – o kvalite obsahu nemusí byť vôbec reč, – no technicky nie najlepšie zvládnutý port.

Ak ide o hratelnosť, tej port a hranie na ovládači sedí úplne bezproblémovo až na dva problémové prvky: vývojári nejako zabudli do hry implementovať schopnosť vojakov určiť konkrétne body, po ktorých sa majú pohybovať, a druhým faktom je naozaj frustrujúca neschopnosť mierenia výbušnín z exteriérov do vnútorných priestorov, keď sa neviete počas mierenia prepínať medzi poschodiami budov.

Verdikt

XCOM 2 na konzolách sa nesie v duchu svojho predchodcu. Skvelá hra, výborné mechanizmy, more obsahu a znovuhratelnosť, no nie veľmi dobre zvládnutý port. Šialene dlhé loadingy, pomerne časté framedropy a mini mrznutia s občasným padnutím celej hry uberajú na kvalite XCOM-u, ktorý si to nezaslúži.

Hra je, samozrejme, hratelná, ak prižmúrite oko nad niektorými nedostatkami, ale je škoda, že nebola vydaná aj s dodatočným obsahom, ktorý vás vo vlastnom záujme vyjde na približne 18 eur navyše. Ak ste fanúšikovia XCOM série alebo ťahových RPG/stratégií, je to pre vás určite jasná kúpa, no na vašom mieste by som si radšej počkal na zľavy.

Richard Mako

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

BATMAN: RETURN TO ARKHAM

...ALEBO AKO TO NEROBIŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XONE
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Rocksteady
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ dve výborné hry v balení
+ všetok DLC obsah

- framedropy, stuttering
- niektoré grafické zmeny
- chýba ArkhamOrigins

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Batman, ochranca Gothamu zvádzajúci večný boj so zlom s pomocou takmer bezodnej studne peňazí a výcviku. Ochranca, ktorému sa nakoniec vždy podarí mesto ochrániť. Zadarilo sa však aj spoločnosti Rocksteady, keď vytvorila prakticky najlepšiu hernú adaptáciu komiksu. Ani jedna z hier nebola vyslovene bez chýb, no priniesli inovácie, výbornú hratel'nosť a hromadu obsahu a hráči to „zožrali" aj s navijakom. (Nie je sa čo diviť).

Pri súčasnom trende zarábať na už vydaných hrách a pripomínať si evergreeny našej hernej minulosti, nie je žiadnym prekvapením, že sa nám v obchodoch zjavila kolekcia s názvom Batman: Return to Arkham. Kvalitatívne na to séria právo jednoznačne má, otázkou však je, čo ponúka a hlavne, čo neponúka.

V prvom rade neponúka Batman: ArkhamOrigins. Niektorí môžu tvrdiť, že ArkhamOrigins je najslabším dielom z celej série a že nebol pripravovaný v útrobách štúdia Rocksteady, no ja osobne hru považujem za hodnú pridania do kolekcie, aj keby to znamenalo stratu multiplayerového komponentu. Podobne to spravil Take 2 s Bioshock kolekciou, do ktorej pridali dvojku aj napriek tomu, že ju nepripravilo pôvodné štúdio, pričom sa zbavili multiplayerového komponentu. Hlavne teda, ak sa hra predáva za plnú cenu.

Okej, dosť bolo hnevu, prejdite k tomu, čo sa v kolekcii nachádza. Blue-ray disku kraľujú dva tituly, a to Batman: ArkhamAsylum a Batman: Arkham City.

Vidieť, že hra ArkhamAsylum ponúka komornejšiu atmosféru, pričom sa autori sústredili na zvládnutie tematiky a prispôsobenie prostredia postave Batmana. Hra Arkham City zase obsahuje tie najlepšie prvky prvého dielu a navyše obsahuje väčšiu voľnosť a viac bočných aktivít.

No nie je všetko zlato, čo sa blyští. Kolekcia jednoducho nie je dobrá. A nie, nemám na mysli samotné hry, ale to, čo zabalili a predávajú v obchodoch.

To, že si nedali skoro žiadnu námahu s úpravou pre nové konzoly. To, že namiesto jednoduchého FPS locku na 30FPS a priznania, že konzoly na to, bohužiaľ, nemajú, sa trápne pokúšajú o 60FPS, čoho výsledkom je nechutne variabilný framerate doplnený o stuttering a divný pocit pri hraní. Na druhej strane, keby sa autori rozhodli ponechať 30FPS, asi by tým eliminovali jediný dôvod existencie tejto kolekcie. Žiadna pridaná hodnota, maximálne tak DLC pre Arkham City, ktoré samé o sebe za veľa nestáli,a upravené grafické spracovanie, pri ktorom máte občas problém povedať, či ide o zmenu k lepšiemu, alebo k horšiemu.

Trochu ma to mrzí, pretože fanúšikovia Batman hier, ktorí sú vlastne cieľovkou tejto kolekcie, by si zaslúžili viac. Takto dostali niečo, čo sa vďaka nestabilnému frameratu hrá prakticky horšie ako pôvodná verzia a neponúka nič, čo by vydavateľa oprávňovalo pýtať si za túto na kolene zbúchanú prerábku sumu, ktorú si pýtajú. Už pri Bioshock kolekcii som bol na hrane, a to ponúkala nový DeveloperDiary a o dosť viac obsahu, než akým sa nám prezentoval Batman. No, zjavne tento recept na rýchly zárobok funguje, pretože inak by sa do neho vydavatelia nepúšťali.

Verdikt

Batman sa nám pokazil a cestou nepriniesol prakticky nič. Škoda, že sa autori pri prevode hry na nové konzoly neposnažili viac a jediným dôvodom na kúpu je iba fakt, že spätná kompatibilita je v tejto generácii buď obmedzená, alebo neexistujúca. Inak by na kúpu nebol žiaden dôvod. Hry sú to však stále excelentné.

Dominik Farkaš

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

EXKLUZÍVNE NA
WWW.GAMEEXPRES.SK

Bratislava, Záhradnícka 36, 82108. Tel: 0902 49 29 39. Zasielame po celom Slovensku.

Mafia 3

VÝVOJÁRI ZO ŠTÚDIA HANGAR 13 MALI SNAHU, ABY SA HRA NIESLA V DUCHU SÉRIE A PONÚKLA AJ NIEČO NOVÉ. NEPODARILO SA...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: open-world TPS
Výrobca: 2K Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ podaný príbeh
+ nové prvky v sérii
+ český preklad a prestrihové scény
+ soundtrack

- umelá inteligencia
- technické spracovanie
- nepatrí do série Mafia
- chyby v hre

"Veterán Lincoln Clay sa vracia z Vietnamu do New Bordeaux, aby sa konečne zaradil do bežného života. Jeho plány však prekazí talianska mafia pod vedením Dona Sala Marcana"

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Keď som sa zhostil úlohy recenzenta tretieho pokračovania z obľúbenej série hier Mafia, ktorá rezonuje v pamätiach mnohých hráčov vďaka dnes už kultovému prvému dielu, ani som možno netušil, akým úskalím budem musieť prejsť. Poďme sa teda pozrieť na to, čo nám vývojári zo štúdia Hangar 13 naservírovali.

Rodinný poklad

Tretia Mafia nám bola oficiálne predstavená minulý rok v júli a vydavateľ 2K Games potvrdil práce na pokračovaní Mafie. Vývoja sa tentoraz zhostilo novozaložené štúdio Hangar 13, ktoré patrí pod krídla giganta 2K. Samotný vývoj však neprebiehal v českom štúdiu, podobne ako v prípade prvých dvoch častí, ale za veľkou mlákou.

Podstatná väčšina hráčov z Čiech a zo Slovenska prijala tento prvok s nie prílišným nadšením a okamžite začali hru odsudzovať. Tento problém však určite vnímali aj samotní vývojári, keďže vedeli, o akú značku ide, navyše, v štúdiu pôsobili na vyšších miestach bývalí zamestnanci zrušeného 2K Czech štúdia, podieľajúci sa na vývoji predchádzajúcich častí. Počas reklamnej kampane, ktorá bola skutočne masívna predovšetkým pred vydaním, sme sa postupne dozvedali, čo asi budeme môcť očakávať. V týchto momentoch som hru očakával s čoraz väčším nadšením, pretože dobové zasadenie som považoval za obrovský plus novej „americkej" Mafie. Nastal deň vydania, zložil som si ružové okuliare a dal si studenú sprchu.

V hre sa zhosťujeme úlohy Lincolna Claya, afroameričana vracajúceho sa z Vietnamu. Písal sa rok 1968 a fiktívne americké mesto New Bordeaux, kam sa Lincoln vracia, nie je takým pohostinným miestom, ako možno predpokladal. Navyše ďalšie problémy, ktorých mal náš hlavný hrdina od malička viac než dosť, nenechali na seba dlho čakať.

Chvíľu po návrate sa dozvedá, že jeho najbližší sú v problémoch. Tie vznikli neplatením výpalného talianskej mafii, ktorú mal pod kontrolou obávaný Don Sal Marcano. Suma, ktorú dlhovali, bola obrovská, a splatiť ju bolo prakticky nemožné. Lincolnova rodina sa tak snaží situáciu riešiť s Marcanom. Ten im ponúka riešenie, ktorým je lúpež v Národnej banke. Touto riskantnou akciou sa mali dlhy splatiť a veci by sa dostali do starých koľají. V tomto momente je ťažké priblížiť ďalšie pozadie príbehu, keďže to jediné, čo skutočne tretiu Mafiu drží pri živote, je príbeh. Musím ho však trochu poodhaliť (áno, bude nasledovať mierny spoiler). Po zdarnej lúpeži nasleduje veľká oslava.

Lincoln sa teší, že pomohol svojej rodine, a verí, že si už konečne užije život, keďže sa nejaký podiel z lúpeže ušiel aj jemu. O úspechu akcie sa, samozrejme, dozvedá aj Don Sal Marcano a okamžite navštevuje Lincolnovu rodinu.

Zrada

Marcana však nezaujímala časť peňazí, ktorá mala vyrovnať dlhy. Robil si zálusk na celý lup, navyše sa týchto peňazí zmocňuje tým najzákernejším spôsobom – podrazom. Pri odovzdávaní peňazí vyvraždí Lincolnovu rodinu, pričom sa jedna guľka ujde aj hlavnému hrdinovi. Marcano uteká s balíkom peňazí a zanecháva po sebe krvavý kúpeľ. V poslednej chvíli však na miesto nešťastia prichádza rodinný známy, otec James, a zachraňuje zraneného Lincolna.

Práve táto časť hry na mňa silno zapôsobila a od hry som mal čoraz väčšie očakávania. Avšak tu to aj skončilo. Skvelým začiatkom, ktorý bol navyše príbehovo upresňovaný dokumentmi vo forme flashbackov, sa všetka nádej začala rozplývať. Práve v tomto momente sa hra začala lámať.

Lincoln sa postupne uzdravuje a jediné, čo chce, je pomsta. A pomsta to musí byť ukážková. Stratil úplne všetko a jeho dušu uspokojí len Marcanova hlava a smrť všetkých, ktorí mali čo dočinenia s talianskou mafiou.

Aby túto neľahkú úlohu zvládol, potrebuje pomoc. Tú hľadá u Johna Donovana, kamaráta z Vietnamu. Plán je jasný a jediné, čo stojí medzi Lincolnom a Marcanom, sú peniaze. Aby porazil taliansku mafiu, potrebuje veľa peňazí a postupne získavať moc a dôležité postavenie v New Bordeaux.

Toto je v podstate hlavná náplň hry. Postupným plnením príbehových či dodatočných úloh, ktoré spočívajú v obsadzovaní mesta spôsobom „utrať peniaze v tejto skupine ľudí a získaj ich sa svoju stranu", stráca hra účinok už vo svojom počiatku.

Neustále opakujúce sa úlohy, ktoré navyše trpia problémami od ich spracovania, začnú rýchlo nudiť, a vy tak nadobúdate pocit, akoby ste neustále plnili nejaké bonusové misie. Vývojári sa snažili vyplniť neduh z druhej Mafie,

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

a tak sa snažia navodit' stav, ked' máte mat' pocit, že v meste je stále čo robit'. To však nefunguje tak, ako by možno chceli.

Parťáci

Tu sa dostávajú k slovu d'alší Lincolnovi spojenci. Postupne získava pomoc od chladnej Cassandri, Íra Burkeho a starého známeho (a zostarnutého) Vita Scalettu, ktorého všetci dobre poznáme z druhej Mafie.

Títo spojenci majú ul'ahčit' cestu za pomstou. Pomôžu vám rôznymi bonusmi a postarajú sa o vaše podniky, ktoré postupne zaberiete a ktoré by vám mali vynášat' peniaze na dosiahnutie pomsty.

Odhadujem, že ani toto nefunguje podl'a prianí autorov. Zarobenými peniazmi možno tak zaplatíte pár účtov u seba doma, no v hre strácajú význam. Navyše po každej smrti hlavného hrdinu prídete o značnú časť peňazí, pokial' si zarobené peniaze neskryjete do sejfu. A umierat' budete často. Nie preto, že by bola hra náročná, no hlavne preto, že za vašou smrt'ou bude často stát' chybovost' hry.

Napríklad v prípade, ked' sa hra snaží o určitú formu stealth postupu v hre. Často sa mi stalo, že za debničkou, za ktorú som schoval, ma nepriatel' uvidel a odhalil, akoby mal röntgenové oči. A ked' došlo k prestrelke a ja som sa kryl za stenou, gul'ky ma zázračne triafali. No a ked' už som konečne zamieril a vystrelil, triafal som akurát tak neviditel'nú barikádu a nie nepriatel'a, ktorého som mal na muške. A umelá inteligencia? Tá to na nás len hrá. Nastáva prestrelka, utekám pred päticou nepriatel'ov, zjavne ma vidia, schovávam za múrik a hop-šup, ozbrojenci zrazu strácajú stopu a odchádzajú. Toto je realita, s ktorou sa bežne v hrách stretávame, no v Mafii je týchto momentov až príliš. Technická stránka hry na kvalitách taktiež nepridáva.

Omerta

Mafia 3 je postavená na vylepšenom engine Mafie 2. Mohlo by sa zdat', že si tento engine vývojári dobre osvojili, no výsledok tomu nenasvedčuje. Hru som testoval na počítači, kde ju trápil hned' na začiatku fps limit stanovený z konzolových 30 snímok za sekundu. Áno, za pomerne krátky čas tento neduh vývojári opravili vydaním opravného patchu, no hre to až tak zásadne nepomohlo. Snímkové prepady zaznamenávali aj majitelia tých najvýkonnejších zostáv. Síce nešlo o nič radikálne, no človek by od enginu a technického spracovania, ktoré hra ponúka, čakal niečo ovel'a viac.

Na prvý pohl'ad vám hned' udrie do očí obloha, ktorá je akoby potiahnutá textúrou z hier 90. rokov. Ani postupný prechod dennej doby či zmeny počasia nepôsobia najlepšie. Dost' často mi hra predostrela taký kontrast, že to bolo na danej scéne často neprehl'adné. A hned' ako sa k tomu pridalo fatálne zlyhanie hry, ked' hra spadla až na plochu, ostal som skutočne nemilo prekvapený!

Pozitívum by som hl'adal v ponúknutom modeli jazdy. Auto sa ovláda skutočne bez zásadných problémov. A navyše si máme možnost' vybrat', ako sa majú ovládané vozidlá v hre správat'. Vybrat' si môžete medzi simuláciou a arkádou. Ja som citel'ný rozdiel nezaznamenal, možno je vozidlo v simulačnom režime viac citlivejšie na ovládanie.

Rovnako potešila aj snaha o pridanie nových prvkov. Možnost' zavolat' si na pomoc priatel'ov, privolat' vozidlo s potrebným arzenálom, odpočúvanie či taká maličkost' ako ohlasovanie krádeže auta hre vskutku vel'mi pristane.

Ani so zákernou krvavost'ou v hre nemám žiadny problém. Skvele vykresl'uje to, čo chce Lincoln docielit' a dodáva to na celkovej atmosfére. Brutalitu pocítite pri útokoch zblízka, kde môžete nepriatel'a efektne zlikvidovat' hned' na niekol'ko spôsobov.

New Bordeaux

Mesto New Bordeaux je jedným vel'kým sklamaním. Síce je výborne vymodelované, no opät' zíva prázdnotou. Potenciál je obrovský, no snaha vývojárov o spestrenie v rámci opakujúcich sa úloh tento problém nerieši.

Našt'astie hra disponuje výborným soundtrackom. Ten sa snaží držat' atmosféru a darí sa mu to skvele. V rádiu vám zahrajú dobové pesničky a vel'akrát nastane situácia, že sa po meste vozíte len kvôli pesničke. Je vidiet', že tu si vývojári dali skutočne záležat'.

Prestrihové scény sú zvládnuté slušne. Už od prvej Mafie sme boli zvyknutí na výborný dabing a cut scény. Tie si Mafia 3 drží na svojej úrovni, aj ked' už len v pôvodnom dabingu, nakol'ko plná lokalizácia chýba, takže si budete musiet' vystačit' s českými titulkami.

Panuje vo mne zvláštny pocit. Je cítit', že sa štúdio Hangar 13 snažilo kráčat' po chodníku, ktorý vyšliapala prvá Mafia a jej druhé pokračovanie, no celkom sa to štúdiu nedarí. To, čo by malo fungovat', nefunguje, a to, čo malo vyčnievat' z radu, možno vyčnieva, ale len príliš málo.

Nie je na mieste zaobchádzat' s tretím pokračovaním opatrne len preto, že je to „naša" Mafia. Predovšetkým je to hra a ak chce byt' úspešná, musí spĺňat' určité štandardy. Ak toto všetko hra nenapĺňa, klesá jej hodnota. Hru určite vyskúšajte, no nie teraz. Počkajte si na polovičnú cenu a pár opravných patchov. Potom by mohla zaujat'.

Jan Schneider

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

WEBGLOBE

Webhosting & Cloud

Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií

WEBGLOBE.sk

Battlefield 1

TAK DLHO, AKO TU BUDE ĽUDSTVO, TU BUDÚ AJ VOJNY.

Konečne sme sa dočkali vydania finálnej verzie hry Battlefield 1 ! Po dlhej odmlke vel'kých AAA hier, ktoré stavili svojím zasadením na prevažne fiktívne boje v blízkej či vzdialenej budúcnosti, tu máme konečne návrat do bojov minulých. Battlefield 1 sa nám pokúsi priblížit', aké to bolo stát' na bojiskách počas prvej svetovej vojny.

Hned' po oficiálnom oznámení hry, ktoré hráčom na tvárach vyčarilo blažený úsmev, bolo jasné, že má Battlefield 1 našliapnuté vel'mi dobre. Hráči, ale aj kolegovia z hernej žurnalistiky boli z prezentácie nadšení a ked'že hlavný konkurent tejto série opät' zavíta do budúcnosti, a predovšetkým do vzdialeného vesmíru, úspech mal byt' praktický zaručený.

Cez bahno a krv

Štúdio EA DICE tak konečne ponúklo návrat do historických bojov, kde možno trocha zariskovali a hráčom umožnili vyskúšat' si, aké to bolo počas vel'kej vojny. Práve toto obdobie je hlavne pri AAA hrách vývojármi ignorované a zdá sa, že neopodstatnene. Navyše sa vývojári snažili priniest' okrem tradičného multiplayeru aj silný zážitok z kampane pre jedného hráča.

Kampaň sa nezameriava na ucelený príbeh jednotlivca, prípadne skupiny vojakov počas celej hernej doby. Hráčov sa snaží vtiahnut' do príbehu, a hlavne do pocitov konkrétnych vojakov s vlastnými životnými príbehmi, a to v šiestich samostatných kapitolách.

Nástup na bojisko je ostrý a vyskúšate si ten bezmocný pocit spálenej zeme v koži jednotky Harlem Hellfighters. Po každom zabití sa ocitáte v koži iného vojaka. Oproti ostatným kapitolám vyčnieva z radu, ked'že tento úvod nemá svojho hlavného protagonistu.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: EA DICE
Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborné audiovizuálne spracovanie a optimalizácia
+ väčší dôraz na kampaň a jednotlivé príbehy
+ zachovanie štandardu

- krátka kampaň
- nie príliš oslnivá AI
- menšie chyby a nedostatky

HODNOTENIE:

★★★★☆

Napriek tomu vás hrá okamžite vtiahne do deja svojou výbornou atmosférou. Po tejto krátkej, no intenzívnej kampani nasledujú už príbehy jednotlivcov. Tie výborne dopĺňajú skvelé prestrihové scény a snažia sa vierohodne priblížit' hráčom útrapy vojny.

Hned' prvá kapitola s názvom Cez bahno a krv vám vyrozpráva príbeh mladého tankistu, Daniela Edwardsa, a musím povedat', že od hier v sérii Battlefield by som nečakal taký dôraz na hru jedného hráča. Navyše v kampani dostáva jedinečnú možnost' nacvičit' nielen zbrojný arzenál, no predovšetkým ponúkanú techniku, čo je aj prípad mladučkého Daniela. V rámci jeho príbehu sa Daniel dostáva aj mimo tank, čo dáva príležitost' vyskúšat' si boj so zbraňou.

Vždy iný spôsob

Tu EA DICE opät' zapôsobilo, ked'že v rámci možností môžete prechádzat' daný úsek nepozorovane. Navyše príjemne prekvapí otvorenost' lokality. Automaticky tak dostávate možnost' prechádzat' misiu rôznymi spôsobmi, čo je vydarený prvok.

Osobne práve túto kapitolu považujem za najvydarenejšiu a skutočne epicky vykresl'uje atmosféru, predovšetkým pri nočných misiách, kde hmla dokonale dotvára atmosféru, akoby ste boli na fronte.

V určitých momentoch som sa v hre zastavil a zažíval som pocity ako pri hraní prvých dielov v sériách Medal of Honor a Call of Duty. Samozrejme, ani ostatné kapitoly svojou kvalitou nezaostávajú za tou prvou. Svoju múdrost' vám priblíži austrálsky vojak, ktorý sa snaží usmernit' mladíka a ukázat' mu, že vojna nie je žiadna hra. Zahráte si za pilota – podvodníka či Lawrenca z Arábie, a práve jeho príbeh, odohrajúci sa z pozície mladej bojovníčky, dokonale vykresl'uje možnosti tichého postupu a otvorenosti.

Arzenálom sú jednotlivé lokality zásobené dobre, o náboje a zbrane núdza rozhodne nebude. Trocha zamrzí dĺžka kampane, rátajte zhruba s 5-hodinovou dĺžkou. Náplne jednotlivých misií sú rôznorodé a rozhodne sa nebudete nudit'. Občas hnevali menšie nedokonalosti v rámci skriptov, no nebolo to nič zásadné, čo by vás priviedlo do šialenstva.

Audiovizuálny orgazmus

Technickému spracovaniu sa nedá vyčítat' absolútne nič. Na PC zostave s procesorom Intel i5, grafickou kartou GTX 960 4GB a 16GB RAM, bežala hra v 1080p rozlíšení na stredných detailoch bez väčších problémov a držala si 60 snímok za sekundu. Použitý Frostbite engine je špičkaa k absolútnej dokonalosti chýba skutočne málo. Svoju vysokú latku, ako to už pri Battlefield hrách býva, držia aj zvukové efekty a hudobný podklad, ktorý dokonale dopĺňa dianie na bojisku. Pokial' ide o hru pre viacerých hráčov, čo logicky hrá prím v Battlefield sérii, tá si zachováva svoj štandard. Pokial' máte obavy, že by mohla nastat' podobná situácia ako v prípade slabého odvaru v podobe spin offu Hardline, nemusíte mat' obavy. Prvá svetová vojna sadla aktuálnemu Battlefieldu dokonale a každý jeden match si užijete. Rátat' môžete s deviatimi mapami, čo rozhodne nie je málo, a s piatimi módmi. Svojou vel'kost'ou sú určite najrozsiahlejšie v doterajšej Battlefield sérii.

Novinky a mapy

Novinkou je mód Operations, ktorý ponúka bojové t'aženie cez niekol'ko máp. V tomto móde jedna strana útočí a tá druha útoku čelí, prípadne ustupuje. Podstata módu spočíva v intenzívnych bojoch, ked'že celkové t'aženie pozostáva z dvoch alebo troch kontrolných bodov.

Ked' k tomuto prirátame 64 (prípadne 40) hráčov a možnost' využitia techniky, pričom útočiaca strana je neskôr posilnená bojovým vlakom, lod'ou či vzducholod'ou, dostávame sa do masívnych bojov.

Ďalšou novinkou je mód War of Pigeons v hlavnej úlohe s poštovým holubom. Dve strany, ktoré proti sebe stoja, musia holuba najprv nájst' a následne odoslat' správu delostrelectvu, aby zaútočilo na nepriatel'ov. Tá strana, ktorá to zopakuje trikrát, vyhráva. V Battlefielde nesmú chýbat' staré dobré klasiky ako obl'úbený Conquestom, Rushom a nechýba ani Team deathmatch. Variabilita ponúkaných máp je rôznorodá. Zavítate do prostredí známych z príbehovej kampane. „Zakopete" sa na kopci plnom zákopov, zabojujete si na dedinách aj v mestských častiach. Hráčov, ktorí obl'ubujú hru za snajpera, určite poteší mapa s hustými lesmi. Iných možno zaujmú prímorské oblasti.

V prípade ponúkanej techniky si všimnete, že po mapách nejazdí toho až tak vel'a, čo reflektuje, že bojujete v prvej svetovej vojne. Napriek tomu je k dispozícii niekol'ko druhov tankov a vozidiel. Nezabudlo sa ani na vzdušné súboje, pričom ovládanie lietadiel nie je nočnou morou, takže si let vychutnáte. Osobitnou kapitolou je dynamická zmena počasia v hre. Nepríjemná hmla, prípadne púštna búrka vie skutočne zamiešat' karty v danom súboji. Logicky sa úspech či neúspech v multiplayeri odzrkadl'uje na levelovaní vašej postavy. Ako je už zvykom, nechýbajú ani battlepacky. Tie získavate postupne, prípadne si ich môžete za získane peniaze kúpit'. Obsahujú rôzne zbrane a je na vás, ako s ponúknutým arzenálom naložíte.

Zlatá klasika

Celkovo si multiplayer zachováva svoj štandard a ničím zásadným neoslní, no ani nesklame. PC hráčov určite poteší implementácia pripájania do hry priamo v menu, takže otravný web browser je už minulost'ou. EA DICE už v úvode ponúkajú 60Hz servery. Pokial' ste rozmýšl'ali nad vlastným serverom, tak jedinou možnost'ou je oficiálna objednávka u autorov, takže na vlastné privátne servery zabudnite. Osobne by som v multiplayeri uvítal väčší počet bojujúcich strán. Tie síce pribudnú v chystaných DLC, no pri štarte ich mohlo byt' viac.

Verdikt

Návrat historických bojov bola istota, ktorú hráči priam vyvolávali. V každom prípade je Battlefield 1 úspechom. Dobrý multiplayer a ešte zaujímavejšie príbehy v kampani robia z aktuálneho Battlefieldu ten najlepší diel v sérii, čo poteší nielen nováčikov v sérii, ale aj ostriel'aných hráčov obl'ubujúcich túto sériu. Už teraz sa teším na chystané rozšírenia a v prípade d'alšej časti snívam o prevtelení vietnamského konfliktu.

Ján Schneider

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

GEARS OF WAR 4

BEZPEČNE NEBEZPEČNÉ DOBRODRUŽSTVO

Prebrať značku a veľké univerzum nie je jednoduché. 343 sa pri Halo občas popálili a naštvali tým fanúšikovskú základňu. A tým dupľom, keď ide o takú obrovskú značku ako Gears of War, ktorá prakticky definovala žáner striel'ačiek z pohľadu tretej osoby s veľkým dôrazom na krytie. Epic Games nie je, prišlo štúdio Coalition, a to nás posúva 25 rokov vpred a mení protagonistov. Okrem toho však zmenili veľmi málo.

Ťažko povedať, či to zazlievať, hlavne keď to, čo v hre je, sa iba ťažko dá považovať za zlý alebo slabý obsah. Potrebu inovácií chápem, no zároveň chápem aj to, že hra v rámci určitej značky musí ponúknuť určité vlastnosti a hrateľnostné prvky, aby si dokázala udržať priazeň. A Gears 4 sa to nepochybne darí.

Príbeh začína 25 rokov po udalostiach trojky. Rasa Locustov a paraziti Lambent boli vyhubení vďaka otcovi Marcusa Fenixa a jeho opatreniu. Nastal čas mieru a pokoja, no rokmi skúšaná planéta Sera dáva pocítiť obyvateľom zlé zaobchádzanie v posledných desaťročiach, šialenými výkyvmi počasia a COG začína opäť vládnuť tvrdou rukou. Kto nesúhlasí, odchádza z chránených miest, a tak sa stávajú Outsidermi. V tejto frakcii sa nachádza aj Marcusov syn JD, jeho priatelia Del a Kait. Všetko sa však zmení po tom, čo takmer celú dedinu unesie neznáma sila a je na týchto troch hrdinoch, aby našli Marcusa a spoločne vyhľadali odpovede na pálčivé otázky.

Jedna z týchto otázok sa, samozrejme, pretaví do podoby novej nepriateľskej frakcie, tzv. Swarm (podobnosť s Locustami je čisto náhodná). Celé ich historické pozadie je vlastne len ospravedlnením toho, prečo iba málokedy spoznáte rozdiel medzi nimi a Locustmi. Nedá sa povedať, že by to bolo vyslovené zlé, ale občas budete mať z hry pocit, že autori len šikovne využili príbeh, no hrateľnostne hra vo veľkom čerpá z predchádzajúcich dielov.

A mne to príde, že autori sa za to ani nehanbia. Hra sa pohybuje vyslovene v bezpečnom poli a ak sa o niečo pokúsi, tak je to veľmi jemná úprava. Zároveň je však dobrou správou, že všetky zmeny, o ktoré sa pokúsili, vyšli. Príjemným osviežením sú nové zbrane, rovnako ako robotická frakcia Deebees. Tá vás dokáže vďaka schopnostiam vytiahnuť z komfortnej zóny a ponúknuť dostatok variability medzi bojmi so Swarm jednotkami. Zároveň však autori nezabudli, že to, čo robí Gears kampaň takou výbornou, je variabilita. Nie tak v hrateľnosti, ale v prostrediach a v situáciách, v ktorých sa nachádzate. Windflares (búrky, ktoré sa vyskytujú na Sere), zaujímavý leveldizajn a prekvapenie na záver vám prinesú variabilitu v takom rozmere, že sa v kampani nebudete ani na chvíľku nudiť. Osem hodín v kampani tak bude naplnených zábavou, a to ako v sólo hre, tak aj v splitscreene.

Všetko je obalené do zaujímavého príbehu, ktorý zdôrazňuje odovzdanie štafety od starých hrdinov tým novým, hlavnou témou je rodina, objavovanie novej hrozby a prežitie, pričom je zrejmé, že koniec, ktorý aj napriek tomu, že sa štvrtý diel zakončil uspokojivo, bude, samozrejme, pokračovať ďalej. Najdôležitejšie pre fanúšikov multiplayeru je to, že všetko, čo bolo správne, sa prenieslo aj do štvorky. Výborne nadizajnované mapy, kladúce dôraz na ovládnutie spawnujúcich sa „power weapons", ponúkajú taktický rozmer zmiešaný s frenetickými bojmi nablízko za pomoci brokovnice. Zároveň však prináša niekoľko zaujímavých nových herných módov, okrem klasík King of The Hill, Guardian či Team Deathmatch. Tým najzaujímavejším je asi Dodgeball, čo je variant na Team Deathmatch. Jeho princípom je, že každý tím má 5 hráčov, no iba jeden život. Čo však robí tento mód výnimočným a úžasne zábavným, je to, že zabitím nepriateľského hráča dokážete zo smrti vykúpiť jedného spoluhráča. Výsledkom sú masívne obraty, keď pri skóre 1:5 posledný živý hráč zabije dvoch nepriateľov a zrazu je skóre 3:3. Najzábavnejšie je, ak sa iniciátorom podobného obratu stane práva postava, za ktorú hráte. Multiplayer je stabilný a rýchly a rankovací systém ponúka vyvážené multiplayerové zápasy.

Horda je späť! Tá dostala prívlastok 3.0, čo si jednou vecou obhájila, no ostatnými zasa nie. Horda si totiž zachovala tower defense prvky z trojky, no zároveň po novom umožňuje umiestniť jednotlivé vežičky či zábrany na ľubovoľných miestach na mape a nielen na tých preddefinovaných. Vežičky poháňa energia, ktorú hráči zbierajú z padnutých nepriateľov a následne ju investujú do zariadenia nazvaného Fabricator. To je tá dobrá vec. Tou horšou je, že štvorka jednoducho nemá až takú veľkú variabilitu nepriateľských jednotiek, aby bola takou zábavnou, akou bola Horda v Gears of War 3. Áno, máte tu DeeBees a Swarm, ale tí sú relatívne noví, zatiaľ čo v trojke boli Lambenti a Locusti a tí sa už v cykle série dostali tak ďaleko, že ich variácie ponúkali skvelú zábavu. Netvrdím, že Horda 3.0 ju neponúka, práve naopak, akurát si myslím, že vďaka tomuto bola predchádzajúca Horda o trochu lepšia.

Grafické spracovanie patrí medzi to najlepšie, čo môžu hráči na konzole Xbox One zažiť. Hra vyniká hlavne vďaka variabilite prostredí, dizajnu nepriateľov a prostredí, a hlavne aj vďaka búrkam, ktoré počas hrania kampane zažijete. Nehovoriac o tom, že práve tieto búrky ponúkajú výborné osvieženie hrateľnosti. Nielen vďaka vizuálu, ale aj vďaka vplyvu na hrateľnosť. Soundtrack a ozvučenie patria taktiež k špičke.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: TPS
Výrobca: Microsoft
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná kampaň s co-opom
+ vybalansovaný multiplayer a Horda
+ audiovizuál
+ príbeh a postavy

- hra išla príliš bezpečnou cestou

HODNOTENIE:

★★★★★

Verdikt

Ohľadom hodnotenia som trochu rozpoltený. Na jednej strane je Gears of War 4 úžasným, funkčným balíčkom, ktorý vás zabaví na stovky hodín. Je vyleštený a má len veľmi málo chybičiek, čo je v dnešnej dobe naplnenej zabugovanými vydaniami hier o to viac cenné. No na druhej strane, hra očividne ide cestou bezpečia a príliš nevychádza zo svojej komfortnej zóny. Každopádne, vzhľadom na to, že ide o prvú Gears hru od nového vývojárskeho štúdia, ide o výborný počin. Teraz už naň v pokračovaní nabalit' viac prvkov.

Dominik Farkaš

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

WRC 6

LEN ĎALŠIE WRC?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Rally
Výrobca: Kylotonn Games
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ oficiálne trate
+ opravovanie auta

- spolujazdec
- arkádovosť
- grafika

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Opäť po roku sa vracia WRC 6 a ponúka hráčom už rokmi overený rally zážitok. Balans medzi miernou arkádovosťou a realitou rally pretekov ostáva, no dočkali sme sa aj pár zmien. Či k horšiemu, alebo lepšiemu sa dočítate ďalej.

Od roku 2015, kedy štúdio Kylotonn vyfúklo oficiálnu WRC licenciu Milestonu, štúdio viac-menej úspešne propaguje tento skvelý šport hráčom po celom svete. Značka WRC sa tento rok obohatí o číslo 6. Rally scéna je herným biznisom málokedy preplnená, a aj preto je tento rok asi jedným z najlepších za posledné generácie. Skvelý simulátor Dirt Rally od Codemasters, ktorému chýba len kúsok k dokonalosti, nie veľmi podarené vydanie Sebastien Loeb Rally Evo a WRC 6 ponúkajú skvelú pretekársku nádielku rally hráčom každej chute.

Už WRC 5, vydané minulý rok, nenaplnilo očakávania väčšiny rally komunity. Hra to síce nebola vôbec zlá, no požiadavky na rally hry sú nemilosrdné a nikto nemá záujem len o ďalší arkádový pretekársky titul. WRC 6 sa síce snaží v tomto smere zlepšiť, je možné zaznamenať pár vylepšení smerom k simulácii reality. No v konečnom dôsledku si po odohraní zopár šampionátov uvedomíte, že hráte stále rovnakú hru, ktorá sa síce snaží byť WRC simulátorom, no veľmi sa jej to nedarí. Divný pohľad na zaznamenávanie škôd na aute pri nárazoch je ospravedlniteľný snáď iba tým, že kompenzuje nie veľmi dobre navrhnutého spolujazdca, ktorého rady sú častejšie na škodu ako na úžitok. A tak zrážka po zlej rade spolujazdca často dopadne lepšie ako by reálne mala, čo prináša aspoň akú-takú úľavu. Či je tento prvok zamýšľaný ako isté zjednodušenie, je otázne. Jednoznačne však štúdio vo WRC nezvolilo správnu cestu na lákanie nie úplne zarytých rally hráčov, ktorí chcú zažiť skutočný simulátor. A na ten sa WRC séria ako oficiálne licencovaný produkt hrá.

Okrem hlavného menu sa vo WRC 6 veľa nezmenilo. Hlavnou výhodou stále ostáva výhoda oficiálnej licencie, a teda hra poskytuje ozajstné WRC rally trate. No to je len malá útecha za opakovanosť posledného dielu (ak chcete ozajstné rally a nevadí vám zajazdiť si na neoficiálnych tratiach, Dirt Rally je omnoho lepšou voľbou). V kampani opäť začínate ako jazdec v junior lige, čo začína byť z roka na rok čoraz otravnejšie. Rally je o rýchlych autách a akcii, nie o predieraní sa skrz škatule na kolesách, aby sme sa konečne dostali k svojim vytúženým autám vo WRC šampionáte. Rovnako nechýba mechanizmus opravovania auta iba raz za deň, ako to funguje aj v reálnom šampionáte. Musíte si skrátka dobre premysliet' stav auta, trate a vaše schopnosti na niekoľko tratí dopredu. Nech už je to ako chce, v konečnom dôsledku sa ovládanie síce hrá sa simulátor, no veľmi rýchlo pochopíte, že veci, ktoré by auto malo zvládať len s ťažkosťou, vám často prejdú bez veľkej námahy, a taktiež budete často krútiť hlavou, ako ste sa mohli rozbiť na blbostiach, ktoré nedávajú žiaden zmysel.

Čo sa týka technickej stránky, WRC 6 neprináša žiadne zázraky: priemerný, no stabilný 30fps framerate, hra nepadá a grafické spracovanie je na priemernej úrovni s čudnou farebnou škálou.

Verdikt

WRC 6 je vo výsledku takmer kópiou minulého dielu. Minimum inovácie, rovnaké chyby a prílišná arkádovosť na hru, ktorá je oficiálne licencovaný produkt WRC, sú len niektoré z dôvodov, ktoré by mali presvedčiť každého hráča o inej alternatíve. Pridajte k tomu nie príliš lákavé grafické spracovanie, ktoré by v dnešnej dobe mohlo byť na úplne inej úrovni, spolujazdca ktorý viac mätie ako pomáha a skoro nulovú zmenu oproti WRC 5. V podstate neexistuje dôvod, prečo si túto hru kúpiť a nehrať radšej stále WRC 5 alebo prejsť ku konkurencii.

Richard Mako

NHL 2017

ĎALŠIA NHL DO ZBIERKY?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Šport
Výrobca: EA
Zapožičal: ABC Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ plynulé prirodzené ovládanie
+ rôznorodosť módov
+ legendárni hráči

- umelá inteligencia
- vyberanie hráčov
- málo inovácií

HODNOTENIE:

★★★☆☆

NHL netreba nikomu bližšie predstavovať. Je tu už nejaký ten rok a pravdepodobne bude ešte niekoľko ďalších generácií. Ako ale vylepšiť hru založenú na reálnych športoch, v ktorých sa nič nemení? Poďme sa pozrieť, čo si pre nás spoločnosť EA prichystala na hokejovej scéne tento rok.

NHL si drží popredné miesto vo svete športových hier už generácie a vždy pre to existoval dobrý dôvod. Rýchla akcia, bystré premýšľanie a rozhodovanie v stotinách sekúnd, skvelé triky a neuveriteľný pocit zadosťučinenia, keď sa vám podarí oklamať brankára, aby odkryl jednu zo svojich strán, kam mu následne vpálite krásny gól, poskytujú zábavu fanúšikom hokeja už dlhé roky. Čo ale meniť na titule založenom na športe, kde sa okrem súpisiek hráčov mení len málo? Keďže spoločnosť EA vydáva NHL pokračovania každoročne, je dôležité, aby medzi jednotlivými pokračovaniami zachovávali základné mechaniky. Problém ale nastáva vtedy, keď chcú pridať nové mechaniky. Je síce super, že sa vývojári snažia do hry vkladať nové veci, no ako sa hovorí, menej je niekedy viac. Podstatnejšie však je, že NHL nevychádza ako hardcore simulátor pre ostriel'aných hráčov hokeja, ale ako hokejová hra dostupná pre širokú verejnosť. Nájsť kompromis a balans medzi dobrou hrateľnosťou a hlbokými, prepracovanými mechanikami, ktoré si rovnako užijú bežní hráči, ako aj skalní hokejoví fanúšikovia je, pravdepodobne, najväčším problémom dnešnej doby, a to platí aj pre NHL sériu. Ak by ste hrali legendárnu NHL 95, a potom prešli na NHL 17, nával mechaník a možností ovládania by vás prevalcoval. Nakoniec by ste aj tak skončili pri základných mechanikách ako korčuľovanie, nahranie a strela. Na rozdiel od futbalu, v NHL nemáte čas čítať tipy zobrazené na obrazovke, ktoré vám radia, ako urobiť daný trik alebo otočku, čo robí tento problém výraznejším. Nepomáha ani to, že samotná mechanika je spravená zle. Napríklad taká NHL 17 neponúka možnosť voľby hráča, na ktorého sa chcete prepnúť do obrany. Pri väčšine športových hier to vykonáte jednoduchým namierením páčky do strany, v ktorej sa nachádza hráč, čo chcete ovládať. NHL 17 vám však ponúka zmenu na hráča, o ktorom si myslí, že chcete ovládať, čo je veľakrát frustrujúce. Napriek tomu, o akú maličkosť ide, zvolenie iného obrancu ako potrebujete, robí nemalé problémy a dosť kazí zážitok z hry. Celá záležitosť lezie na nervy o to viac, že zvyšok hry je skvelo vyladený. Korčuľovanie, strely či triky sa oproti predošlým hrám nezhoršili, práve naopak, sú prirodzenejšie. NHL 17 okrem všetkého ponúka aj kariérny mód „Be a Pro", kde sa vžijete do roly nováčika v NHL. Hrateľnosť je tak obmedzená iba na jedného hokejistu, ktorého počas celej doby hrania vylepšujete. Keďže ovládate iba jedného hráča, z hry sa vytráca problém s prepínaním obrancov. Skvelou funkciou je tiež možnosť prerušenia hry počas zápasu, kedy vám tréner dáva tipy a užitočné informácie na zlepšenie vášho výkonu. Tie sú na rozdiel od iných hier s podobnou mechanikou naozaj skvelo spravené a reálne vám pomôžu. Podstatnejšie je, že novších hráčov naučia zložitejšie elementy hry, ktoré inde nenájdete, pretože hre chýba forma tútorialu, samozrejme, ak nepočítame rozhranie s tipmi počas hrania, na ktoré ale nebudete mať čas. Aj napriek tomu ale NHL 17 ponúka kopec obsahu. Od veľkého množstva kustomizácií postáv, tímov cez herné módy ako NHL World Cup of Hockey, Ultimate Team, Draft Champions až po zábavnú či skôr nostalgicky zaujímavú funkciu, ktorou je možnosť hrať za legendárnych hráčov minulých ér.

NHL 17 ničím neprekvapilo, no ani neurazilo. Je to ďalšia časť s vylepšením neduhov z minulých dielov, no zároveň s prírastkom nových. Nič famózne sa teda nekonalo. Hráči či fanúšikovia NHL sa tak môžu tešiť na ďalší diel v novom kabáte, no nakoniec to bude aj tak len stará známa NHL. Či sa hru oplatí kúpiť je už len na vás, no pre skalného fanúšika hokeja to, pravdepodobne, nebude žiadna dilema.

Richard Mako

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

FIFA 2017

S NOVÝM ENGINOM A HERNÝM MÓDOM

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ The Journey
+ audiovizuálne spracovanie aj vďaka enginu Frostbite
+ atmosféra zápasov

- hrateľnosť veľké zmeny neponúka

HODNOTENIE:

★★★★☆

FIFA prináša tento rok nezvykle veľa noviniek. Minimálne na papieri. Vývojári sa chvália novým enginom Frostbite, ktorý poháňa napr. Star Wars Battlefront alebo Battlefield 1 či chystaný Mass Effect: Andromeda. My však chválime druhú novinku, režim The Journey.

Niežeby Frostbite nebol zásadnou zmenou audiovizuálneho spracovania, avšak hrateľnosť sa vo výsledku až tak nezmenila. FIFA 17 opäť v niektorých momentoch pripomína ping-pong a Pro Evolution Soccer 2017 je futbalovejšia hra. O tomto sa môžete dlhé hodiny baviť, ale náš názor sa nezmení. FIFA je zábavný futbal, avšak Pro Evo prináša väčší realizmus a bohatšiu hrateľnosť, nehovoriac o herných situáciách, ktoré počas hry vznikajú. FIFA je trochu jednotvárna, ale to bol nedostatok starších ročníkov a Frostbite to nemení. OK, možnože mierne vylepšuje situáciu a pridáva pár detailov, animácií a lepšiu fyziku, ale na Pro Evolution Soccer 2017 jednoducho nemá. Predbieha ho však v iných smeroch. Audiovizuálne spracovanie a najmä komentár je v prípade FIFY takmer perfektný. A nový režim The Journey, tomu sa nemôže nič rovnať. Maximálne tak MyCareer z NBA 2K, čo je hra, ktorá prišla ako prvá s konceptom príbehovej kariéry jedného hráča. The Journey je super. Z hľadiska hrateľnosti nepridáva veľa noviniek, pretože za jedného hráča ste mohli hrať kariéru aj v minulosti a tréningové minihry sú vo FIFE takisto už niekoľko rokov. The Journey však všetky tieto komponenty spája, vylepšuje hru jedného hráča a pridáva príbehové pozadie, ktoré je niekedy možnože príliš infantilné, ale zápasom dáva úplne novú atmosféru. Váš hrdina sa volá Alex Hunter a síce si jeho meno nezmeníte, okolo vášho futbalistu sa bude točiť celý príbeh, ktorý môžete svojimi rozhodnutiami upravovať.

Hra vám totiž pravidelne dáva možnosť zasiahnuť do diania a formovať tak povahu futbalistu. Bude výbušný, alebo bude všetko riešiť s chladnou hlavou? Okrem toho svojimi výkonmi a dobrým tréningom ovplyvňujete, či vás tréner napíše do základnej 11-ky, alebo posadí iba na lavičku. The Journey sme si počas testovania FIFY 17 užili najviac a nevadilo nám ani to, že sme hrali iba za jedného hráča. EA Sports režim jedného hráča lepšie vybalansovalo a hranie za jednotlivca je tak zábavnejšie ako kedykoľvek doteraz. Pevne veríme, že vývojári popracujú na integrácii virtuálnej reality. Zahrať si The Journey z pohľadu jedného hráča a vo virtuálnej realite, to musí byť výborný zážitok. FIFA 17 okrem nového režimu ponúka aj klasickú ponuku herných módov. Nechýba FIFA Ultimate Team, ktorý prešiel menšími zmenami. Väčšina hráčov však bude trávit' kopu času v online zápasoch a v tomto smere má FIFA prím oproti sérii PES. Má bohatšiu komunitu hráčov, takže hľadanie súpera je oveľa rýchlejšie. K samotným zápasom sme sa už v úvode vyjadrili a popravde výsledok je pomerne dobrý. Taký „fifovský", ale po odohratí dema sme sa viac báli, aká bude hrateľnosť vo výsledku. Vývojári ju, našťastie, odladili, a hoci sa hra niekedy premení na už spomenutý ping-pong a rýchli hráči majú stále výhodu, FIFA 17 je vo výsledku zábavná hra. Fanúšikom série ju odporúčame a takisto aj novým hráčom. Kvôli The Journey sa oplatí 17-ku kúpiť aj v prípade, že ste naposledy hrali FIFU ešte v dobách PS3-ky.

Verdikt

FIFA 17 nás po zahraní dema nenadchla, ale finálna verzia ponúka kvalitnejší zážitok. EA Sports síce zmenili engine, avšak jadro hrateľnosti ostáva zachované. To je pre niekoho dobré, druhá skupina by však možno privítala komplexnejšiu hrateľnosť. Tejto skupinke odporúčame vyskúšať Pro Evolution Soccer 2017 a vy ostatní si zahrajte FIFU. Už len kvôli režimu The Journey sa ju oplatí kúpiť.

Roman Kadlec

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

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

The Silver Case

DOBRÁ KNIHA – ZLÁ VIDEOHRA

Začína to celkom fajn. Do svetla sporo odetej úzkej cesty, kdesi d'aleko od hlučných ulíc v dial'ke sa nachádzajúcej siluety vel'komesta, sa vo svojom starom aute vracia domov unavený detektív Tecuguro Kusabi. Priestor medzi jeho perami ako vždy vypĺňa zapálená cigareta a nadávky častujúce všetko, čo ho i len málinko rozčúli. Ako napríklad zlá hudba v autorádiu či čoraz zväčšujúca sa frustrácia z jeho osobného života.

Nudná cesta autom sa čoskoro skončí prudkým zabrzdením, nakol'ko sa na ceste pred ním zjaví na prvý pohl'ad neznáma postava držiaca v jednej ruke zbraň a v druhej odrezanú l'udskú hlavu. Neznámy po pár sekundách nat'ahuje ruku a striel'a na Kusabiho. Netrafil. Nasleduje vrahov útek a detektívove hlásenie o posily. V tej chvíli sa hra zameria na komando prichádzajúce detektívovi na pomoc, odhal'ujúc vnútorné rozbroje jeho členov a ich názory na vzniknutú situáciu.

Aj ked' tieto udalosti sprevádzajú jednoduché animované sekvencie, odohrávajúce sa na malom priestore obrazovky (pozri obrázky), gro celej zápletky sa uskutočňuje predovšetkým v texte a v dialógoch. Vzhl'adom na to, že The Silver Case sa žánrovo škatul'kuje ako vizuálna novela, toho textu si hráč užije enormné množstvo. Obrovské množstvo. Často je textu tol'ko, že sa zaplní celá obrazovka od vrchu až po spodok výhradne písaným slovom. Slovami, ktorých písmenká sa objavujú spolu s efektom zvuku písacieho stroja. Každé jedno písmenko teda ako keby písal stroj. A to hráč musí počúvat' približne 10 až 12 hodín.

Celý dej je vlastne vel'kým vyšetrovaním a chytaním šialeného masového vraha Kamuia Ueharu, ktorý unikol z psychiatrickej liečebne a noc čo noc si vyberá svoje obete, predstavený v dvoch rovinách – Transmitter a Placebo. Zatial' čo prvý menovaný zoznam kapitol rozoberá postup polície, Placebo nazerá na tieto skutočnosti z pohl'adu novinára. Príbeh je vskutku zaujímavý a pekne sa rozvíja, teda až kým sa nepretaví do obludne zamotaného mišmašu. Spoznáte nové postavy, ako napríklad Sumioa Kodaia, detektívneho partnera neurotického Tecugura Kusabiho, ktorý pôsobí úplne opačným, omnoho l'udskejším dojmom, vyšetrovatel'ku Chizuru Hačisuku chladnú a odosobnenú ako jesenné ráno či sympatického agenta Kijošiho Morikawu. Každá z postáv má svoj originálny charakter a typológiu vykreslenú až tak detailne, že po čase budete schopní predvídat', ako tá či oná postava zareagujú na rôzne situácie. No to z určitého hl'adiska prináša problém, nakol'ko tu Suda51 doplatil na mladícku neskúsenosť. Dĺžka dialógov je často neúnosná. Vel'akrát sa postavy rozprávajú o úplných zbytočnostiach, a to len aby spomínaný herný dizajnér za každých okolností poukázal na rozdielnosť jednotlivých charakterov. Dialógy by sa mohli svojho času tvárit' filozoficky, no dnes už pôsobia, a to poviem úprimne, často dosť naivne.

Texty, či už tie opisujúce dej, scény alebo samotné rozhovory, trpia neuveritel'ným množstvom vaty, bez ktorej by dej podl'a môjho názoru ubiehal sviežnejšie a strávitel'nejšie. To nespomínam zbytočné bloky textu vyplnené obyčajnými bodkami, ktoré evokujú, že postava momentálne rozmýšľa alebo sa v rozhovore odmlčala. Takto napísané to neznie hrozivo, no počas hrania to dokáže poriadne frustrovat'. Najviac ma ale vytáčalo niečo iné...

...A to správanie detektíva Tecugura Kusabiho. Jeho vulgárne vyjadrenie neuveritel'ne kazilo dojem z hry! Pri všetkej úcte k tvorcovi. Asi si Suda51 myslel, že čím viac nadávok postava povie, tým z nej bude väčší frajer či „bad-ass". No v skutočnosti to vyznieva strašne rozpačito až detinsky. Ako keby sa scenár rozhodol napísat' žiak základnej školy po tom, čo videl béčkový americký akčný film. Jednoducho hlúpe až smiešne.

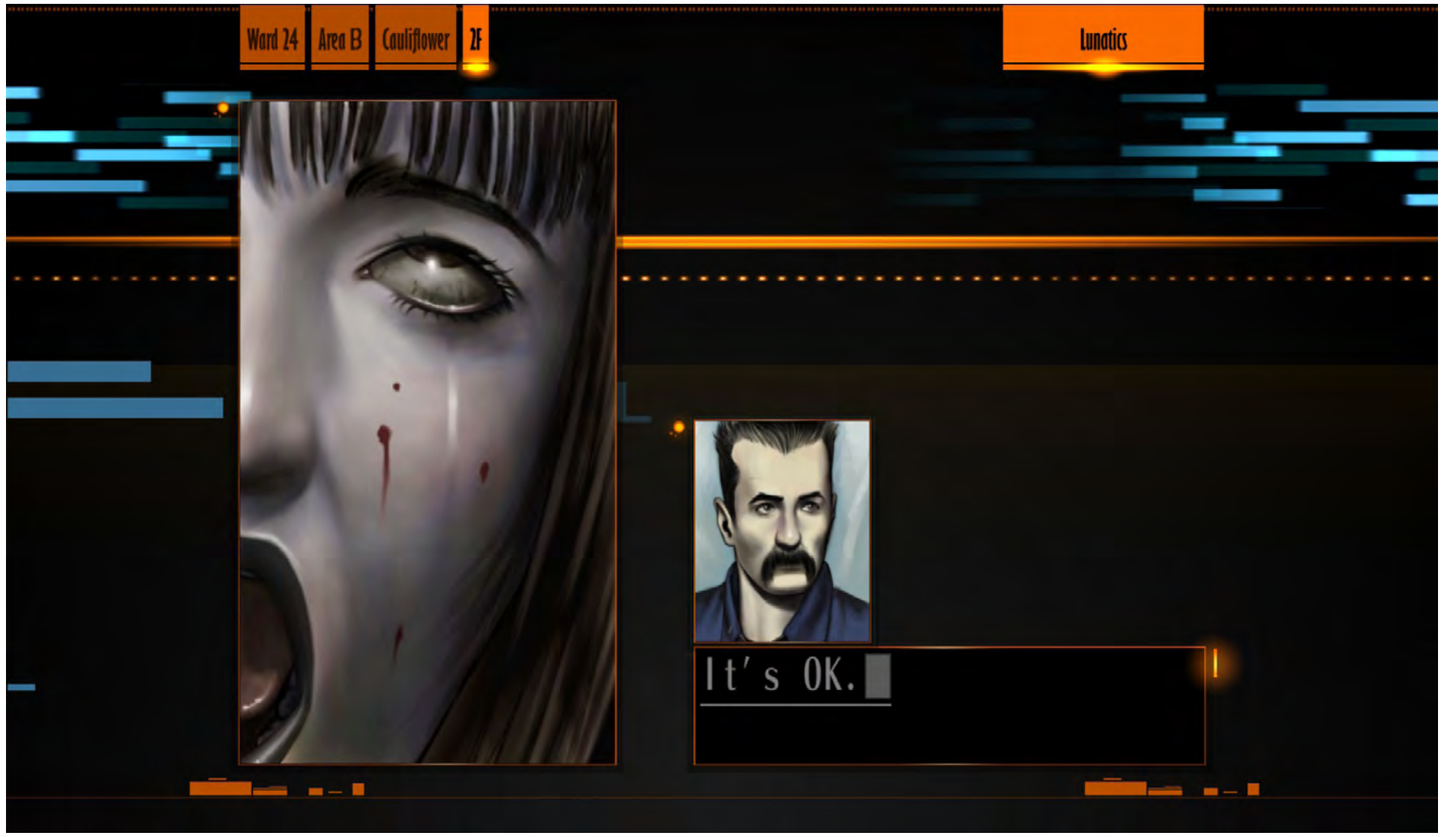
V čase, ked' vyšla pôvodná verzia The Silver Case na prvý PlayStation, som o hre, úprimne poviem, nepočul, no na túto recenziu som sa aj napriek tomu, že vizuálne novely vôbec nevyhľadávam, tešil, a to z dôvodu prítomnosti pasáží, v ktorých hráč priamo ovláda postavu v FPS štýle a rieši puzzle. Čakal som, že to bude krásne osvieženie zatuchnutej (ne)hratel'nosti vizuálnych noviel, no ostal som sklamaný a frustrovaný, ako to Česi pekne hovoria, „až na púdu".

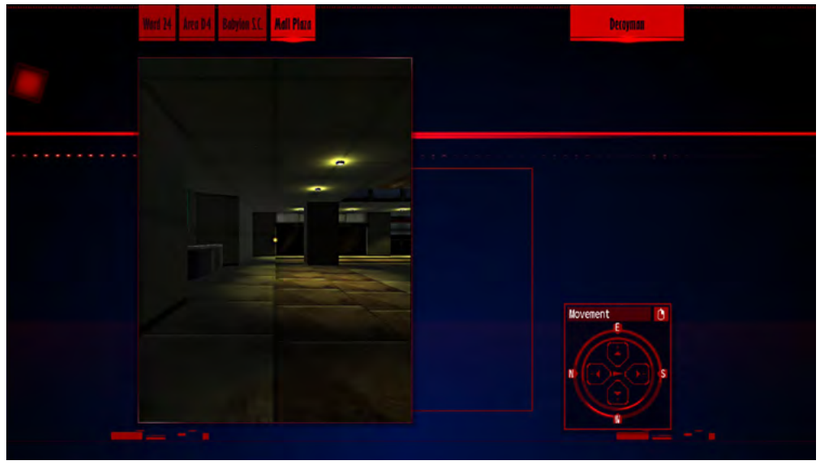
To, že sa takéto pasáže hrajú štýlom old-school dungeonov, čiže pekne po krokoch, po imaginárnych štvorcoch, by mi ani nevadilo. Vadila mi chabá interakcia a absolútna neintuitívnosť herných mechanizmov a prepínania medzi nimi. Na to, aby ste niečo spravili, musíte spravit' vždy niekol'ko zbytočných klikov. Nestačí prísť k objektu a proste ho aktivovat', vy musíte prísť, z kruhového menu vybrat' patričný príkaz, aby vám hra umožnila interakciu, a až tak môžete robit' potrebné. Ak sa na oplátku chcete potom niekde dostat', nestačí proste stlačit' tlačidlo vpred, najprv v menu musíte stlačit' príkaz, že chcete chodit', a až potom to môžete spravit'. Navyše sa ovládanie nedá nastavit', tak pohyb je navždy zasadený na šípkach, nie na masívne obľúbenom WSAD. Kamerou môžete pozerat' len rovno, hore alebo dole a ked' sa niečo zaujímavé objaví medzi tým, jednoducho si nebudete môcť pomôcť. Je to úplne tragický spôsob, ako spravit' z už tak nudných herných pasáží ešte omnoho horší zážitok a neviem si predstavit', ako toto mohol niekto schválit'. Takýto systém nie neprípustný len v roku 2016, neviem si totiž predstavit', že mohol niekoho bavit' už v roku 1999.

Prostredia zívajú neuveritel'nou prázdnotou a neobsahujú nič živé. Nič, čo by sa hýbalo. Dokonca ani postavy. To, že nejaké stretnete, spoznáte len podľa toho, že sa vám na obrazovke objaví ich fotka. Inak je to celé len o krokovom pohybe a riešení hlavolamov založených predovšetkým na číselných kódoch. Ale aspoň tie za niečo stoja, hoci nadšenie z ich riešenia bezpečne ničí vedomosť, že interaktívne pasáže už nič iné neponúknu. Namiesto toho, aby ste sa na ne tešili, ich budete časom brať ako nutné zlo.

Z The Silver Case vyzdvihujem vlastne len námet príbehu, väčšinu samotného príbehu, atmosféru a hudbu. Atmosféra a hudba kráčajú spoločne ruka v ruke ako hlavní ťahúni tejto novely. Obe tieto zložky vytvárajú ťaživú auru niečoho zlého, čo tam vonku niekde je, skrýva sa a číha. Vlastne sa ani nedajú od seba oddelit', tak vel'mi sú spojené a tak vel'mi sa dopĺňajú. Zdarne im sekundujú aj prestrihové scény pojaté ako kompozícia viacerých, za sebou idúcich statických obrázkov. To tvorcom upriet' nemôžem, ak niečo na tomto titule funguje, tak je to určite toto. Aj ked' to ani náhodou nedosahuje súčasné štandardy, vylepšená grafická stránka hry sa mi páči. Páči sa mi tá nedokonalosť grafiky, jej hrubosť a neotesanosť, pretože aj to dopomáha k vytvoreniu sychravých nálad, takých potrebných pre vžitie sa s herným prostredím. Rovnako tak milujem aj dynamické pozadie, na ktorom sa v závislosti od hudby premietajú rôzne slová a výrazy, čiary a obrazce ešte znásobujúcejšie psychologické pozadie celého námetu. Poteší taktiež možnosť rôznych nastavení ako prepnutie na klasické pozadie, rýchlosť textu či pôvodné intro.

Maroš Goč





ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: vizuálna novela
Výrobca: Grasshopper Manufacture
Zapožičal: G.M.

PLUSY A MÍNUSY:

+ dusná atmosféra
+ temný soundtrack
+ prepracované charaktery

- neúnosná rozt'ahanosť
- fádne interaktívne pasáže
- frustrujúce ovládanie
- samoúčelnosť nadávok

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

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

Cossacks 3

REBOOT LEGENDÁRNEJ RTS

Nestáva sa často, aby sa v dnešnej dobe štúdiá púšťali do vývoja stratégií, aj keď je to momentálne jedno z odvetví, ktoré by potrebovalo oživiť novými hrami. Aj preto sa mnoho skalných fanúšikov tešilo na obnovenie legendárnej klasiky Cossacks 3, ktoré sprevádzali aj opodstatnené obavy.

Od pôvodného Cossacksu, ktorý je podkladom pre tento remake, ubehlo už niečo cez 15 rokov, no duch a špecifická atmosféra hry sa k nám vracajú v plnej sláve klasickej RTS. Masívne armády 17. a 18. storočia na obrovských bojiskách, manažovanie základne, mnohé vylepšenia a všetky ostatné prvky každej dobrej stratégie vyzerajú na prvý pohľad skvelo, ako keby ste sa vrátili 15 rokov späť, do pôvodnej slávy hry, no to sa všetko rozpadá pri bližšom pohľade. A najmä keď veci idú do tuhého.

Cossacks 3 ponúka vyše 70 druhov jednotiek, ktoré ale nesú veľmi podobné vlastnosti a líšia sa len v malých rozdieloch, napríklad na základne toho, za akú krajinu hráte. Aj keď sa hra odohráva na prelome 17. a 18. storočia, kedy začal pušný prach hrať dôležitú úlohu vo vojenských konfliktoch, hlavnú časť armády stále tvorí kavaléria, meče a kopije. S tým sú, samozrejme, spojené aj taktické vlastnosti jednotiek, ako napríklad neschopnosť striel'ajúcich jednotiek bojovať na blízko, a tak hneď ako ich napadnete pechotou alebo kavalériou, začnú utekať a nebudú môcť striel'ať. To, samozrejme, platí aj naopak, a síce jednotky na blízko môžu stále bojovať, no sú veľmi náchylné na útoky striel'ajúcich jednotiek.

Tu začína nutnosť taktizovania, keď každá armáda musí pozostávať zo všetkého, a armáda, ktorá bude mať slabinu a (ne)rozmanitosť jednotiek, pravdepodobne padne. Armádu je možné špecializovať, no vystavujete sa tak riziku, že to protivník využije proti vám. Do tohto skvelo zapadá systém formácií. Jednotlivé skupiny jednotiek môžete skladať do formácií, v ktorých budú ovel'a efektívnejšie. Jednotky na diaľku je ideálne zoskupiť do radu, pechotu a kavalériu do stĺpcovej formácie pre útok a prebíjanie obranných pozícií alebo štvorcová formácia pre obraňovanie území, alebo iných formácií. Už aj týchto pár spomenutých mechanizmov by za normálnych okolností stačilo na to, aby ste si zahrali skvelú stratégiu. A v Cossacks 3 sa to teoreticky deje dobre, no prevedenie je ovel'a horšie. Jednoznačne najväčší problém Cossacks 3 spočíva v jeho AI – umelej inteligencii vojakov a armád, či už vašich, alebo nepriateľových. Formácie vojakov sa rozpadajú v sekunde, keď narazia na nepriateľa a z celej bitky sa stáva masová vražda – štýlom každý sám za seba. Celá bitka sa v momente mení na generátor náhodných čísel, ktorý rozhoduje, či bitku prehráte, alebo vyhráte. Celé to záleží na tom, koho sa vaši a nepriateľovi vojaci rozhodnú prenasledovať, či bude oddiel pešiakov minútu naháňať jediného jazdca, alebo sa pustia do oddielu mušketierov. Celé to je o náhode a vy v tejto patovej situácii zmôžete len minimum. Pre istotu som skúšal rovnakú uloženú pozíciu načítať niekoľko raz a každý pokus skončil úplne inak. Niekedy bola moja armáda rozprášená, kým vôbec došla k nepriateľovi, inokedy som zas rozprášil ja ich, alebo som ostal len s pár vojakmi. Pozerať sa na takéto boje je naozaj frustrujúce a o to depresívnejšie, že nad výsledkom nemáte žiadnu moc. V podstate teda boje prebiehajú v takom duchu, keď sa pošle celá armáda dopredu a len sa zbožne čaká, ako sa to celé skončí. Aby toho nebolo málo, vybalansovanie AI tiež nie je na vysokej úrovni. Ak sa snažíte vybudovať nejakú armádu, ste konštantne napádaní AI v takých častých intervaloch a množstvách, ktoré absolútne nedávajú zmysel a sú nereálne. O to viac bizarné sú možnosti, ktoré vám kampaň od začiatku ponúka. Hneď od prvých misií máte dostupné v podstate všetko. Hra nepredkladá žiadne postupné predstavovanie jednotiek alebo ich uvoľňovanie misiu po misii, čo dokáže nových hráčov pomerne dosť ohromiť, keďže možností vylepšovania je naozaj mnoho. Čo sa týka grafického spracovania, väčšine RTS hráčov určite stačiť bude. Nejde, samozrejme, o modernú grafiku stratégií ako StarCraft II, no pozorovanie obrovských vojsk na bojiskách v grafike ponúkanej Cossacks 3 určite ponúkne svoj kúsok zábavy. Avšak len dovtedy, kým sa nezačne boj a všetko sa nezmení na jeden veľký chaos.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: stratégia
Výrobca: GSC Game World
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ rôznorodé jednotky a vylepšenia
+ more možností
+ formácie

- umelá inteligencia - AI

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Verdikt

Cossacks 3 sa, bohužiaľ, nestal očakávaným remakom legendy. Ambiciózne mechanizmy, rôznorodé jednotky a vylepšovacie mechanizmy sa rozpadávajú vo chvíli, keď sa armády stretnú na bojisku a majestátne vyzerajúca vojna sa mení na obyčajný stret bezduchých vojakov naháňajúcich sa po bojisku bez akejkoľvek formácie. Hra aj tak pravdepodobne poteší najskalnejších RTS fanúšikov, no z hľadiska vysokých očakávaní v porovnaní s realitou jednoznačne sklamala.

Maroš Goč

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

Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past

JRPG MONUMENT.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: JRPG
Výrobca: ArtePiazza
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekná grafika a nádherná hudba
+ krásny príbeh
+ masívna rozl'ahlost'
+ bohatá hratel'nost'
+ obrovský svet na prieskum

- typicky konzervatívne
- pár technických problémov
- len pôvodná kvalita soundtracku

"Krásne, pozvol'ne sa rozbiehajúce a nie vždy „happy-endom" končiace dobrodružstvo o štyroch mladých priesku-mníkoch"

HODNOTENIE:

★★★★★

Chlapčenská zvedavost' nepozná medze. Hnaní obrovskou dávkou predstavivosti sa títo budúci muži vo svojich snoch už od útleho veku vydávajú s mečom v ruke proti drakom, zachraňujúc bezbranné princezné, a skúmajúc nové, neprebádané svety, aby sa jedného dňa stali hrdinami pre svoj l'ud. Na hrudi hrdo nosit' erb, nezištne pomáhat' slabším a zlosynov zaháňat' silou i umom.

Hlavní hrdinovia siedmeho dielu Dragon Quest sú presne takíto – romantickí, s chrabrost'ou a odvahou v srdciach, zahal'ujúcou aj ich mladícku nerozvážnost'. Tak ako ostatných obyvatel'ov aj ich zaujíma, prečo je ich ostrov, na ktorom žijú, jediným ostrovom v celom oceáne. No na rozdiel od iných sa s tým rozhodnú niečo spravit', a tak započnú obrovitánske dobrodružstvo, ktoré vám vydrží doslova veky.

Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past nie je pre nováčikov v žánri ani pre príležitostných hráčov. Je predovšetkým pre fajnšmekrov, ktorí majú kopu vol'ného času a pri hre radi premýšl'ajú, neponáhl'ajú sa. Každopádne, hra vám vlastne ani nedovolí náhlenie. Všetko odsypáva neuveritel'ne pomaly. Pomalé je predstavenie sveta, zápletky, postáv a všetkých prvkov v hratel'nosti. Hra ide dokonca až tak d'aleko, že akú-takú predstavu o hlavnom záporákovi (je to predsa len RPG, hlavný záporák tu musí byt') dostanete až po takých 40 hodinách, a aj to len z jednej vety od jedného bezvýznamného opilca v jednej zapadnutej krčme.

Tam, kde by to inde možno ani nefungovalo, to tu dokonale pasuje. Predstavte si krásne RPG, ktoré vás nezat'ažuje cutscénami, CGI filmami posúvajúcimi dej neustále dopredu rýchlost'ou blesku, RPG, v ktorom sa prakticky nič zásadného nedeje, len to, že skúmate svet, objavujete nové miesta ako nejaký bádatel', spoznávate nových l'udí a pomáhate im riešit' lokálne problémy. Niekol'ko desiatok hodín v podstate robíte len to a ani len netušíte nič o temných silách schovaných za spomínanou záhadou. Skúmajúc d'alšie ostrovy vlastne ani nepremýšl'ate, či by za tým všetkým mohlo byt' niečo väčšie. Časom sa ale všetky náznaky a nitky príbehu začnú zamotávat', aby sa vám nakoniec predstavil výsledný utkaný vzor. Séria Dragon Quest bola na rozdiel od konkurenčnej Final Fantasy vždy zameraná na hratel'nost' a vykreslenie sveta než na vel'ké príbehy a prepracované postavy. Ved' už len ked' sa hra Dragon Quest 7 po prvýkrát pred 16 rokmi dostala do obchodov ako PlayStation exkluzivita a priamo súperila s takmer dokonalou Final Fantasy IX, sa nádherne ukázalo, aké sú úplne odlišné. A to aj napriek tomu, že sú spojené jedným špecifickým žánrom. Final Fantasy IX svojho času rozdupalo svojimi produkčnými kvalitami Dragon Quest 7 úplne na prach, a aj to malo za následok, prečo sa sérii u nás nikdy vel'mi nedarilo, hoci v Japonsku je úspešnejšia než Final Fantasy.

Nič proti Final Fantasy IX, tú hru vel'mi milujem a svojím spôsobom ju považujem za geniálnu, no podl'a môjho názoru si Dragon Quest VII zaslúžilo a stále zasluhuje omnoho väčší ohlas, než sa hre dostalo. Tam, kde sa po 50 hodinách Final Fantasy IX skončilo, tam sa Dragon Quest VII len začína rozbiehat'. Pripravte sa na masívny, minimálne 100-hodinový zážitok plný prekvapení a nečakaných zaujímavostí.

Na odomykanie nových ostrovov slúži tajomná kobka, v ktorej sa nachádzajú stojany s vopred vyrytými siluetami ostrovov. Na to, aby ste si otvorili nový, potrebujete získat' niekol'ko častí obrazca a poskladat' ho správne ako maličké puzzle. Práve tie časti sú najdôležitejšie a väčšinou sú aj hlavnými odmenami po úspešne zvládnutých situáciách, ktorým vaša partia čelí. Skúmate prostredie, zbierate časti puzzle, riešite problémy, dostávate

d'alšie časti a takto to ide dookola, kým nezložíte puzzle a nevydáte sa do nového sveta. V drvivej väčšine si môžete odomknút' len jeden nový, takže extrémne

blúdenie netreba čakat'. Vtipom tu ale je, že zatial' čo váš ostrov je zasadený prirodzene v prítomnosti, cestujúc po nových ostrovoch sa dostanete do minulosti. Až ked' snímete z obyvatel'ov okovy problémov, sa vám objavia aj v prítomnosti. Tu leží asi najväčšie čaro hry, nakol'ko v prítomnosti sa ráz ostrova výrazne zmení. Nájdete tam iných obyvatel'ov, často aj iné usadlosti či mestá, a hlavne sa dozviete, ako si l'udia počínali po vašej pomoci. A vedzte, že vaše snahy nie vždy padnú na úrodnú pôdu. Dragon Quest VII dokáže byt' totiž dost' krutý a ani vás na to dopredu ničím nepripraví. V tom tkvie jedna z najväčších krás hry.

Hratel'nost' tohto RPG je prepchatá finesami a zaujímavými mechanizmami. V družine budete mat' najviac štyri postavy, ktoré po získaní skúsenostných bodov levelujú, zvyšujú sa im štatistiky a získavajú nové schopnosti. Nič netradičné, proste klasický Dragon Quest. Súboje sú t'ahové, a tým myslím pravý t'ahový systém. Najprv zadáte postavám pokyny, ktoré následne vykonajú a na t'ah sa následne dostanú protivníci, pričom sa to celé opakuje dookola až kým súboj neskončí.

Vlastne tu nie je o čom viac písat', všetci si to určite viete predstavit'. Mrzí ma, že sa hra drží takých konzervatívnych zvyklostí, nakol'ko tu nenájdete originálne systémy ako Junction, Sphere Grid či Crystarium, ale nové schopnosti získavate automaticky s novými levelmi. Boje však bývavajú zaujímavé, pretože nepriatelia si často volajú posily a inokedy zvolia zbabelý útek. V tomto remaku už našt'astie nefigurujú náhodné súboje, ale nepriatel'ov vidíte pekne na mape sveta.

Čo je už zaujímavejšie, je systém povolaní, tu nazvaných vocations. Nemáte k ním prístup hned' od začiatku, to až ak sa dostanete v príbehu poriadne d'aleko (30 až 40 hodín). Na výber je tu 10 základných povolaní ako bard, mág, bojovník či zlodej, no z celkového hl'adiska je ich až 20. K tým vyspelejším sa ale

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

dostanete až ked' sa stanete majstrami v určitých classoch, preto si je potrebné na začiatku zvážiť, akým smerom chcete, aby sa vaše postavy uberali.

Je to síce jednoduchý, no za to efektný, zábavný a dynamický RPG systém. Povolania vám nielenže poriadne pomenia úrovne atribútov, ale taktiež sa vd'aka nim dostanete k inak nedostupným schopnostiam a kúzlam. Ich levelovanie sa deje nezávisle na levelovaní postáv, a to po určitom počte úspešne zvládnutých bojoch.

Také jednoduché to zase nie je, nakol'ko vás hra núti zápasit' s čoraz silnejšími nepriatel'mi, inak sa vám váš level povolania nezvýši. Náročnost' hry ale nie je prekvapivo vysoká, ako to býva u starých JRPG, je skôr nastavená efektne tak, aby vás nenútila zbytočne grindovat', a aby skúsenosti získané z plynulého hrania padli na úrodnú pôdu.

Samozrejme, ak sa budete súbojom vyhýbat' ako čert krížu, tak to si vel'mi nepomôžete, no na porazenia bossa nikdy nebudete musiet' obetovat' hodiny bojovaním proti tým istým nepriatel'om dookola.

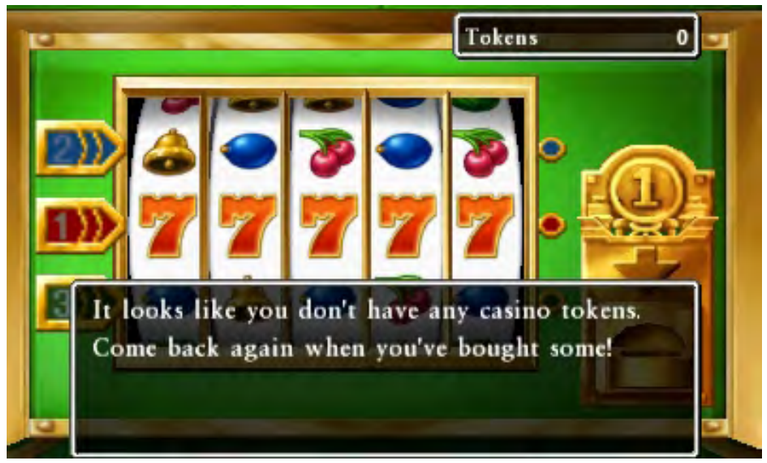
Že to je všetko, čo Dragon Quest 7 ponúka? Tak to ani náhodou. Čaká na vás celá plejáda minihier ako pexeso, poker, hracie automaty či zbieranie zlatých mincí. Aby toho nebolo málo, budete si môct' budovat' svoju vlastnú dedinu a verbovat' do nej obyvatel'ov, podl'a ktorých sa bude môct' vaša usadlost' poberat' až piatimi rôznymi smermi.

Tie nakoniec odzrkadlia vlastne aj zmysel dediny, nakol'ko sa z nej môže stat' baňa hazardných hier, mesto remeselníkov a obchodníkov alebo farma, a tým pádom sa môžete dostat' k rozdielnym bonusovým predmetom, ktoré dedina ponúkne. Budete môct' získat' prístup k extra dungeonom prostredníctvom špeciálnych tabletov, ktoré sa dajú na rozdiel od PSO-ne verzie aj stiahnut' zo serverov Square Enix pomocou špeciálnej funkcie implementovanej v hre. Nedá mi nespomenút' napríklad lokalitu „Monster Meadows", do ktorej budete môct' posielat' monštrá, ktoré s vami po boji prehodia reč. Tak ako vašu dedinu aj túto lokalitu budete môct' zvel'ad'ovat' a vami domestikované príšery za vás budú hl'adat' po svete spomínané tablety, a navyše sa dostanete zároveň k novým povolaniam príšer. Dragon Quest 7 je skrátka hratel'nostne nesmierne bohatá hra, a to som v podstate len spomenul, že tu niečo také existuje. Vysvetl'ovat' dopodrobna mechanizmy, to by bola recenzia snád' aj dvakrát dlhšia. Najviditel'nejšou zmenou oproti originálu je, samozrejme, technická stránka, ktorá konečne pozdvihuje hru z role škaredého káčatka na úroveň štýlu z obalu pôvodnej PlayStation verzie.

Postavy teraz vyzerajú tak, ako si ich pred 16 rokmi tvorcovia vysnívali, rovnako tak aj monštrá a bossovia. Nemôžem povedat', že ide o najkrajšiu 3DS hru, to nie, ale grafika je čistá, jasná a ostrá a vel'mi dobre sa na ňu pozerá. Preto zamrzia neduhy ako občasný pokles frameratu či miestami nevýraznejší 3D efekt, čo dokáže uškodit' hernému zážitku.

Ach, ten soundtrack. Vel'ká škoda, že nebolo anglickej lokalizácii dopriate, aby mala, ako pôvodná japonská verzia, hudbu nahratú Tokijským symfonickým orchestrom. Namiesto toho sa musíme uspokojit' s pôvodnou syntetickou hudbou, čo je skutočne škoda, nakol'ko je hudba sama o sebe úplne fenomenálna – nádherná kompozícia, orchestrácia, melódie a nálady. Dragon Quest VII má totiž soundtrack, po ktorom ostatné hry môžu len túžit'. Úchvatné dielo majstra Kojčiho Sugijamu.

Maroš Goč



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

3-mesačná súťaž s portálom Gamesite.sk

Odpovedz na 3 otázky* a vyhraj namakaný ALIENWARE v hodnote 2500 eur

DELL Alienware 17 R3
CPU: i7-6700HK
RAM: 16GB DDR4
Disk: 256GB SSD+1TB HDD
Grafika: 4GB nVidia 980M
Display: 17.3" UHD 3840 x 2160
OS: Win 10
hodnota 2500€ (orientačná)

Novembrová otázka:
Alienware o ktorý súťažíš má aké rozlíšnie? (HD, FULLHD, 4K)

ALIENWARE™

*3 otázky budú rozdelené do troch čísel magazínu Generation. Október, November, December.

Na otázku odpovedaj na www.gamesite.sk v sekcii "Súťaže"

ReCore

SKOKY, AKCIA A VEĽA TECHNICKÝCH PROBLÉMOV !

V roku 2020 Zem postihne epidémia Dust Devil, ktorá ničí všetko živé. Zvyšok ľudstva na čele so spoločnosťou Mandate sa snaží epidémiu zastaviť, lenže márne. Jediným riešením, ako zachrániť ľudskú rasu, je kolonizovať novú planétu, Far Eden. Začiatkom 21. storočia na ňu boli vyslané tisícky rôznych robotov, známych ako corebots, a to s úlohou teraformovať (pripraviť) planétu na príchod prvých ľudí. O dvesto rokov neskôr sa na Far Eden planéte zhostí tejto hrdinskej role dievča Joule, ktorá je jednou z kolonistiek. Joule zisťuje, prečo proces nebol ukončený i to, kto za tým stojí.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Comcept, Armature Studio
Zapožičal: Microsoft

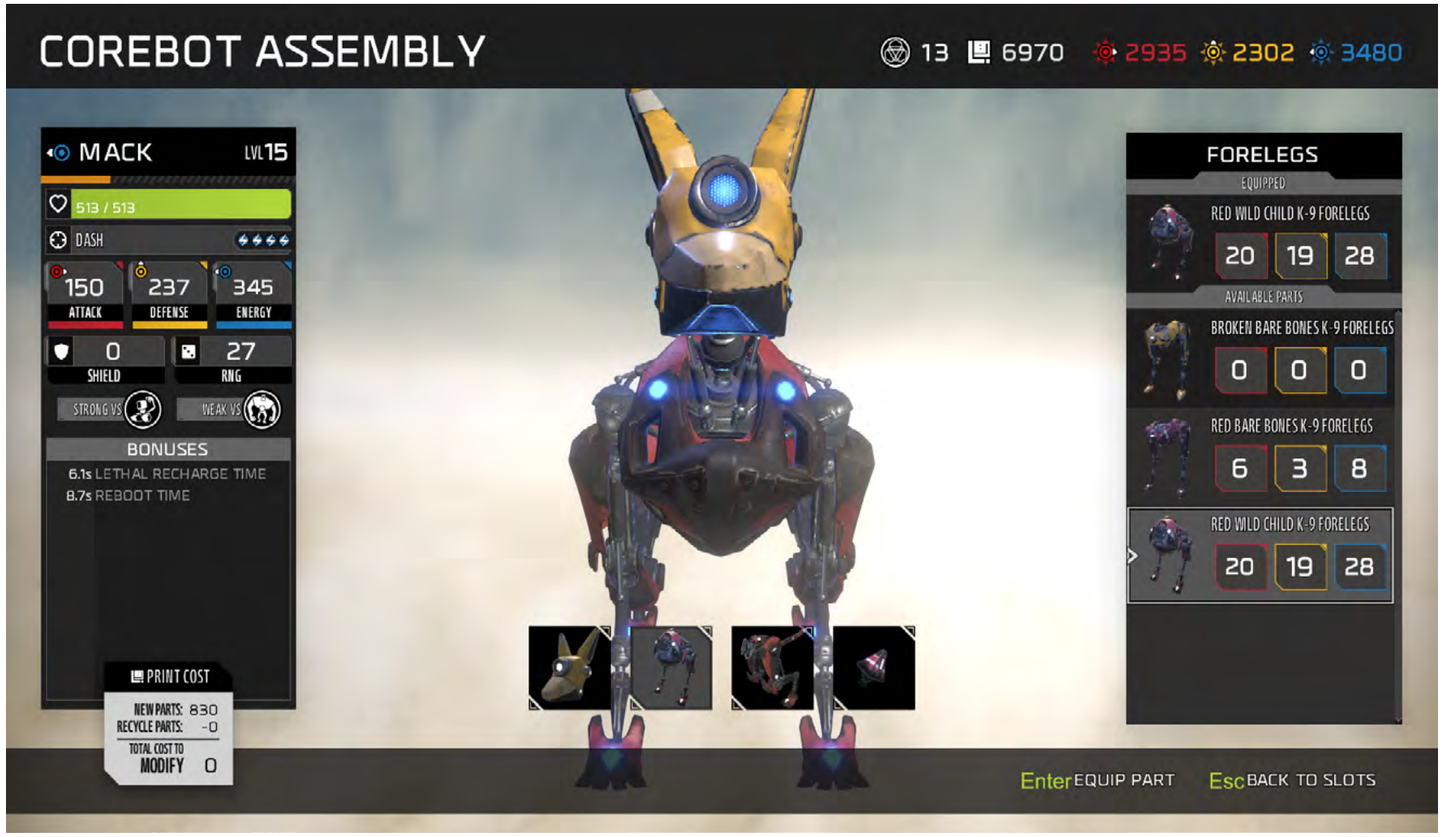
PLUSY A MÍNUSY:

+ skákanie zo starej školy
+ farebný, hravý svet a coreboti

- technické problémy, bugy, glitche
- slabá grafická prezentácia
- príbeh stráca dych a atmosféra je nevyužitá
- stereotyp a frustrácia

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Prajete si počas loadingu kávičku?

Postapokalyptický úvod, z ktorého vás zamrazí, už predpovedá vynikajúcu atmosféru. Čo by sa na začiatku dalo pokaziť? Bohužiaľ, veľa vecí. Či už stagnácia príbehu po pár hodinách hrania, cez množstvo bugov, ktoré vás odradia hru ďalej hrať, až po podpriemerné grafické spracovanie.

Väčšinu hry budete tráviť skákaním, lenže nie takým, aké je dnes moderné (stlačenie a držanie jedného tlačidla), že postava robí všetky pohyby za vás. Vaše skoky budete musieť plánovať, používať dvojskok, dash a rozmýšľať. Podobne zameranú hru sme tu už dávno nemali a tento nostalgický návrat do detských čias bol veľmi príjemný. Akcia je so skákaním úzko prepojená a fungujú spolu veľmi dobre. Hoci sa môže zdať, že hra je tradičnou strieľačkou z pohľadu tretej osoby, mieriť nie je nutné. Joule po stlačení pravého tlačidla na myši automaticky zamieri a pri pohybovaní na daný cieľ automaticky strieľa. Neľakajte sa! Nejde o hru pre deti s autoaimom. Pri rýchlosti niektorých súbojov budete za toto určite vďační. Nesmieme zabudnúť, že nepriatelia obsahujú rôznofarebné jadrá, a takou farbou je potrebné ich aj zneškodniť. To znamená, že počas súbojov sa budete musieť neustále prispôsobovať zmenám nepriateľov a prepínať pušku na jednu z troch farieb (žltá, červená a modrá).

Aby ste však nebojovali sami, Joule počas hry dostane troch spolubojovníkov. Coreboti sú zlatí takým tradične japonským spôsobom a vlastne sú tou najpozitívnejšou vecou celého príbehu, ktorý po pár hodinách stratí tempo i vašu pozornosť. Absolútne hlúpy koniec a záverečný súboj radšej ani nespomeniem. Coreboti s Joule komunikujú milým robotickým jazykom (ktorému rozumie len ona, R2D2 niekto?) a neboja sa jej pomôcť, či už v súbojoch, alebo v prekonávaní prekážok. Rovnako ako nepriateľskí coreboti, ktorí majú rôznofarebné jadrá, aj ich môžete počas súbojov ľubovoľne prepínať. Hra jednoduché RPG prvky ukrýva za vylepšovanie corebotov montovaním rôznych častí vybavenia na ich telá. Pred zničením nepriateľského corebota máte možnosť z neho farebné jadro vytiahnuť a Joule môže jadrá v hlavnej lodi zameniť za hernú menu. Táto činnosť je sprevádzaná jednoduchou minihrou, v ktorej keď lano sčervenie, musíte prestať ťahať. Pozor, nie vždy je potrebné získavať len jadrá. Po celkovom zničení nepriateľa z neho vypadne materiál na vylepšovanie. Pri vylepšovaní je teda treba nájsť rozumnú hranicu, koľko budete investovať do získavania nových jadier a koľko do nových materiálov. Vďaka novému vybaveniu viete corebotom nielen zvyšovať život a útok, ale im pridávať aj špeciálne schopnosti, takže upgrade je v hre naozaj nutnosťou.

Na čo dávať hráčom do rúk taký veľký herný svet, keď je v podstate plný opakujúcich sa činností? V ReCore máte možnosť okrem postupu v príbehu skúmať herný svet, zbierať nové súčiastky, plány častí corebotov alebo sa pustiť do nepovinných lokalít. Do čohokoľvek sa pustíte, dôležité je získavať špeciálne jadrá, hrajúce všetkými farbami s názvom prismatic core. Ich počet vám umožní vstupovať do nových a náročnejších dungeonov. Takto pokračujete, až kým ich nezozbierate všetky. Problém tkvie v tom, že jadrá v nepovinných lokalitách dostávate za splnené výzvy, ako napríklad prejsť daný dungeon za časový limit, nájsť skryté prepínače a získať žltý kľúč. Pokiaľ sa vám čo i len jednu nepodarí splniť, musíte to skúsiť ešte raz. Ešteže je v hre rýchle cestovanie cez mapu. Týmto prístupom sa umelo natáhuje nielen hratelnosť, ale aj produkuje stereotyp. Priznám sa, že po pár hodinách hrania bola posledná vec, do ktorej som sa chcel púšťať splnenie všetkých nepovinných výziev a podobný dojem zanechala celá hra. Zo začiatku je to všetko zábavné a nové, lenže veľmi rýchlym tempom hra upadne do nudy a frustrácie.

Jednou z veľkých výčitiek od hráčov je doba načítavania hry. Na Xbox One tento čas údajne presahuje aj dve minúty. Na mojom PC som čakal skoro štyridsať sekúnd, čo je na takúto hru naozaj veľmi dlho, nehovoriac o tom, že takýto „loading" zažijete po každej prehre v súboji. Párkrát sa hra dokonca načítavala donekonečna a pomohol len reštart.

Podobne dlho sa hra aj zapína. Kým sa dostanete k samotnému hraniu, bez problémov si môžete odskočiť na WC a spraviť kávu. Nemôžem sa ubrániť dojmu, že pri množstve technických chýb a problémov, ide o akúsi narýchlo vydanú beta verziu, ktorú budú vývojári opäť polroka opravovať. A o stave pred day-one updatom radšej ani nejdem hovoriť. Prvý titul zo série Play Anywhere, ktorou si Microsoft chce opäť získať PC hráčov, som si predstavoval inak.

Grafický mišmaš s pár chybami navyše

Veľkým sklamaním je grafické spracovanie. To, čo sa na prvý pohľad zdalo ako vizuálne veľmi zaujímavá záležitosť, bol v skutočnosti mix ako tak dobre vyzerajúcich textúr s efektmi z roku 2000. Najmä efekty výbuchov sú katastrofou (žiadne particle efekty a pár kúskov lietajúcich prostredím v 30 fps). Rovnako zlá je aj dohľadnosť. Textúry sa niekedy objavujú pred vašimi očami a bežne som zažil, že pri pohybovaní kamerou niektoré textúry mizli a znova sa zjavili. Prípadne sa nenačítali vôbec a po prechode do ďalšej časti lokality som sa pozeral do nekonečnej hnedej farby. Po pokuse o krok sa Joule prepadla pod zem a nasledovalo opakovanie od poslednej uloženej pozície. Aj keď hra poskytuje nadpriemerné možnosti grafických nastavení, výber možnosti Ultra by si bežný PC hráč jednoducho predstavoval inak. Upozorňujem, že som hral na GTX 1070, takže v nedostatočnom hardvéri problém nie je.

Tento druh technických problémov, najmä pokiaľ sa ich počet hraním kumuluje, hru naozaj potápa a nedovolí vám užiť si ju. V prípade ReCore je, bohužiaľ, tých problémov naozaj dosť. Niekedy sa pokazí animácia, inokedy zase fyzika. Našťastie zvuková stránka toľkými problémami netrpí. Naopak, hudba je veľmi pekná a príjemne sa počúva aj mimo hrania. No niečo negatívne sa predsa len nájde. Z času na čas sa pri veľkej akcii zvuk akoby trhal a hra ho nevedela korektne spracovať.

Verdikt

ReCore je veľmi rozporuplný titul. Obsahuje veľa dobrých nápadov, no napriek tomu ho ku dnu ťahajú zle dizajnové rozhodnutia, slabá vizuálna stránka, množstvo technických chýb a bugov. Pri hraní si zaspomínate na staré časy, kedy ste v hrách skákali a riešili hádanky úplne rovnako, lenže tu je niečo zle. V tomto prípade mix japonského a západného štýlu hratelnosti dopadol presne tak, ako keď psíček s mačičkou varili tortu.

Juraj Vlha

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

Bioshock: The Collection

AJ POD MOROM, AJ NA NEBI JE ÚŽASNE

Úprimne, očakávať, že by sa séria Bioshock pri súčasnej vlne nedočkala prerábky, by bolo tak trochu úsmevné. Keď už aj hry ako Dead Island majú svoje remastre. Či je načasovanie predzvesťou toho, že prichádza nová hra zo série, alebo sa v Take 2 rozhodli pre nostalgický trip, to je ťažké odhadnúť (prikláňam sa skôr k tomu prvému). Faktom však zostáva, že toto balenie prináša tri úžasné hry pre všetkých, ktorí zatiaľ nemali tú česť.

PC hráči sa upgradu dočkali zadarmo (konkrétne u dielov 1 a 2), no hráči na konzolách si musia zaplatiť plnú sumu za všetky hry so všetkým dodatočným obsahom, pričom jediná vec, ktorá hre chýba, je multiplayer v Bioshock 2, ktorý však nikdy nenabral na popularite a jeho absencia je skôr pochopiteľná ako smutná.

Pre tých, ktorí sa zatiaľ so sériou Bioshock nestretli, séria patrí k tomu najlepšiemu, čo sa kedy podarilo v rámci jednej série do hier napratať. Úžasné príbehy, veľa možností pri hraní, komplexný leveldizajn, nádherný art štýl a filozofický presah. Príbeh o tom, čo dokáže chýbajúca morálka v utopistickej spoločnosti a kam sa ľudia sledujúci túto utópiu s názvom Rapture dostali.

V centre toho všetkého je Jack, ktorý sa pri páde lietadla v Atlantickom oceáne dostal nešťastnou náhodou práve sem. Jeho očami prežijete dôsledky občianskej vojny a genetických úprav na obyvateľoch, pričom prežijete príbeh plný zvratov a zaujímavých momentov s prepracovaným koloritom a históriou mesta.

A ak by to nestačilo, pripája sa výborná hratelnosť plná možností a variability, čo vo výsledku vytvára jednu z najlepšie hodnotených hier hernej histórie. Oproti pôvodnej verzii má táto verzia k dispozícii aj niekoľko ďalších levelov spadajúcich do kategórie „Challenge rooms" a tie pridajú k poctivým hodinám kampane zopár ďalších desiatok minút. Okrem toho sú po Rapture po novom rozmiestnené filmové kotúče a tie odomykajú prístup k videám, ktoré sú vlastne in-game verziou „making of" dokumentu, čo určite poteší fanúšikov série. Hra má na konzolách konštantných 60FPS pri FullHD rozlíšení, čo je síce v PC hraní pomaly ale isto subštandard, ale vzhľadom na to, že pôvodné verzie bežali v nižšom rozlíšení a 30FPS, je to určite pokrok. Z Bioshocku 2 síce zmizol multiplayer, no pribudlo Minerva's Den. Minerva's Den je jeden z najlepších a najlepšie hodnotených DLC pre hru v hernej histórii. Minerva's Den rozpráva príbeh umelej inteligencie, ktorá nadobudla vlastné vedomie a začala svojvoľne konať. Rovnako ako aj hlavný príbeh Bioshock 2 sa odohráva v Rapture.

Druhý diel Bioshocku sa posunul o dve desaťročia dopredu. Namiesto liberálneho Ryana je tu Sofia Lamb a jej altruistické chúťky. Vytvorenie komunity a pridelenie miesta pre každého je hlavnou témou, spolu s hlavnou postavou, ktorá je akousi čiernou ovcou v tejto spoločnosti, a teda nepriateľom číslo 1. Miesto hry je rovnaké, no témy sú úplne iné.

Zmenila sa aj hratelnosť. Hráč má možnosť používať Plazmidy a zbrane naraz, a to vďaka tomu, že v druhom diele sa ocitne v koži Big Daddyho, hlavného nepriateľa v prvom diele. Zjednodušil sa aj systém toník a hackovacej minihry, čo umožnilo vytvoriť hratelnostne lepšiu hru, akou bol prvý diel, no so slabším príbehom a so slabším leveldizajnom. Nič to však nemení na tom, že ide aj tak o vynikajúcu hru, ktorá spolu so svojím DLC prináša úžasný zážitok. Rovnako ako prvý Bioshock aj druhý beží v stabilných 60FPS pri FullHD rozlíšení.

A Bioshock Infinite? Tam na rozdiel od jednotky a dvojky nenájdeme žiadne grafické vylepšenia. Infinite je prakticky čistý PC port na vysokých nastaveniach. Problémom je, že hra si nevie na konzolách udržať stabilných 60FPS. K tomu treba pripočítať, že kvôli tomu prichádza stuttering a občas sa hra na chvíľu zasekne, čo bol problém vydania pri pomalších PC diskoch. A čím neskôr v kampani, tým viac sa toho na obrazovke deje, čo logicky znamená väčšie prepady FPS. Je to škoda, pretože to trochu kazí výsledný dojem z vynikajúcej hry. Nielen príbehovo, ale aj hratelnostne. A k tomu tri kúsky DLC obsahu. Jeden dosť podpriemerný. Clash at Clouds je totiž iba aréna, v ktorej bojujete proti vlnám nepriateľov a plníte zadané úlohy. Ďalšie dva kúsky však patria k tomu kvalitnému na poli sťahovateľného obsahu.

Burial at Sea vás totiž opäť zavedie do Rapture, tentoraz sa prevtelíte do kože Bookera DeWitta a Elizabeth, hrdinov Infinite. Tieto dva DLC až prekvapujúco vierohodne spájajú dianie prvého Bioshocku s dianím v Infinite a ponúkajú nostalgickú návštevu Rapture pred jeho pádom.

Čo sa týka hlavnej kampane Infinite, tá ponúka príbeh súkromného detektívu Bookera DeWitta, ktorého úlohou je ísť do Columbie, mesta v oblakoch, nájsť tam a priviesť späť Elizabeth. Všetko však naberie nečakaný spád, vrátane viacerých prekvapujúcich dejových zvratov a jedného z najlepších koncov v dejinách hier. Infinite vo veľkom rieši témy patriotizmu, rasizmu a taktiež ukazuje utopistickú spoločnosť, ktorá pod povrchom nie je taká pekná, akou sa zdá.

Verdikt

Samé superlatívy. To sa vyskytuje v recenzii. A je to tak. Bioshock séria patrí medzi tie najlepšie v histórii. Balíček ponúka desiatky hodín hrania, kvalitných DLC prídavkov a tri výborne kampane. Škoda však, že sa vývojárom zodpovedným za konzolový port nepodarilo v Infinite udržať stabilných 60FPS, čo vyúsťuje do horšieho zážitku z hrania. Navyše, nie som veľkým fanúšikom účtovania plnej sumy za porty, takže 4/5 nie je odrazom kvality hier, ale zrkadlom kvality portov.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: FPS
Výrobca: Irrational Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ „making of" a DLC do prvého Bioshocku
+ tri úžasné kampane
+ hromada prídavkov

- prepady FPS a stuttering pri Infinite
- cena by nemusela byť taká vysoká

HODNOTENIE:

★★★★☆

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

NBA 2K17

JE NBA 2K17 TROJBODOVÝM KOŠOM?

Herné tituly zo série NBA na poli športových hier neboli nikdy výrazným prepadákom. Hoci je pravdou, že sa im u nás nevenovalo tol'ko pozornosti ako NHL či FIFE. NBA 2K17 však opät' trochu dospela a zdá sa, že ju vytvorili l'udia, ktorí basketbalom žijú.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: Šport
Výrobca: 2K Sports
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ realistické správanie sa hráčov
+ MyCareer mód
+ grafické a hudobné spracovanie
+ určite pobaví aj nie vel'kých fanúšikov basketbalu

- nemožnost' preskočenia cutscén
- chaos v niektorých módoch

HODNOTENIE:

★★★★☆

Úvod

Spoločnost' 2K Sports nám už od roku 1999 servíruje dávku basketbalu, a to pekne každý rok. Ak sa spoločne pozrieme na ich prvý počin, teda NBA 2K, môžeme očakávat' obrovský vývoj tohto titulu. Samozrejme, porovnávat' dve hry, ktoré delí sedemnást' rokov je absurdné, no zároveň najlepšie ukazuje, ako vel'mi NBA 2K17 dospela. Oplatí sa ale kupovat' NBA 2K17, ak doma máte minuloročnú verziu? Za nás môžeme povedat', že pokial' ste fanúšikom basketbalu a NBA, NBA 2K17 by vám nemala chýbat'.

Pocit z hrania

Gameplay tohto typu hier je o niečom inom, než u RPG či akčných hrách. NBA 2K17 však ponúka plynulý a autentický herný zážitok. S loptou sa môžete svojvol'ne pohybovat' po palubovke, využívate rôzne manévre a rovnako ako v samotnom basketbale, nad hrou musíte premýšl'at' a taktizovat'. Nestačí sa bezhlavo vrhnút' na súperovu polovičku a z trojbodového územia jednoducho poslat' loptu do koša. To vám už hra ani vaši súperi nedovolia. V NBA 2K17 musíte zapojit' svoje inštinkty a doslova si vypočítat' každý krok. Inak budete pre váš tím viac prít'ažou, než prínosom. Pochválit' treba nastavenie AI, ktoré je pomerne inteligentné. Rovnako ako proti skutočnému súperovi, ani v tejto hre nemôžete opakovat' tie isté triky dookola, pretože vám na to súperi neskočia. V NBA 2K17 sa ako jednotlivec nepresadíte. Bud' budete tímovým hráčom, alebo hru môžete rovno odinštalovat' (žartujeme, odinštalovat' ju nemusíte).

Okrem toho, že sa samotní hráči a oponenti správajú vel'mi prirodzene, skvelý dojem dotvára aj prostredie. Samozrejmost'ou je komentátorské stanovište pred každým zápasom. V niektorých prípadoch to nie je komentátorské stanovište, ktoré uvidíte, ale krátke video, ktoré vám objasní, čo vás čaká. Otvárací ceremoniál pred zápasom sa nesie vo vel'kolepom duchu, na tribúnach môžete sledovat' množstvo fanúšikov, ktorí so sebou nosia transparenty s menami svojich obl'úbených hráčov. Počas prestávky nasleduje vystúpenie mažoretiek a ovel'a viac. Aj tieto detaily dotvárajú príjemný celok. Ako už býva zvykom, výber hudby do NBA 2K17 je fenomenálny.

Možnosti, možnosti a zase samé možnosti

NBA 2K17 prináša opät' vel'a možností hrania. V porovnaní s NBA 2K16 sa vám nové menu môže zdat' oklieštenejšie, no všetky herné módy zostali zachované zlúčením do skupín. V menu máte možnost' Play Now, teda možnost' známeho rýchleho štartu, resp. okamžitého hrania. Samozrejme, na výber máte aj možnost' hrania sami, s priatel'mi alebo dokonca proti nim.

Na výber je aj možnost' MyCareer, ktorá si zaslúži väčšiu pozornost' a budeme sa jej venovat' neskôr. MyTeam opät' funguje na otváraní balíčkov s kartami a následnom zostavení vášho tímu. V týchto balíčkoch môžete okrem hráčov získat' aj rôzne doplnky a d'alšie zaujímavosti. Na úvod dostanete niekol'ko balíčkov, ktoré môžete otvorit', no d'alšie si už budete musiet' kúpit' (za reálne peniaze alebo za hernú menu). Samozrejme, nikto vám nezaručuje, že po investovaní skutočných peňazí, dostanete najlepšie balíčky, preto si to treba dobre zvážit'.

MyGM/MyLeague funguje na spôsob klasickej sezóny. Vyberiete si mužstvo, ktoré budete trénovat'. Majitel' klubu vám dá jasné pokyny, akým smerom sa má mužstvo uberat' a je už len na vás, ako ich splníte. Aj táto možnost' vám ponúka viacero d'alších spestrení. MyGM ponúka spomínané vedenie tímu, spravovanie financií či zamestnancov. MyLeague Online vám umožňuje hranie ligy so svojimi priatel'mi. Zaujímavou možnost'ou je Start Today, v ktorej môžete hrat' sezónu vášho obl'úbeného tímu, presne podl'a skutočnej NBA. Na výber je toho teda dost', či už online alebo offline. Na záver ešte 2KTV, teda televízia 2K, v ktorej si môžete pozriet' rôzne videá so skutočnými hráčmi či videá z tvorby tejto hry.

Táto časť hry si zaslúži vlastný priestor, pretože nás zaujala najviac. MyCareer ponúka okrem možnosti stat' sa profesionálnym hráčom aj niekol'ko hodín zábavy. MyCareer vás totiž vtiahne do univerzitného prostredia, kde ste študentom a snažíte sa ukázat' svoj talent. Svoju postavu si pomocou zaujímavej aplikácie pre mobilné zariadenia môžete prispôsobit' podl'a seba. Po úvodných scénach, v ktorých sa dozvedáte, kto je vaša postava, nasleduje päť zápasov za váš školský tím. V nich sa ukáže, či máte na NBA, lenže pred vami je ešte množstvo tréningov. V každom zápase sa bude hodnotit' to, ako sa vám darilo a verte, že žiadna chyba nezostane nepotrestaná. Hráte výlučne iba za svoju postavu, a preto vám snaženie môžu skomplikovat' aj spoluhráči. Samozrejme, čím horšie budete hrat', tým viac vám to dajú médiá „vyžrat'". V tomto kolotoči však nebudete sami, nakol'ko spoločne s vami hrá aj váš kamarát a spolubývajúci, s ktorým môžete neskôr aj trénovat'.

MyCareer ponúka zaujímavé spestrenie hry a postupne sa vyvíja, ked'že neskôr sa dostanete do NBA, kde sa celý kolotoč rozbehne. Medzi zápasmi musíte neustále trénovat', stretávat' sa s priatel'mi alebo byt' s nimi v kontakte cez sociálne médiá. V podstate robíte všetko tak, akoby ste skutočne hrali vo vel'kom klube. Celý príbeh vám vyrozprávajú spomínané cutscény, ktoré sú síce prospešné v tom, že vytvárajú dej hry, no nemožnost' ich zrušenia či preskočenia, liezla v určitých momentoch skutočne na nervy. Za týmto módom strávite množstvo času, avšak veríme, že niekoho bude asi viac bavit' mód MyLeague.

Aplikácia

Ku hre je pre android a iOS vydaná aj oficiálna aplikácia MyNBA2K17. My sme testovali verziu pre iOS, ktorá má vel'kost' takmer 300Mb, čo síce nie je vel'a, no na mobilnú aplikáciu, ktorá ma slúžit' ako dodatok k hre, je to pomerne dost'. Aplikácia pôsobí mierne chaoticky a viac-menej ju nebudete vôbec ale vôbec potrebovat'. Jedinú funkciu, ktorú sme chceli otestovat' je Scan your face. Tá naskenuje vašu tvár prostredníctvom prednej či zadnej kamery, vytvorí z týchto snímok dáta, a tie môžete následne použit' v hre pri vytvorení vašej postavy.

Skenovania tváre prebehli úspešne, no proces vygenerovania tváre v hre vždy zlyhal. Aplikáciu sme zavrhli, no po dvoch dňoch sme to skúsili znova (trpezlivejšie) a všetko sa vydarilo. Vytvorená tvár síce mala isté nedostatky, ako napríklad príliš svetlý odtieň pokožky oproti zvyšku tela (spôsobené osvietením tváre pri skenovaní), no inak bol výsledok vcelku uspokojivý.

Zhrnutie

NBA 2K17 je skvelá športová hra, ktorá vás doslova vtiahne na palubovku. Hráči sa správajú inteligentne a herný mechanizmus funguje ako má. S množstvom herných módov sa rozhodne nudit' nebudete. V móde MyCareer sa do hry dostáva príbehová zložka, čo je príjemným spestrením, ktoré môžeme vidiet' už aj u iných športových hier. Po grafickej stránke NBA 2K17 niet čo vytknút'. Celkovo ide asi o najlepší titul zo série 2K NBA a rozhodne aj zo všetkých športových hier. Hodnotenie je teda 4 až 4,5 z 5*, nakol'ko nedostatky neboli zásadné, no ani neprehliadnutel'né.

Richard Sokol

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

DESTINY: RISE OF IRON

„EPICKÉ" PREŠĽAPOVANIE NA MIESTE

Som tak trochu naštvaný. Pretože som si myslel, že po tom, čo Taken King spravil z Destiny – z priemernej hry – výbornú hru, vyzerá Rise of Iron ako projekt zbúchaný o 5 minút dvanásť len preto, aby komunita na Reddite mala čo hrať. Navyše, okrem malého množstva nového obsahu sa autorom podarilo aj pokazit' niečo, čo bolo opravené.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ Wrath of the Machine raid
+ nový systém artefaktov

- slabá a krátka kampaň
- iba 1 nový strike
- raid je trochu krátky
- noví nepriatelia sú iba reskinom
- málo obsahu

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Pekne po poriadku. Príbeh z cesty, lebo tam nie je vel'mi o čom. Pritom premisa bola vel'mi zaujímavá. Pred Guardianmi exitovali tzv. Iron Lords. Skupina elitných ochrancov Zeme pred silami zla. Obdarení vel'kou mocou a znalost'ami nakoniec padli pri obrane pred nanotechnológiou SIVA. Prežil iba Lord Saladin, ktorý občas navštívi sociálne priestory Destiny so svojím Iron Banner eventom. Po niekol'kých storočiach však na SIVU narazila frakcia Fallen a vy ich, samozrejme, musíte zastavit'.

Problém je, že všetko je vykreslené epicky. Máte pocit, že budete zvádzat' neskutočný boj, aby ste SIVU nakoniec porazili a potom zistíte, že po 40 minútach je koniec. Pät' misií, pričom boju so SIVOU sa venuje tá posledná. Je síce pravda, že záverečný súboj a aj priebeh tejto misie je super, ale to je tak všetko. Jediné, čo sa budete pýtat' sami seba je to, akí babráci museli byt' Iron Lords, ked' vy ste všetko vyriešili tak rýchlo. A tak na konci, ked' sa aj vy stávate novou generáciou Iron Lords, neviete, či to máte brat' ako poctu, alebo ako urážku.

Našt'astie, kampaň nie je to jediné, čo hra ponúka. Tradične sa nám dostalo celkom zaujímavého obsahu. Nová sociálna oblast', ktorá funguje akurát tak na to, aby ste museli načítavaciu obrazovku absolvovat' viackrát, čiže je to maximálne tak otrava. Ďalej tu máme novú hratel'nú oblast' nachádzajúcu sa na Zemi, nazvanú Plaguelands. Tam je už tradične zmes Patrol misií, zberatel'ských predmetov, ale opät' nič zaujímavé. O trochu zaujímavejšie pôsobí Archon Forge. Miesto v novej hratel'nej oblasti kombinujúce Prison of Elders (Destiny verziu Horde módu) a Court of Oryx (sociálny portál, kde sa bojovalo s Bossmi). Princíp je taký, že hráči môžu vo svete farmit' tzv. SIVA offerings, predmety, ktoré následne v Archon Forge aktivujú, a ich úlohou je splnit' dynamicky sa generujúcu misiu. Fajn je, že vzhl'adom na sociálny aspekt to nemusíte zdolávat' sami, ale s ostatnými hráčmi, ktorí sa tam nachádzajú. Nový Strike je síce super, ale je iba jeden. Takže väčšinu času budete venovat' Strikom, ktoré ste už asi stokrát zdolali. A potom tu zostáva Raid. A ten je super, ako to už býva zvykom. Od King's Fall sa odlišuje hlavne tým, že nie je tak mechanicky náročný. Zatial' čo King's Fall bol čisto o tom, aby hráči ovládali mechanizmus ako porazit' Bossov a dostat' sa d'alej a všetko záviselo iba od exekúcie, pričom priestor na iné poňatie a inú taktiku prakticky neexistoval, Wrath of the Machines je v tomto ovel'a uvol'nenejší. Áno, porazenie každého stretu s nepriatel'mi má určité pravidlá, ktoré treba dodržiavat', no zároveň je to celé uvol'nenejšie a aj ked' spravíte chybu, nemusí to vždy znamenat' okamžitý koniec, čo nebolo tak v prípade King's Fall. Faktom zostáva, že aj tento Raid je o komunikácii, o čo najlepšom vybavení a o skúmaní toho, čo vlastne treba robit'. Zároveň je však vel'mi krátky, čo taktiež na atraktivite expanzie nepridá. Ked' už hovoríme o výbave. Spomínal som, že autori pokazili niečo, čo bolo opravené. A to je práve získavanie lepšej výbavy. V aprílovom update autori zlepšili možnost' Infusion (absorbovanie jedného predmetu do druhého a prenesenie Light levelu) a zrýchlili proces dostávania sa na maximálnu úroveň Light levelu (číslo určujúce silu výbavy hráča). V Rise of Iron zvýšili maximálnu úroveň Light levelu na 385. Čo je síce super, ale zároveň úplne spomalili mechanizmy na jeho zvyšovanie, takže hra sa stala t'ažkým grindom. Vzhl'adom na absenciu poriadneho nového obsahu je to viac ako smutné. Takže potreba dosiahnut' úroveň 370, aby ste sa k Raidu vôbec dostali, je na zaplakanie a odradí to vel'mi vel'a hráčov.

Spomeniem aj nový systém artefaktov. Totižto každý z Iron Lordov bol špecifický. A jedinečný. A tak sú špecifické a jedinečné aj ich artefakty. Jeden vám napríklad môže zobrat' vašu Super, ale pridat' dvojitú porciu granátov a melee útokov. Iný zase zrušit' obmedzenie na šprint atd'. Tieto artefakty ponúkajú rôznorodost' a dávajú hráčom určitú možnost' špecializácie, čo vyúst'uje do nových zážitkov a taktikov v hratel'nosti. Do multiplayeru pribudlo zopár nových máp a nový mód Supremancy. Čo je vlastne Destiny variant módu Kill Confirmed. Nič viac, nič menej.

Verdikt

Rise of Iron je prešl'apovanie na mieste. Posledný výdych pred vydaním nového dielu, ktorý namiesto epického ukončenia ságy ponúka skôr rozčarovanie z toho, kol'ko málo obsahu sa dá napratat' do hodnoty 30€. Sám o sebe za takú cenu nestojí. No Destiny kolekcia za 50€ je už o niečom inom.

Dominik Farkaš

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

G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29

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 otácok/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 rucne 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 znacky Logitech sú majetkom spolocnosti Logitech a môžu byť registrované. PlayStation je registrovaná ochranná známka spolocnosti Sony Computer Entertainment Inc.

Gigabyte Z170X - Ultra Gaming

Všetko, čo môže hráč potrebovať

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 167€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné prevedenie
+ množstvo konektorov
+ výkonné a kvalitné komponenty
+ LED podsvietenie
+ cena

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU Socket: Intel 1151
Čipset: Intel Z170 Express
RAM: 4× DDR4, Max. 64GB
Audio: Realtek ALC892
LAN: Intel GbE LAN chip
PCI Express: 1* x16, 1* x8, 1* x4, 3* x1
Multi-GPU: AMD CrossFireX, NVIDIA SLI
Interné konektory: 1 ×M.2, 1 ×U.2, 2 ×SATA Express, 6 ×SATA 6Gb/s
Externé konektory: PS/2, HDMI, 2 ×Mini-DP, RJ-45, 5 ×Audio, S/PDIF
Externé USB: 1 ×3.1 Typ C, 1 ×3.1 Typ A, 4 ×3.0, 2 ×2.0
Interné USB: 2 ×3.0, 4 ×2.0
BIOS: AMI UEFI BIOS s podporou DualBIOS
Podpora OS: Windows 10/8.1/7
Rozmer: ATX 30,5 ×24,4cm

Plná špecifikácia na adrese: ***www.gamesite.sk/databaza/item/gigabyte-z170x-ultra-gaming***

HODNOTENIE:

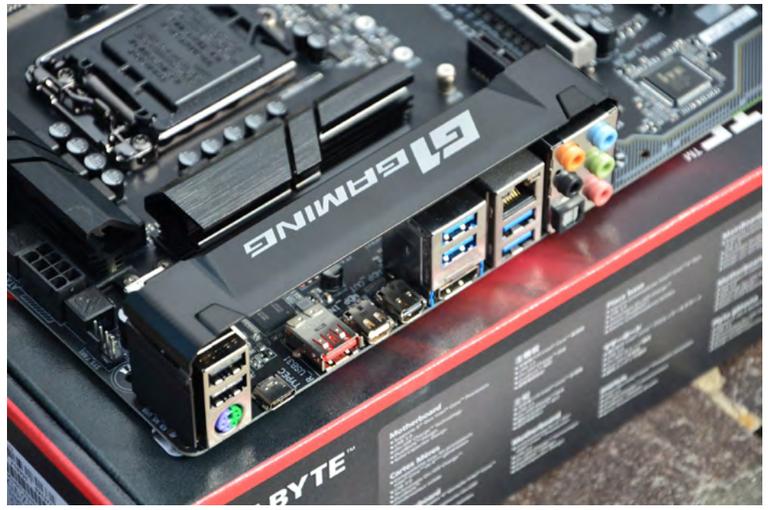
★★★★★

Matičné dosky sú základom pre každú jednu stavbu počítača. Odvíja sa od nich výber procesora, RAM-iek, a v niektorých prípadoch aj výber grafickej karty (príp. grafických kariet) a skrinky. Pokial' niekto rozmýšľa nad zložením vlastného počítača alebo kúsku pre niekoho vo svojom okolí, jedným z prvých krokov by mal byť výber tohto komponentu. Na festivale Gamescom sme sa zastavili aj v stánku Gigabyte a len tak medzi rečou sme započuli informáciu, že na Slovensko už čoskoro príde vel'mi zaujímavý kúsok určený pre hráčov. Zaujímavý ako komponentmi, tak cenou. Z170X – Ultra Gaming mi pred pár týždňami pristál v testovacom počítači a ja som sa mu poriadne pozrel na zúbok.

Herné dosky, podporujúce možnosť pretaktovať procesor najnovšej Skylake architektúry a ponúkajúce rozličné vyhytávky, také nutné pre správneho hráča túžiaceho po plnom využití svojho systému, začínajú cenovo niekde na hranici 100 eur. To neznamená, že by som osobne odporúčal siahnuť po týchto lacných alternatívach, nakoľko sa za túto cenu musí záujemca často vzdať funkcionality. S viacerými stavbami počítačov, kde som mal možnosť poradiť alebo priamo vybrať komponent, sa nakoniec skončilo pri výbere matičnej v hodnote 150 až 200 eur. A práve na týchto záujemcov sa zameriava aj nami testovaná doska s vel'mi agresívne nastavenou cenou pod 170 eur.

Obal a jeho obsah

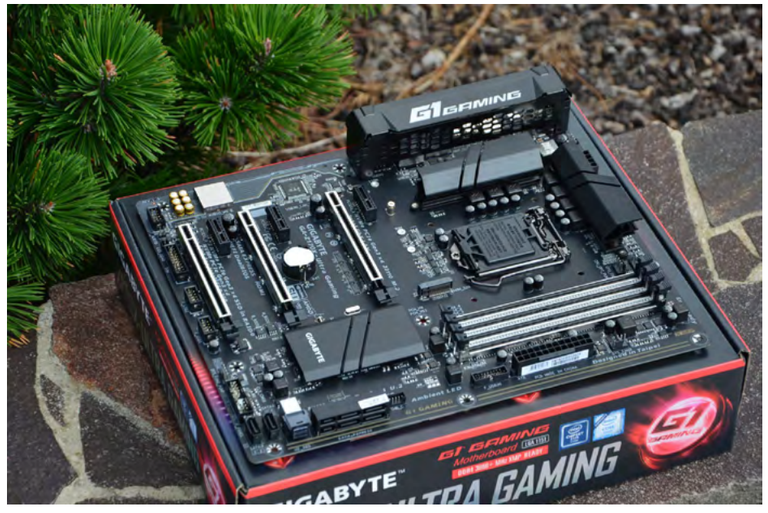
Jednoduchá krabica ladená v kombinácii čiernej a červenej v sebe ukrýva všetky dobroty. Okrem dosky sa v nej nachádzajú dva SATA káble, rýchloinštalačný konektor na predné I/O, pár brožúr a nálepiek a, čo mňa



osobne vždy poteší, suché zipsy použitel'né na jednoduché upratovanie káblov.

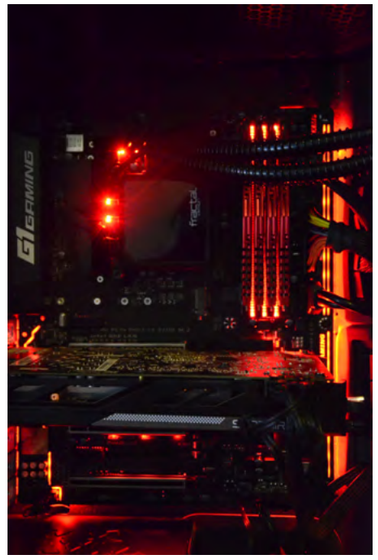
Prvé dojmy a spracovanie

Pri práci s komponentmi od rôznych spoločností si človek začne všímať aj maličké rozdiely, či už ide o to, kol'ko doska váži v porovnaní s inou, slabé zvuky protestov pri prehýbaní alebo samotnú hrúbku dosky. Niektoré dosky, s ktorými som mal tú „česť" pracovať, boli také tenké, že keď som do nich zapájal napájanie, enormne sa prehýbali, až som trpol, či to prežijú. A verte, že ťažší chladič na procesor by som sa na ne neodvážil nainštalovať ani za milión. V Gigabyte ale vedia, čo robia. Doska je robustná, s celým čiernym povrchom a chladičmi chipsetu. Poteší už tradične zakomponované LED osvetlenie na stranách dosky. Novinkou, ktorú som ešte na „budget" doske nevidel, sú zabudované LED diódy s platovým krytom medzi RAM slotmi. Doska týmto získala úplne iný výzor a nie je tak zaujímavá len pre hráčov, ale viem si predstaviť, že by po nej siahol aj niekto s citlivým okom pre detail. Jediná výčitka z mojej strany, akokoľvek irelevantná, je spôsob upínania RAM do slotov. Odchovaný na systéme, keď sa odopínajú obe strany a RAM ide jednoducho vložiť alebo vybrať, mi prekáža sťažený systém odopínania jednej strany, pričom druhá strana je umiestnená napevno. Koľkokrát za životnosť však človek inštaluje alebo mení RAM? Aj preto sa na dosku nemôžem veľmi mračiť a radšej ju idem nainštalovať do počítača.



Inštalácia

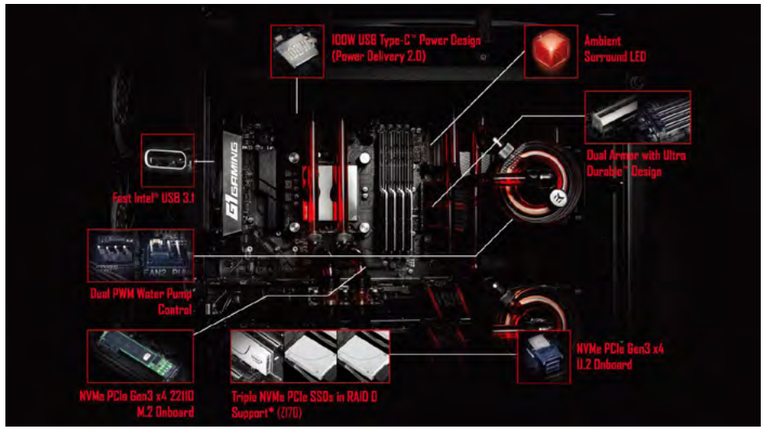
Z170X – Ultra Gaming je jedna z robustnejších dosiek, a tak som pri inštalovaní do skrinky nemal takmer žiadny strach. Zapojenie bolo otázkou pár sekúnd a aj niekto, kto ešte počítač zvnútra nikdy nevidel, by vďaka manuálu a vlastnej logike zvládol podobný úkon pod hranicu 10 minút. Tomu napomáha aj malý kúsok plastu, takzvaný 6 Connector, ktorý, pokiaľ sa nemýlim, pribaľuje Gigabyte k všetkým svojim novším doskám. Vďaka tomuto malému kúsku je aj inštalácia predných I/O portov ako USB, LED



indikátor a jacky na slúchadlá a mikrofón nadmieru jednoduchá, keďže káble sa doň najprv zapoja a až následne na to sa pripojí na dosku. Človek sa tak vyvaruje zbytočným stresom a ohnutým „mini-pidi" konektorom. Po softvérovej stránke prebehla inštalácia ešte jednoduchšie ako tá fyzická. Nakoľko funguje testovací počítač na operačnom systéme Windows 10, nabehol bez najmenších problémov. A hoci som mohol nainštalovať základné programy z pribaleného CD, rozhodol som sa ich stiahnuť z internetu.

Taktovanie a bežné používanie

Čo spoločnosť, to iný BIOS, respektíve, po správnosti, UEFI BIOS. Gigabyte nie je



výnimkou, a tak som po inštalácii a ubezpečení sa, že všetko funguje tak, ako má, reštartoval počítač a skočil do miest, kde bežný smrtel'ník často nezavíta. Dosky od Gigabytu sa môžu pochválit' takzvaným DualBIOS-om, čo znamená, že sa na doske nachádza druhý, záložný čip so základným firmvérom. Pretaktovanie by potom nemalo byt' stresom, pretože aj keby sa prvý BIOS nejakým záhadným spôsobom celý pokazil, vždy sa dá opravit' vd'aka druhému. Čo sa taktovania týka, ide o vel'mi jednoduchý a príjemný proces, pokial' človek vie, čo chce a čo robí.

Procesor i7 6700K bol stabilný pri všetkých bežných scenáriách, až do taktu 4,7GHz, ked' som už nechcel príliš zvyšovat' napájacie napätie, a tak pri hodnote 4,8GHz dochádzalo k nestabilite pri testovaní rozličnými programami. Pre „lacnú" dosku je aj takýto výsledok viac ako dobrý. Pri bežnom používaní som nechal procesor v základnom takte s povoleným turbo boostom, ale nemal som možnost' všimnút' si akékol'vek problémy, ani čo sa týka prenosových rýchlostí cez SATA rozhrania, ani po stránke výkonu procesora a grafickej karty.

PCIe, U.2 a iné konektory

Prvé, čo ma prekvapilo, a nie je to pri herných doskách také bežné, je zakomponovanie interného konektora U.2. Pokial' vám to znie podobne ako M.2, máte pravdu. Ide totiž o novší štandard, ktorý sa doteraz objavoval iba v doskách zameraných na využitie v biznise a v serveroch. Tak ako sa postupne do bežných počítačov dostali konektory SATA, M.2 a iné, tak je to aj pri konektore U.2. A hoci sa zatial' nedá zohnat' vel'a takýchto diskov alebo periférií, určite sa časom objavia. A byt' pripravení nie je na zahodenie. Druhým prekvapením pri Z170X – Ultra Gaming je rozvrhnutie PCIe slotov. Bežne totiž výrobcovia ponúkajú 2 až 3 PCIe x16 sloty, vd'aka ktorým sa dá rozmýšl'at' aj nad SLI alebo Crossfire konfiguráciou grafických kariet.

V Gigabyte sa však rozhodli zabudovat' iba jeden PCIe x16 slot a d'alšie ponúknut' v prevedení x8, x4 a 3 sloty x1. Sprvu som sa zhrozil, ale ked' som konečne začal opät' logicky uvažovat', uvedomil som si, že počet l'udí, ktorých poznám a majú v počítači viac ako jednu grafickú kartu, sa dá spočítat' na prstoch oboch rúk. A to sa pohybujem vo vel'mi plytkých vodách, hlavne čo sa počítačových nadšencov týka. Jeden x16 slot je s modernými kartami ako RX 480, GTX 1070 a GTX 1080 viac ako dost' a kto chce takýchto kariet zapájat' viac do série, určite sa nebude pozerat' na matičné dosky pod 200 eur. Gigabyte na tejto doske ponúka viac ako dost': M.2 a spomínaný U.2 slot, interný aj externý USB 3.1konektor typu C či SATA Express. Konektory by teda nemali chýbat' nikomu, pokial' nepôjde o vyslovene extrémne situácie.

Zhrnutie

Pokial' rozmýšl'ate nad stavbou počítača alebo upgradom na najnovšiu architektúru a chcete z procesora a RAM vyt'ažit' maximum, potom je Z170 správna vol'ba. A z doposial' všetkých dosiek s týmto chipsetom, ktoré mi prešli pod rukami, je zatial' Gigabyte Z170X – Ultra Gaming, tou najlepšou.

Nejde iba o kvalitné prevedenie, výkonné komponenty, jednoduchú obsluhu a pekný dizajn. Ide o spojenie všetkých týchto vlastností do jedného celku a ako čerešnička na torte navrchu svieti cena. Úplne nová doska totiž stojí pod 170 eur! Vzhl'ad, výkon a funkcionalitu, ktorú sa Gigabytu podarilo do tejto dosky zabudovat', by ste v iných doskách hl'adali s t'ažkost'ami, a navyše stoja o desiatky eur viac.

Doska Z170X – Ultra Gaming potenciálne môže odradit' niektorých záujemcov len jedným X16 PCIE slotom, ale pokial' neplánujete kupovat' dve karty, táto doska je správnou vol'bou v takmer každej situácii.

Daniel Paulini

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Vyhraj konzolu PlayStation 4 Slim

Vnútornosti hernej konzoly Sony PlayStation 4 Slim boli značne vylepšené. Tým sa znížila jej vel'kost' o viac než 30% a hmotnost' o 25% oproti predošlému modelu. Tento tenší model je navyše úspornejší a spotrebuje o viac než 30% menej energie.

PARAMETRE:

- CPU: 8 jadrový procesor x86-64 AMD Jaguar
- GPU: 1.84 TFLOPS AMD
- Pamät': GDDR5 8GB
- Mechanika: Blu-ray
- HDD: 500GB
- Bezdrôtové spojenie: Wi-Fi (802.11b/g/n) a Bluetooth 2.1

KONEKTORY:

- 2x USB 3.0
- HDMI výstup
- Optický zvukový výstup
- Vstup pre LAN kábel
- AUX konektor (pre PlayStation kameru)

OVLÁDAČ DUALSHOCK 4:

- Moderný a praktický dizajn
- Pohodlné držanie v ruke
- Presné ovládanie, rýchlejšia odozva
- Inovatívne ovládacie prvky:
- Tlačidlo Options/Share pre zdielanie najlepších momentov s priatel'mi
- Dotyková plocha Touch pad
- Mikrofón (Mono)
- Výstup pre slúchadlá (Stereo)
- Svetelná lišta - Light Bar (pre snímanie ovládača kamerou)
- Ovládanie známe z DS3:
- Funkčné tlačidlá
- PS tlačidlo, tlačidlá - L,L1,P,P1
- Presnejší pohybový snímač
- Duálne vibrácie
- Dve analógové páčky R3/L3

OBSAH BALENIA:

- Konzola Sony PlayStation 4 Slim (500GB)
- Ovládač Dualshock 4
- Drôtové mono-slúchadlo s mikrofónom
- Siet'ový kábel (1,5m)
- HDMI kábel (2m)
- USB kábel (1,5m)

Súťažte na www.gamesite.sk

PS4 funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

Cooler Master MasterPulse In-ear

Prémiové in-ear slúchadlá s technológiou Bass FX

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Dostupná cena: 59,95€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kábel odolný proti zamotaniu
+ farebne odlíšené slúchadlá
+ čistý zvuk bez šumu a skreslenia
+ vysoká hlasitost' so zachovaním kvality
+ Bass FX s basmi od 20Hz
+ skvelé odhlučnenie
+ ovládač s mikrofónom

- nešikovné vypínanie Bass FX
- nedostatok výšok bez ekvalizéra

ŠPECIFIKÁCIE:

- 8mm meniče
- membrána potiahnutá titánom
- rozsah 20Hz – 20kHz, impedancia 200hmov
- max. výkon 20mW
- citlivost'(@100Hz): Bass FX ON: 119dB±3dB, OFF: 109dB ±3dB
- jack 3,5mm pozlátený
- kábel 1,3m
- ovládač s tlačidlom
- mikrofón všesmerový 100Hz – 10kHz

HODNOTENIE:

★★★★☆

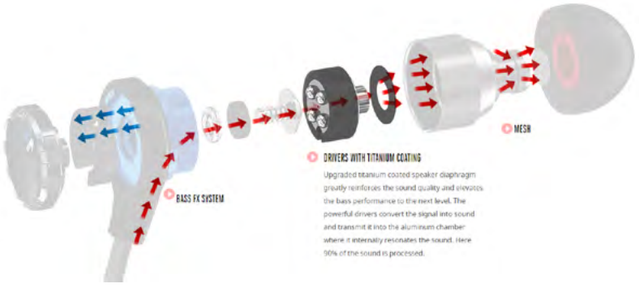
Spoločnost' Cooler Master isto mnohí z vás poznajú ako producenta chladičov a počítačových skriniek. Čo sa však stane, ak sa pod hlavičkou tohto výrobcu na trhu objavia in-ear slúchadlá?

Konštrukcia a dizajn

Vyhotovenie je o čosi mohutnejšie, ako je bežný štandard, a tak plastové ozubené kolieska v zadnej časti každého slúchadla pri prvom pohl'ade asi vyvolajú záujem pozorovatel'a. Po bližšom preskúmaní prídete na to, že zadná časť je ozubená preto, aby ste mohli pohodlne prstami aktivovať či deaktivovať funkciu Bass FX, ktorá má obohatit' dolnú oblast' frekvenčného zvukového spektra.

Tak to naozaj funguje, až na to, že aktivácia v praxi nie je vel'mi pohodlná a vyžaduje si dost' vel'kú silu v prstoch. Mechanicky pootočením zadnej časti slúchadiel aktivujete basový efekt, ktorý sme v našom teste vysoko ocenili. Prišli sme tiež k záveru, že systém Bass FX asi väčšina používatel'ov nechá neustále zapnutý. Niežeby bez neho zvuk nebol dobre počúvatel'ný, no pri využití na počúvanie hudby a v hernej sfére platí, že bohatšie basy tvoria lepší zážitok. Pochopitel'ne, len do istej prijatel'nej úrovne, ktorá tu bola dodržaná.

V oblasti konštrukcie sme tiež boli zvedaví na vyhotovenie kábla. Je pogumovaný a tvarom plochý. Vyskúšali sme, aká je jeho odolnost' proti zamotaniu. Pokial' ho nebudete vyslovene schválne uzlovat', jeho odolnost' je vysoká. Pri prenášaní si slúchadlá možno stočíte do klbka a keby sa vám pri tom trošku zamotali, jednoduchým zatrasením vo vzduchu sa l'ahko rozmotajú. Na kábli pod l'avým slúchadlom dostal priestor malý ovládač. K lepšej funkčnosti by mu prispelo ovládanie hlasitosti reprodukcie, aj ked' pri jeho rozmeroch by sa také čosi t'ažšie realizovalo. Čo tu nechýba, je tlačidlo slúžiace hlavne na prijímanie hovorov počas použitia slúchadiel v úlohe súpravy handsfree a zabudovaný všesmerový mikrofón. Ak použijete smartfón podporujúci príslušné funkcie, môžete tlačidlo využit' aj na riadenie prehrávania skladieb. Počet stlačení tlačidla v takomto prípade môže znamenat' pauzu, pretáčanie či skok na d'alšiu skladbu.



Zvuk a Bass FX

Možno sa zamýšl'ate nad tým, prečo je efekt Bass FX aktivovaný mechanickým otáčaním časti slúchadiel a nie elektronicky. Je to nutné kvôli spôsobu, akým funguje. Výrobca vyriešil tvorbu basov zmenou prúdenia vzduchu vo vnútri slúchadla. Membrány sú potiahnuté titánom a zvuk vnútorne rezonuje v hliníkovej komore uprostred slúchadla, čím vzniká približne 90% zvuku. Zvyšných 10% sa upraví prechodom cez mriežku na konci slúchadla smerom k uchu. Vd'aka týmto dômyselným úpravám basy z Masterpulse majú podobný charakter, ako ked' počúvate basy z reproduktorov a menej sa podobajú na zvuk slúchadiel. Bez efektu Bass FX je zvuk pomerne plochý, takže charakteristika je od výroby naladená neutrálne. Cítili sme mierny nedostatok v oblasti výšok, takže sme si museli audio „dochutit" zapnutím basového efektu v kombinácii s ekvalizérom. Vtedy ponúknu slúchadlá sýty zvuk vo všetkých frekvenciách od hlbokých basov až po ostré výšky. Obdivuhodná je tiež hlasitost', ktorú dokážu vylúdit'. K maximálnej hodnote sme sa radšej ani nepriblížili, takže ak máte radi hlasitú hudbu, prídete si na svoje. Dajte si však pozor na svoje zdravie a pri dlhodobom počúvaní, napríklad pri hraní hier, preferujte nižšiu hlasitost'. Okrem dynamiky musíme ocenit' aj čistotu reprodukcie, ktorú slúchadlá svojmu používatel'ovi zabezpečia. Nie je prítomný žiadny šum či nepríjemné skreslenie, a to ani po značnom zvýšení hlasitosti. Vd'aka tomu je zvuk modelu na vel'mi vysokej úrovni v porovnaní s konkurenciou.

Dôraz na praktickost'

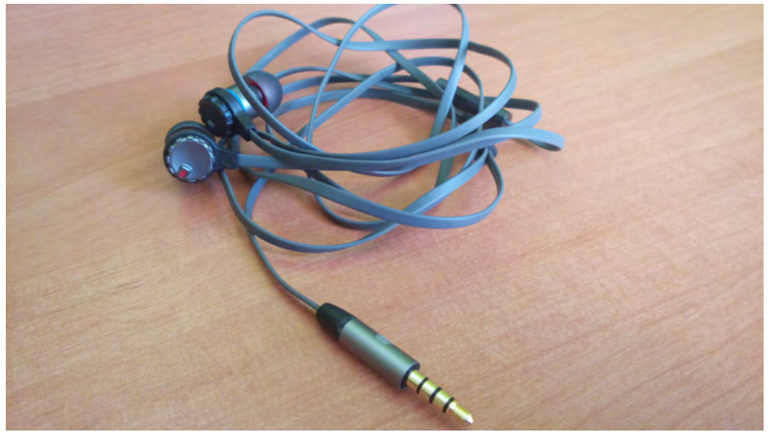
Okrem už spomínaných výhod svojho majitel'a Masterpulse poteší aj odlíšením jednotlivých slúchadiel. Klasické označenie R a L pre rozlíšenie pravého a l'avého slúchadla tu dopĺňa aj farebný krúžok. Stačí si teda zapamätat', že pravé slúchadlo má červený, l'avé modrý krúžok a už sa nemusíte zdržovat' ich skúmaním. Niekomu možno zámena kanálov nebude vadit', no hráča by mohlo zamrziet', ak si bude mysliet', že nepriatel' prichádza sprava a pritom mu „nakope zadok" z l'avej strany. Na cestách poteší praktický obal, ktorý je súčast'ou balenia. Má kruhový tvar, zatvára sa kovovým zipsom a jeho vyhotovenie je dost' tvrdé. Slúchadlá sa doň pohodlne zmestia a obsahuje aj priehradku na náhradné koncovky či iné drobnosti. Koncovky využijete, ak vám nevyhovuje ich stredný rozmer, s ktorými produkt prichádza od výroby. V balení je navyše jedna sada väčšia a jedna menšia, takže by mal byt' pokrytý akýkol'vek rozmer uší.

Verdikt

Cooler Master Masterpulse In-ear sa vyznačujú kvalitným čistým zvukom. Mierny nedostatok výšok možno l'ahko vykompenzovat' ekvalizérom a pri použití efektu Bass FX dostanete výsledok, ktorý nemá chybu. Musíme spomenút' aj odhlučnenie, ktoré je v porovnaní s konkurenciou nevídané. Určite slúchadlá odporúčame používat' hlavne v bezpečí domova. Do cestnej premávky nepatria práve pre vel'mi silné odhlučnenie okolitých zvukov. Ak ste napríklad hráč či milovník hudby, tento aspekt vysoko oceníte, pretože si môžete vychutnat' nielen kvalitný, ale aj ničím a nikým nerušený zvuk.

Parametre: 8mm meniče, membrána potiahnutá titánom, rozsah 20Hz – 20kHz, impedancia 20 Ohmov, max. výkon 20mW, citlivost'(@100Hz): Bass FX ON: 119dB±3dB, OFF: 109dB ±3dB, jack 3,5mm pozlátený, kábel 1,3m, ovládač s tlačidlom, mikrofón všesmerový 100Hz – 10kHz.

Peter Vnuk



Coolpad Modena 2

Aj lacný smartfón môže prekvapiť

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Coolpad
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ fotoaparát
+ spracovanie

- zle umiestnený reproduktor
- lenivé hodiny

ŠPECIFIKÁCIE:

Coolpad Modena 2 E502

Kategória: mobilné telefóny

Operačný systém: Android

Šírka: 76,5mm

Výška: 154,5mm

Hĺbka/hrúbka: 7,9mm

Hmotnosť: 143g

Farba: zlatá, čierna

HODNOTENIE:

★★★★☆

Modena k nám dorazila v klasickej, rozmerovo skladnej krabičke. Obsahovo sme sa ničoho nezvyčajného nedočkali – 1A adaptér, USB kábel a manuály, slúchadlá sme, žiaľ, v škatuľke nenašli. Nami testovaná Modena dorazila v zlatej variácii.

Pri prvom uchopení do rúk sme si všimli hneď jednu vec – hmotnosť. Tá je aj vzhľadom na veľkosť smartfónu dosť nízka, dokonca je váhovo ľahšia od Xperie X, ktorá je menšia ako Modena.

Dizajn a konštrukcia

Začneme hneď z prednej strany, ktorej dominuje 5,5-palcový displej. Už pri prvom pohľade je vidno, že smartfón má príjemne zaoblené hrany, čo zaručuje pohodlné držanie. Ďalej vpredu nájdeme už len predný fotoaparát a bežné senzory. Na pravej hrane nájdeme tlačidlo vypínania a zásuvku pre dvojicu NanoSIM alebo jednu SIM a jednu MicroSD kartu. Iná kombinácia nie je možná, a to kvôli priestorovému obmedzeniu. Naľavo nájdeme tlačidlá hlasitosti, na vrchnej hrane je audio jack a na spodku MicroUSB konektor spoločne s mikrofónom. Na vrchu zadnej strany zadnej strany je sekundárny mikrofón, fotoaparát, prisvetľovacia LED dióda a malý reproduktor, ktorý je aj napriek zaoblenému telu smartfónu po položení na rovný povrch zakrytý.

Čo sa týka konštrukcie, vzhľadom na cenovú kategóriu by sme hľadali spracovanie z prémiových materiálov iba márne. Rám smartfónu je vyrobený z hliníka, ktorý zrejme postupuje celým telom ako nosná konštrukcia, pretože aj pri silnejšom uchopení je telefón prekvapivo pevný a nejaví žiadne známky deformácie či vŕzgania. Zadná strana je však už vyrobená iba z pevného plastu, a tak sa časom dajú očakávať nejaké tie škrabance.

Hardvér a výkon

Srdcom alebo aj CPU smartfónu je 4-jadrový Mediatek MT6735 s architektúrou ARM Cortex-A53, taktovaný na 1GHz. Spoločnosť mu robí 2GB pamäť RAM. Celkovo po stránke výkonu nepôjde o žiadneho zabijaka vlajkových lodí, no na bežné používanie a občasné hranie bude rozhodne stačiť.

Dočkali sme sa 16GB úložiska, z čoho je síce iba 10GB využiteľných, no pre bežného používateľa je to dostačujúce. A v prípade, že nevyužívate dvojicu SIM kariet, máte ešte vždy možnosť rozšírenia v podobe MicroSD karty s kapacitou do 32GB. Hardvérovo nejde o žiadne delo, no ak nie ste príliš nároční, a vyžadujete akurát dobrú výdrž batérie pri dlhých

hovoroch, občasné odpísanie SMS či „hodíte očko" na sociálne siete, prakticky ani výkonnejší hardvér nie je potreba. Výkon sme merali pomocou trojice dobre známych benchmarkov: GeekBench 4, AnTuTu, a 3DMark Slingshot Extreme.

Displej

Displej disponuje rozlíšením 1280×720 (HD), čo sa môže vzhľadom na FullHD štandard zdať málo. No verte či nie, nie je to také hrozné. Hustota displeja činí 267ppi. Panel je typu IPS, takže sa netreba obávať skreslených farieb. Celkovo sme zostali z displeja milo prekvapení, pretože ak doň nepozeráte zo vzdialenosti 5cm, rozlíšenie proste nepoznáte. Čitateľnosť je na slnku dobrá, ako aj podanie farieb, ktoré je verné. Čierna je čierna, no opäť iba v rámci možností IPS panela.

Batéria

Telefón má integrovanú batériu s kapacitou 2500mAh. Kapacita nejako neohúri, no vzhľadom na menej výkonný hardvér to nemusí znamenať automaticky problém. Čo sa nabíjania týka, telefón nepodporuje zrýchlené nabíjanie, a preto obsahuje nabíjačku typu 1A. No po pripojení telefón vždy ponúka dve možnosti: optimálne a rýchle nabíjanie. V praxi to znamená, že ak sa nikam neponáhľate, stačí pomalší režim, čím šetríte batériu a menej sa opotrebúva. Podľme sa pozrieť na výdrž. Najprv sme Modenu testovali iba na telefonovanie, surfovanie po webe a po sociálnych sieťach. Počas toho sme mali zapnutú WiFi aj LTE. Výsledok bol celkom slušný, večer po šestnástich hodinách nám zostávalo ešte 65% batérie, a tak sme pokračovali do druhého dňa, počas ktorého batéria vydržala tiež až do večera, čo predstavuje približne 40 hodín. Rozhodne milé prekvapenie. Potom sme vypli WiFi, a LTE sme zapínali iba občas, no množstvo hovorov zostávalo na rovnakej úrovni. Po štyridsiatich hodinách nám zostávalo ešte 30% batérie, s čím by sa zrejme ešte dalo fungovať núdzovo aj na tretí deň. Na porovnanie, po prvom teste nám zostávalo iba 11% batérie. Pri poslednom teste sme smartfón potrápili sledovaním filmov. Všetky prehrávané filmy boli v HD kvalite. Jas displeja bol nastavený na automatiku, WiFi a LTE sme ponechali zapnuté. Vo výsledku nám batéria vydržala desať hodín prehrávania, čo tiež nie je najhoršie.

Fotoaparát

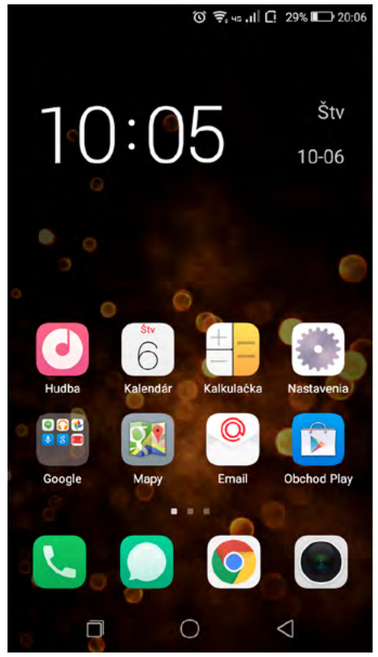
Fotoaparát vpredu aj vzadu disponuje rozlíšením 8Mpx. To sa môže zdať málo, no občas nie je rozlíšenie všetko a podstatné sú aj ďalšie parametre. V tomto prípade si priaznivci selfie prídu na svoje, pretože predný fotoaparát pri dobrom osvetlení fotí výborne. Zadný fotoaparát je na tom podobne, výborná kvalita vzhľadom na rozlíšenie, ostrosť fotiek je pri dobrom osvetlení výborná. Výborne sa dá vyhrať s profesionálnym režimom, a tak sú fotky porovnateľné s fotkami urobenými s drahšími smartfónmi. V slabšom osvetlení je to však už iný príbeh, s prisvetľovacou diódou sú fotky stále dobré, no ostrosť klesá priamo úmerne so stúpajúcim šumom. Niektorých možno sklame možnosť nahrávať video v maximálnej kvalite HD (1280×720).

Operačný systém

Modene poslúžil najnovší Android 6.0 Marshmallow so softvérovou nadstavbou CoolUI. Celkové spracovanie systému pôsobí príjemne, jednoduchá navigácia, ako aj ovládanie, svižnosť systému a stabilita sú na dobrej úrovni. Avšak po poriadnom zaťažení systému, napríklad keď máte na pozadí spustené väčšie množstvo aplikácií, začína systém spomaľovať, až je už takmer zaseknutý. No prečistenie správcu aplikácií stačí a systém opäť reaguje, akoby sa nič nedialo.

Celkovo nenachádzame príliš veľa nedostatkov systému, aj spomaľovanie je jednoducho spôsobené slabším hardvérom. Asi jedinou výraznou slabinou je neaktualizovanie hodín na hlavnej obrazovke, keď nemáte prístup k WiFi, a tak hodiny ukazujú úplne iný čas aj dátum, občas pokojne aj pár dní dozadu.

Marcel Ilavský



SteelSeries Rival 500

Herné nebíčko pre palce

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Dostupná cena: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nastavitel'nost'
+ RGB podsvietenie
+ kvalitné prevedenie
+ ergonomické rozloženie tlačidiel
+ skvelý softvér na prispôsobenie

- iba pre pravákov s väčšími rukami
- neprenosnosť profilov

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: PixArt PMW3360
Typ senzora: optický
CPI: od 100 do 16,000
IPS: 300
Akcelerácia: 50g
Odozva: 1ms (1000Hz)
Spínače: SteelSeries
Životnosť spínačov: 30 miliónov kliknutí
Počet tlačidiel: 15
Ergonómia: pre pravákov
Materiál: guma/plast
Farba: matná čierna
Softvér: SteelSeries Engine 3
Podsvietenie: RGB (16,8-milióna farieb)
Váha: 129,7 gramov
Rozmery: 118,75×78,34×43,34mm
Dĺžka kábla: 2 metre

HODNOTENIE:

★★★★★

FPS, RPG, RPG, MOBA... Na hráčov si spoza každého rohu brúsi zuby tol'ko žánrov, takých rozlične hratel'ných hier, až sa z toho oči pretáčajú. A tak si pri niektorých tituloch hráči vystačia so základnými dvoma tlačidlami (l'avé a pravé), v niektorých prípadoch spolu s kolieskom, no pri niektorých hrách by sa hodilo aj päť a viac tlačidiel. Ako nájsť myš, ktorá by ponúkala množstvo tlačidiel na l'ahko dosiahnutel'ných miestach a nevyzerala pritom ako mutant, a navyše by aj fungovala tak, ako má? Spoločnosť SteelSeries sa rozhodla vstúpiť na trh myší s nadmernými počtom tlačidiel a ich prevedenie nesie názov Rival 500.

Kto už uvažoval nad kúpou kvalitných herných periférií, sa so SteelSeries už určite stretol, a niet sa čomu diviť. Periférie tejto značky sa snažia ohúriť hráčov už takmer 10 rokov a za ten čas sa zo spoločnosti, ktorá prvotne vyrábala iba podložky pod myši, stala plnohodnotná konkurencia na trhu značkám ako Razer, Logitech alebo Corsair. V SteelSeries dávajú vel'ký dôraz na kvalitu, ale za tú treba, samozrejme, platiť niečo navyše. Už dlhšie som nemal pod rukou kvalitný kúsok ponúkajúci viac ako päť tlačidiel, a tak som nijak dlho nečakal a s chuťou sa pustil do testovania.

Obal a jeho obsah

Krabica, v ktorej je Rival 500 uložený, nie je príliš preplnená informáciami a ani sa nesnaží horko-ťažko upútať pozornosť kupujúceho načačkaným vzhľadom. Jej čierno-oranžové prevedenie ulahodí oku a už od začiatku napovedá, že to dôležité nie je na povrchu, ale sa ukrýva vnútri. Po vybalení a zbežnom prelistovaní zbierky manuálov a brožúrok neostáva v obale nič a na tom nie je nič zlé.

Prvé dojmy a spracovanie

Už na prvý pohľad je vidno, že kto vyžaduje od myši možnosť

navážení s presnosťou na desatiny gramu, pre toho Rival 500 nebude. Od prvého dotyku mám pocit, že v rukách držím poctivú myš, ktorá v sebe ukrýva viac, než na povrchu nechá vidieť. Doposiaľ som nemal možnosť sa stretnúť s naozaj dobre rozloženými tlačidlami. Rival 500 disponuje veľmi príjemným a vskutku prémiovým povrchom. V zadnej časti sa skvie nárazník z mäkkej gumy s nápisom Rival, ale pokiaľ by som disponoval 3D tlačiarňou, určite by som tento kúsok upravil podľa svojho gusta, aby som sa ním mohol chváliť na LAN párty a aby bola moja myš ľahko odlíšiteľná. Takisto poteší aj zabudované RGB osvetlenie.

Rozvrhnutie

Najbližšie sa k úspešnej ergonómii myší s viacerými tlačidlami priblížila asi ponuka od spoločnosti Roccat, hoci aj tá v niektorých smeroch pokrivkávala. Hybrida menom Razer Naga MMO radšej ani nebudem spomínať, pretože ohlasy, ktoré som počul od nešťastlivcov, ktorí sa rozhodli pre tento kúsok, boli v drvivej väčšine negatívne. V SteelSeries sa síce rozhodli ponúknuť drvivú väčšinu tlačidiel na dosah palca, ktorý normálne buď iba prekáža, alebo obsluhuje len dve tlačidlá – dopredu a dozadu, no k ich rozloženiu pristupovali naozaj inovatívne. Teraz je v dosahu palca až šesť tlačidiel, ktorých pozície sú ovel'a prirodzenejšie ako pri iných myšiach.

Po krátkej chvíli som si na ne úplne prirodzene zvykol. Palec hore si takisto Rival 500 zaslúži za zabudovaný mechanický vypínač spodných dvoch tlačidiel, ktorého prepnutie jednoducho odstaví najspodnejšie tlačidlá, ak ich hráč neplánuje využívať a radšej získa priestor na pohodlné odloženie palca. Osobne som žiadne tlačidlá nevypínal. Pri mojej veľkej ruke som definitívne uvítal veľkosť Rivalky a pri polohe ruky s dlaňou na myši som mal dostupné všetky tlačidlá v prípade potreby.

Softvér a vychytávky

Dobrou správou číslo jedna je, že SteelSeries zamakali na prehľadnom softvéri a nebrali ho iba ako dodatočnú vec, ktorú len tak hala-bala pribalia ku kvalitnej myši. SteelSeries Engine 3 sa dokáže postarať o všetok hardvér od tejto spoločnosti a pri Rival 500 si cez tento program jednoducho nastaví všetky dôležité vlastnosti aj menej skúsený používateľ. Od podsvietenia cez zmenu funkcií tlačidiel až po nahranie vlastných makier je všetko otázka pár klikov. Osobne som v tomto programe nikdy netápal a nemusel sa zamýšľať, čo že som to vlastne plánoval docieliť. Podsvietenie spomínam len okrajovo, nakoľko je pri prémiových myšiach už takmer samozrejmosťou. RGB nastavenie funguje v dvoch zónach, jednak svieti SteelSeries logo na konci myši a takisto aj koliesko. Možno by som uvítal aj podsvietenie dookola celej myši, ale nie je to veľký nedostatok. Nedá mi nespomenúť fakt, ktorý ma pri myši, ako je Rival 500, nadmieru prekvapil až zarazil. Rivalka totiž nepodporuje takzvané „onboard" profily. Pri bežnom domácou používaní je absencia možnosti vziať si nastavenia a profily v myške so sebou nepatrná, ale existuje veľká šanca, že po takto vybavenej myši siahne osoba, ktorá je zvyknutá chodiť na LAN párty, alebo hráva na cestách. A v tom prípade je to už o niečo horšie. Samozrejme, nastaviť myš by nemalo trvať dlhšie ako 15 minút, a to aj pri započítaní vytvárania makier, ale určite by som, a iní dúfam tiež, zabudovanie pamäti aspoň na jeden profil uvítal.

Ergonómia

Aj napriek trinástim funkčným tlačidlám nie je myš Rival 500 prekombinovaná a po navyknutí som nemal pri používaní žiadne problémy. Povrch je veľmi príjemný aj na dlhodobé herné podujatia a pri pravom a ľavom tlačidle sľubuje SteelSeries použitie výnimočne kvalitných plastov, ktoré by mali zaručiť dlhoročné používanie. Malá výčitka smeruje k použitiu gumeného kábla, ktorý je o niečo „lepkavejší", ako býva zvykom. Stalo sa mi preto, že som v zápale boja musel silnejšie potiahnuť myš, lebo jej kábel kládol väčší odpor, než som očakával. Opletený kábel by pri výrobe stál iba pár centov navyše, ale určite by zlepšil herný zážitok a zvýšil moju dôveru v jeho trvácnosť. SteelSeries o tejto myši hovorí, že je určená na MMO a MOBA hry. Nakoľko sa do vôd MMO už dlhšie nepúšťam, dal som dal Rival 500 vyskúšať dlhoročnému hráčovi WoW. Po pár dňoch som ho musel takmer páčidlom dostať od počítača a hrania nového datadisku, aby sa so mnou podelil o svoje pocity. Človek, ktorý bol dlhé roky zvyknutý na hotkeys a makrá na klávesnici, si v priebehu dňa dokázal zvyknúť na ovládanie pomocou myši, hoci z jeho strany bolo počuť pár výčitiek navyše.

Rezonuje najmä tá, že s jeho menšími rukami nebolo používanie tejto myši až také príjemné a musel používať takzvaný pazúrí hmat, aby sa dostal ku všetkým tlačidlám. Veľkosť rúk je už ale pri výbere myší jedným z podstatných kritérií.

Zhrnutie

SteelSeries Rival 500 dokáže otočiť na myšiu vieru dlhoročných zástancov makro klávesníc a to je podľa mňa malý zázrak. Jej používanie bolo nadmieru príjemné a tých pár nedostatkov, ktoré som na nej počas testovania našiel, som musel hľadať naozaj dlho. Hlavnými faktormi pri výbere tejto špecifickej myši sú tri veci. Po prvé sa nehodí pre ľavákov, po druhé ani pre tých s menšími rukami či kratšími prstami a po tretie, rozmýšľať nad jej kúpou by mal iba niekto, kto si je naozaj istý, že na myši potrebuje minimálne 10 tlačidiel a jednoduchú možnosť, ako ich nastavovať. Inak ma osobne, aj ľudí, ktorí ju mali možnosť držať v ruke, príjemne prekvapila svojou kvalitnou konštrukciou, príjemným dizajnom a možnosťami prispôsobenia. Zhrňujúco, ide o skvelú alternatívu k ovládaniu MMO a MOBA hier klávesnicou, ktorá za na Slovensku dostupnú cenu ponúka značnú funkcionalitu.

Daniel Paulini

MSI RX480 Gaming X 8G

Zlatá stredná cesta?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Dostupná cena: 59,95€

PLUSY A MÍNUSY:

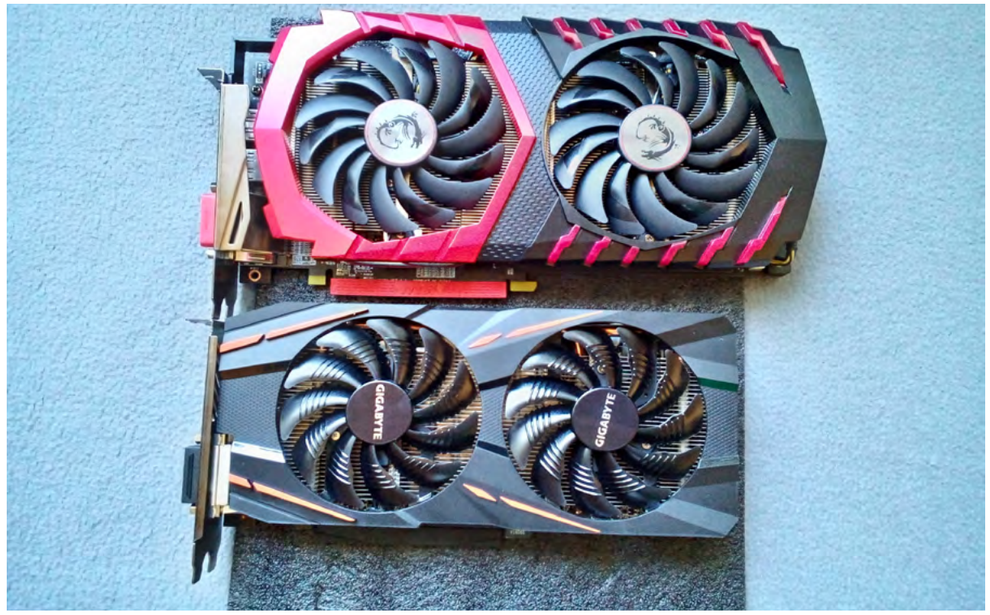
+ výkon
+ kvalita chladenia
+ dizajn

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

GPU: Ellesmere
Výrobný proces: 14nm
Počet Stream procesorov: 2304
Počet ROP: 32
Počet TMU: 144
Takt jadra: 1120/1316MHz (Turbo)
Kapacita pamäte: 8GB
Takt pamätí: 8GHz
Šírka zbernice: 256bit
Typ pamäte: GDDR5
TDP: 150W
Šírka: 276mm
Výška: 140mm
Hĺbka/hrúbka: 42mm

HODNOTENIE:



Už v poradí tretia RX480-ka, ktorú máme v redakcii. Predtým sme tu mali referenčný model a G1 od spoločnosti Gigabyte. Pod'me sa však pozriet' na najdrahšiu zo všetkých, doteraz recenzovaných grafických kariet v podaní MSI. Stojí za kúpu?

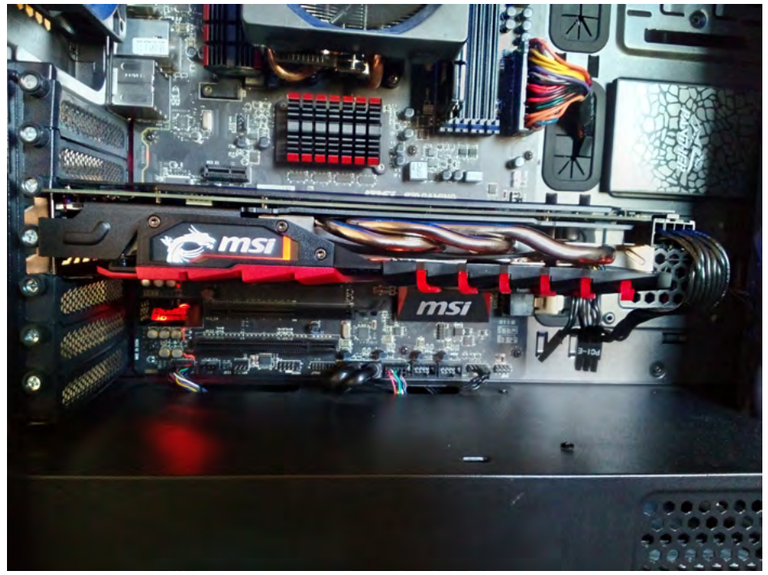
Grafika sa k nám dostala v bežnej predajnej verzii. Väčšina príslušenstva síce chýbala, no vy ako budúci majitelia sa môžete tešit' na príslušenstvo v podobe inštalačného CD, manuálov, a zrejme nejakých tých redukcií na káble.

Už na prvý pohl'ad nám udrel do očí hliníkový backplate, ktorý dodáva grafike nielen šmrnc, ale aj pevnost', a tak sa vo výsledku aj napriek malým rozmerom zaručene bude v skrinke menej prehýbat'. Tiež nesmieme zabúdat' na malý príspevok v podobe dodatočného chladenia napájacej kaskády (VRM). Na boku grafickej karty si môžeme všimnút' RGB diódami podsvietené logo výrobcu. Na spodnej strane, spoločne s dvojicou 100mm ventilátorov, nájdeme na plastovom kryte akcenty červenej farby, ktoré sú vidiet' aj zboku. Navyše, rebrovanie na grafickej karte je tiež podsvietené načerveno. A tak ak máte v pláne modrú tému nového PC, táto grafika vám nemusí dokonale ladit'.

Na vnútornej strane nájdeme 8-pinové napájanie a PCIe konektor 3. generácie. Na zadnej strane sa nachádza dvojica DP výstupov, dvojica HDMI a DVI-D, ktorému sa vel'mi tešíme v porovnaní s referenčným modelom, pretože nebude potreba žiadnych redukcií, ak teda nemáte monitor s DP vstupom.

Detailné špecifikácie

V prípade celej rady RX sme sa dočkali úplne novej architektúry s kódovým označením Polaris,



ktorá je postavená na 14nm FINFET výrobnom procese. A tak sa netreba obávat' „rebrandu" (preznačenia), ako to bolo pri nechválne známej sérii R9 3xx.

Ked'že ide iba o mainstreamovú grafickú kartu a nie o vlajkovú lod', najnovšie vychytávky by sme hl'adali márne. No aj napriek tomu, že sa grafická karta zarad'uje do vyššej strednej triedy, sme zostali milo prekvapení z jej parametrov.

Tesne po vydaní Radeonu RX480 sa na internete objavili správy o prílišnom odbere cez PCIe konektor, ktorý presahoval štandardné maximum 75W, čo spôsobovalo pri lacnejších základných doskách mnoho problémov od nestability systému až po zničenie dosky. AMD však promptne zapracovalo na riešení a s vydaním nových ovládačov sa automaticky „flashol" BIOS grafiky, ktorý daný problém napravil.

My nedisponujeme potrebným vybavením, a tak nemáme možnost' otestovat', či k náprave došlo. No vzhl'adom na čerstvé vydanie grafickej karty je to vysoko pravdepodobné, ked'že grafika navyše nedisponuje verziou BIOS-u, ktorú využíval problémový referenčný model.

Testovacia zostava a metodika

V dobe testovania bol najaktuálnejším ovládačom Radeon Crimson 16.10.1, ktorý bol, žial', iba v BETA verzii, no predchádzajúca WHQL spôsobovala počas testovania vel'a problémov, napríklad náhodne pády systému. Aj nami používaný ovládač nebol úplne vychytaný a občas vyskytla i tzv. „modrá smrt'", no za to výrobcu vinit' nemôžeme, pretože v konečnom dôsledku je to starost' AMD a nie Subwendora.

Všetky testy boli uskutočnené na monitore Dell P2312H, ktorý má rozlíšenie 1920×1080 (FullHD). Počas testovania 1440p a 4K rozlíšení sme využívali technológiu VSR (Virtual Super Resolution), ktorá slúži práve na downscale vyššieho ako natívneho rozlíšenia.

Využili sme trojicu testov: 3Dmark Firestrike/Extreme, Unigine Heaven a Valley. Hry sme testovali na najvyšších detailoch, s výnimkami MSAA, pretože vyhladzovanie je príliš náročné na výkon grafickej karty.

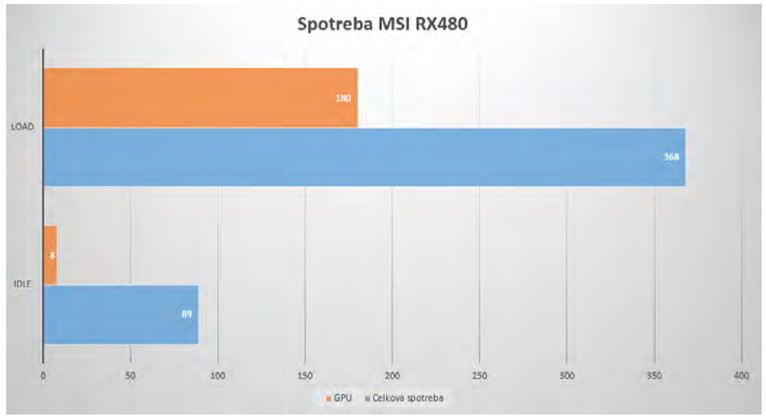
Prevádzkové vlastnosti

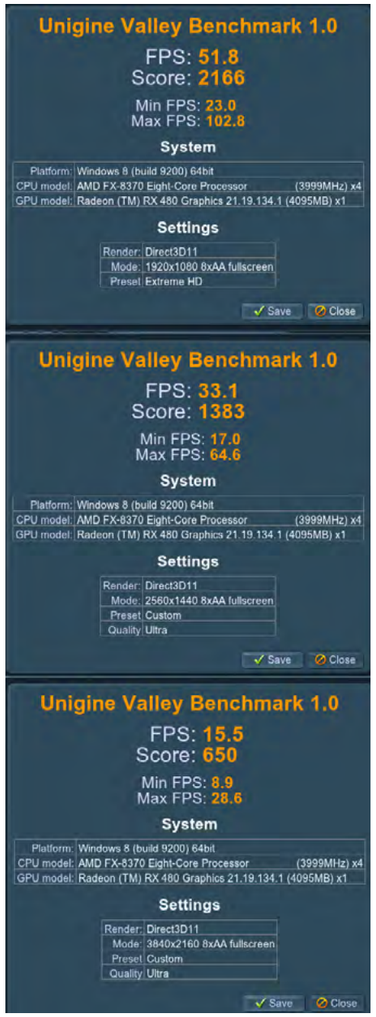
S rozmermi 140×42×276mm sa recenzovaná grafická karta zarad'uje medzi mierne väčší priemer, a tak by rozhodne nemal byt' problém ju vtesnat' do väčšiny počítačových skriniek. Ked'že sa o chladenie stará otvorený typ chladiča, ktorý vyúst'uje do skrinky, je potrebné mat' adekvátne odvetrávanie a prísun čerstvého vzduchu, aby ste ju takpovediac „neuvarili". V našom prípade máme v skrinke 5120mm ventilátory, a tak sme sa neobávali žiadnych komplikácií.

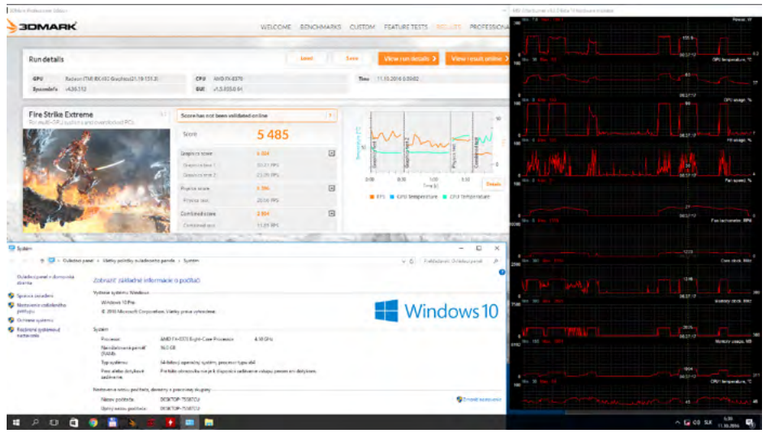
Ako prvé sa pod'me pozriet' na teploty. Teplota miestnosti sa počas celej doby testovania pohybovala okolo 20 – 24°C. V idle režime, ked' sme PC využívali iba na bežnú kancelársku prácu a surfovanie po internete, sa teplota pohybovala v rozmedzí 30 – 45°C, a po celý čas sa ventilátory ani nepohli. A teda bola grafika absolútne bezhlučná.

Počas hernej záťaže sme spustili hru DOOM a hrali sme približne 2 hodiny. Počas tejto doby sa teplota jadra pohybovala na úrovni 68 – 73°C, čo je vynikajúce. Grafická karta má od výroby nastavený teplotný limit na 90°C, ked' ešte len znižuje takt turba, čo nám dáva dost' miesta na pretaktovanie. Zaujímavé boli tiež relatívne nízke otáčky ventilátorov, ktoré v priemere išli iba na 25 – 35% (približne 1350rpm) a grafika zostávala celý čas príjemne tichá, porovnatel'ná so šepotom.

Ďalším, vel'mi dôležitým parametrom je spotreba. Metodika testovania,







ktorú sme pri tomto teste využili, nie je rozhodne dokonalá. Na meranie spotreby celej testovacej zostavy sme využívali zásuvkový WattMeter, samozrejme, merali sme spotrebu samotného počítača s minimom pripojených periférií, no netreba zabúdať, že celá zostava má od úspornosti veľmi ďaleko. Ďalej sme využívali softvérové riešenie, pretože MSI Afterburner/Sapphire TriXX dokážu v reálnom čase monitorovať spotrebu grafiky. Upozorňujeme, že výsledky tohto testu sú do veľkej miery relatívne.

Pohľad pod kapotu

Na odmontovanie chladiča stačí odmontovať štyri skrutky a na jednej je nalepená nálepka týkajúca sa záruky, no to nás nezastaví. Hneď po odmontovaní chladiča môžeme vidieť trojicu káblov na napájanie podsvietenia a ventilátorov, a masívny UniSink, ktorý sa stará o chladenie VRAM a napájacej kaskády.

Po odmontovaní ďalších jedenástich skrutiek a dvoch dobre schovaných sme sa konečne dostali do náplne toho „grafického sendviča" a môžeme vidieť čisto navrhnutú PCB. Z prednej strany sa nachádza ukážkovo spracované chladenie 6- + 2-fázovej napájacej kaskády. Pre obmedzenie lacných cievok siahlo MSI po svojich dobre známych SFC (Super Ferit Choke). Celkovo je grafická karta spracovaná na jednotku. O chladenie Unisinku sa starajú ventilátory. Keď je grafika v záťaži, teplota VRM nikdy neprekročila 60°C, limit môže byť vyše 120°C.

Pretaktovanie

Osobne moja najobľúbenejšia časť testovania je pretaktovanie, pretože vďaka nemu môžeme získať nejaký ten výkon navyše. A zadarmo. Ako sme písali, grafika má ešte veľké rezervy v chladení, a tak sa ich budeme pokúšať využiť v prospech výkonu grafiky. Postup pretaktovania je jednoduchý. Postupne sa bude zvyšovať takt jadra, dokiaľ nedosiahneme takt, ktorý už bude nestabilný a bude spôsobovať pády ovládačov či hier. Následne zvýšime Power Limit, prípadne napätie jadra pre vyššiu stabilitu a vyšší výsledný takt. Výsledok taktovania bez zvýšenia limitu či napätia sa môže zdať trocha fádnych 1360MHz a 2250 pre pamäte (efektívne 9GHz z pôvodných 8GHz), no netreba zabúdať na to, že grafika je už od výroby pretaktovaná, a preto je výsledný rozdiel taktov nižší. Zaujímavým faktom zostáva, že grafická karta počas záťažového testu vyžadovala iba 195W, čo vôbec nie je zlé. Rovnako teplota nepresiahla 74°C. Áno, musíme uznať, že grafika bola počas celého testovania úžasne tichá. Žiaľ, týmto sme sa dostali na koniec taktovacej línie, pretože aj po zvýšení Power Limitu a napätia jadra sme neboli schopní zvýšiť takt čo len o 10MHz vyššie. Skrátka, bola to smola v „kremíkovej lotérii".

Marcel Ilavský

SteelSeries Siberia 840

Najlepšia a najviac vymakaná Siberia od SteelSeries

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Dostupná cena: 350€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, bohaté príslušenstvo
+ výborná kvalita zvuku a mikrofónu
+ bezdrôtový vysielač bez lagov

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

40mm neodýmové meniče
Frekvencia: 20 – 20000Hz
Citlivosť: 100dB
Impedancia: 32Ohm
Mikrofón: citlivosť: -44dB/impedancia: 2200Ohm/frekvencia: 100 – 10000Hz
Prepojiteľnosť: bezdrôtovo – s dokom/ Bluetooth, Share Port, Chat Port, miniUSB FW update port
Vysielač: dosah vysielania: 12m, porty: Analog IN/OUT, miniUSB, Optical IN/OUT, power, doba odozvy: 16ms
Batéria: Li-ION – 1000mAh (20h výdrž na nabitie)

HODNOTENIE:

★★★★☆

Značka SteelSeries je známa predovšetkým hernými periférami, a to či už myšami, headsetmi, či klávesnicami. My sme otestovali perfektný herný headset Siberia 840 s bezdrôtovým vysielačom s OLED displejom, vymeniteľnými batériami a krištáľovo čistým zvukom.

Technológie

- Vypchané náušníky
  Na dotyk jemné, kožou potiahnuté náušníky sprevádza komfort bez ohľadu na to, ako intenzívne si vychutnávate hranie hier.

- Ikonické 40mm meniče
  Počas viacerých dekád herného vývoja slúchadiel sa zistilo, že pri hraní je potrebná vysoká frekvencia a kvalita zvuku, aby ste vždy počuli presne to, čo počuť máte. So Siberia 840 budete počuť vždy to, čo bude potrebné, aby ste počuli.

- Vysúvateľný mikrofón
  Už sa nemusíte bát' o svoj mikrofón! Keď mikrofón nepoužívate, ľahko ho zasuniete späť do náušníka a bude v bezpečí, navyše sa koncovka mikrofónu rozsvieti na červeno a nastaví sa do MUTE.

- Ovládanie na meniči
  Hlasitosť a skladby je možné ovládať priamo na meniči slúchadiel cez vstavaný potenciometer a prepínače.

- Žiadny lag
  Siberia 840 používa spojitú frekvenčnú moduláciu signálu pre odstránenie odozvy medzi hrou a vašimi slúchadlami.

- Priestorový zvuk
  Slúchadlá podporujú 7.1-kanálový virtuálny priestorový zvuk s podporou troch Dolby režimov

- SS ovládací panel
  Ovládací panel dokáže nabíjať batérie pre headset, vysiela bezdrôtový signál bez straty signálu do 10m a dokážete naň pripojiť rôznorodé vstupy a výstupy. Všetky nastavenia pritom upravujete dvomi tlačidlami s potenciometrom na bielom OLED displeji.

- SteelSeries Engine 3
  Cez SSE3 nastavujete ekvalizér, hlasitosť, Dolby, GameSense či ChatMIX

Dizajn

Dizajn pozostáva z masívnej, plastovo-kovovej konštrukcie. Dizajnovo Siberia pôsobí masívne, no celková hmotnosť konštrukcie je pomerne nízka. Hlavný kovový most, ktorý je pogumovaný, zabezpečuje dostatočnú pevnosť a pružnosť. Pod hlavovým mostom sa nachádza odpružená opierka hlavy. Odpruženie opierky hlavy pozostáva so štyroch gélových a extra pohodlných vankúšikov. Opierka hlavy je dostatočne široká a zároveň pohodlná.

Meniče sú prepojené s mostom „téčkovou" konštrukciou, ktorá dovoľuje nakláňanie meničov približne do 15 stupňov. 40mm meniče sú z vonkajšej strany obklopené plastovou okrúhlou a otočnou konštrukciou. Meniče sú vypchané a kožou potiahnuté náušníky sú pohodlné a jemné.

V ľavom meniči nachádzame ukrytý vysúvateľný mikrofón, ktorý je ohybný a plne prispôsobiteľný. Ďalej sa tu nachádza priestor pre batériu. Krytka oboch meničov sa vyberá pootočením a vyklopením okrúhleho plastu. Káblové pripojenie je taktiež uskutočnené z ľavého meniča s podporou funkcie Share pre zdieľanie zvuku pre iný headset.

Pravý menič obsahuje pod krytkou miniUSB pre update firmvéru. Na meniči sa nachádza tlačidlo pre prepínanie skladieb a potenciometer na reguláciu zvuku, obdobne ako na ovládacom paneli.

Ovládací panel je malá čierna skrinka so zaoblenými okrajmi s OLED displejom. Na displeji sú zobrazené základné informácie o stave batérií, funkciách a hlasitosti. Obsahuje stláčateľný potenciometer a tlačidlo späť pre rýchlu konfiguráciu nastavení.

Test

Počas testovania sme sa ako prvé pozreli na bezdrôtové pripojenie cez ovládací panel. Z veľkého množstva káblov (optický, AUX, USB napájací, miniUSB, adaptér so štyrmi koncovkami pre celý svet) sme si vybrali USB napájanie a miniUSB pre prenos dát, oba káble sme zapojili do PC. Čo je výborné, nebolo potrebné inštalovať žiadny ovládač a reproduktory SteelSeries 840 a mikrofón sa nám automaticky pridali do zariadení pre počúvanie/nahrávanie.

Na ovládacom paneli sme zvolili zo všetkých možných výstupov (AUX, PC, PS4, Optical) práve ten pre PC. Po aktivovaní výstupu zvuku do slúchadiel v počítači sa ihneď prenášal zvuk do slúchadiel. Na ovládacom paneli sme si ďalej okrem voľby výstupu mohli zapnúť Dolby, nastaviť ekvalizér či LiveMIX. Ovládací panel taktiež graficky znázorňoval úroveň zapojenia batérie v slúchadlách a pokiaľ sme nabíjali druhú batériu v paneli – ukazovalo aj stav nabitia druhej batérie.

Zvuk vychádzajúci so slúchadiel je v skutku úchvatný. Výšky, stredy a basy nám prišli akurátne! Po zapnutí technológie Dolby a pozeraní filmu sme mali pocit, že nemáme na hlave slúchadlá, ale že sedíme v kine. Zvuk bol natoľko priestorový, akoby vychádzal z dva-tri metre od uší vzdialených reproduktorov.

Prenos bezdrôtového signálu cez ovládací panel bol možný bez straty dát a vypadávania do vzdialenosti približne 9 metrov. Prenos signálu medzi PC a slúchadlami bol len s minimálnou odozvou. Nemali sme problém hrať FPS hry a reagovať pohotovo na situáciu v hre.

Páči sa nám ovládanie zvuku a pesničiek. Priamo na slúchadlách je umiestnený potenciometer, ktorým sme ovládali intenzitu zvuku. Po dlhšom používaní slúchadiel nás vôbec nebolela hlava aj napriek vyššej hmotnosti a robustnej konštrukcii slúchadiel. Napomáhali tomu hlavne výborne navrhnuté gélové pamäťové vankúšiky hlavovej opierky.

Náušníky boli taktiež navrhnuté tak, aby priľnuli k ušiam a netlačili ich vďaka pamäťovému efektu. 40mm meniče boli tak akurát. Dokázali vyvinúť dostatočné veľkú hlasitosť a kvalitu bez zbytočnej rezonancie.

Mikrofón slúchadiel je na naozaj vysokej úrovni. V zasunutom režime je aktivovaný režim MUTE a koncovka mikrofónu svieti na červeno. Po vysunutí mikrofónu s meniča bolo možné s mikrofónom manipulovať a tvarovať ho. Príjem zvuku do mikrofónu je na vysokej úrovni. Bolo nás počuť perfektne bez šušťania a enormného vedľajšieho zvuku.

Pri pripojení cez Bluetooth sa zachováva kvalita zvuku, zhoršila sa iba kvalita mikrofónu. Mikrofón nahrával sekane a druhá strana nás počula veľmi slabo. Pri káblovom zapojení bola na počudovanie kvalita zvuku zachovaná a nebolo možné rozoznať analógový signál od toho digitálneho, za čo si zaslúžia tieto slúchadlá veľkú pochvalu. Taktiež slúchadlá obsahovali funkciu SHARE, keď môžeme zapojiť ďalšie slúchadlá do Siberii 840 cez audio jack 3,5 a prehrávaný zvuk sa rozdvojil aj do pripojených slúchadiel.

Výborný nápad je, že výrobca vytvoril šachtu pre batériu priamo do slúchadiel a je veľmi ľahko prístupná. Po otočení a vybratí plastovej okrúhlej krytky meniča sme sa dostali k slotu pre batériu. Batériu bolo možné vymeniť za druhú v priebehu desiatich sekúnd, vrátane založenia krytky a opätovného zapnutia slúchadiel do prevádzky.

Vybitú batériu je možné nabíjať priamo v ovládacom paneli. Výdrž batérií sa pohybovala pri našom teste na úrovni niečo cez osem hodín. Dĺžka nabíjania batérie trvala niekedy 4 – 5 hodín, niekedy kratšie. Výrobcom uvádzanú výdrž batérie 20 hodín sa nám nepodarilo dosiahnuť.

Slúchadlá taktiež podporujú SteelSeries Engine3. Softvér sme prebrali zo stránky výrobcu SteelSeries a po nainštalovaní sme získali prístup k obdobným funkciám ako na slúchadlách, ktoré sú o niečo viac rozšírené. V programe bolo možné ovládať Dolby, ekvalizér, Live MIX či GameSense.

Hodnotenie

Slúchadlá SteelSeries Siberia 840 si zaslúžia obrovskú pozornosť. Sú precízne vyrobené a dohliadalo sa tu naozaj na všetko. Bohaté príslušenstvo, pri ktorom nebudete potrebovať nič dokupovať ani zháňať, kvalitná konštrukcia a, čo je najhlavnejšie, vysoko kvalitný bezdrôtový i drôtový zvuk vrátene výborného mikrofónu sú nepochybne silnými stránkami tohto výrobku. Praví hráči či filmoví fajnšmekri, nenájdete dôvod, prečo by ste nechceli práve takéto slúchadlá!

Takmer nekonečný bezdrôtový prenos v podaní dvoch nabíjateľných batérií s ohromnou výdržou. Veľký počet audio výstupov, materiál náušníkov a hlavovej opierky, z ktorej nebudete unavení. Zaraziť vás môže azda len jediná nepriaznivá skutočnosť, že headset stojí približne 350 EUR.

Lukáš Libica

MSI AEGIS X

Kompaktný král' G univerza

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 2150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ agresívny kompaktný dizajn
+ vysoký herný výkon
+ pekne vyriešené chladenie
+ extrémne rýchly systémový disk vd'aka RAID 0
+ množstvo periférií

- cena
- hlučnejší zdroj

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Windows 10 Home
CPU: Intel® Core™ i7-6700K
Pevný disk: 2 × 128GB PCI-E SSD v RAID 0 + 2TB HDD
RAM: 16GB DDR4 2133MHz
GPU: GeForce® GTX 1080 8GB GDDR5X
Zvuk: 7.1 Channel HD Audio s podporou Nahimic audio enhancer
Optická mechanika: Optical Drive Slim Type(12,7mm) Slot-Load Super Multi

1 × USB 3.1 Gen 2 type C

Bezdrôtové: Wireless LAN Killer Wireless-AC 1435 Bluetooth 4.1
LAN Killer E2400 Gigabit Ethernet with Killer Shield AC Adapter

PSU: 600W 80 PLUS Silver certified
Chladenie: Exclusive Silent Storm Cooling 2 Pro
Objem: 19,6-litra
Rozmery: 433,18 ×376,11 ×169,92mm
Hmotnosť: 10,5kg

HODNOTENIE:

★★★★☆

MSI nie je na trhu herného príslušenstva a hardvéru žiaden nováčik. Herná G séria bojuje o špičku trhu na viacerých frontoch už niekol'ko rokov. Okrem preslávených grafických kariet a herných laptopov spoločnost' nezahál'a ani vo sfére desktopových herných mašín. Do redakcie sa nám zatúlal Aegis X, ktorý okrem agresívneho dizajnu, kompaktného šasi a jedných z najlepších komponentov na trhu poskytuje ornú pôdu pre nadšencov či vývojárov aplikácií a hier vo virtuálnej realite.

Prvé dojmy

Pomerne rozmerná, 11-kilogramová škatul'a nás nejako neprekvapovala. Prekvapilo nás až zistenie, že všetka tá hmotnost' je koncentrovaná len približne v polovici objemu škatule. Rozmery počítača sú 43×37 centimetrov, mínus skosený vrch a koncový previs, hmotnost' je však porovnatel'ná s bežnou väčšou PC zostavou.

Agresívny dizajn, vyladené chladenie

Už šasi nám naznačuje, že sa zrejme vo vnútri nebude skrývat' Intel Atom. Konštrukcia je rozdelená do dvoch častí oddelených výrezom. Zdroj je umiestnený v podstave, čo zlepšuje stabilitu a zároveň mu poskytuje izolovanú cestu teplého vzduchu znižujúc prehrievanie zostavy.

Vrchný diel je len o niečo dlhší ako GTX 1080 presvitajúca cez bočnú mriežku na nasávanie vzduchu. Procesor Intel Core i7 6700K, ktorý je umiestnený za ňou a nasáva vzduch spredu a vypúšt'a ho do výrezu. Zvyšné dve chladiace cesty vyfukujú ohriaty vzduch dozadu. Prednú masku zdobí štvorica výrezov v tvare "V" umožňujúca prúdenie vzduchu do stroja. Za kovovou mriežkou sú umiestnené diódy, ktoré poskytujú RGB podsvietenie, ktoré si človek môže prispôsobit' v "Gaming Center". K dispozícii sú statické farby, prechody, dýchanie či režim farebnej hudby.

Špic prednej masky zdobí podsvietené červené tlačidlo v tvare štítu, ktoré po stlačení okamžite aktivuje mód pretaktovania. Nad ním je decentne schovaná optická mechanika. Boky sú zdobené lomenými hranami a na samom vrchole sa nachádza rúčka na jednoduchšie prenášanie počítača. Výrobca síce sl'ubuje bezproblémové behanie z jednej LAN párty na druhú, no prenášat' takýto setup každú chvíl'u nie je práve príjemná záležitost'.

Za pomoci skrutkovača sa dá škatul'a celkom rýchlo rozobrat'. Na odobratie vrchného dielu stačí uvol'nit' jednu skrutku. Tá nám sprístupní jednu vol'nú šachtu na 2,5-palcový disk a skrutku na otvorenie pravého boku, ktorý umožňuje prístup ku grafike a celkovo do počítača. Ľavý bok je prichytený dvoma samostatnými skrutkami. Vd'aka nemu sa dostaneme napríklad ku SSD-čkam zapojeným v PCI-E slotoch.

Špičkový hardvér

Aegis X dostal do vienka procesor i7-6700K, ktorý predstavuje akýsi rozumný strop pre hernú zostavu. Íst' nad 4 fyzické jadrá s 8 vláknami, základnou frekvenciou 4GHz a odomknutým násobičom je pre herné účely bezpredmetné (a poriadne drahé). Rolu grafickej karty prevzal Geforce GTX 1080 s 8GB grafickej pamäte, ktorý bude v moderných hrách hl'adat' premožitel'a ešte nejakú tú chvíl'u. 4K či virtuálne realita jej rozhodne nie sú cudzie. Procesoru a v t'ažkých chvíl'ach

i grafike sekunduje 16 gigabajtov DDR4 RAM tikajúcej na 2133MHz, ktorá je v prípade potreby rozšíritel'ná na 32 gigabajtov. Pri rozmeroch väčšiny dnešných hier a osadenom SSD to však zatial' nie je vôbec nutné.

V našej konfigurácii mal úložný priestor na starost' 2TB pevný disk na dáta. Pre výrazné zvýšenie rýchlosti mu sekundujú dva 128GB solid state disky (SSD) prepojené cez RAID 0. Táto konfigurácia mu umožňuje sekvenčne čítat' z disku rýchlost'ou viac ako 3000MB za sekundu a náhodné čítanie či zápis na tom taktiež nie je vôbec zle.

Mašina v praxi

Odpoved'ou na otázku, či to potiahne nejakú hru na plných detailoch a vysokom rozlíšení, bude v drvivej väčšine prípadov áno – teda pokial' nie je vyslovene príšerne optimalizovaná. Bez 4K monitora sme ani nemali šancu dat' zostave poriadne zabrat'. Snímky za sekundu v multiplayeri Battlefield 4 sa väčšinu času približovali k prednastavenému maximu 200FPS.

Trošku viac dal zabrat' Witcher 3, ktorý po zapnutí ULTRA a opravení všetkých drobností ako fyzika vlasov na ešte vyššie nastavenie bežal na stabilných 90FPS. V menej náročných scénach niečo okolo stovky. Pády výkonu nehrozili a podl'a zahraničných serverov to GTX 1080 udrží nad 40FPS aj v 4K.

Benchmarky našu mašinu vyhodili do najlepších 20% rebríčka tesne nad optimálnu konfiguráciu pre 4K gaming.

	Read [MB/s]	Write [MB/s]
Seq Q32T1	3033	994.8
4K Q32T1	642.1	399.3
Seq	2686	1050
4K	42.71	138.8

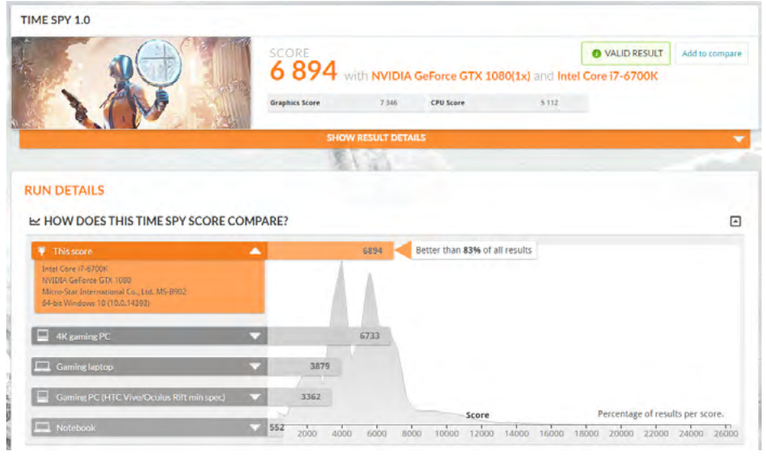
Periférie

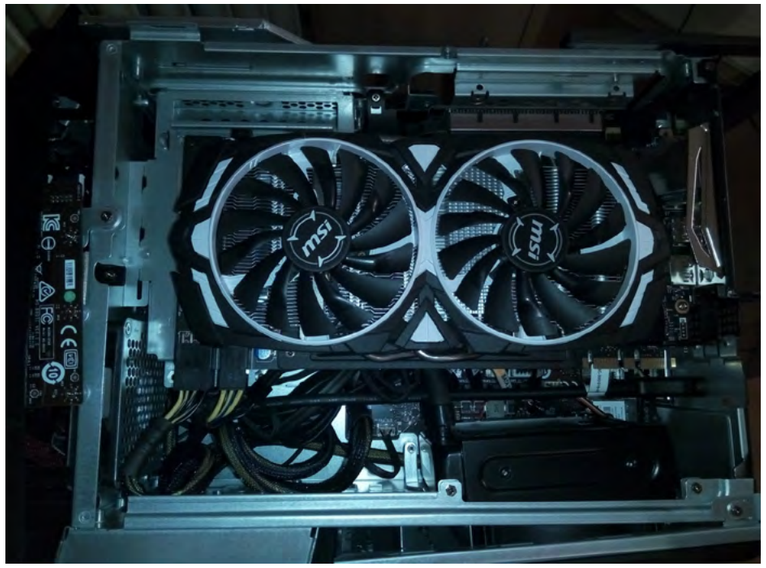
Samozrejmost'ou je 7.1-kanálové HD audio, množstvo USB portov, po väčšine verzie 3.1, jeden type C, jeden s podporou rýchleho nabíjania, niekol'ko HDMI a DisplayPortov, vrátane predného HDMI na pripojenie VR zariadenia.

Z bezdrôtovej konektivity tú máme Bluetooth 4.1 a Wi-Fi vd'aka dvojkanálovej karte od Killeru. Rovnakú značku nesie aj gigabitová siet'ová karta. Periférií je tu dost' pre každú príležitost' a o každom z týchto komponentov by sa dala napísat' samostatná recenzia.

Chladenie a hlučnost'

Aegis X si pracovnú teplotu drží v norme kombináciou premyslenej konštrukcie, CPU chladeného kvapalinou a grafickej karty chladenej vzduchom. Dizajn, ktorý kvapalinou odvádza teplo z procesora na spodok počítača, umožňuje grafickú kartu umiestnit' paralelne s matičnou doskou, vd'aka čomu je počítač o niečo užší a grafika má priamy prístup k chladnejšiemu vzduchu z okolia. Chladenie zdroja a CPU ide stále a mierny konštantný hluk. Podl'a výrobcu to činí 26 decibelov, čo nie je vôbec vel'a, no ak máte počítač





uložený na stole vedl'a monitora, tak to pôsobí rušivo. Pozitívne je, že pri bežnej hernej zát'aži sa hladina hluku zdvihne len o spustený chladič grafickej karty na pomerne nízkych otáčkach, čo dokopy vyprodukuje 32 decibelov, respektíve 36 pri maximálnom zat'ažení.

Vd'aka prúdeniu vzduchu v počítači sa grafická karta chladí dobre a pri menej náročných hrách sa často aj úplne zastaví. V najvyššej zát'aži sa nám ju podarilo dostat' na 78 stupňov Celzia, čo je ako najvyššia teplota ešte celkom v poriadku. V izbe sme však mali celkom chladno, a teda v prípade, že sa teplota priblíži viac k maximálnym 94 stupňom, zrejme by na scénu nastúpili dva chladiče s plným výkonom, čo by bolo počut' o niečo viac. Procesor sa nám podarilo ohriat' na 81 stupňov Celzia, čo je vzhl'adom na vodné chladenie pomerne vel'a. Problémy pre hardvér by to však znamenat' nemalo.

Spotreba

Aj ked' výkon herných počítačov za posledných pár rokov celkom solídne narástol, spotreba išla dole. Vd'ačíme za to lepšej výrobnej technológii. Procesor je revízie Skylake, ktorá zahŕňa 14-nanometrový výrobný proces, grafická karta zas revízie Pascal, ktorá používa 16-nanometrovú technológiu. Grafická karta si pýta 180 wattov a procesor o s TPD 91W sa taktiež s prehl'adom zmestí do podobnej hodnoty. Poháňa ich 600W zdroj, ktorý je na tento hardvér dimenzovaný, a s nejakou tou malou rezervou ich zvláda

bez prehrievania sa a zvýšenej hlučnosti napriek svojim menším rozmerom.

Nemusíte sa báť enormných účtov za elektrinu pri nič nerobení. Pri písaní tejto recenzie vykazoval procesor 21 wattov a grafika si bez chladenia bežala na minimálnom takte 202MHz.

Záverečné hodnotenie

MSI Aegis X predstavuje skvelú hernú mašinu, ktorá však nie je pre každého. Prvým dôvodom je dizajn, ktorý sa nám osobne vel'mi páčil, no nesadne každému. Druhou, zrejme podstatnejšou položkou je cena, ktorá prekonáva hranicu 2000 eur, čo nie je vôbec málo. Má to však svoje opodstatnenie.

Ak by sme si chceli podobnú konfiguráciu vystavať sami, vyšlo by nás to cenovo približne rovnako. Zostava od MSI je však navyše kvalitne vyladená, odskúšaná a pripravená na herný zážitok. Ak hl'adáte brutálnu hernú mašinu a neváhate siahnut' hlbšie do vrecka, MSI Aegis X je určite dobrá vol'ba.

Eduard Čuba

WWW.ESET.SK

OCHRÁŇTE
VIAC ZA MENEJ

ESET® Family Security Pack

ochráni všetky zariadenia v rodine.

Teraz aj s Parental Control pre Android.

eset UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLÓGIE™

SteelSeries Apex M500

Najlepšia mechanická klávesnica vo svojej triede

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Dostupná cena: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, prevedenie
+ mechanické klávesy
+ podsvietenie
+ káblový manažment
+ SSE3

- vyššia cena
- absencia viacerých módov podsvietenia

Apex M500 je nová profesionálna mechanická podsvietená klávesnica, určená predovšetkým do herných turnajov. Takmer nulová odozva stlačenia klávesov a odoslania signálu do PC zabezpečujú výborné Cherry MX Red spínače s vysokou životnosťou. Bližšie sa o všetkých funkciách a vlastnostiach Apex M500 dočítate v recenzii.

Balenie

Balenie klávesnice pozostáva z čiernej kartónovej škatule, ktorá obsahuje príručku SteelSeries a samotnú klávesnicu, zabalenú v priehľadnom plastovom obale.

Dizajn, prevedenie

Dizajn klávesnice pozostáva z odolnej konštrukcie obsahujúcej odolné hrubé plastové časti spevnené kovovým rámom. Spodná časť klávesnice obsahuje päť podložiek vrátane dvoch výsuvných, pomocou ktorých si ľahko vydvihnete zadnú časť klávesnice. Taktiež sa tu nachádza káblový manažment. USB kábel si môžete vyviesť do pravej alebo ľavej strany, alebo klasicky do stredu.

Klávesnica obsahuje štandardné rozloženie klávesov a písmen bez prehnutých častí a ďalších zbytočností. Vďaka spínačom Cherry môže používateľ vymeniť spínací set za svoj vlastný, pretože spínače Cherry sú navzájom kompatibilné.

Klávesnica taktiež obsahuje technológiu Anti-Ghosting, pri ktorej sa nemusíte báť o to, že by vaše príkazy a stlačenie klávesov neboli prenesené do hry presne tak, ako boli uskutočnené. Taktiež nebudete mať problém pri stlačení viacerých klávesov naraz. Túto funkciu využívajú hlavne hráči MMORPG hier.

Celá klávesnica je navyše výborne podsvietená modrými LED-kami vo všetkých klávesoch a taktiež aj celá plocha pomedzi klávesy. Samotné podsvietenie sa dá veľmi jednoducho regulovať pomocou klávesovej skratky v ôsmich rôznych stupňoch.

Mechanické spínače

Klávesnica M500 obsahuje mechanické spínače od predchádzajúceho výrobcu Cherry, konkrétne ide o model MX RED.

Vďaka nízko záťažovým tlačidlám, ktoré sú zároveň aj veľmi citlivé a rýchle, dosahuje klávesnica perfektnú rýchlosť a presnosť. Spínače MX RED majú výbornú kvalitu a výdrž až 50 miliónov kliknutí.

Ak stláčate klávesy po prvýkrát, alebo aj po niekoľkých mesiacoch, každé kliknutie sa vám bude zdať ako nové a zároveň rovnako precízne.

Steel Series Engine3

Nekončiace nastavenia

Apex M500 má najväčší arzenál ponuky nastavení v porovnaní s inými mechanickými klávesmi v rovnakej triede. Každé tlačidlo sa dá nastaviť zvlášť a je možné ku každému priradiť inú funkciu, ako napríklad makro či akciu, čo používateľom dáva nespočetne veľké množstvo rôznych kombinácií.

Záplava makrami

Spolu so SteelSeries Engine 3 používatelia prevezmú kontrolu nad najväčším množstvom makier a personalizácie. Pomocou textového poľa stlačenia klávesu je možné nastaviť makro rýchlosťou blesku a bez akýchkoľvek problémov.

Profily

Profily klávesnice nie sú limitované len na klávesnicu. Naprogramovať sa dá aj jedno tlačidlo, ktorým je možné striedať profily pre klávesnicu, headset a myš. Môžete tak vytvoriť nespočetné množstvo profilov a zapnúť ich práve vtedy, keď spustíte zvolenú hru.

Dojmy z používania

Po zapojení klávesnice sme si hneď všimli možnosti káblového manažmentu. USB kábel bolo možné vyviesť do strán alebo do stredu klávesnice. My sme zvolili vyvedenie do ľavej strany, nakoľko sme mali klávesnicu zapojenú do laptopu spolu s myšou. Ďalšou podstatnou vlastnosťou M500-ky je výborné podsvietenie klávesov, ktoré bolo umiestené medzi klávesmi a aj v samotných klávesoch.

Toto podsvietenie sme si vďaka klávesovej skratke vedeli veľmi jednoducho regulovať až v ôsmich stupňoch, čo je priam geniálne. Myslím, že sa nenájde používateľ, ktorému by aspoň jeden stupeň svietivosti LED podsvietenia neulahodil.

Odozva klávesov bola pri písaní výborná a zadávať znaky do klávesov sa nám darilo o niečo rýchlejšie ako na bežnej klávesnici.

Taktiež sa zvýšila aj naša presnosť, a to vďaka použitiu kombinácie vysokého profilu klávesov spolu s nízkym zaťažením a zdvihom spínačov. Pri hraní hier sa situácia opakovala. Klávesnica dokázala výborne prenášať naše reakcie do hry, a to takmer bez nulovej odozvy, a tak malo použitie M500 veľký vplyv na priebeh hry. Hranie hier tak bola o to väčšia zábava.

Páčil sa nám aj zvuk, ktorý vychádzal so samotných klávesov a spínačov. Oproti konkurencie mali spínače veľmi ľahký a tichý zvuk stláčania. V porovnaní s klasickou klávesnicou COMPAQ staršieho dátumu vydania bol zvuk klávesov ešte o niečo tichší. Pri použití SteeelSeries Engine3 sme si prišli na svoje. Svetelné efekty podsvietenia sa dali nastaviť síce len dva, a to stále svietenie a „dýchanie" s možnosťou trojitého odstupňovania rýchlosti pulzovania. Voči nastavovaniu funkcií klávesov a makier sme nemali žiadnu výčitku. Každý kláves sme mohli nakonfigurovať zvlášť a priradiť k nemu akciu, ktorá sa vykoná po stlačení. Menu bolo prehľadné a plnohodnotné.

Záverečné hodnotenie

SteelSeries Apex M500 sa môže právom označovať za pravú hernú mechanickú klávesnicu. Spĺňa všetky vlastnosti a potrebné pre profesionálneho hráča, ponúka veľké množstvo konfigurácie klávesov, podsvietenia, uloženia kábla a perfektné spínače Cherry MX RED. Síce cena, pohybujúca sa na hranici približne 110 eur, nie je najnižšia, no po kúpe tejto klávesnice si dlhšiu dobu nebudete musieť zvykať na novú, pretože je vyrobená kvalitne a s veľkou dávkou precíznosti.

Lukáš Libica

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 440mm × 136mm × 39,5mm
Hmotnosť: 1241g
Typ klávesnice: herná mechanická klávesnica
Typ spínačov: Cherry MX RED
Životnosť spínačov: 50 miliónov kliknutí
Podsvietené klávesy s podporou svetelných efektov
Pogumovaný USB kábel
Softvér: SteelSeries Engine3

HODNOTENIE:

★★★★★

D-Link PowerLine AV500 + CPL AV 500 HD

Ked' domáca Wi-Fi siet' „nestačí"

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: D-Link
Cena:
PowerLine AV500: 37€
CPL AV 500 HD: 43,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kompaktné prevedenie
+ prenos internetu po elektrickej sieti
+ Plug&Play
+ možnosť šifrovania spojenia

- mierny piskot extendera AV500

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: 10/100Mbps

128-bitové šifrovanie

Plug&Play

HODNOTENIE:

★★★★★

Viacerí z vás sa určite stretli s tým, že domáca Wi-Fi nepokryje priestor celého domu, prípadne je signál slabý a rýchlosť internetového pripojenia výrazne znížená. Nie každý však vie, že internetové pripojenie sa dá „predĺžiť" pomocou tzv. extenderov. Súčasťou recenzie budú dva produkty z dielne D-Link – PowerLine AV500 a CPL AV 500 HD.

Balenie

Obe zariadenia obsahujú prakticky rovnaké súčasti, CPL AV 500 HD sa však dodáva vo väčšej krabičke. V oboch baleniach nájdete dva extendery, dva ethernetové káble, inštalačné CD a manuál.

Dizajn, prevedenie

Dizajn a prevedenie oboch zariadení sú rozdielne, a tak sa dostaneme k ich vzájomnému porovnaniu. Začnem tým jednoduchším extenderom, teda AV 500-kou. Extender si predstave ako malý biely kváder so zaoblenými hranami. Na jeho prednej strane sa nachádza trojica kontroliek, signalizujúca stav zariadenia, presnejšie zapnutie extendera, pripojenie ethernetového kábla do vášho modemu/routera a vytvorenie či uzavretie internetovej siete s notebookom a podobne. Zozadu sa nachádza európsky typ zástrčky, predovšetkým pre zásuvky typu C. Horná časť obsahuje logo výrobcu a zospodu je umiestnený ethernetový port a tlačidlo pre zašifrovanie internetového spojenia/pripojenia. Tvar CPL AV 500 HD je podobný, ide znova o kváder so zaoblenými hranami, no je trochu väčší a predovšetkým hlbší. Na jeho prednej strane sa nachádza zásuvka typu F, pod ňou je znova trojica kontroliek plniacich rovnakú funkciu ako pri modeli AV500 a ešte pod kontrolkami je umiestnené logo výrobcu. Na zadnej strane sa nachádza zástrčka typu F. V spodnej časti je situovaný ethernetový port, tlačidlo pre šifrovanie spojenia je pri čelnom pohľade na extender na pravej hrane.

Použitie, porovnanie

V tejto kapitole len v krátkosti zhrniem využitie takýchto extenderov a porovnanie oboch modelov. Ako som už v úvode spomínal, účelom takýchto extenderov je „predĺženie" internetového pripojenia na miesta v rámci domácnosti, kam už Wi-Fi signál nedosiahne, je slabý alebo je pripojenie pomalé. Ďalším spôsobom ich využitia je pripojenie nejakej Smart TV, blu-ray prehrávača, prípadne hernej konzoly v inej miestnosti, ako máte umiestnený modem/Wi-Fi router. Zapojenie tohto extendera je úplne jednoduché a nepotrebujete k tomu žiadne znalosti z oblasti IT. Jednu krabičku stačí zapojiť do elektrickej siete a prepojiť ho ethernetovým káblom s modemom/routerom, druhú krabičku pripojíte do elektrickej siete v miestnosti, kde chcete využívať internetové pripojenia, a zariadenie prepojíte s extenderom pomocou ethernetového kábla. Internetové spojenie medzi všetkými zariadeniami sa uskutočňuje pomocou zdieľanej elektrickej siete v rámci domácnosti. Pre pokoj duše je ale dobré pripojenie zašifrovať, to platí hlavne pre ľudí v bytovkách, aj keď mi príde trochu sci-fi, aby vám nejaký sused „kradol" internetové pripojenie cez elektrickú zásuvku. Čo sa týka funkcií, oba extendery sú takmer totožné. CPL AV 500 HD však môžete využiť aj ako zástrčku, vďaka čomu ušetríte jedno miesto v predlžovacom kábli, čo sa môže hodiť. Podporu 10/100Mbps, 128-bitové šifrovanie či plug&play použitie majú totožné.

Testovanie

Ako metódu na otestovanie som využil najvzdialenejšiu elektrickú zásuvku v dome, pričom extender a Wi-Fi router delilo jedno poschodie. Na „meranom" mieste bol signál Wi-Fi približne na polovičnej intenzite, takže tieto merania teda zároveň slúžili ako porovnanie rýchlosti Wi-Fi pripojenia a internetového pripojenia prostredníctvom elektrickej siete na danom mieste.

U oboch modelov som vykonal po 3 merania rýchlosti downloadu a uploadu, ktoré som spriemeroval. Na začiatku som však zmeral rýchlosť pripojenia na stolnom počítači, aby bolo možné priamo porovnať pokles rýchlosti na meranom mieste.

	Download (Mbps)	Upload (Mbps)
Referenčné meranie PC	42,37	4,09
Rýchlosť Wi-Fi	31,62	4,04
PowerLine AV500	6,17	6,58
CPL AV 500 HD	6,13	6,96

Z tabuľky možno vyčítať hneď niekoľko vecí. Ako prvé spomeniem približne rovnaké výsledky oboch extenderov, teda pokiaľ vám nejde o jedno miesto v zástrčke navyše, je jedno, ktoré zariadenie si kúpite. Zaujímavejším parametrom je však výkon v teste. Oba extendery na rovnakom mieste boli pri meraní downloadu približne o 80% pomalšie, ako dosiahlo Wi-Fi. Pri meraní uploadu si extendery však polepšili oproti Wi-Fi približne o 60%. Posledné meranie, ktoré som do recenzie nezarátal, bolo overenie rýchlosti vo vedľajšej miestnosti, kde rýchlosť sťahovania dosahovala 24,67Mbps a rýchlosť odosielania dát 4,78Mbps.

Záverečné hodnotenie

Nadviažem na výsledky z predchádzajúcej kapitoly, z ktorých sa ukazuje, že internetové pripojenie, ktoré síce môžete teoreticky získať prostredníctvom extendera aj na vzdialenejšom mieste, nemusí byť dostatočne rýchle na pohodlnú prácu na internete. V prvom rade treba spomenúť, že na rýchlosť internetového pripojenia šíreného elektrickou sieťou bude vplývať viacero faktorov, ako jej rozvetvenosť, stav či množstvo spotrebičov zapojených do nej.

Z toho dôvodu je potrebné brať výsledky meraní len informatívne, pretože možno na správny chod extenderov neboli vytvorené ideálne podmienky.

Z uvedených výsledkov je zrejmé aj to, že extender je výhodnejšie použiť pre pripojenie Smart TV, hernej konzoly alebo stolného počítača vo vedľajšej miestnosti, kde nie je z nejakých dôvodov možné natiahnuť kábel z Wi-Fi routera.

Čo dodať na záver? V podstate nemám nič vážne, čo by som obom extenderom vyčítal. Oba svoju úlohu splnili približne s rovnakým výsledkom. Aj keď som osobne čakal lepšie výsledky, do úvahy musím brať aj faktory, ako je vek domu a elektrickej siete v ňom alebo množstvo spotrebičov zapojených v sieti, ktoré mohli ovplyvniť výsledky meraní. Čo by bolo možné vyčítať, je mierne pískanie recenzovaného extendera PowerLine AV500.

Miroslav Konkoľ

Creative Flex

Ľahké, kompaktné a naozaj hlučné

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 26€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ mikrofón
+ basy

- krehko vyzerajúce prevedenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Vel'kost' meniča: 32mm
Frekvencia: 20Hz – 22000Hz
Impedancia: 24Ohm
Pripojenie: 3,5mm jack
Dĺžka kábla: 1,2m
Vedenie kábla: obojstranné (do oboch mušlí)
Mikrofón: áno
Skladatel'né: áno
Farba: čierna
Hmotnost': 136g

HODNOTENIE:

★★★★☆

Možnost' počúvat' svoje obl'úbené pesničky, podcasty alebo audio knihy na akomkol'vek mieste je už dlhé roky neoddelitel'nou súčast'ou denného rituálu miliónov l'udí. Preto je aj trh so slúchadlami doslova zahltený výrobkami nespočetného množstva spoločností, od najlacnejších chrčivých atráp až po kúsky, ktoré stoja tisíce eur. Tentoraz ku mne na testovanie zavítali slúchadlá Flex od spoločnosti Creative, ktorá sa zariadeniam pracujúcim s reprodukciou zvuku venuje už dlhé roky, a tak som čakal kvalitu za rozumnú cenu. Či ma Flexy oslovili, si môžete prečítat' v recenzii nižšie.

Creative Flex sú slúchadlá, ktoré sedia na uchu a hluk tak nie je natol'ko odfiltrovaný, ako je pri štupl'ových slúchadlách alebo uzatvorených slúchadlách prikrívajúcich celé uši. Používal som ich dennodenne počas dvoch týždňov, v práci i vo vol'nom čase. A po tomto časte si trúfam dovolit' spísat' ich výhody aj slabiny.

Prvé dojmy a spracovanie

Slúchadlá nižšej a strednej triedy sú bežne balené do priehl'adného plastu, aby si mohol zákazník poriadne prezriet' dizajn a rozhodnút' sa podl'a dojmov z výrobku a nielen podl'a 2D obrázka na krabici. Inak tomu nie je ani pri Flexoch, a ja tak vyberám slúchadlá z nevel'kej krabice. Po stránke dizajnu Flexy neurazia, ale ani vel'mi nenadchnú.

Jedinou svetlejšou stránkou je systém vymenitel'ných farebných pásikov, ktorých alternatívy sú pribalené v samotnom obale. Nikdy som však nemal nejaký väčší problém s tým, že by mali slúchadlá oranžové prvky a ja som stoj čo stoj potreboval modré. Ale aj myšlienka sa cení. Po stránke prenosnosti ponúkajú tieto slúchadlá systém sklopných reproduktorov, takže po sklopení do prenosnej polohy nezaberajú tol'ko miesta. K tomuto systému sa vrátim ešte neskôr, nakol'ko ma vo viacerých smeroch príliš nepotešil.

Palec hore si spoločnost' Creative zaslúži za použitie zalomeného jack konektora, ktorý vydrží a prežije ovel'a dlhšie ako bežné, rovné káble, a takisto aj za samotné káble, ktoré sú o niečo hrubšie a pôsobia robustnejšie ako káble bežných produktov. Vd'aka tomu sa aj menej motajú, čo uvíta každý používatel', ktorý svoje slúchadlá prenáša len tak v batohu alebo brašni.

Poslednou potešitel'nou správou o kábloch je, že pri chodení a pohybe so slúchadlami sa zvuky hýbajúceho sa plastu a otierajúcich sa káblov neprenášajú do slúchadiel a nekazia tak zvukový zážitok.

Týmto neduhom trpia hlavne štuple, ale narazil som naň aj pri drahších kúskoch na uši. Počúvat' obl'úbenú hudbu alebo dobrú knihu prekladanú zvukmi „švup-chrast-švup" mi vel'mi strpčilo (krátky) čas strávený s niektorými nemenovanými modelmi nemenovaných spoločností.

Zvuk a funkcie

Najprv spomeňme základné technické parametre, ktoré predurčujú kvalitu zvuku slúchadiel. Flexy ponúkajú 32-milimetrové reproduktory s neodýmiovým magnetom, impedanciou 24Ohm a rozsahom zvuku od 20Hz do 22000Hz.

Nižšia impedancia je vel'mi dôležitá pre hlasitost' slúchadiel na prenosných zariadeniach, ale, ako vie každý audiofil, nižšie číslo znamená väčšie skreslenie reprodukovaného zvuku. V prípade Flexov to nie je až také strašné, ale rozdiel v kvalite bol pri porovnaní s výrobkami spoločností ako AKG alebo Sennheiser počutel'ný. Na druhú stranu, aj hudba z mobilu bola príjemne hlučná a pre tých, ktorí si potrpia na výrazné basy, počúvatel'ná. Reprodukcia hudby je samozrejmost'ou, ale aby moderné slúchadlá zaujali moderných l'udí, nemôžu iba hučat'.

Preto majú Flexy už spomínaný systém vymenitel'ných farebných prúžkov, skladatel'ný dizajn a navyše aj mikrofón. Ten sa nachádza na kábli l'avej mušle, spolu s jedným tlačidlom, ktorým sa dá zdvihnút' či položit' hovor. Telefonovanie s Flexami je vel'mi príjemné a neraz som bol vd'ačný, že ich mám na hlave, keďže som bol v hlučnejšom prostredí a z mobilu by som za podobných okolností nepočul ani slovo.

Pocity pri používaní

Spoločnost' Creative tieto slúchadlá predstavuje ako ultral'ahké a skladné. Oboje je teoreticky pravda, hoci pokial' chce človek naozaj ultral'ahké slúchadlá, investuje radšej do bežných štupl'ov alebo do modelov za uši.

Skladnost' je tiež otázna, nakol'ko už spomínaný systém skladania síce zmenší vel'kost', ktorú slúchadlá zaberajú a vyzerajú aj o niečo bezpečnejšie, no musím mu vyčítat' dve veci. Prvou je to, že tento systém sa mi pri používaní zdal byt' vel'mi krehký. Radšej by som uvítal pevné slúchadlá, pri ktorých by som nemal obavy, či sa náhodou pri prenášaní neulomí jedna z mušlí. Teda, aspoň pokial' som nenašiel naozaj bezpečný systém, ktorý spočíval v zložení a následnom obmotaní slúchadiel káblami. Následne som už nemal takmer žiaden strach.

Druhá výčitka sa týka vel'mi špecifického problému, ktorý síce nemusí priamo súvisiet' so systémom skladania, ale pokazil mi jeden večer, ktorý som chcel strávit' pozeraním filmu so slúchadlami. Z akéhosi dôvodu sa totiž asi po hodine používania začal pri každom mojom pohybe hlavy z l'avej strany ozývat' škrípavý zvuk.

Najskôr som sa zl'akol, či je v poriadku kábel, ale okamžite po zosadení som odhalil vinníka, ktorým bolo trenie plastov pri otáčaní mušle proti vrchnej časti. Stále nedokážem pochopit', ako taký minimálny pohyb dokázal vydávat' taký hlučný zvuk, ale na druhý deň, našt'astie, trochu toho správneho maziva aplikovaného na hrote špendlíka problém nadobro odstránilo.

Zhrnutie

Creative Flex sú jedny šikovné slúchadlá, ktoré vám sadnú, pokial' ste zvyknutí na systém slúchadiel sediacich priamo na ušiach. Ako dlhodobého používatel'a štupl'ov alebo slúchadiel zakrývajúcich celé uši ma zozačiatku mierne potrápili a musel som si na ne zvykat', ale netrvalo to až tak dlho.

Nevýhodou tohto dizajnu je, že pri väčších hlasitostiach sa zvuk zo slúchadiel prediera von a v tichšom prostredí je tak možnost' lezenia na nervy iným prítomným, neslúchadlovým osobám.

Na Flexoch poteší zabudovaný mikrofón a, akokol'vek hlúpo to môže vyzerat', aj vymenitel'né farebné krytky. Predsa len, sto l'udí, sto chutí a niektorí záujemcovia vyberajú slúchadlá aj podl'a toho, či sa im hodia k vlasom alebo očiam.

Pre tých, ktorých dizajn až tak netrápi, je dobré podotknút', že hoci nie sú Flexy žiadnymi štúdiovými profi kúskami, na vypočutie dunivejšej hudby z mobilu alebo počítača úplne postačujú. A hlavne, so svojou cenou pod 30 eur neurobia do žiadnej peňaženky príliš vel'kú dieru.

Daniel Paulini

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 115s min

Režie: Scott Derrickson
Scénář: Scott Derrickson, C. Robert Cargill, Jon Spaihts
Kamera: Ben Davis
Hudba: Michael Giacchino
Hrají: Benedict Cumberbatch, Chiwetel Ejiofor, Rachel McAdams, Michael Stuhlbarg, Mads Mikkelsen, Tilda Swinton, Benedict Wong, Amy Landecker, Scott Adkins, Daniel Eghan
Producenti: Kevin Feige
Střih: Wyatt Smith, Sabrina Plisco
Scénografie: Charles Wood
Kostýmy: Alexandra Byrne

PLUSY A MÍNUSY:

+ Atmosféra
+ Tak trochu jiný Marvel

- Scénář
- Vyprávění filmu
- Dynamika

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Doctor Strange

KRÁLÍKA V KLOBOUKU NEHLEDEJTE

Blíží se konec roku a studia přivádí do kin svá poslední blockbusterová želízka pro tento rok. Nejinak je tomu i v případě komiksových filmů, kde se po poměrně vydatném návalu v letošním roce (který se bohužel neodrazil na kvalitě), do kin vydává poslední komiksová adaptace za rok 2016 – Doctor Strange. Tahle riskantní štace od Marvelu vyvolávala mnoho otázek a její úspěch je pro budoucnost filmového vesmíru této značky poměrně klíčový. Podařilo se i tentokrát producentům komiksového kolosu trefit do černého?

Doctor Strange je pro Marvel klíčový hned v několika ohledech. Co si budeme povídat, jeho hrdinové stárnou a samotný Robert Downey Jr. již několikrát prohlásil, že na roli Iron Mana začíná být starý. Je tedy třeba najít náhradu, která v budoucnu přebere hlavní otěže, než se Marvel rozhodne své odchodivší postavy restartovat tak, jak se tomu děje poměrně běžně v komiksových předlohách. Možná právě díky tomu se jim povedlo do role, která má být v budoucnosti klíčová, obsadit poměrně známého a oblíbeného Benedicta Cumberbatche. Tím nejdůležitějším na snímku je ovšem uvedení magie do filmového vesmíru Marvelu, který zatím tuto tematiku načal jen velice okrajově a opatrně. A právě Doctor Strange vhodí diváky bez pardonu a varování do vody a je jen na nich, jestli budou plavat, nebo ne.

Jako na LSD

Co se téhle problematiky týče, Scott Derrickson si moc servítky nebere. Hned od začátku servíruje vizuálně podmanivý a neskutečně nápaditý svět, který se nebojí jít za hranice myslitelného a nabídnout zážitek, který se dá přirovnat snad jen ke konzumaci slušného množství halucinogenu. Taková divočina, jako například snímek Vejdi do prázdna, to sice není, nicméně na poměry normálních blockbusterů se jedná o originální a dozajista chvályhodný pokus převést divokost a nápaditost komiksové předlohy do filmového prostoru.

Problém ovšem je, že ona vizuální orgie a nápaditost jsou hlavním prodejním artiklem filmu a to jediné, v čem exceluje. Příběhově se totiž jedná o podvyživeného bratříčka ostatních originů z produkce Marvelu, kde je patrná snaha o to, udělat ze Strange a tím pádem i z Cumberbatche další kombi Downey/Iron Man. To ovšem

příliš nefunguje, a i když není Benedict Cumberbatch v roli špatný, nedokázal si roli tak říkajíc ukradnout pro sebe.

Downey, Chris Evans i Chris Hemsworth si ve svých prvních filmech roli přivlastnili, na čemž pak v pokračováních vydatně stavěli. Tady ovšem bude potřeba ostatní prvně dohnat, aby bylo na čem stavět.

Originální a jiný, přesto Marvel

Doctora Strange ostatně trápí i dlouholetý syndrom nevyužitých záporáků, který Marvel vyjma Lokiho trápí téměř celou dobu. Mads Mikkelsen je sice správně démonický, tak jak už několikrát za svoji kariéru dokázal, jeho Kaecilius ovšem nedostává tolik prostoru, kolik by bylo třeba, a tak je zredukován opět na téměř jednorozměrnou postavu, která příliš emocionální sázky nenavyšuje.

A to je zatraceně škoda. Filmu by výrazně prospělo zpracování jednoho záporáka dobře, spíše než snaha hrát to na dva zloduchy s rozpačitým pocitem. O hudební kulisu k filmu se postaral poslední dobou stále vytíženější Michael Giacchino, který servíruje na míru padnoucí hudební kulisu, která však nemá jediný výraznější motiv, který by dokázal stát sám o sobě nad rámec samotného filmu. Je to celkem škoda, neboť i přes originalitu a nápaditost vizuální stránky nelze přehlédnout její finanční podvyživenost. Triky vypadají v mnoha scénách příliš uměle a počítačově, což filmu podráží nohy v momentech, kdy právě audiovizuální stránka má být tím jediným, co film táhne.

Kouzlím, tedy jsem

Doctor Strange ve výsledku není vyloženě špatným filmem, přesto má mnoho nedostatků, na kterých je třeba do budoucna zapracovat. Jako představovačka nového hrdiny komiksových filmů od Marvelu funguje tahle téměř dvouhodinka slušně, byť se kvalitami nemůže s většinou filmů této značky rovnat. Na druhou stranu má k těm horším filmům této značky taky daleko, o konkurenčních průšvizích tohoto roku ani nemluvě. Jsou-li tedy kouzla vaší doménou, nebo si jen chcete dát trochu jiného komiksového hrdinu, který by měl nastínit směr, jakým se bude Marvel ubírat do budoucna, nemá smysl vám návštěvu kina rozmlouvat. Scott Derrickson totiž do kin přivedl možná trochu rozpačitý a nevyrovnaný, přesto v rámci možností slušný komiksový origin, který potěší nejen fanoušky komiksové předlohy, ale také řadové diváky.

„Nový hrdina Marvelu se předvedl slušně, byť s rezervami. Vizuálně zajímavá podívaná, která nabízí hned několik parádních a originálních momentů, trpí především nevyrovnaným vyprávěním příběhu o kostýmovaném hrdinovi. Přesto stojí za zhlédnutí, neboť dokazuje, jak je konkurence výrazně pozadu"

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 130 min

Režie: Antoine Fuqua
Scénář: Nic Pizzolatto, Richard Wenk
Kamera: Mauro Fiore
Hudba: James Horner, Simon Franglen
Hrají: Denzel Washington, Chris Pratt, Ethan Hawke, Vincent D'Onofrio, Byeong-heon Lee, Manuel Garcia-Rulfo, Martin Sensmeier, Haley Bennett, Peter Sarsgaard, Luke Grimes, Matt Bomer, Billy Slaughter, Ritchie Montgomery
Producenti: Roger Birnbaum, Todd Black
Střih: John Refoua
Scénografie: Derek R. Hill
Kostýmy: Sharen Davis

PLUSY A MÍNUSY:

+ Akce
+ Několik momentů
+ Denzel Washington

- Ne-Western
- Dialogy
- Atmosféra

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Sedm statečných

KREV, OLOVO A POPCORN

A máme tu další remake letošního roku. Tentokrát se v hledáčku Hollywoodských producentů ocitla westernová klasika Johna Sturgese Sedm statečných, která byla již do jisté míry sama předělávkou nejoceňovanějšího filmu Akira Kurosawy Sedm samurajů. Novou verzi kultovní klasiky si vzal na starosti Antoine Fuqua, který si přizval hned několik známých tváří do obsazení. Stojí ale tahle nová verze klasiky za vaši pozornost?

Předělávání klasik se málokdy vyplácí, zpravidla ovšem tvůrci vydělají tak jako tak. Zavedená značka táhne, a i když recenze většinou značí průměrnou snahu přiživit se na originále, produkce se zaplatí a všichni jsou víceméně spokojení.

Stačí se podívat například na nedávnou novou verzi Krotitelů duchů, která se přes silné mediální pokrytí nedokázala z téhle škatulky vymanit. (možná proto, že se nejednalo o dobrý film). Proto celkem překvapí, že předělávku kultovního westernu Sedm statečných jako by nedoprovázela žádná větší marketingová kampaň, a film tak trochu plul pod radarem běžného diváka.

Blockbuster v rouše westernovém

Režisér Antoine Fuqua natočil ovšem značně moderní variaci na původní titul, která jede podle scénáře, na kterém se výrazně podílel i tvůrce seriálového hitu True Detective Nic Pizzolatto. Bohužel se i přes veškerý talent obsažený v této produkci o žádnou revoluci nejedná. Nových Sedm statečných je totiž dalším přinejlepším lehce nadprůměrným pokusem o alespoň částečné komerční parazitování na odkazu originálu. Místo stylového a aktualizovaného westernu tak v kinech čekejte spíše moderní akční blockbuster, který se jako western bohužel jen tváří. Fuqua se svým snímkem totiž nezvládá naplnit základní charakteristiky westernu a fakt, že celý film zasadíte do westernového prostředí a napěchujete ho přestřelkami, z výsledného filmu rázem western neudělá. Fuqua nezvládá vytvořit tu správnou atmosféru a i přes několik slušných herců zde není přítomno to potřebné charisma a živelnost. Denzel Washington sice ve své drsné pozici bude fungovat snad vždycky, Chris Pratt coby nezodpovědný hezounek funguje už o něco méně (funguje asi jako Chris Pratt kdekoliv jinde, byt' ta role o tomhle úplně není) a zbytek balancuje na hraně dobrého a velmi podivného hereckého projevu. Díky tomu alespoň částečně vynikne Byeong-heon Lee v roli asijského sympat'áka z ústřední party.

Přestřelky ano, atmosféra ne

Ona totiž i samotná akce (která je slušná, neberte mě špatně) nefunguje moc jako western. Několik přestřelek a akčních scén je fajn, ale s výjimkou úvodní přestřelky v hospodě a závěrečného souboje před kostelem to celé působí spíše jako běžný akční film než jako cokoliv westernového. Nepomáhá tomu ani hudební doprovod, který z větší části zkomponoval letos tragicky zesnulý James Horner a dokončil ho za něj Simon Franglen. Bohužel, žádná památná skladba se v něm nezrodila a spíše než variace na důvěrně známou melodii či vytvoření nového motivu, je soundtrack nové verze variací minulých Hornerových motivů (včetně relativně nedávného a tematicky podobného For Greater Glory). Závěrečné využití motivu původního filmu během titulků tak spíše podtrhuje nepříliš velkou výraznost hudebního doprovodu. A to se v podstatě dá říci i o celém tomhle projektu. Nových Sedm statečných je spíše než aktualizací kultovní westernové klasiky jen velmi lehce nadprůměrným blockbusterem, který za westernový vizuál skrývá předvídatelný, nepříliš nápaditý a nepříliš atmosférický akční blockbuster. Těch několik zajímavých momentů a pár hlášek nezachrání jinak po všech směrech průměrnou snahu o něco, co tam ve výsledku jednoduše není.

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 112 min

Režie: Sean Ellis
Scénář: Sean Ellis, Anthony Frewin
Kamera: Sean Ellis
Hudba: Robin Foster
Hrají: Cillian Murphy, Jamie Dornan, Charlotte Le Bon, Aňa Geislerová, Toby Jones, Harry Lloyd, Alena Mihulová, Sam Keeley, Jan Budař, Ondřej Malý, Mish Boyko, Martin Hofmann
Producenti: Sean Ellis, Mickey Liddell, Pete Shilaimon
Střih: Richard Mettler
Scénografie: Radek Hanák, Morgan Kennedy
Kostýmy: Josef Čechota

PLUSY A MÍNUSY:

+ Československá historie
+ Zpracování
+ Atmosféra

- Jazyk
- Někteří herečtí představitelé
- Délka

HODNOTENIE:

★★★★☆

Operacia Anthropoid

PROTI NACISTICKÉMU ÚTLAKU

Československá historie není zrovna častým zdrojem látek, které zpracovávají zahraniční filmy. Ona ostatně není ani častým zdrojem materiálu pro tuzemské filmy. Proto právě koprodukční snímek Anthropoid vyvolává takový zájem. Film převážně britské produkce v režii Seana Ellise přibližuje atentát v Praze roku 1942, kterým uštědřili českoslovenští partyzáni citelnou ránu nacistickému režimu.

Řekněme si to na rovinu. Anthropoid má hned od začátku jeden značný problém, který především krajánkům bude neskutečně vadit a přes který se budou těžce přenášet. I já s ním měl problém. I když se totiž ve filmu objeví hned několik českých herců, češtinu a slovenštinu ve filmu nahradila angličtina. To není problém, ale pochopitelný krok produkce. Co je ovšem trochu horší, je fakt, že drtivá většina českých reálií a jmen byla upravena tak, že jejich výslovnost je po anglicku. Díky tomu zní česká a slovenská jména nejen humorně z úst zahraničních herců, ale díky stylu produkce tuto nepříliš sympatickou výslovnost přejímají i čeští herci mluvící anglicky.

Věc národní hrdosti

A to je sakra škoda, protože kdyby se producenti alespoň trochu snažili právě tahle jména a reálie pomocí dialogových trenérů hercům vštípit, mohl být dojem z filmu podstatně lepší. Naštěstí v momentě, kdy tento nešvar přejdete, zjistíte, že vám film má co nabídnout i tak. Sean Ellis totiž zvládl natočit film, který vzdává hold místním dějinám víc, než zvládl kterýkoliv jiný domácí film.

Dobová Praha totiž působí silně atmosféricky a nikterak uměle, což překvapí, zvláště s přihlédnutím k rozpočtu filmu. Navíc celé zpracování nepůsobí vůbec lacině a je působivé, jak se podařilo producentům látku přiblížit mentalitě Čechů a Slováků, zatímco zvládají předvádět slušně zpracované historické drama. Nikdy nejdou vyloženě přes čáru a navíc, díky zvolenému zpracování a preciznosti v oblasti dynamiky a vizuální stránky, působí Anthropoid ve výsledku lépe než většina dobových válečných dramat z evropské i zaoceánské produkce posledních několika let.

Stylově, avšak ne kýčovitě

Může za to také slušný hudební doprovod Robina Fostera, který svojí chladností a instrumentálním dojmem připomíná místy až tvorbu Atticuse Rosse. Jeho chvíle ovšem přichází především v závěru, kdy k vypjaté situaci dodává tu správnou úroveň napětí.

Naštěstí se až na několik málo momentů film nesnaží o přílišný kýč či zahánění do extrému, a tak je spíše vkusnou sondou do dobové Prahy pod nacistickým režimem, než snahou o velkolepý blockbuster, který vyznívá na prázdno (ano, tahle část je přímým rýpnutím si do nedávného pokusu Lída Baarová).

Anthropoid je tak filmem, který potěší především ty, kteří mají zájem prožít si ve stylovém balení kousek naší historie. Film má své neduhy a jeden hlavní problém, přes který je třeba se na začátku přenést, přesto se však jedná o jedno z nejpůsobivějších a nejvěrohodnějších zpracování tuzemské historie, které s přehledem strčí do kapsy i místní produkce. Sympatické obsazení, precizně vystavěná audiovizuální stránka a atmosféra, kterou by jiní mohli závidět.

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 107 min

Režie: Peter Berg
Scénář: Matthew Michael Carnahan, Matthew Sand
Kamera: Enrique Chediak
Hudba: Steve Jablonsky
Hrají: Mark Wahlberg, Dylan O'Brien, Kate Hudson, Kurt Russell, John Malkovich, Gina Rodriguez, Joe Chrest, Chris Ashworth, J. D. Evermore, DeneenTyler, Nazeema Bartek, Devin Posey, Ethan Suplee, Robert Segari, Jason Kirkpatrick, Garrett Kruithof, Douglas M. Griffin, John L. Armijo, Brad Leland, Ilan Srulovicz, James DuMont, Chris Angerdina
Producenti: Lorenzo di Bonaventura, David Womark, Mark Vahradian
Střih: Colby Parker Jr., Gabriel Fleming
Scénografie: Chris Seagers
Kostýmy: Kasia Walicka-Maimone

PLUSY A MÍNUSY:

+ Příběh
+ Hrdinové
+ Zpracování

- Digitální závěr

HODNOTENIE:

★★★★☆

Deepwater Horizon: Moře v plamenech

ROPNÉ INFERNO

Katastrofické filmy v poslední době sází většinou na velkolepé digitální scenérie, které jejich tvůrci poctivě zdevastují. Na osobní příběhy a nějaké propracovanější osobní osudy pak nezbývá čas. To se snaží napravit v zahraničí chválený snímek Deepwater Horizon: Moře v plamenech, který přibližuje události, které vedly k největší ekologické katastrofě na moři v americké historii, k níž došlo po kritické chybě na ropné plošině stejného jména.

Samotná událost byla notně mediálně propíraná a hodně se o ní mluvilo, i když se odehrála na druhé straně zeměkoule. Problém ovšem je, že samotný materiál nemá kvůli svým charakteristikám úplně strhující filmový potenciál. Jenže právě díky tomu, se filmu režiséra Petera Berga daří uspět tam, kde jiní trestuhodně zklamali.

Osudy skupiny, spíše než jednotlivce

Deepwater Horizon: Moře v plamenech totiž netlačí do popředí jednoho hrdinu, spíše vykresluje osudová rozhodnutí a události, které vedly ke katastrofě, očima vrchního technika této ropné plošiny. Stále ovšem udržuje kontakt i s ostatními členy posádky. Díky pomalému budování atmosféry na základě rutiny pracovníků tohoto plujícího kolosu má pak i poměrně krátké a úderné finále se samotnou katastrofou doslova devastační účinky na postavy i na dějiště filmu jako takové. Berg navíc nevyužívá (až na pár momentů, které se dají přehlédnout) přehnaného množství patosu a hrdinství. Zkrátka své hrdiny sleduje okem kamery, zatímco se snaží bojovat o svůj holý život v rozpoutaném pekle. Závěrečná tečka s rodinnou chvilkou je sice možná trochu nadbytečná, přesto při konečném pohledu funguje film právě díky tomu překvapivě dobře a dalo by se říci, že i komorně.

Ohnivá past uprostřed moře

Vizuálně se totiž tvůrci naštěstí nesnaží procpat do filmu digitální prvky za každou cenu, ale spíše pracují s praktickými efekty a k digitálu se obrací jen výjimečně (s výjimkou finále, které je pak možná o trochu více digitální, než by muselo být). Film díky tomu působí spíš jako něco, co mohlo být natočeno v devadesátkách, než jako současný blockbuster. Steve Jablonsky k tomu navíc dodává poměrně sympatickou hudební kulisu, která ač není zrovna dvakrát originální (Jablonsky se inspiruje jak ve své předešlé tvorbě, tak v populárních a originálních kompozicích posledních let), v rámci filmu funguje na výbornou. Jeho soundtrack je nenucený a pomáhá budovat atmosféru, která je pro zvolené zpracování stěžejní.

Výsledkem je tedy poměrně překvapivý film, který sice má své nepřehlédnutelné vady, přesto je divák většinu času ani neřeší. Jednoduše proto, že se Peteru Bergovi podařilo natočit parádní žánrovou podívanou, která nenudí ani na moment. Deepwater Horizon: Moře v plamenech má náboj, napětí a atmosféru, kterou mu může žánrová konkurence jen závidět. Chcete-li se tedy podívat do zákulisí jedné z největších katastrof ropného průmyslu, vyrazte bez obav do kina

„Řemeslně dobře zvládnutá katastrofická podívaná, která díky zvolenému stylu vyprávění strčí veškerou konkurenci z posledních několika let do kapsy. Méně je zkrátka někdy více."

Lukáš Plaček

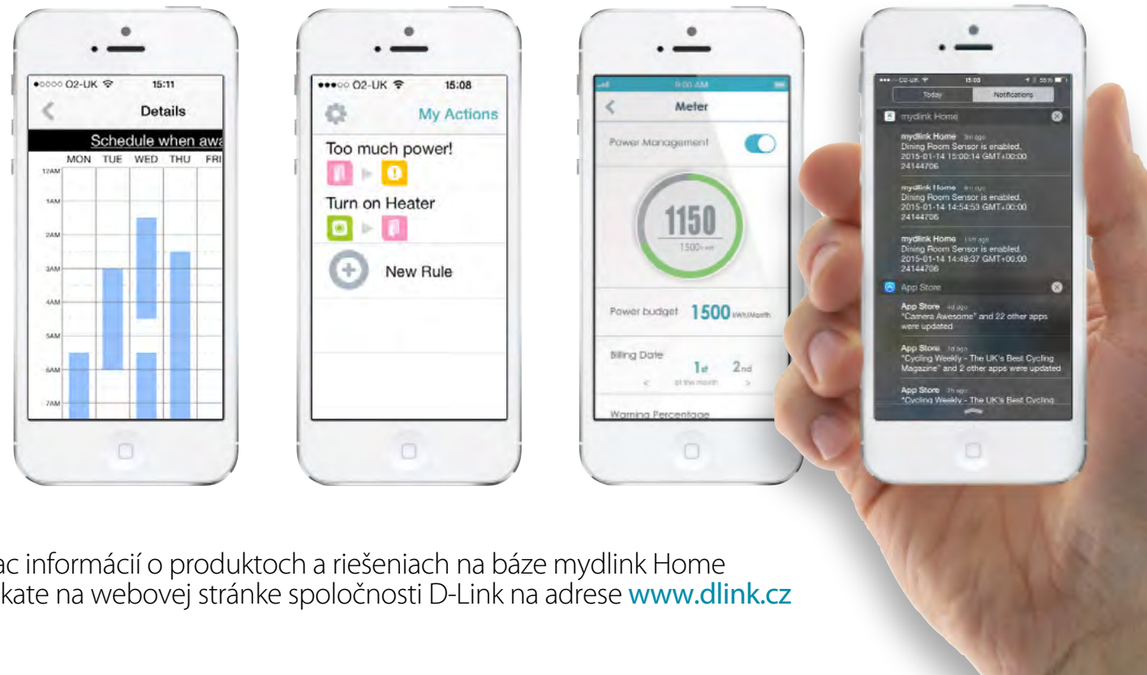
Zautomatizujte si domácnosť!

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 86 min

Réžia: Nicholas Stoller, Doug Sweetland
Scenár: Nicholas Stoller
Hudba: Jeff Danna, Mychael Danna
Hrajú v originálnej verzii: Andy Samberg, Jennifer Aniston, Ty Burrell,Kelsey Grammer, Katie Crown
V slovenskom znení: Vladimír Kobielsky, Dominika Žiaranová, Peter Rúfus, Martin Kaprálik, Pavol Topoľský, René Jankovič, Dušan Szabó

PLUSY A MÍNUSY:
+ humor
+ vlky

- záver
- obyčajnosť príbehu

HODNOTENIE:
★★★★☆

Bociany

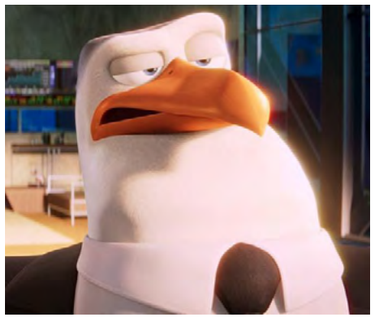
TO BOL ÚLET!

„Nebuď malý, bociany už deti nenosia... Veď každý vie, že sa preorientovali na balíky s elektronikou." Je to tak - v animovanom svete, podobnom tomu nášmu, kde sú často čarovné a krásne veci nahradené tými praktickejšími, sa aj bociany preorientovali na niečo, čo má väčšiu perspektívu a viac zarába. No ich pôvodný biznis, továreň na deti (netreba si predstavovať nič erotické, je to vesmírna mašina, ktorá pomocou technológii a kúzla rozprávok dokáže „vyrobiť" deťa), hoci opustená, ešte stále stojí. A čo by čert nechcel, omylom sa v nej vyrobí ďalšie dieťa. A dobrodružná donáška netypického balíčku na štýl Doby ľadovej sa môže začať.

Značnú vinu na tom nesie Tulip, sirota, ktorú sa ešte za čias nosenia detí nepodarilo doručiť rodičom. Ostala tak žiť v továrni, kde už takmer osemnásť rokov pomáha bocianom, ako môže (čo je pri jej šťastí mnohokrát dobre myslené, ale príliš často bez kladných výsledkov). Aj napriek jej hravosti a dobrosrdečnosti ju chladný a krutý šéf bocianov Hunter nemá rád, a preto sa jej chce zbaviť hneď, ako to bude možné. Na scénu prichádza bocian Junior, ktorý dostane vyhodenie Tulip ako úlohu, po ktorej má byť povýšený. Junior je síce sarkastický, sebavedomý a kúsok odmeraný, ale keď zistí, že Tulip v deň plánovaného vyhodenia slávi svoje osemnástiny, nedokáže sa na tento čin odhodlať, a radšej ju predelí do inak opusteného oddelenia na odoberanie listov. Keďže bociany už deti nenosia, nemali by ani dostávať poštu so žiadosťami o deti, takže by Tulip nemala nič pokazit'. Jeden list ale predsa len príde. Je od malého chlapčeka Natea, ktorý sa rozhodol, že túži po bratovi, a po nájdení starého bocianieho letáčika poslal objednávku na nového súrodenca. Tulip sa omylom pomocou listu podarí toto vyžiadané dieťa vyrobiť, a keď to zistí Junior, neostáva im nič iné, ako doručiť dieťa jeho rodine, samozrejme, bez vedomia bocianieho šéfa, keďže škandál podobného rázu by Juniorovi namiesto povýšenia priniesol výpoveď.

Warner Bros. nemajú až také zázemie animákov ako ich konkurenti od DreamWorks či Disney. Taktiež počiatočné trailery nenasvedčovali tomu, že by Bociany chceli vytŕčať z davu. Hviezdy boli ale očividne režisérom Nicholasovi Stollerovi a Dougovi Sweetlandovi naklonené, pretože z Bocianov je dobrý film. Samozrejme, nie všetko je tu vydarené, a nájde sa pár chýb, ktorým sa dalo vyhnúť, ale keď už si raz sadnete do kresla v kinosále s cieľom bavit' sa, naozaj sa zabavíte.

Kvalite neškodí ani to, že postavy sú v Bocianoch v podstate neoriginálne. A hoci je veľmi pravdepodobné, že si Tulip a Juniora zamilujete, predsa len to je dvojica charakterov, ktorú ste už určite videli niekde inde. Na druhú stranu sú ale optimistický rojko a sarkastický bocian, čo sa snaží brať život až príliš vážne, dvojicou, pri ktorej je isté, že zabaví. Hlášky padajú



každú chvíľu, a hoci úhlavný nepriateľ animákov na Slovensku, dabing, na tomto filme spôsobil obzvlášť veľké škody, humoru ostalo dosť. Výrazne dopomáhajú aj vedľajšie postavy, z čoho najvýraznejšie a najzábavnejšie sú nepochybne vlky, ktoré sa ako svorka dokážu sformovať do rôznych útvarov - most, ponorka, minivan... Naopak, najväčším negatívom z postáv je nepochybne holub Vlezloš, ktorého má taktiež na rováši dabing. Bohužiaľ, ja, ako slovenský divák ani za mak netuším, čo tou postavou páni režiséri a scenáristi mysleli, keďže v slovenčine sa jeho rečiam nedá vôbec rozumieť. Vlezloš bola postava síce ťažko predabovateľná, avšak v slovenčine absolútne odfláknutá. Okrem neho je ale humor vo filme dobre zvládnutý a vtipy určené aj dospelým prevažujú nad tými mierenými na deti. Celkovo je veľká časť vtipov podarene mierená na problémy modernej spoločnosti.

Od elity animovaného žánru ale Bociany delí kvalita príbehu. Hoci sa vyvíja v dvoch líniách, jedna je plochejšia ako druhá. Tá menej podstatná, s manželmi Záhranikovcami a ich synom Nateom, ktorý je vďaka svojej túžbe mať brata spúšťačom zápletky, má iba jeden význam, inak je zbytočná. Hovorí nám, že máme uprednostniť čas strávený s deťmi pred tým pracovným, a hovorí nám to najviac polopatisticky, ako dokáže. Tá druhá, s Tulip a Juniorom, tiež nevyniká svojou originálnosťou. Nečakajte žiadne žánrové vybočenia, ako tomu bolo napríklad v Zootopii. Bociany sú rodinný film a všetko sa tu točí okolo rodinných hodnôt. Aj Tulip a aj Junior sú v podstate osamelí ľudia, Tulip je sirota, a na začiatku filmu je narážka, že aj Junior je sám - pri tvorbe programu na víkend sa každý z jeho „kamarátov" vyhovorí niečím spojeným s rodinou – výročie svadby, rodinné barbeque a podobne, zatiaľ čo on ostáva jediný s voľným časom. Dobrodružná cesta ich ale spojí a na konci sú už na takej úrovni kamarátstva, že ich isto nejeden internetový „umelec" už stvárnil ako pár. Toto všetko by v podstate až tak nevadilo, ale zaklincoval to nepremyslený, nasilu švihnutý a príliš sladký, hoci – chválim – aj kúsok brutálny koniec. Spracovanie posledného „stretu" síce nebolo zlé, ale to, ako a prečo sa stal, a všetky cukríkové závery po ňom uberali na kvalite. Keď už ale na nič iné, tak na city hrajúci záver slúžil aj na propagáciu homosexuálnych adopcií. Nie je to síce na rovinu povedané, ale medzi množstvom šťastných rodičov, ktorým je doručené dieťa, sa občas mihnú aj dve bradaté tváre či dve dlhovlásky.

O 3D ani nemá zmysel hovoriť, keďže Bociany sú jedny z množstva ďalších filmov, pre ktoré je 3D len pre to, aby bolo. Na vizuálnu stránku sa pozerá dobre, film nijako nezaostáva za ostatnými animákmi tejto doby. Celkový obraz dotvára aj hudba, ktorá je často prehnane dramatická, čo je ale na prospech vtipnosti scén, a prekvapí nás aj nejaká tá moderná pesnička.

Áno, Bociany nie sú revolúciou žánru, ale nemožno im odopriť, že sú podareným filmom. Ja osobne by som ich v budúcnosti určite rád videl znova, hoci tentoraz radšej s originálnym dabingom.

„Bociany už síce deti nenosia, ale vám sa určite oplatí vidieť, ako dopadne donáška toho posledného"

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 112 min

Režie: Tate Taylor
Předloha: Paula Hawkins (kniha)
Scénář: Erin Cressida Wilson
Kamera: Charlotte BruusChristensen
Hudba: Danny Elfman
Hrají: Emily Blunt, Rebecca Ferguson, Haley Bennett, Justin Theroux, Luke Evans, Édgar Ramírez, Allison Janney, Lisa Kudrow, Laura Prepon, Marko Caka, Mauricio Ovalle
Producenti: Marc Platt, Jared LeBoff
Střih: Michael McCusker
Scénografie: Kevin Thompson
Kostýmy: Michelle Matland

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ tématická

- klon Zmizelé
- herecké výkony
- kamera
- scénář

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Dívka ve vlaku

Z VLAKOVÉHO KUPÉ DO VÍRU UDÁLOSTÍ

Knižní fenomén Dívka ve vlaku, který se stal bestsellerem i u nás, se před necelými dvěma lety snažil především přiživit na popularitě surových příběhů pro dospělé, jejichž popularitu nakopla Zmizelá od Gillian Flynn, kterou do podoby filmové události převedl hvězdný režisér David Fincher. Zadařilo se něco podobného i v případě tohoto knižního kultu?

Snaha být další Zmizelou je zde citelná. Ona na tuhle notu hrála už samotná propagace snímku, která se pokoušela iluzi podpořit hned několika prvky, které si vypůjčovala od jiného knižně-filmového fenoménu posledních let – Padesáti odstínů šedi. Jistě, sex a násilí prodává, takže proč se v tomto ohledu neinspirovat v úspěšných filmech, že? Problém ovšem je, že režírující Tate Taylor se tak trochu ztratil ve vlastním mixu inspirací a původní látky a tenhle chaos je na výsledném filmu znát.

Žádný Orient Express

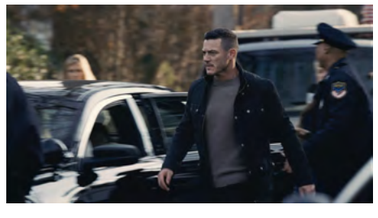
I když totiž Dívka ve vlaku může nabídnout celkem slušnou plejádu známých tváří v čele s čím dál více populární Emily Blunt, není moc herecky o co stát. Všichni jako by jeli na volnoběh, a i když se právě herečka v hlavní roli snaží ze svého partu vytáhnout co nejvíce, pořád vyznívá její snaha tak trochu na prázdno. Režijně je totiž tenhle počin slabší, což je vidět i na vizuální stránce filmu, která by rozhodně zasloužila větší péči. Kamera Charlotte Bruus Christensen totiž hned v několika momentech přináší trochu slabší záběry a několikrát vytáhne na diváka poněkud podivný slow-motion, který kvůli absenci obrazového materiálu a snížení frekvence obrazů za minutu působí spíše amatérsky než profesionálně. Střih těmto momentům rozhodně nepomáhá, a tak hned několikrát během filmu zůstává Dívka ve vlaku poněkud rozpačitě přešlapovat na místě.

Zmizelá nezmizelá

Soundtracku Dannyho Elfmana se sice vždy podaří nakopnout atmosféru opět směrem ke strhujícímu thrilleru, ale přesto okamžiky, v nichž to trochu vázne, zamrzí. Zvláště když předloha nabízí hned několik momentů, které mohly se správným přístupem mířit daleko výše než jen na metu lehce nadprůměrné žánrové podívané. Jeden nebo dva překvapivé zvraty se ovšem tvůrcům podařilo poměrně obratně do filmu dostat. To je ale na necelé dvě hodiny trestuhodně málo. Konečný dojem z Dívky ve vlaku je tak poněkud rozpačitý. V rámci filmu totiž dostanete poměrně slušnou žánrovou podívanou, která má dostatek zajímavých momentů, aby si zasloužila vaši pozornost, ovšem ne tolik, abyste si na ni za pár měsíců vzpomněli. Místo další Zmizelé tak v důsledku promrhaného potenciálu diváci získávají v rámci možností slušný thriller, po kterém bohužel za pár týdnů či měsíců nikdo ani neštěkne.

„Lehce nadprůměrný thriller, který promrhává svůj potenciál především kvůli neobratné práci se zdrojovou látkou a přílišnou snahou být další Zmizelá."

Lukáš Plaček



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Kanada / Velká Británie / USA, 2016, 108 min

Režie: Alexandre Aja
Předloha: Liz Jensen (kniha)
Scénář: Max Minghella
Kamera: Maxime Alexandre
Hudba: Patrick Watson
Hrají: Jamie Dornan, Aiden Longworth, Sarah Gadon, Aaron Paul, Michael Adamthwaite, Barbara Hershey, Molly Parker, Beckham Skodje, Oliver Platt, Terry Chen, Anjali Jay
Producenti: Alexandre Aja, Max Minghella, Tim Bricknell, Shawn Williamson
Střih: Baxter
Kostýmy: Carla Hetland

PLUSY A MÍNUSY:

+ Děj
+ Atmosféra
+ Vizualita
+ Soundtrack

- Balancování mezi žánry
- Mnohdy ne úplně přesvědčivé

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Deviaty život Louisa Draxa

PŘÍBĚH NEOBYČEJNÉHO CHLAPCE

Knižní příběhy jsou častým zdrojem materiálu pro populární snímky. Před pár týdny se do kin dostala Dívka ve vlaku, která ovšem příliš neoslovila. Tak trochu v jejím stínu ovšem v druhé půli října do kin vstoupila také další knižní adaptace se zajímavým obsazením. Snímek Devátý život Louise Draxe přináší do kin příběh chlapce, jehož život se stal menším zázrakem...

Devátý život Louise Draxe je zajímavý snímek. Osobně jsem předlohu, ze které tento film čerpá, nečetl, přesto jsem se nechal zaujmout propagací filmu, která slibovala zajímavou podívanou postavenou na poměrně neokoukané premise. Zvláště vezmeme-li v potaz, že za režií snímku stojí Alexandre Aja, zodpovědný především za horory Hory mají oči, Zrcadla, Maniak a tak podobně, který tentokráte adaptuje knihu rodinného charakteru. Zkrátka zajímavá kombinace.

Netradiční a napínavé

A ve výsledku nemůžu říct, že bych byl zklamaný. Propagace filmu a především trailer může být poněkud zavádějící, přesto Devátý život Louise Draxe nabízí zajímavou podívanou.

Aja totiž v rámci hodinu a tři čtvrtě dlouhého filmu předvádí osobité balancování někde na pomezí rodinného filmu, dobrodružství pro čerstvě náctileté a docela atmosférického thrilleru pro dospělé. Tahle kombinace sice ne vždy úplně funguje a ne vždy působí úplně přesvědčivě, nikdy ovšem nepřekročí mez únosnosti, a tak zvládá i ve slabších momentech udržet napětí na straně diváka.

Vizuálně si totiž svůj film Alexandre Aja hlídá, což zkrátka umí, zvláště když k tomu má po ruce silně atmosférický a osobitý hudební doprovod Patricka Watsona. Ten si sice své nejsilnější momenty vybírá hned v úvodu, přesto v rámci zbytku filmu vykouzlí hned několik skvělých motivů, díky kterým jsou některé momenty filmu příjemně působivé a místy i mrazivé.

Celkově pak díky výpravě Aja místy šokuje, když zvládá během několika desítek vteřin film obrátit z pomalu plynoucího dramatu v poměrně hororový zážitek a během několika dalších chvil zase zpět.

Osm promarněných životů a ten devátý

Devátý život Louise Draxe je tak ve výsledku zajímavým, leč těžce uchopitelným snímkem. Byt' má své nesporné nedostatky a ne ve všem, co se ve filmu děje, dokáže působit přesvědčivě, nelze mu upřít něco, co se mi už delší dobu u projekce v kině nestalo.

To určité napětí a vlastní zainteresovanost, díky které vás film pohltí a nepustí až do závěrečných titulků. Zkrátka, zajímavý materiál v ještě zajímavějším (byt' značně problematickém) zpracování a se silně působivou audiovizuální stránkou. Pokud si tak chcete dopřát film, který se příliš nepodobá tomu všemu, co se na vás tradičně řítí ze stříbrného plátna, pak dejte filmu Devátý život Louise Draxe šanci.

"Zvláštní podívaná, která balancuje na pomezí dětského filmu a thrilleru pro dospělé. Dostatek zajímavých nápadů a slušné zpracování jsou důvody pro to, dát filmu šanci."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 101 min

RÉŽIA: Travis Knight
SCENÁR: Marc Haimes, Chris Butler
KAMERA: Frank Passingham
HUDBA: Dario Marianelli
HRAJÚ (HLASY): Richard Labuda, Helena Krajčiová, Filip Tůma, Petra Polnišová, Miroslav Trnavský, Zuzana Kronerová, František Kovár, Dušan Szabó, Adriana Vozáryová
ŠTÚDIO: Universal

PLUSY A MÍNUSY:
+ príbeh
+ vizuál
+ atmosféra

- dabing

HODNOTENIE:
★★★★★

Kubo a kúzelný meč

AK MUSÍTE ŽMURKNÚŤ, SPRAVTE TO TERAZ!

Áno, Kubo a kúzelný meč možno znie ako rýdzo slovenská rozprávka o mladíkovi Jakubovi, ktorý s pomocou začarovaného meča porazí zlého čarodejníka (či draka), ale verte mi, nie je to tak. Aby sme sa dostali do jeho sveta, musíme sa posunúť značne na východ, do starovekého Japonska. Potom nám už stačí iba obdivovať jednu z najpôsobivejších a najčarovnejších rozprávok, aké kedy vznikli.

Kubo žije osamelým životom. Hoci býva so svojou matkou, slovo medzi sebou prehodia len málokedy. Ona trpí stupňujúcimi sa výpadkami pamäte. Preto chodí Kubo zarábať do blízkej dediny pomocou svojej hry na shamizene (orientálny strunový nástroj – v origináli sa film volá Kubo and two strings, Kubo a dve struny, avšak je dosť možné, že struny v názve nie sú tými na shamizene, ale symbolizujú dvoch Kubových rodičov, alebo život a smrť, obidva výrazné motívy prítomné vo filme). Pomocou melódii dokáže rozhýbať origami postavičky, a následne s ich pomocou rozprávať úchvatné príbehy. Tie málokedy dokončí, pred súmrakom sa vždy poháľa domov, v noci naňho totiž číha podľa matkiných slov nebezpečenstvo. Čo by bol ale Kubo za dieťa, keby stále počúval svoju matku. Jeden večer sa pozabudne a ocitá sa zoči voči zlu, číhajúcemu naň už dlhé roky. Prichádza o domov a je nútený vydať sa na dobrodružnú cestu za nájdením svojej rodiny, ale aj pochopením samého seba.

Atmosfére filmu vôbec nevadí, že je vyprodukovaný americkou spoločnosťou, pretože Kubo nesie orient vo všetkých svojich smeroch. Príbeh, napísaný Marcom Haimesom a Chrisom Butlerom pôsobí, že by mohol úplne pokojne patriť do japonského folkóru. Je trochu dospelejší a má plno dejových zvratov, ale vo svojej podstate je rozprávkou. Avšak, aj rozprávky môžu byť ku svojim postavám kruté. A Kubo a kúzelný meč ku svojim postavám určite jemný nie je.

Ku Kubovi sa na jeho ceste pridá dvojica, ktorá je podobne charizmatická ako on sám. Do dobrodružnej partie pribudne Opica, posledný dar pre Kuba od matky v podobe oživeného dreveného talizmanu, a Chrobák, hmyzí samuraj s amnéziou, ktorý si ale matne pamätá, že kedysi slúžil Kubovmu otcovi. Kubo síce obsadil hlavnú úlohu a najväčším prerodom prejde on, Chrobák a Opica však vôbec nehrajú len druhé husle. Všetky vedľajšie postavy sú dôležité, a nakoniec zohrajú úplne inú úlohu, akú by ste očakávali. A navyše, film svoju vážnosť dobre vyvažuje humorom. Opica má tiež svoje čaro, ale mojím osobným favoritom je Chrobák

so svojimi hlúpučkými, ale vtipnými poznámkami: „Mám otázku, keď sa ja volám Chrobák a ty si Opica, prečo sa on nevolá Chlapec?" No nezamilujte si ho.

Zanedbaná ale nie je ani strana antagonistov. Celý film je silno rodinne tematizovaný. Dôkazom toho sú aj Kubovi protivníci – matkini príbuzní. Jej sestry a otec, Mesačný kráľ, vymenili svoje oči a s tým aj svoju ľudskosť za nesmrteľnosť. Keď sa Kubova matka pridala na stranu dobra, začali ju nenávidieť, spolu s jej mužom, kvôli ktorému sa zmenila.

Avšak, v Kubovi vidia potenciálneho spojenca. Keď bol maličký, stihli mu už jedno oko vybrať, a teraz idú po ďalšom. Špeciálne desivé sú matkine sestry, Kubove „tetičky". Keď prídu na scénu, nie každému dieťaťu je všetko jedno, no a môžem povedať, že ani dospelým. Kubo a kúzelný meč taktiež nie je čiernobiely. Dokazuje to najmä Kubov dedo, Mesačný kráľ. Jeho argumenty vôbec nie sú nepresvedčivé. Ale poslednému súboju sa asi vyhnúť nemožno. Ako dopadne, to už je však iná reč.

Skvelú atmosféru sveta z veľkej časti dotvára vizuál filmu. Laika, spoločnosť, ktorá má Kuba na svedomí, sa zameriava sa na špeciálny typ animácie s názvom stop-motion. Obraz a pohyby sa vytvárajú ručne, jemným presúvaním figurín zo záberu na záber. Medzi ich najznámejšie výtvory patrí napríklad veľmi strašidelná Koralína. Takáto animácia je naozaj náročná a zdĺhavá.

Napríklad scéna s loďou z lístia bola nakrúcaná 19 mesiacov, ale keď sa podarí, je krásna. A v Kubovi sa podarila. Nádherné sú aj podvodné scény, alebo tá vôbec prvá, v ktorej matka nesie Kuba na krehkej lodi plávajúcej skrz rozbúrené more. A tento krásny japonský svet ešte dopĺňa 3D. Síce nie je veľmi výnimočné, ale v spojení so stop-motion vytvára naozaj zaujímavé pohľady. Nie je však nikdy všetko výlučne dobré, a aj v Kubovi sa nájde chybička. A je ňou, už tradične, dabing. Nie je výrazne zlý, ale v porovnaní s tým, aká to musela byť pal'ba v origináli, skrátka smútim, že v slovenskej distribúcii neexistuje verzia s titulkami.

O Kubovi netreba veľa slov. Stačí: „Choďte na to!" Udrží vás v kresle od prvej sekundy, až do poslednej titulkovej pesničky (mimochodom veľmi pekný cover The Beatles od Reginy Spector), ktorá vám ukáže aj proces výroby jednej scény.

„Kubo nie je žiaden slovenský junák, ale krásny film o rodine, živote a smrti, ktorý dokáže zaujať každého."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 128 min

RÉŽIA: Tim Burton
SCENÁR: Jane Goldman, Ransom Riggs (predloha)
KAMERA: Bruno Delbonnel
HUDBA: Michael Higham, Matthew Margeson
HRAJÚ: Eva Green, Asa Butterfield, Chris O'Dowd, Ella Purnell, Allison Janney, Rupert Everett, Terence Stamp, Judi Dench, Samuel L. Jackson

PLUSY A MÍNUSY:
+ námety postáv
+ občasný zaujímavý vizuál

- príbeh
- nevyužité postavy
- nepekný posledný súboj

HODNOTENIE:
★★☆☆☆

Domov pre neobyčajné deti slečny Peregrinovej

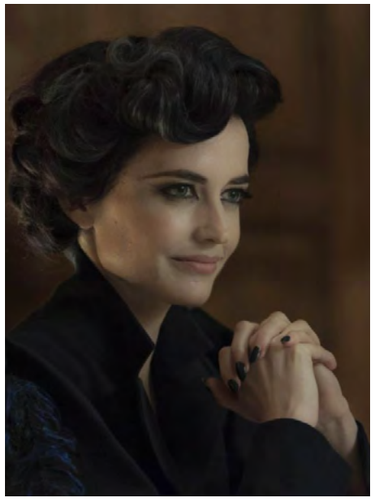
TIM BURTON A JEHO NOVÝ FILM. OPLATÍ SA?

Poznáte také tie staré hororové fotografie, z ktorých zíza nezvyčajné, až desivé dieťa? Podobných podivných obrázkov, pri ktorých je ťažko povedať, či ide o fotomontáž, je na svete mnoho. Očarili aj amerického spisovateľa Ransoma Riggsa, a to natoľko, že ich začal zbierať. Keď bola jeho kolekcia dosť veľká, chcel ju vydať knižne. Avšak, jeho vydavateľstvo týmto nápadom moc očarené nebolo, preto bol donútený k fotografiám domysliet príbeh. A tak vznikol jeho knižný debut, Domov pre neobyčajné deti slečny Peregrinovej.

Príbeh, ako aj knižný, tak aj filmový, rozpráva o mladom chlapcovi menom Jake (Asa Butterfield). Keď bol Jake ešte malý, jeho dedko mu zvykol rozprávať príbehy o sirotinci slečny Peregrinovej, v ktorom v detstve prebýval. V príbehoch zväčša vystupovali ľudia s nezvyčajnými schopnosťami, takže nikto z rodiny veľmi neveril ich pravdivosti. Po dedkovej smrti sa ale všetko zmenilo. Jake sa vydáva na výpravu za spomienkami na svojho starkého, a preto zamieri na spomínané miesto z jeho mladosti, do sirotinca slečny Peregrinovej. Tam, kde by mal stáť sirotinec, sa však nachádzajú iba trosky budovy, no z omylu o opustenosti domu ho vyvádzajú postavy, ktoré začne pozorovať kútikom svojho oka. Skôr než stihne zo strachu uniknúť, je unesený do podivnej jaskyne.

Keď ňou tajomné postavy s Jakeom na chrbte prejdú, objavia sa na ešte nezvyčajnejšom mieste. V sirotinci, kde boli doteraz, no o mnoho rokov skôr. Jakeov zmätok v hlave umocňuje aj to, že vo svojich únoscoch začne spoznávať deti, o ktorých mu toľko hovoril jeho starký. Až teraz sa ocitá pri pravom Domove pre neobyčajné deti slečny Peregrinovej. Príbeh mladého chlapca, väčšinou outsidera, ktorý zistí, že do normálneho sveta vlastne vôbec nepatrí, je niečo, čo ste videli už mnohokrát. Táto šablóna sa objavuje v obrovskom počte filmov s fantasy tematikou, a je prítomná aj v Domove pre neobyčajné deti slečny Peregrinovej.

Jake po čase zistuje, že podobne ako všetci obyvatelia detského domovu aj on je podivný, čo znamená, že oplýva nezvyčajnými schopnosťami. A ako inak, on jediný môže ostatných podivných zachrániť pred strašnou hrôzou s tvárou Samuela L. Jacksona, ktorý by tieto zvláštne deti rád videl na svojom jedálničku. Príbeh má, samozrejme, aj svoju ľúbostnú zápletku. Môže za ňu Emma (Ella Purnell), blond'avé dievča, ktoré musí mať nonstop obuté kovové ťažké topánky, keďže jej podivnosťou je manipulácia so vzduchom, ktorá zahŕňa aj skutočnosť, že je ľahšia ako vzduch. Ich romantický vývoj je však nevýrazný, a do už tak obyčajného príbehu neprináša nič nové.



Nečudo, že sa známemu americkému režisérovi Timovi Burtonovi zapáčil práve tento príbeh. Vo vedení so slečnou Peregrinovou (Eva Green), ktorá udržuje svoju mládež v bezpečí pred zlým Barronom (už spomínaný Samuel L. Jackson) pomocou časovej slučky, poskytujú postavy a samotný sirotinec veľa možností hry s temnými a zvláštnymi motívmi, ktoré sú pre neho typické. No aj Timovi Burtonovi sa nie vždy podarí.

Hoci podivná mládež zo začiatku vyzerala zaujímavo, neskôr vo filme ostala úplne nevyužitá. Ako príklad si môžeme uviesť desivé a tajomné maskované dvojčatá, ktoré svojimi ničivými schopnosťami mohli osudový konflikt počas filmu vyriešiť v priebehu pár sekúnd aspoň štyrikrát, no spravili tak až pri poslednom súboji. Nevyužitosť postáv a iných motívov ako napríklad časová slučka, v ktorej sa opakuje ten istý deň dookola, spôsobuje, že celá snímka pôsobí zlepene, akoby sa do nej pridávali elementy, ktoré slúžia len na to, aby mohli poslúžiť svojmu jednorázovému účelu, a následne je na ne zabudnuté.

Podobne je to aj s vizuálom filmu. Na prvý pohľad do očí udrie scéna, kde chlapec menom Enoch (Finlay MacMillan) pomocou svojej schopnosti vytvorí dve malé príšerky, a dá im príkaz bojovať. Táto bitka je atypicky točená pomocou technológie stop motion (modely postavičiek je nutné záber po zábere ručne posúvať). Ďalej treba spomenúť ešte pekné podvodné scény, kde sa naplno využíva Emmin potenciál. No čím viac sa blížime k záveru filmu, tým sa efekty stávajú klasickejšími a fádnejšími. Všetko to vrcholí poslednou bitkou, ktorá je už bežnou „rúbanicou" v duchu čím viac, tým lepšie. Hoci je CGI pekné, neprináša nič zapamätateľné.

Viem, v mnohom som Domov pre neobyčajné deti slečny Peregrinovej zhodil. To ale neznamená, že je to nepozerateľný film, ktorý vás donúti opustiť kinosálu ešte pred jeho skončením. Nebojte sa, v pohode premietanie prežijete, len nečakajte viac než tuctovú fantasy.

„Domov pre neobyčajné deti slečny Peregrinovej je jednou veľkou zlepenicou nevyužitých dobrých námetov. Jeho pozretie vás k smrti síce neunudí, ale nečakajte nič nadrámec žánru."

Branislav Schwarz

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

José Arce
Päť tajomstiev šťastného vzťahu medzi človekom a psom

Rok vydania: 2016
Žáner: Fauna, chovateľstvo

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduché rady
+ rýchle čítanie
+ pekné fotografie

- nič podstatné

HODNOTENIE:

★★★★★

Päť tajomstiev šťastného vzťahu medzi človekom a psom

NÁVRAT K INŠTINKTOM

Pochopenie medzi ľuďmi a psami je často komplikované. Prizná si to nejeden psíčkar. Keď pes ťahá na vôdzke, šteká, rozhryzie gauč alebo napáda iné psy, má to svoju príčinu. José to vo svojej knihe všetko vysvetľuje a poskytuje rady, ako napraviť chyby, ktoré robíme pri starostlivosti o nášho psieho miláčika.

Autor José Arce žije na Malorke, kde so svojimi terapeutickými dogami pomáha ostatným problémovým psom a ich pánom pochopiť ich správanie a obnoviť rovnováhu v ich vzťahu. Odmala pozoroval našich psích spoločníkov a všímal si ich správanie v rôznych situáciách, čo ho priviedlo k tomu, že sa svoje pozorovania a skúsenosti rozhodol odovzdať vo forme dobrých rád všetkým, ktorí to potrebujú.

„Každý pes má potenciál stať sa psom, o akom snívate. Znie to jednoducho a v podstate to jednoduché aj je."
(str.27)

Zo začiatku som bola skeptická, keďže po prečítaní iných „dobrých rád" o výchove psov som myslela, že kniha spadne do rovnakej kategórie kníh, ktoré rozdávajú málo len účinné rady. Ani jedna z týchto kníh mi nedala informácie, ktoré som potrebovala. Josého kniha ma však milo prekvapila.

Mám doma psa, prečítaných niekoľko kníh o výchove a starostlivosti psov, no žiadna kniha mi nedala toľko ako táto. Kniha Josého Arceho je veľmi poučná. Autorove vedomosti a poznámky mi pomohli pochopiť, prečo sa aj môj pes chová niekedy tak, ako sa chová, a ako to môžem zmeniť.

Kniha je písaná jednoduchým štýlom, obohatená o veľmi pekné fotografie psov. Táto knižka sa veľmi rýchlo číta, pretože je podelená do piatich veľkých kapitol, pričom v každej kapitole nájdete všetko, čo potrebujete vedieť:

1. **Prebrať vedenie**
2. **Opätovné objavenie prirodzených inštinktov**
3. **Postarať sa o úlohy a činnosť**
4. **Dopriať psovi oddych**
5. **Nájsť správnu reč**

Rady, ktoré obsahuje, dokáže použiť každý čitateľ – psíčkar, aby zistil, že aj on má doma ideálneho psieho spoločníka. Len mu treba dať priestor na to, aby takým mohol byť.

Po prečítaní tejto knihy mám z Josého Arceho a jeho jedinečného a nekomplikovaného prístupu k psom veľmi pozitívny pocit. Túto knihu preto odporúčam každému, kto má doma psa, s ktorým si nevie rady, pretože mu nerozumie.

Ale myslím, že by sa mala vynímať na poličke každého psíčkara.

„Porozumenie, ktoré vďaka tejto knihe pocítite voči svojmu psiemu spoločníkovi, je na nezaplatenie."

Katarína Hužvárová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Beatrica Čulmanová, Svetozár Košický
Slovenské povesti

Rok vydania: 2016
Žáner: Beletria nad 10 rokov

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál
+ tajomno
+ praktické názvy
+ prepojenie s reálnymi postavami a miestami

- niektoré príbehy nie sú úplne premyslené
- miestami nevhodné výrazy
- kruté scény

HODNOTENIE:

★★★★★

Slovenské povesti

SLOVENSKÉ KULTÚRNE DEDIČSTVO

Na aké povesti a legendy si spomínate z rozprávania predkov či z výučby v škole? Určite to bude Bátorička, snáď aj povestný lietajúci Cyprián a možno ešte niečo úzko späté s okolím, v ktorom žijete. A čo ďalej? Ak si už na viac nedokážete rozpamätať a ak by ste radi vytiahli zopár kleno-tov z bohatej pokladnice legiend a povestí našej krajiny, možno je práve čas začítať sa.

Slovenské povesti sú výnimočné vo viacerých ohľadoch. Nedá sa tvrdiť, že by prinášali výnimočný obsah, napokon, na poli tohto žánru sa nič nové vymysliet' nedá.

Napriek tomu všetky povesti prinášajú súhrnne v jednej knihe, svojím územným zameraním zaberajú celé Slovensko, a to všetko podávajú navyše v príťažlivom obale a grafike, ktorá napodobňuje historické písmo a starý pergamen. Ku grafickej stránke prispieva navyše použitie ornamentov a kresieb, ktoré ozvláštňujú a obohacujú text a robia ho prístupným aj pre mladšieho čitateľa rozvíjajúc fantáziu. Všetky tieto vizuálne prvky navyše ladia v podobných farebných odtieňoch.

Jednotlivé povesti nesú jednoduché názvy podľa miest, na ktoré sa viažu, čo umožňuje dobrú orientáciu v radení jednotlivých textov.

S tým súvisí aj samotný obsah povestí – niektoré totiž vysvetľujú i to, ako získali niektoré miesta svoje mená a reputáciu. Dozvedáme sa tak, prečo je Svätý Jur Svätým Jurom, podľa koho je pomenovaný hrad Beckov či prečo nesie rod Pálfiovcov vo svojom erbe jeleňa s polovicou kolesa. Iné zas vykresľujú, ako si naši predkovia prestavovali a vysvetľovali prírodné i ostatné javy, ktoré ich obkolesovali v bežnom živote – búrky, vznik opá-lov, rozpad hradov.

Povesti nás zanesú do časov, kedy naše územie obývali draky, kedy sa za každým rohom ukrýva-lo nejaké strašidlo, či rovno čert a víly omamne tancovali na lúkach. Nuž, a priznajme si, aj do časov, kedy naši predkovia prekypovali omnoho väčšou fantáziou ako my. No napriek všetkému sa v povestiach stretávame s bežnými ľudskými túžbami po láske, naplnenom živote, úspechu či šťastí. Ich postavy sa neraz musia vyrovnať nielen s nešťastiami, obludami, ale aj s ľudskou zlo-bou a závisťou, ktorá často napácha ešte väčšie škody. Vďaka mravným prvkom pôsobia príbehy výchovne, i keď nie všetky končia tak, ako by si to čitateľ zrejme predstavoval. Tým sa povesti líšia od rozprávok, i keď v nich môžeme nájsť aj mnoho rozprávkových motívov.

Jednoznačne najprínosnejšie je prepojenie jednotlivých príbehov s realitou, a to či už s miestnymi reáliami, alebo historickými osobnosťami (Tatári, Cyprián, Jánošík), ale aj s konkrétnymi miestami, ktoré stále dýchajú minulosťou.

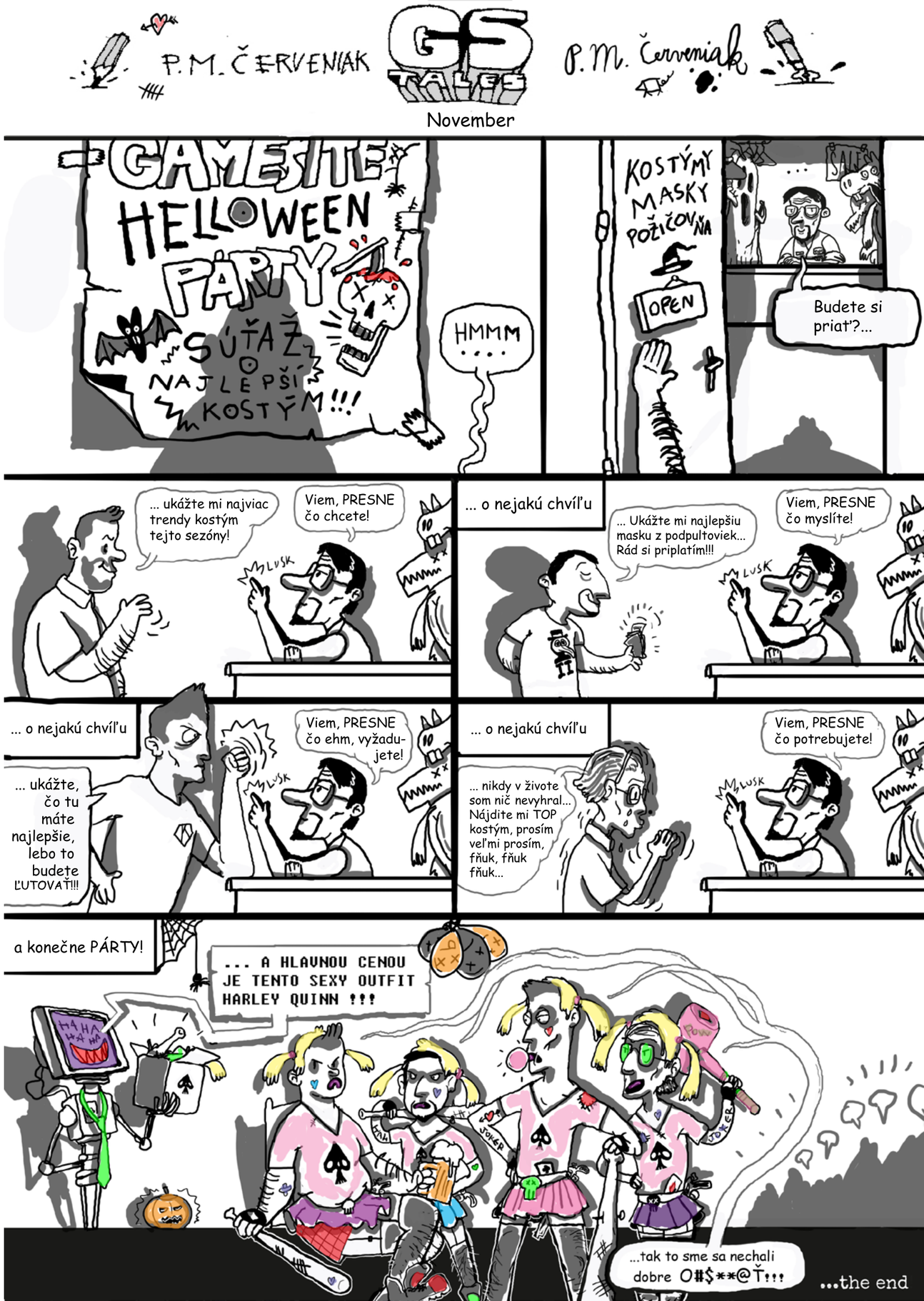
Napríklad už len predstava návštevy zámku (Smoleníc) je ovel'a príťažlivejšia vďaka krbu, cez ktorý sa vraj zlý správca prepadol do pekla a ktorý tam stojí do-dnes. Podobné prepojenia posmeľujú čitateľa vyrazit' a presvedčiť sa na vlastné oči, ideálne s celou rodinou.

Tak čo, necháte sa zlákať aj vy?

„Slovenské povesti, to je príjemná klasika, ktorá kombinuje krásny dizajn, vydarené ilustrácie s pútavými príbehmi. Tie nám dokazujú, že naša krajina má ešte stále neprebádané čaro, ktoré sa oplatí spoznať a rovnako vniesť do každodenného života."

Ivana Vrabľová

X
XENIK
HIRO
#1
KLAJO
JC
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ


P.M. ČERVENIAK
GS TALES
P.M. Červeniak
November
GAMESITE HELLOWEEN PÁRTY
SÚŤAŽ O NAJLEPŠÍ KOSTÝM!!!
HMMM ....
KOSTÝMY MASKY POŽIČOVŇA
OPEN
Budete si priať?...
... ukážte mi najviac trendy kostým tejto sezóny!
Viem, PRESNE čo chcete!
... o nejakú chvíľu
... Ukážte mi najlepšiu masku z podpultoviek... Rád si priplatím!!!
Viem, PRESNE čo myslíte!
... o nejakú chvíľu
... ukážte, čo tu máte najlepšie, lebo to budete ĽUTOVAŤ!!!
Viem, PRESNE čo ehm, vyžadujete!
... o nejakú chvíľu
... nikdy v živote som nič nevyhral... Nájdite mi TOP kostým, prosím veľmi prosím, fňuk, fňuk fňuk...
Viem, PRESNE čo potrebujete!
a konečne PÁRTY!
... A HLAVNOU CENOU JE TENTO SEXY OUTFIT HARLEY QUINN !!!
...tak to sme sa nechali dobre O#$**@Ť!!!
...the end