

GENERATION



OTESTOVALI SME Huawei Watch

.....

VIDELI SME Star Wars: Sila sa prebúdzá

.....

HRALI SME Just Cause 3

.....

→ HRY MESIACA:

Need for Speed
StarCraft II: Legacy of the Void
Star Wars BattleFront
Rainbow Six Siege

→ HARDVÉR MESIACA:

Razer DiamondBack Chroma
Adata XPG Z1 DDR4 16GB RAM
Xbox Elite Gamepad
ASUS ZenFone 2 Laser

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

V srdci mora
Most špiónov
Dobry dinosaurus
Vojtech

→ TOP TÉMY:

Kniha - Ja, pútnik
Kniha - Miliónová faktúra
trendy - GOTY redakcie Gamesite.sk
trendy - Rozhovor s Darth Maulom

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika

E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Karolína Růžová, Klára Šindelářová, Kristína Gabrišová

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, Deana Kázmerová, DC Praha

E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Huawei Watch

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

Generation Magazin is available for licensing. Contact the international department to discuss partnership opportunities.

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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 keďkoľvek 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 redakcie.

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

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opísaných 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

■ Digitálna distribúcia priniesla mnoho pozitív, no aj niektoré negatíva. Tie sa naplno ukázali v spôsobe, ako Valve počas Vianoc tak trochu stratilo kontrolu nad svojim Steamom.

Teraz tu máme dva tábory. Jeden hovorí svoje tradičné „Gaben is God, because TF2 hats,“ a druhý v tom vidí vážne narušenie bezpečnosti. Ja asi stojím niekde v strede. Uvedomujem si, že toto narušenie cachovania stránok nespôsobilo žiadne veľké problémy, no na druhej strane ukázalo, aké nebezpečné môže byť odovzdanie našich osobných informácií do rúk tretej strany.

Najhorší je však spôsob, ako sa Valve s celou situáciou popasovalo. Všetci vieme, že vnútorné procesy tejto firmy sa väčšinou na svetlo sveta nedostanú, no v prípade takýchto problémov by od nich človek čakal niečo. Napríklad prečo sa to stalo, aký to má vplyv a čo spravíme preto, aby sa to už nikdy nestalo.

Aj keď sa tento fail stal v roku 2015, skôr sa bude radiť na začiatok roka 2016 a ten má tým pádom pre Valve trochu trpkú príchuť. Tú však vy určite mať nebudete, keď si prečítate nálož článkov magazínu Generation počas prvých dní roka 2016. Preto hurá do toho.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:



msi®



SAPPHIRE logitech

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

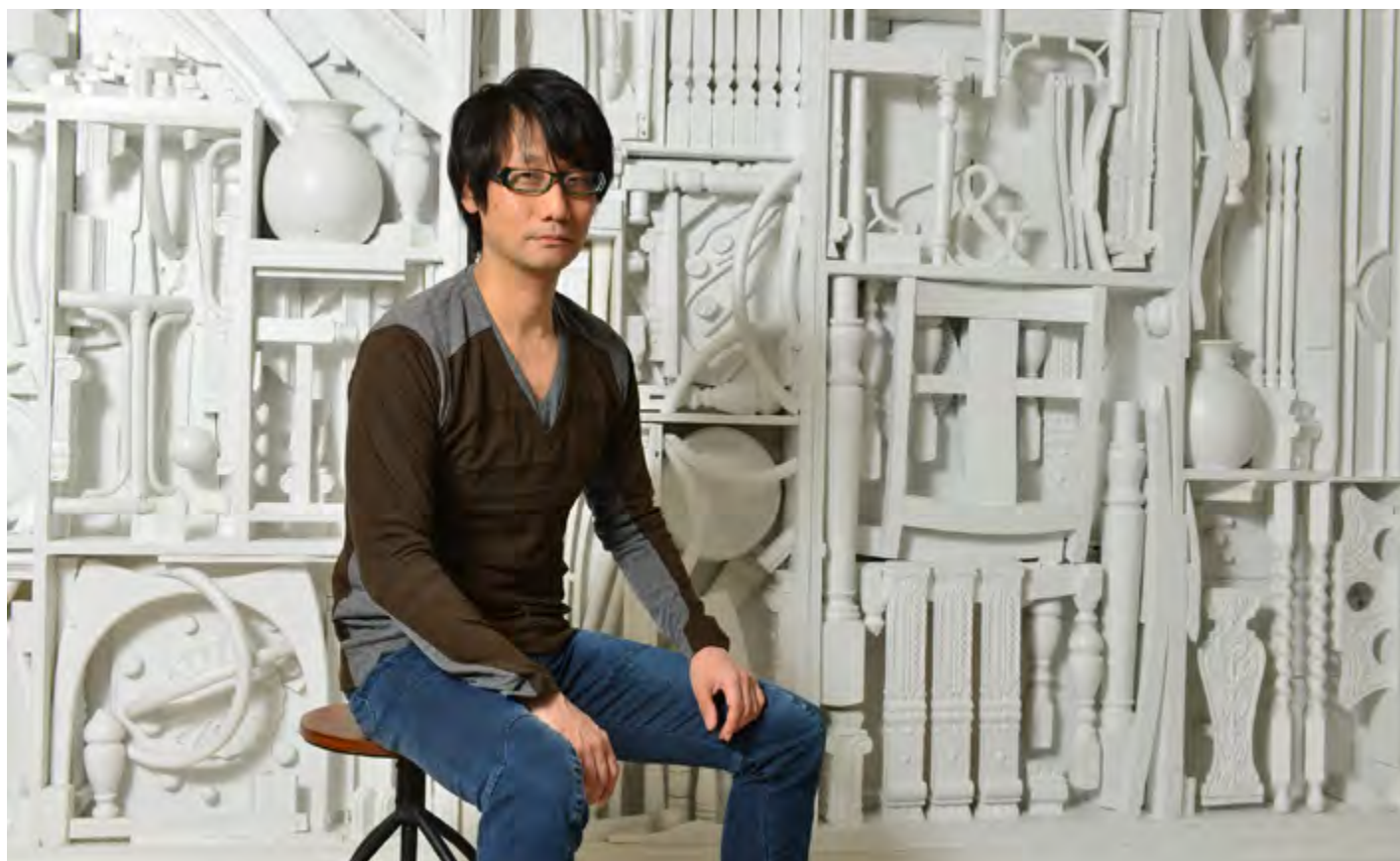
Ak sa k nim chcete pridať aj vy, kontaktujte prosím našu redakciu.

 **XBOX ONE**
HRY ZA SUPER CENY

Akciové ceny na tituly Microsoft.

AKCIA
PRE ČITATEĽOV
MAGAZÍNU
GENERATIONNakúp na www.gamescenter.sk
tovar v hodnote minimálne 60 €V košíku použi kód
GSPROM001**Získaš dopravu zadarmo***

*Akcia platí do 31.1.2016



Hideo Kojima zakladá vlastné štúdio!

Otec série Metal Gear dáva 15. decembra 2015 definitívnu bodku za svoju 20-ročnou kariérou v štúdiu Konami.

Niečo končí, niečo začína. Každý koniec je zároveň začiatkom niečoho nového. Aj takýmto otrepánymi frázami možno definovať momentálnu situáciu Hideo Kojimu, jedného z najpopulárnejších herných dizajnérov, ktorý zažíval posledné

mesiace najzložitejšie obdobie svojej kariéry. Nebudeme opakovať všetko to, čo za tým stálo, ani sa už nebudeme zaoberať trápny vyjadrením Konami, že Hideo poslali len na dovolenku. Omyl. Kojima už nemá s Konami spoločné nič a v súčasnosti začína písať svoju novú etapu, svoju novú históriu.

Hideo zakladá s ďalšími bývalými tvorcami z Konami

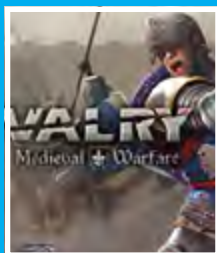
svoje vlastné štúdio, kde budú vyvíjať a produkovať hry hlavne pre konzoly Sony PlayStation.

Kojima Productions je nezávislé štúdio, ktoré uzavrelo partnerstvo so Sony pre ich prvú, zatiaľ nepomenovanú hru. Na internete sa objavilo už aj oficiálne logo spoločnosti, ktoré je na míle vzdialené uhladeným a neutrálnym značkám. Z tohto dýcha temnota a mazovým olejom ušpinený industrializmus.

Chivalry: Medieval Warfare

Hru si PC hráči užívajú už od roku 2012 a neskôr vyšla aj na PS3 a Xbox 360.

Tento mesiac sa hráči za cenu 20 eur dočkali jej vydania aj na novú generáciu konzol PS4 a XboxOne.



Nové Ninja korytnačky

Tvorcovia legendárnej Bayonetty si pre hráčov pripravili menšie prekvapenie. V súčasnosti pracujú na novej hre Teenage Mutants Ninja Turtles pre PC, PS3, PS4, X1 a X360.





Legenda sa vracia !

System Shock 3 oficiálne ohlásený

■ Odpočet dorazil až na čas 00:00:00 a svetu sa prvýkrát po šestnástich rokoch ukázala nová Shodan.

Oficiálna stránka bola spustená, a hoci na nej v podstate zatiaľ ešte nenájdeme nič, obrázok pozadia aspoň zobrazuje obávanú a všemocnú Shodan, umelú inteligenciu, ktorá s ľuďmi nikdy nemala ktovie aké dobré zámery. Bohužiaľ, web je na detailné informácie dosť skúpy. Niečo však môže odhaliť dotazník, ktorý sa vám zobrazí po kliknutí na odber noviniek. Tvorcovia sa pýtajú na váš názor na VR, čo môže byť ukazovateľ, akým smerom sa chcú s hrou vydat'.



Nový Battlefield potvrdený

DICE opäť v plnom nasadení

■ Krátko po vydaní úspešného titulu Star Wars Battlefront sa objavili na internete vyhlásenia, že štúdio DICE začalo pracovať na novej hre.

A ako sme možno všetci čakali, bude to pokračovanie ich akčnej série Battlefield. Podľa riaditeľa vývoja spoločnosti DICE, Dana Vaderlinda, sa spoločnosť upriami na tvorbu nového Battlefieldu. Vo svojom príspevku na Twitteri oznámil, že sa presunul od Battlefrontu k vývoju nového titulu. Samozrejme, neznamená to, že sa práca na Star Wars titule zastaví. Nakoľko je hra už vydaná, časť tímu sa presunie do nového projektu.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...už začiatkom nového roka, presne 20. januára 2016, sa hráči môžu tešiť na nový diel stratégie Homeworld: Deserts of Kharak.

Séria sa po prvýkrát presunie na povrch planéty, kde sa dozvieme o začiatku sveta Homeworld.

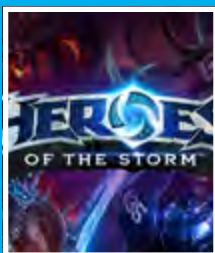
■ ...predaje nového Tomb Raider, ktorý zatiaľ vyšiel exkluzívne iba pre Xbox One, nenaplnili ani zd'aleka očakávania, a tak je dosť možné, že sa PC verzie podľa Amazonu dočkáme už 29. januára 2016.

PlayStation 4 verzia si ešte asi počká.

■ ...Ak patríte medzi skálnych fanúšikov série hier Fable, máme pre vás smutnú správu. Hra Fable Legends sa tento rok vydania nedočká, no predsa len existuje šanca zahrať si ju. Cez oficiálnu stránku sa môžete prihlásiť do closed bety, ktorej sa dočkáme na jar 2016.

Viac hrdinov pre Nexus !

Hráči Heroes of the Storm sa môžu tešiť novinke, ktorá im teraz každý týždeň ponúkne až 10 hrdinov na hranie zdarma. Jednotlivé „sloty“ pre hrdinov zdarma si odomknú na úrovniach 5, 7, 12 a 15.



Chcete Tekken 7 na PC?

Vydanie nového Tekkenu je zatiaľ plánované iba pre PlayStation 4. Réžisér hry ale na svojom Twitteri naznačil, že ak sa fanúšikovia ozvú dostatočne hlasno, nevylučuje ani PC verziu.



ASUS Zen AiO Pro



Počítače Zen AiO Pro poskytujú náročným domácim používateľom mimoriadny výkon. Využívajú najnovšiu generáciu štvorjadrových procesorov Intel (až Core i7), rýchlu operačnú pamäť DDR4 SDRAM s kapacitou až 16GB alebo rýchle SSD úložisko s najnovším rozhraním až PCIe 3.0 x4 M.2. Počítače radu Zen AiO Pro preto ponúknu okamžitú odozvu a príjemný používateľský komfort.

Vďaka samostatnej hernej grafickej karte NVIDIA GeForce GTX 960M vybavenou až 4GB grafickej pamäte sa môžete tešiť na úplne plynulé prehrávanie filmov a videí vo vysokom rozlíšení, alebo si zahrať najnovšie hry v maximálnom rozlíšení a s najvyšším nastavením kvality detailov.

Modely Zen AiO Pro sú prvými počítačmi typu All in One na svete, ktoré využívajú najnovšie rozhranie USB 3.1 Gen 2 podporujúci prenosové rýchlosti až 10Gb/s – čo je dvakrát viac ako v prípade USB 3.0, a viac ako 20-krát vyššia rýchlosť ako u USB 2.0. Počítače Zen AiO Pro sú vybavené najnovším konektorom USB 3.1 typu C – je obojstranný, takže sa veľmi ľahko používa a zakaždým ho zapojíte správne.

Možnosti pripojenia ostatných zariadení dopĺňa štvorica portov USB 3.0, port USB 2.0 a tiež najnovšie rýchly bezdrôtový štandard 802.11ac Wi-Fi. Vybrané modely Zen AiO Pro Z2401C sú vybavené 3D kamerou Intel RealSense, ktorá umožňuje futuristické interaktívne ovládanie počítača. S využitím aplikácií ASUS HomeCloud, PC Link, Share Link a SyncUp sa navyše môže Zen AiO Pro stať domácim cloudom, ktorý budú môcť na zdieľanie, sťahovanie a ukladanie súborov využívať všetci členovia rodiny prakticky odkiaľkoľvek prostredníctvom ľubovoľného zariadenia.

Pomocou aplikácie ASUS HomeCloud si vytvoríte vlastné cloudové úložisko podporujúce bezdrôtový prístup k súborom z akéhokoľvek mobilného zariadenia. Používatelia počítačov Zen AiO Pro získajú zadarmo na jeden rok 100GB úložisko ASUS WebStorage, do ktorého môžu prostredníctvom aplikácie HomeCloud synchronizovať súbory.

Aplikácia PC Link slúži na prepojenie mobilného zariadenia s počítačom a zobrazenie obsahu jeho displeja na obrazovke Zen AiO Pro – všetky prichádzajúce hovory a rôzne oznámenia aplikácií uvidíte priamo na počítači.



NEWS FEED

G.SKILL Trident Z



Tieto nové, vysoko výkonné DDR4 kity sú navrhnuté pre Intel procesory 6. generácie a platformy s chipsetom Z170 podporujúcimi XMP 2.0 pamäťové profily. G.SKILL overil funkčnosť 16GB 4133MHz kitu na základnej doske Asrock Z170 OC Formula osadenej procesorom i7-6700K.

Fractal Design Node 202



Node 202 môže byť umiestnená horizontálne alebo za použitia priloženého vertikálneho stojanu aj vertikálne, vďaka čomu si nájde svoje miesto kdekoľvek v dome. Do skrinky je možné osadiť Mini-ITX základnú dosku, SFX napájanie, grafickú kartu s dĺžkou až 310mm a dva 2,5-palcové disky – či už SSD, alebo klasické notebookové HDD disky.

Trust GXT 363



Trust predstavuje slúchadlá Trust GXT 363 7.1 Bass Vibration Headset, ktoré ponúkajú priestorový zvuk, výkonné 50mm meniče a výrazné podsvietenie. Pripojenie je riešené pomocou USB konektora. Headset je plne nastavitelný. V klasickej flexibilnej konštrukcii pohyblivých náušníkov je kovové vystuženie.



ASUS ROG Swift PG279Q a PG27AQ

Modely ROG Swift rady PG predstavujú novú generáciu monitorov navrhnutých tak, aby hráčom poskytli pôsobivú úroveň detailov. ROG Swift PG279Q disponuje panelom s rozlíšením 2K/WQHD (2560x1440) a model Swift PG27AQ ponúka čistý obraz v rozlíšení 4K/UHD (3840x2160). Obidva monitory sa vďaka technológii IPS vyznačujú veľmi presnými farbami a vynikajú tiež širokými pozorovacími uhlami 178 stupňov, s minimálnym skreslením či zmenou farieb pri pohľade zo strán.

ROG Swift PG279Q je prvým monitorom na svete s obnovovacou frekvenciou 165Hz, ktorá eliminuje oneskorenie a rozmazanie pohybu. S pomocou tlačidla Turbo môžu užívatelia dokonca kedykoľvek prepínať obnovovaciu frekvenciu medzi hodnotami 60, 120 alebo 144Hz. Obnovovacej frekvencie 165Hz možno

naplno využiť v kombinácii s grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 960 alebo vyšším modelom.

Obidva modely disponujú celým radom možností pripojení vrátane portov DisplayPort 1.2 a HDMI. Dva porty USB 3.0 umožňujú pohodlné pripojenie s rýchlosťami prenosu dát, ktoré sú až desaťkrát vyššie než u rozhrania USB 2.0; rovnako dobre je možné ich využiť na rýchle nabíjanie mobilných zariadení. Monitory Swift obsahujú dvojicu 2W reproduktorov a 3,5mm konektor na slúchadlá, takže je postarané aj o pôsobivý herný zvuk. Prevedenie monitora s praktickou organizáciou kabeláže pomáha usporiadať a skryť káble tak, aby pri hraní nikde neprekážali.

Swift PG279Q sa predáva za 849 Eur s DPH, model Swift PG27AQ je v predaji za 899 Eur s DPH.

HP ZBook Studio

530 umožňuje počítaču HP ZBook Studio, aby si poradil i s graficky náročnými operáciami.

Všetky mobilné pracovné stanice HP ZBook úspešne absolvovali test odolnosti a spoľahlivosti MIL-STD 810G.

K pracovným staniciam HP ZBook je v ponuke aj nový HP ZBook Dock s rozhraním Thunderbolt™ 3. Používatelia môžu pripojiť až 10 zariadení naraz prostredníctvom portov vrátane rozhrania Thunderbolt 3, štyroch USB 3.0, RJ-45, VGA, combo audio a dvoch DisplayPortov navyše.

Model HP ZBook Studio bude na Slovensku dostupný v januári 2016 za cenu od 2300 EUR bez DPH. Modely HP ZBook 15, HP ZBook 15u a HP ZBook 17 budú na Slovensku dostupné začiatkom februára 2016.



Pri hmotnosti začínajúcej na 2kg a tele tenkom len 18mm je možné počítač nakonfigurovať tak, aby vyhovoval potrebám biznisu a ľuďom, ktorí sú stále v pohybe.

Model obsahuje procesory Intel® Core™ alebo Xeon®, duálny 1TB pevný disk HP Z Turbo Drive G2 pre celkové úložisko až 2TB a až 32GB ECC pamäti, dve rozhrania Thunderbolt™ 3, dva chladiace ventilátory a voliteľný dotykový displej HP DreamColor v rozlíšení UHD alebo FHD. Výber profesionálnej grafiky NVIDIA® Quadro® M1000M 2GB GDDR5 alebo Intel® HD graphics

Logitech predstavuje novú hernú myš G502 Proteus Spectrum

Najpredávanejšia herná myš je teraz ešte lepšia vďaka RGB podsvieteniu

Spoločnosť Logitech uviedla hernú myš s úplným názvom Logitech G502 Proteus Spectrum Gaming Mouse. Vďaka pridanému RGB podsvieteniu, ktoré si používatelia môžu sami upravovať, sa stal jej predchodca - najlepšie predávaná herná myš na svete Logitech G502 Proteus Core - ešte lepšou. Aktuálny model G502 Proteus Spectrum si stále zachováva snímač pohybu s najvyšším rozlíšením DPI na svete, vyspelé schopnosti snímania na rôznom druhu povrchov a ladenie vyváženia ťažiska, no teraz vám ponúka ešte oveľa viac funkcií, ktorými môžete posunúť svoju hru a štýl vpred.

„Myš G502 Proteus Spectrum má úžasný snímač pohybu a teraz dostala aj používateľsky nastaviteľné podsvietenie,“ povedal Ujesh Desai, viceprezident a generálny riaditeľ divízie herných produktov spoločnosti Logitech. „Môžete ju navyše synchronizovať s iným vašim herným vybavením od Logitech G, ktoré má tiež RGB podsvietenie, a vytvoriť tak skutočne parádne efekty.“

Používateľsky prispôsobiteľné RGB podsvietenie

Prispôbte si myš svojmu štýlu a prostrediu – k dispozícii máte až 16,8 miliónov farieb a reguláciu jasú prostredníctvom obsluhnej aplikácie Logitech Gaming Software (LGS). Oživate svoju myš pomocou pulzujúcich svetelných schém alebo si nastavíte, aby osvetlenie cyklicky prechádzalo kompletne farebné spektrum. Osvetlenie je možné synchronizovať s ďalšími produktmi Logitech G s RGB podsvietením.

Presný optický snímač pohybu s citlivou odozvou

Spoločnosť Logitech vybavila myš G502 Proteus Spectrum najvýkonnejším a najpresnejším optickým snímačom pohybu s označením PMW3366, ktorý zaistí uje maximálny výkon a presnosť sledovania pohybu a tiež svoju exkluzívnu technológiu Logitech G Delta Zero™, ktorá vylepšuje spoľahlivosť mierenia. Herná myš Logitech G502 Proteus Spectrum má navyše ohromný rozsah rozlíšenia od 200 do



12.000 DPI s nulovou akceleráciou senzora, nulovým vyhladzovaním alebo filtrovaním a nulovým zaokrúhlením pixelov.

Možnosť vyladiť vyváženie, tlačidlá, reakcie na povrch a hmotnosť

Kúzlo spočíva v možnosti prispôbiť si všetko podľa seba. Aby vám myš pre vás celkovo vhodná vyhovovala ešte viac, môžete upraviť jej hmotnosť a vyváženie ťažiska, keď použijete a vhodne rozmiestnite niektoré z piatich závaží (alebo aj všetky) – každé váži 3,6 g. Prostredníctvom aplikácie LGS môžete tiež ľahko priradiť akýkoľvek príkaz alebo makro niektorému z 11 programovateľných tlačidiel.

Pre dosiahnutie optimálneho výkonu skalibrujte snímač, aby jeho odozva zodpovedala fyzikálnym a odrazovým vlastnostiam povrchu, ktorý pri hraní bude snímať. Ladenie odozvy podľa daného povrchu optimalizuje dynamický rozsah snímača tak, aby "počítal" s vlastnosťami povrchu snímaného myšou a vďaka tomu mohol dosahovať maximálnu rýchlosť a výkon aj pri nižšej vzdialenosti, z ktorej je myš stále schopná snímať povrch pri nadvihnutí (lift-off distance – LOD).

Komfortné tvarovanie

Textúrované pogumované úchopy a prírodné rozloženie tlačidiel sú zárukou skvelého pocitu a ľahkého ovládania od prvej chvíle, keď myš vezmete do ruky. Herná myš Logitech G502 Proteus Spectrum má navyše samostatné ľavé a pravé tlačidlo, takže opora prstov je pevná a stabilná, vďaka čomu sú vaše kliknutia presné, spoľahlivé a s príjemným pocitom. Mechanické mikrosypínače pod každým tlačidlom ešte viac zlepšujú dobrý pocit pri klikaní, jeho rýchlosť a presnosť. A vďaka hyper rýchlemu rolovaciemu koliesku s duálnym režimom máte aj lepšiu presnosť posunu pri krokaní, rovnako ako možnosť bleskurýchlo preletieť dlhé webové stránky.

Cena a dostupnosť

Myš Logitech G502 Proteus Spectrum stavia na úspechu modelu G502 Proteus Core – najlepšie predávanej hernej myši na celosvetovej scéne. Očakáva sa, že herná myš G502 Proteus Spectrum bude v Európe k dispozícii začiatkom januára 2016 za odporúčanú maloobchodnú cenu 94,99 €. Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese gaming.logitech.com.



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

Dve nové sieťové kamery pre zlé svetelné podmienky

Kamery AXIS P1435-E a AXIS P1435-LE ponúkajú vysokú kvalitu obrazu s plným rozlíšením HDTV 1080p pri snímkovej frekvencii až 60 snímok za sekundu a navyše sú vybavené technológiou Lightfinder spoločnosti Axis, ako aj širokým dynamickým kontrastom pre forenzné snímanie (WDR - Forensic Capture), čo im umožňuje zvládať aj tie najnáročnejšie a problémové svetelné podmienky. Nové kamery sú ideálne pre video dohľad na námestiach, na staniciach, nákladových priestoroch, letiskových termináloch a v predajniach, kde je tovar obklopený veľkými presklenými plochami.

Spoločnosť Axis Communications, svetový líder v oblasti IP kamier, predstavuje dve nové sieťové "bullet" kamery s rozlíšením HDTV určené pre nonstop denný aj nočný video dohľad. Modely AXIS P1435-E a AXIS P1435-LE sú vybavené technológiou Zipstream spoločnosti Axis, ktorá znižuje nároky na šírku prenosového pásma a kapacitu úložísk v priemere o 50% a viac oproti štandardnej kompresii H.264.

Vďaka technológii Lightfinder môžu kamery AXIS P1435-E a AXIS P1435-LE snímať farebný obraz aj pri veľmi nepriaznivých svetelných podmienkach. Obe kamery sú navyše vybavené technológiou zaist'ujúcou široký dynamický kontrast pre forenzné snímanie (WDR - Forensic Capture), ktorá umožňuje zvládať zložité zábery so širším kontrastom, napríklad keď slnečné svetlo vytvára veľmi jasné miesta, ale súčasne vidia aj oblasti s tmavým tieňom.

„V podobe modelov AXIS P1435-E a AXIS P1435-LE predstavujeme dve nové kompaktné a cenovo výhodné 'bullet' IP kamery, ktoré ponúkajú najnovšie technológie spracovania obrazu pre jasnú identifikáciu aj v najnáročnejších svetelných podmienkach,“ povedal Erik Frännlid, riaditeľ manažmentu produktov spoločnosti Axis Communications. „Obe kamery je možné inštalovať vo vnútorných i vonkajších priestoroch, pričom vhodným doplnkom je náš nový kryt proti klimatickým vplyvom,



ktorý je navrhnutý tak, aby chránil kamery pred silným dažďom.“

Pre obe kamery AXIS P1435-E a AXIS P1435-LE je charakteristické kompaktné a ľahké telo s integrovanou úchytkou pre montáž na strop alebo stenu. Aby boli inštalácie ešte jednoduchšie, je k dispozícii aj široká škála montážneho príslušenstva. Modely AXIS P1435-E a AXIS P1435-LE ponúkajú jednoduchú inštaláciu vďaka približovaniu a zaostreniu pre jemné vyladenie obrazu, ktoré sa vykonáva na diaľku z počítača, a nie priamo na samotnej kamere. Okrem toho je k dispozícii aj počítačadlo obrazových bodov (pixelov), ktoré zabezpečuje, aby bolo vždy dosiahnuté požadované rozlíšenie.

Kamery môžu snímať obraz vo formáte Axis Corridor Format, ktorý umožňuje plne využiť pomer strán obrazu 16:9 pri záberoch a sledovaní úzkych oblastí na výšku, napríklad schodísk, vstupných hál, uličiek alebo tunelov. Funkcia P-Iris zaist'uje optimálnu hĺbku ostrości záberu, jeho rozlíšenie, kontrast a čitateľnosť. Kamery AXIS P1435-E a AXIS P1435-LE majú I/O port, ktorý možno využiť pre

jednoduché hlásenia o udalostiach na poplachovú ústredňu alebo pre ovládanie relé, či podobných prvkov. Napájanie je zabezpečené vďaka protokolu Power over Ethernet - kamery je možné napájať cez dátový sieťový kábel, teda nie je nutné inštalovať k nim napájacie káble, čo znižuje celkové náklady na inštaláciu. Model AXIS P1435-LE je navyše vybavený funkciou Axis Optimized IR, čo je technológia IR LED prísvitú bez veľkých nárokov na príkon, ktorý automaticky nasvieti akýkoľvek záber aj v úplnej tme - táto technológia sa dobre hodí na detekciu objektov do vzdialenosti až 30 m.

Kamery AXIS P1435-E a AXIS P1435-LE majú podporu v najširšej základni v danom odbore, ktorá ponúka softvér na správu a riadenie videa prostredníctvom Partnerského programu spoločnosti Axis pre vývoj aplikácií Axis Application Development Program (ADP) a riešenie AXIS Camera Station. Obe kamery navyše podporujú platformu AXIS Camera Application Platform a ONVIF umožňujúce ľahkú integráciu kamerového systému a podporu vývojárov aplikácií, ktorí môžu kamery obohatiť o ďalšie inteligentné funkcie.

D-Link prináša super rýchly prístup k internetu cez veľmi výkonný router



Prednosťou tohto modelu je spojenie odolné voči výpadkom - súbežný prenos prostredníctvom 4G/3G mobilnej siete a cez pevnú linku, ako aj možnosť vytvárať bezpečné súkromné hotspoty.

D-Link uvádza na trh Wi-Fi AC router, ktorý umožňuje prístup cez vysokorýchlostné pevné i mobilné pripojenie. Kombináciou viacerých typov pripojenia k internetu ponúka väčšiu celkovú šírku prenosového pásma a spojenie bez výpadkov.

Wi-Fi AC750 Dual-Band Multi-WAN router (DWR-118) je ideálny pro tých, čo

potrebujú nepretržité pripojenie, ako sú rodiny využívajúce technológiu chytrých domácností, ľudia pracujúci z domu alebo hráči on-line hier. Týka sa to tiež používateľov v miestach, kde nie je pevné káblové pripojenie vždy najspolahlivejšie.

V domácnostiach, kde majú používatelia veľké nároky na prenos dát, môže router vďaka funkcii vyvažovanie prevádzkovej záťaže využívať súčasne pevné i mobilné pripojenie k internetu - to umožňuje rýchlejšie stahovanie objemných súborov alebo kvalitnejší streaming. Domácnosti si tiež môžu vytvárať

súkromné Wi-Fi hotspoty, ktoré umožňujú súbežné pripojenie niekoľkých zariadení k internetu vďaka kombinovanému dvojpásmovému bezdrôtovému prenosu s rýchlosťou až 750 Mb/s.

Router je možné využívať na vytváranie súkromných Wi-Fi hotspotov aj mimo domova, napríklad na chate alebo počas dovolenky v hoteli. Keď do USB portu routera pripojíte 4G alebo 3G adaptér s vhodnou SIM kartou, môže byť kdekolvek celá rodina on-line.

Wi-Fi AC750 Dual-Band Multi-WAN router je vhodný aj pre malé kancelárie ako prostriedok na alternatívny prístup k internetu, aby bola neustále k dispozícii možnosť záložného pripojenia.

Parametre produktu:

- Dual-band Wi-Fi 802.11ac
- Zdieľané mobilné širokopásmové pripojenie rýchlosťou až 433 Mb/s
- Podporuje 4G LTE/EV-DO/CDMA/HSPA+/HSUPA/HSDPA/UMTS bezdrôtové siete na zaistenie celosvetovej kompatibility pomocou doplnkového USB adaptéru
- Prekonáva výpadky WAN pre nepretržité pripojenie do internetu
- Rozmery 148×113×23 mm
- Na pripojenie k mobilnej sieti si musí používateľ zakúpiť samostatný 4G/3G USB adaptér a SIM kartu od niektorého z mobilných operátorov.

Cena a dostupnosť

DWR-118 je už k dispozícii na Slovensku a v Českej republike za odporúčanú maloobchodnú cenu 68,90 EUR alebo 1 899 Kč vrátane DPH.

Netflix v roce 2016 přidá

Internetový distribuční kanál Netflix už pěkných pár let nenabízí jen produkty ostatních produkčních společností, ale vytváří si také vlastní, a to jak seriály, tak filmy. S růstem popularity této služby rostou i náklady na vlastní produkci. A rok 2016 v tomto ohledu bude opět přelomový. Programový ředitel Ted Sarandos v tiskové zprávě přiblížil, že služba má v plánu pro rok 2016 celkem 31 pořadů (at' již se jedná o nové série zaběhlých pořadů, či úplně nové), 10 filmů vytvořených v produkci Netflixu, 10 stand up comedy speciálů, 12 dokumentů a 30 dětských pořadů. Tato čísla znamenají téměř dvojnásobek toho, co Netflix svým uživatelům nabídl v letošním roce.



Další propojený vesmír

Paramount a společnost Hasbro odhalily smělé plány na další rozšíření vesmír ve filmovém průmyslu. Model, který s postupem času adaptuje čím dál více značek, chtějí tentokrát producenti využít v případě filmů založených na sériích hraček z produkce zmíněné společnosti. Po boku G.I. Joe tak dost možná v budoucnu uvidíme postavy ze série M.A.S.K., ROM nebo Micronauts.

Síla se probouzí a láme rekordy

Málokdo pochyboval o tom, že nové Star Wars budou útočit na rekordy v tržbách. Přesto se rekord Jurského světa z letošního léta (tržby za první víkend v distribuci v USA 208,8 milionů dolarů) zdál jako nepřekonatelný oříšek v zimním bloku (dosavadní držitel rekordních tržeb za první víkend byl první Hobit s 84,62 miliony dolarů za první víkend). Sedmý díl Star Wars si nicméně i v poněkud problematickém termínu dokázal urvat v pokladnách 247,9 milionů dolarů za první víkend a souhrnně celosvětově 529 milionů dolarů. Obě tyto částky jsou rekordní, stejně jako rekordy pro jednotlivé dny, nejlepší výsledek v měsíci prosinci a také rekordní tržby z půlnočních premiér. A to se Star Wars teprve rozjíždějí.





Rumplcimprcamp v dospělejší verzi

Andy Serkis, poté co dokončí svůj celovečerní debut *Jungle Book: Origins*, má už další režijní projekt, na který se zaměří. Upsal se totiž již nějakou dobu vznikající nové temnější verzi pohádky *Rumplcimprcamp* s názvem *Steeltskin*, ve které by si měl zahrát také hlavní roli. Kdy a zda vůbec na projekt nakonec dojde, je ale otázkou úspěchu jeho v současné době připravovaného filmu.

Ždímání Hunger Games co to jde

Společnost Lionsgate oznámila plány, podle kterých se nemá v plánu vzdát letos končící filmové série na motivy knih *Hunger Games*. Letošním dílem končící adaptace knižní série by se totiž v následujících letech měla rozrůst o další snímky, které budou dějově předcházet prvnímu dílu, a jejich zaměření by mělo být spíše na samotné souboje v aréně. Zda je vhodné zavedenou značku tímto způsobem rozšiřovat, ukáže až čas



Castingové novinky:

- Danny Boyle natočí *Trainspotting 2*. Vráť se všichni hlavní hráči z jedničky.
- Jeremy Renner si zahraje boxera Rocky Marciana, inspiraci pro filmového Rockyho, v životopisném filmu.
- Katherine Waterston si zahraje v *Alien: Covenant*.
- Sharon Stone se také objeví ve snímku *The Disaster Artist* o vzniku kultovního špatného filmu *The Room*.
- Samuel L. Jackson se vrátí v *xXx 3*.
- Laurence Fishburne se objeví v malé roli v pokračování akčního snímku *John Wick*.

- Kurt Russell jedná o významné roli v pokračování *Strážců galaxie*.
- Cate Blanchett jedná o účasti v *Thor: Ragnarok*.
- Charles Dance se přidává k obsazení remaku *Krotitelů duchů*.
- Rebecca Ferguson se vrátí v šestém díle *Mission: Impossible*.
- Snímek *Valerian* Luca Bessona přidává do svého obsazení Johna Goodmana a Ethana Hawkea.
- Sofia Boutella si zahraje *Mumii* ve stejnojmenném moderním remaku klasické hororové série z produkce Universal Pictures.

Změny v datech premiér:

- Pokračování komedie *Santa* je úchyl! se zdrží a do kin se dostane až 23. listopadu 2016.
- Zdržení potká i snímek Clinta Eastwooda *Sully*, který si premiéru odbude 9. září 2016.
- Filmový remake *Power Rangers* se do kin místo ledna dostane až 24. března 2017.
- Závěr série *Divergence* se taktéž opozdí, do kin vtrhne čtvrtý díl 9. června 2017.
- *Terminátor 2* se dočká v roce 2016 znovuuvvedení do kin ve 3D konverzi.



Pokecali sme si s Darth Maulom o novom Star Wars

501. Légia zoskupuje fanúšikov Star Wars po celom svete. Je ich ako húb po daždi, teda vyše 7000 a svoju základňu majú aj na Slovensku. Ak ste si doposiaľ po nociach vyrábali profesionálny kostým Jabba the Hutt a nevedeli ste čo s ním, možno je najlepší čas pridať sa k 501. légii. Ale pozor! Tu sa nehráme na žiadny multi-kulti, tvrdou rukou vládne Temná strana sily. A aj keď má váš 10 ročný synček výšku ako Yoda a špicaté zelené uši zavesené na klinci na polici, bude ich musieť nechať doma. 501. Légiu sme mohli stretnúť aj na novinárskej predpremiére Star Wars. Medzi zúčastnenými bol aj Daniel Dzoba v kostýme Darth Maula, ktorý nám odpovedal na pár otázok.

GS: Páčil sa ti nový Star Wars?

Áno, páčil sa mi nový Star Wars a teším sa, že si ich pozriem ešte niekoľko krát s rôznymi kamarátmi. Znovu som videl Hana Sola, Chewbaccu, R2D2, C3PO s novou rukou, princeznú Leiu a mám ohromne veľa otázok v hlave. Kto bol ten a ten, koho dieťa je tá postava atď.

GS: Aká je tvoja najobľúbenejšia postava zo Star Wars okrem Darth Maula?

Okrem Darth Maula? Hmm... Možno to ľuď prekvapí a možno nie, ale Darth Talon. Keď som ju videl prvýkrát, tak som sa zamiloval.



Oslnila ma tým, že je Sith a žena zároveň. A potom jej farby - červená a čierna a aby som nezaprel chlapa v sebe - moc toho na sebe nemá. Žiaľ, táto postava nehrala v žiadnom filme a ani kreslených seriálov, môžete si o nej ale prečítať v komiksoch Star Wars: Legacy

GS: A najneobľúbenejšia? (Jar Jar Binks sa nepočíta)

Najneobľúbenejšia? R2D2 (smiech), lebo vždy všetko vypája a okrem C3PO mu nikto nerozumie.

GS: Ako dlho ti trvá, kým sa dostaneš do kostýmu?

Prezliecť sa je chvíľka, tak cca 15min, keďže toho veľa na sebe nemám. Horšie je to s tvárou. Maľovanie tváre a všetko okolo toho trvá momentálne 2 - 2,5 hodiny. Veľmi záleží na tom, koľko volného času máme, či sa treba ponáhľať alebo sa maskérka môže "hrať". Začiatky boli podstatne dlhšie, 3-4 hodiny. Teraz už vieme kde s čím začať, čo podstatne

skrátilo dobu maľovania. Žiaľ ešte nie sme v štádiu ako napr. v Nemecku, kde sa Darth Maul namaloval za 30min vďaka airbrushu, dvom asistentkám a trom šablónam na tvár.





Click Into Your Style

Choice UC340 | USB Flash Drive



www.adata.com

DEV1S – herné okuliare

MÔŽU PRVÉ SLOVENSKÉ HERNÉ OKULIARE ROBIŤ KONKURENCIU ZNÁMYM GUNNARS?

Trh herného príslušenstva je naozaj prepĺnený mnohými perifériami a zlepšovákmi, no iróniou je, že v dnešnej dobe, kedy okuliare nosí skoro každý druhý človek, sa zrakom hráča zaoberá iba jediná spoločnosť, ktorá v tom mala donedávna monopol – Gunnars. Dokážu im Slovenské „DEV1Sky“ konkurovať?

Je nevyvrátením faktom, že v dnešnej dobe skoro každý bežný človek presedí za počítačom, tabletom, telkou a konzolami celé hodiny, a to sa nemusíme ani rozprávať o hráčoch. Či už pracujete v IT priemysle, alebo ste študent, či iný pracovník využívajúci k svojej práci počítač, za obrazovkami vašich strojov presedíte mnohé hodiny.

Niet divu, že aj keď príde človek domov a možno by si aj rád zahral, nemá vždy náladu sadnúť si k ďalšej obrazovke, lebo má po celom dni strávenom za počítačom unavené oči, bolí ho hlava alebo z mnoho iných dôvodov.

Osobne som o herných okuliariach uvažoval už dávno, no je faktom, že dať 120 a viac eur za okuliare, ktoré si normálne nemám možnosť ani vyskúšať a využívať by som ich iba na hranie, je naozaj dosť. O to viac ma ale zaujala ponuka, ktorú mi poskytol Dev1 – slovenský streamer a komentátor zápasov Counter Striku a iných, ktorý si okrem tohto hobby založil aj vlastnú značku herných okuliarov zo Slovenska.

Ponuku vyskúšať si ich som nemohol odmietnuť, pretože sám nosím dioptrické okuliare a reálny efekt herných ma už dlho zaujímal.

Hlavným problémom hráčov s dioptrickými okuliarmi sú samotné okuliare. Ak chceme využiť možnosti slnečných či v tomto prípade herných okuliarov, musíme ich nasadiť na tie dioptrické. Gunnars síce mali pre ľudí nosiacich dioptriku riešenie,

ZÁKLADNÉ INFO:

Typ: Herné okuliare
Zapožíčal: DEV1S
Cena: 42€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vzhľad – štýlovo
- + oddych pre oči
- + sústredenosť
- + cena
- nezaškodil by pevnejší /robustnejší rám

HODNOTENIE:



no to zahrňovalo na zákazku vyrobené okuliare, ktoré by boli zároveň dioptrické aj herné, no cena tejto srandičky sa šplhala do výšky niekoľkých stovák dolárov.

Dev1 prišiel s kompromisom, ktorý by dovolil dioptrikom na svoje klasické okuliare pripnúť sklíčka obsahujúce rovnaký materiál, aký obsahujú aj jeho plnohodnotné okuliare, čo je pre nás, dioptrikov, veľká pomoc.

Pod'me ale k samotným okuliarom

Spočiatku som bol voči technológii veľmi skeptický a nemyslel som si, že by okuliare naozaj nejakým spôsobom mohli ovplyvňovať vnímanie hráča pri hraní, uvoľňovať ho či

dokonca zlepšovať jeho reflexy. O to viac som bol prekvapený, keď som zistili, že som sa mýlil.

Vopred by som chcel upozorniť, aby ste od nich nečakali zázraky. Jasné, že po nasadení herných okuliarov z vás nebudú hneď profesionálni hráči dávajúci headshoty so zavretými očami. Herné okuliare nie sú o tom, aby z vás spravili niečo, čím už dávno nie ste, ale aby vám pomohli v tom, v čom už dobrí ste.

Okuliare od Dev1ho prichádzajú v troch variantoch: Gamer, ProGamer a Designer. Práve toto ich rozlišuje od konkurencie a preto sú tieto okuliare dôležité. Ostatné značky majú jeden model okuliarov pre všetkých hráčov, snažia sa o všetky prvky v jednom,



CYCLOPS GAMER

Hlavným problémom hráčov s dioptrickými okuliarmi sú samotné okuliare. Ak chceme využiť možnosti slnečných či v tomto prípade herných okuliarov, musíme ich nasadiť na tie dioptrické. Gunnars síce mali pre ľudí nosiacich dioptriku riešenie,

Gamer, ProGamer a Designer. Práve toto ich rozlišuje od konkurencie a preto sú tieto okuliare dôležité. Ostatné značky majú jeden model okuliarov pre všetkých hráčov, snažia sa o všetky prvky v jednom,



ale pri tom nerobia ani jeden poriadne. Varianty od Dev1ho ponúkajú plný efekt pre každého hráča. V princípe by mali herné okuliare hráča uvoľniť, jeho oči by mali oddychovať, zatiaľ čo by mal byť sústredenejší a lepšie reagovať.

V praxi to ale dopadá tak, že profi hráčov a hráčov ktorí sa snažia niekam dostať, tieto okuliare uvoľnia až príliš a tým pádom sú viac rozptýlení.

Tu prichádzajú na rad okuliare DEV1S, ktoré ponúkajú pre bežných hráčov okuliare Gamer. Tie vám zabezpečia šetrenie očí a uvoľnenie pri dlhých hodinách hrania vášho obľúbeného RPG či stratégie. Pre tých z vás, ktorí sa ale snažia súťažne hrať napríklad Counter Strike sú tu okuliare Progamer. Stále šetria oči, no už ich tak

neuvoľňujú, práve naopak zabezpečujú lepšiu sústredenosť a ostrosť diania v hre.

Osobne som si vyskúšal verziu Gamer, ktorú som zo zaujímavosti testoval pri niekoľkých hrách. Zahral som si niekoľko zápasov Heroes of the Storm, kde je podstatná rýchla reakcia a sústredenosť, no otestoval som aj opak – oddychové dlhé sedenie pri hraní Falloutu 4.

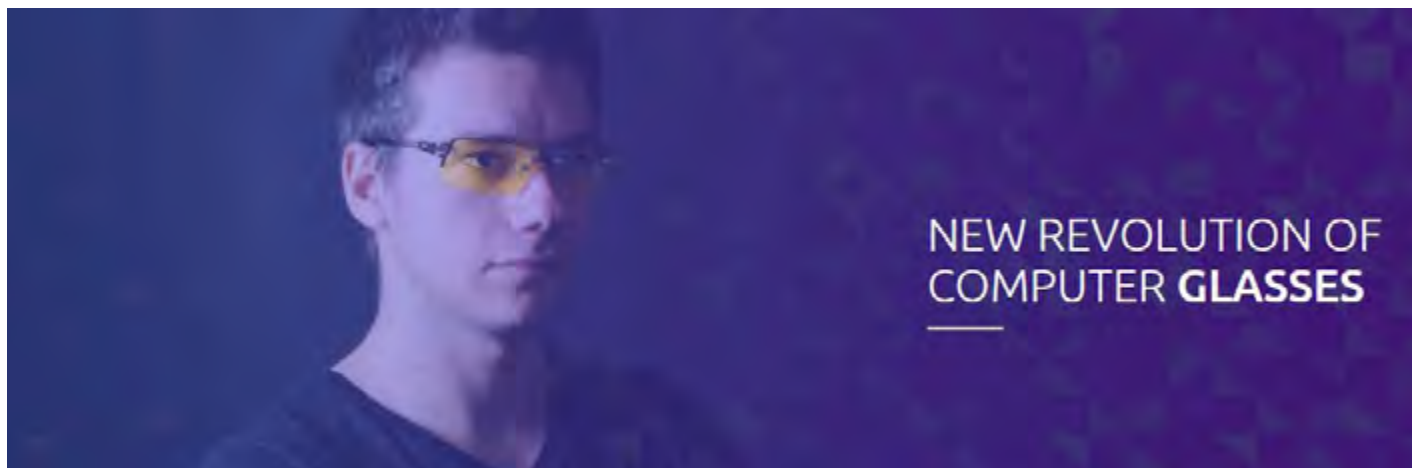
S prekvapením som sa po pár hodinách hrania spamätal, že používam okuliare a uvedomil si, že mám oči až neobvykle oddýchnuté a „l'ahké“ – nič, čo by ste čakali po ôsmych hodinách sedenia v práci za PC a ďalších XYZ hodinách hrania. Naozaj som sa pri bežnom hraní cítil veľmi uvoľnene a oddýchnuto. Pri hraní rýchlych zápasov Heroes of the Storm

som dokonca pocítoval značné zlepšenie reagovania na udalosti v hre. Celkovo mi hranie s okuliarmi prišlo, ako keby som veci videl sústredenejšie alebo prehladnejšie.

Verdikt

Dev1 mi osobne požičal okuliare Cyclops Gamer, ktoré odkedy mám, každodenne používam pri hraní po celom dni v práci za počítačom. Aj keď sa z vás nestanú z ničoho nič profesionálni hráči, DEV1Sky ponúkajú za skvelú cenu 40€ príjemné uvoľnenie pre vaše oči, oddychový zážitok z hrania a pre tých z vás, ktorí sa špecializujú na rýchle hry, kde je dôležitá rýchla reakcia, aj nečakane lepší prehlad diania v hre, nehovoriac o tom, že vyzerajú veľmi štýlovo.

Richard Mako





Rovnako ako aj v minulom, tak aj teraz. Redaktori si zvolili svoj rebríček Top 5 hier, tentokrát za rok 2015. Opäť sme zvolili rovnakú metódu ako v minulom roku a teda sme oslovili niekoľkých redaktorov, aby nám povedali ten svoj. Deje sa tak preto, pretože nie každý vlastní všetky platformy a teda určite nehral všetky hry. Tým pádom je zrejme, že rebríček je čisto subjektívny a aby nenastali príspevky typu "Prečo tam nie je Bloodborne," keď daný redaktor Playstation 4 nevlastní. Dost' reči, pust'me sa do toho. Aby sme však nezabudli, boli by sme radi, keby ste sa v komentároch pod článkom s nami podelili o to najlepšie, prípadne najhoršie, čo ste v roku 2015 hrali.

Daniel Paulíny

Platformy: PC

1. GTA V

Po dobe, ktorá sa zdala takmer nekonečná a ktorú herné štúdio Rockstar Games predlžovalo popieraním správ o GTA V pre počítače, sme sa konečne aj my, zástupcovia PC Master Race, dočkali tohto open world skvostu. Až na menšie problémy s hláškou "ERR_GFX_D3D_INIT Crash" som si hranie nového GTA-čka naozaj užil a stále ešte užívam.

2. Rust

Stále v early-access štádiu, Rust sa za tú dobu, čo ho hrávam zmenil z napodobeniny DayZ na samostatnú hru, ktorá má svoj vlastný smer. Ako môj Top za rok 2015 ho ale musím spomenúť, pretože neustále vylepšovanie zo strany developerov a masívna podpora komunity sa zasadila nielen o vylepšenie herného zážitku, ale napríklad aj o pridávanie podpory nových jazykov.

3. Crypt of the NecroDancer

Malá, naozaj milá dungeon rogue hra, ktorá mi prirástla k srdcu nielen napínavým gameplayom, ale aj skvelou hudbou a nápaditými pixelizovanými vizuálmi. CotN je najlepšie popísať ako kombináciu Biding of Isaac a Audiosurfu a mali by si ho vyskúšať určite všetci fanúšikovia oboch žánrov.

4. Rocket League

Ako najlepšie popísať toto šialenstvo na kolesách? Asi neexistuje iná hra, ktorá si vybudovala profi hráčsku bázu tak rýchlo ako Rocket League. A veľmi málo iných hier ponúka takú zábavu aj pre totálne nemehlá. Či som si Rocket League užíval iba ako divák na stránkach Twitch a YouTube, alebo som sa do jazdenia zapojil aj sám, napätie a zábava bola prítomná stále.

5. HuniePop

Uhm, ako to normálne vysvetliť. Nemám problém priznať sa, že občas rád strávim pri japonských vizuálnych novelách, hlavne ak majú naozaj dobrý príbeh (a sem-tam nejakú tú 18+ scénu). Na

druhej strane ma pri čakaní na MHD často chytí chuť na casual oblbo-hračku. Titul HuniePop sa mi v Steam knižnici objavil tak nejako náhodou, ale vďaka jeho spojeniu casual gameplayu a aspoň náznaku JapSim zamerania som pri jeho hraní strávil príjemných pár hodín. A až raz budem mať čas, určite sa pokúsím podľa návodu uchmatnúť všetky achievements.

Maroš Goč

Platformy: PC, Xbox One, WiiU, 3DS

1. Zaklínač 3: Divoký Hon

Poliaci z CD Projekt to trafili priamo do čierneho. Aj keď vydanie hry sprevádzali kontroverzie ohľadom degradácie vizuálu, po spustení samotnej hry si na to už len málokto spomenul. Tretie príbehové dobrodružstvo Geralta z Rivie posunulo hry o poriadny skok dopredu, hlavne čo sa týka dialógov, príbehu, questov a dopadu konania hráča na herný svet. Fantastická atmosféra, obrovský svet, špičková grafika a pohlcujúca hrateľnosť ma osobne úplne dostali.



2. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Labutia pieseň legendárneho Hidea Kodžimu opäť stanovila nové štandardy pre akčné hry. Môžete mať námiety, že hra chýba silnejší príbeh alebo ikonické boss fighty (osobne si nič z toho nemyslím), no hre nemôžete uprieť fakt, že disponuje takou mohutnou dávkou rôznorodej hratel'nosti a misií, až hra človeku dokáže vydržať aj viac ako 150 hodín. Fantastická hra, ktorá sa navždy zapísala do histórie ako jedna z najlepších akčných hier všetkých čias a Kodžimova najlepšia hra od prvého Metal Gear Solid.

3. Xenoblade Chronicles X

Monštruózne RPG, ktoré nemá v súčasnosti obdobu. Veľkosť sveta pohodlne strčí do kapsy väčšinu open-world hier, fantasticky prepracovaný crafting dokáže pohltiť na desiatky hodín a takú originálnu faunu a flóru by ste v hrách hľadáli len márne. Jej jediný problém je v tom, že vyšla len na Wii U. Táto fantastická hra by si totiž zaslúžila omnoho výkonnejšiu platformu. Momentálne pilne pracujeme na recenzii, no tá hra je taká mohutná, že sa zdá, že ani 80 hodín hrania nebude stačiť, aby sme dokázali vysloviť definitívny ortiel.

4. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

Jedna z najrozporupnejších hier série Legend of Zelda sa vrátila v parádnom remaku pre Nintendo 3DS. Originálny trojdňový herný systém so schopnosťou vrátiť čas nezostarol ani o piad', graficky to vyzmýkalo z handheldu doslova maximum a tony minihier a vedľajších úloh dokázali zabaviť na dlho, predlho. Hra nie je bez chýb, ako nebola ani jej pôvodná verzia, no na také pozoruhodné a neopozerané dobrodružstvo nezapudnem nikdy.

5. Resident Evil HD Remaster

Capcom sa rozhodol staviť svoju súčasnú

politiku na remasterovanie svojich pôvodných hier. Prvým titulom bol HD remaster remaku úplne prvého Resident Evil vydaného na Nintendo GameCube. Aj keď systém statických kamier už ukazoval svoju miernu zastaranosť, keď sa mi to opäť vrátilo do krvi, začal som to brať ako niečo prirodzené. Tento pravý survival, ktorý svojimi nadčasovými mechanikami stanovil pomyselnú latku na dlhý čas dopredu, sa hrá ako jedna morbidná báseň. Fantastický remaster geniálnej hry. Už teraz sa neviem dočkať remaster Resident Evil Zero, ktorý vyjde budúci mesiac.

Richard Mako

Platformy: PC, PS4, Vita

1. Wasteland 2: Directors Cut

Pre mňa osobne jednoznačne GOTY tohto roku. Legendárne t'ahové RPG konečne prišlo aj na PS4, a to z mnohými zmenami, vylepšeniami a obsahom. Desiatky hodín strávených za týmto skvostom na PC som tak predĺžil o ešte väčší počet na PS4 v



pohodlí gauča a veľkej telky. Jednoznačný must have každého RPG hráča.

2. Fallout 4

Fallout 4 možno nebola úplne hra, ktorú mnohí čakali, no to nič nemení na fakte, že to bola skvelá hra, ale slabší Fallout. Po sto päťdesiatich hodinách a platinovej trofeji môžem pokojne povedať, že už mi vo Falloute neostáva nič neodkryté, a tak veselo čakám na prvý DLC, ktoré, ak Bethesda neupustí od svojho trendu, bude určite skvelé.

3. Helldivers

Možno trochu neobvyklá hra pre TOP 5 tohto roku, no indie hra Helldivers, mi priniesla toľko zábavy, na ktorú sa nechytajú ani tie najväčšie AAA tituly. Výborne spracovaný coop pre vás a vašich kamošov, inovatívne nápady top down akcie a zábavné prostredie robia Helldivers skvelou voľbou pre každého milovníka coop hier.

4. Devil May Cry 4: Special Edition

Pre mňa ako veľkého fanúšika Devil May Cry bolo remasterovanie štvrtého dielu pre PS4 niečo ako skoré Vianoce. Skvelý framerate a plynulosť, ktorý pri hack and slash nesmú chýbať, more akcie, vylepšený vizuál a všetok obsah pokope sa rovná splnenému snu každého fanúšika kvalitnej hack and slash akcie a Devil May Cry.

5. Witcher 3

Witcher 3 bol pre mňa osobne sklamaním. Nie je pochýb o tom, že je to výborná hra, no prispôsobenie sa štúdiu mainstream komunity a vidine veľkých predajov si pre mňa ako veľkého fanúšika Witchera, kníh a všetkého okolo vybralo svoju daň. Hru som si asi do polovice neskutočne užíval, no to, čo nasledovalo potom, nestálo za veľkým.



Tomáš Kleinmann

Platformy: PC, PS4

1. Witcher 3

Witcher 3 vo mne aj po trištvrte roku zanechal taký dojem, že ostatné hry považujem za nepodarený vtíp. Fallout 4? Ten ma tak nasral (alebo skôr unudil), že sa nenachádza ani v prvej päťke. To, čím sa líši Witcher 3 od ostatných RPG, je perfektne zvládnutý príbeh, ktorý nielenže trvá desiatky hodín, ale ponúka množstvo bočných questov, ktoré vám vyrazia dych hĺbkou, zaujímavými postavami, zvratmi a atmosférou. A hoci mnohí nadávajú na moc primitívny súbojový systém, má v sebe hĺbku, ktorá nie je typická pre dnešné open world RPG (príprava na boj, zisťovanie slabín nepriateľa, riešenie inou ako agresívnou cestou).

2. Metal Gear Solid 5: Phantom Pain

MGS5 je divná hra. Má divný príbeh plný kliše a pripadá mi, že bol cieľený na pubertálne publikum. Z nepochopiteľného dôvodu omračujete nepriateľa a pripínate ich na balóniky. Váš kôň na pokyn... Sám seba sa pýtam, čo ma tak strašne baví na tomto schizofrenickom mišmaši. Asi len to, že je máte voľnosť robiť s množstvom gadgetov všetko, na čo si len spomeniete. Máte tú voľnosť, ktorú som v žiadnej inej hre nevidel. Kojima veľmi zvláštnym spôsobom prispôbil nie herné mechaniky téme, ale naopak. V závere tak na môj pobitý hráte za superšpióna, ktorý na misii stretne šteňa v púšti, prípadne ho o balón a neskôr vycvičí na krvilačnú bestiu! No povedzte mi, že to nie je geniálne!

3. Pillars of Eternity

Na rozdiel od MGS 5 tento titul to myslí so sebou smrteľne vážne. Príbeh taký podrobný a nápaditý, že sa vám aj v roku 2015 bude chcieť čítať hrdý text, len aby ste viac pochopili svet, v ktorom sa váš avatar nachádza. Oldschoolové RPG ťažko dávnej slávy Baldur's Gate a má aj dnes vo svete plne nahovorených NPC svoje miesto. Komplexnosť, krásne namalované scenérie, zaujímavý a vylepšený systém



súbojov a dlhá, príbehom presýtená kampaň poteší snáď každého RPG milovníka, a to či už starého, či nového.

4. STACRAFT 2: Legacy Of The Void

Každý fanúšik Blizzardu vie, že keď už robí táto spoločnosť hru, tak je jednoducho kvalitná. Rovnako to platí aj o poslednom datadisku Starcraft 2, ktorý konečne uzatvára epický príbeh. Zaujímavé misie, v ktorých robíte vždy niečo iné, krásne cinematic videá, množstvo nových herných módov, ale aj nový „twist“ na kompetitívny multiplayer. Legacy Of The Void neprekvapil, ide o naozaj skvelý blizzardovský datáč!

5. Helldivers

A na koniec trochu prekvapenia. Ved' sú Vianoce. Helldivers u mňa získava piate miesto nie preto, že by neexistovali snáď kvalitnejšie hry, ale preto, že priniesol do hrania zmenu a inovácie. Gaučový coop vraj vymiera, no tento titul ukazuje, že herný priemysel sa vo veľkých prípadoch vie aj myliť. Zabíjať hrdý nepriateľov a priateľov v tejto twin stick strielke je úžasné, je plné napätia a výbuchov smiechu. Spojiť podiel zabitých nepriateľov vašimi gaučovými partákmi s celým svetom na odomknutie nových misií je príjemný bonus. A najkrajšie je, že pri kúpe na ktorúkoľvek platformu máte kópiu zdarma s vašim progresom aj inde (čiže PS3, PS4 a Vita). No nekúp to!

Dominik Farkaš

Platformy: PC, Xbox One, Xbox 360

1. Witcher 3: Wild Hunt

Žiadne prekvapenie. CD Projekt dokázal, že open world RPG sa dá spraviť so silným príbehom (niečo, čo sa Bethesda dodnes nenaučila). Výborné a vybalansované herné mechaniky, famózný príbeh s reálnym vplyvom hráča na dianie, dlhá herná doba, a to všetko zabalené v nádhernom grafickom kabáte. A Gwent. Hra v hre. A k tomu Hearts of Stone, príklad toho, ako má expanzia vyzerat'. A tým pádom sa už teraz neviem dočkať Cyberpunku.



2. Halo 5: Guardians

Halo po štvorke konečne zahodilo random Call of Duty koncept multiplayeru a vrátilo sa k tomu, kvôli čomu je multiplayer dvojky revolučný a takmer dokonalý. Rovnaká výbava na začiatku, ovládanie mapy a spawnov, tzv. „power weapons“, užitočnosť všetkých zbraní a famózný dizajn máp. K tomu výborná kampaň a výborný Warzone pre 24 hráčov. Medzi vydaním a koncom roka ešte pribudol mód Big Team Battle, Forge a nový obsah, čo znamená, že viac ako 130 hodín nebude konečnou stanicou.

3. Ori and the Blind Forest

Dôkaz toho, že art štýl víťazí. Famózna metroid 2D plošinovka s výbornými hernými mechanikami, nádherným svetom, výbornou responzívnosťou a famóznou hrateľnosťou. Príbeh tiež dokázal vytvoriť dojemné momenty, ktoré zaručili, že vpred neťahala iba hrateľnosť ale aj tento aspekt. A k tomu asi najlepší herný soundtrack v roku 2015. Budúci rok je na pláne Definitive edícia, tak odporúčam vyhl'adat' a zakúpiť.

4. Rise of the Tomb Raider

Pokračovanie prekonávajúce pôvodnú hru vďaka niekoľkým vylepšeniam. Ďalšie dobrodružstvo Lary Croft, tentoraz v zasneženej krajine na d'alekom Sibíri. Zaujímavý príbeh, zlepšené herné mechaniky a viacero možností riešenia situácií proti nepriateľom. Nádherné prostredia, výborná hrateľnosť. A hrobky! Hra čoskoro opustí exkluzívne vody konzol od Microsoftu, a preto odporúčam po tejto hre pri vydaní na PC a na ostatné konzoly koncom roka siahnuť. Sklamany určite nebudete.

5. Destiny: The Taken King

Okej. Destiny počas prvého roka za veľa nestálo. No s príchodom poslednej expanzie celý balíček Destiny stojí za zahranie. Pretože Destiny je droga. Vstať na popud toho, že do Destiny prišli nové Daily bounties, alebo že konečne prišiel Xur s exotickou výbavou hovoriť samo za seba. Nová kampaň je zábavná, striky detto a Raid je geniálny. A aby som nezabudol #FuckOryx (kto hral najnovší Raid vie, o čom hovorím.)



Webhosting & Cloud

Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií



WEBGLOBE.sk

Star Wars Battlefront

PODARILO SA ŠTÚDIU DICE PREVIESŤ LEGENDÁRNY SVET STAR WARS NA PÔDU BATTLEFIELDU?

Star Wars je značkou, pri ktorej sa každému fanúšikovi napínajú uši čo i len o najmenšej zmienke o nejakom novom projekte. Dokážete si teda predstaviť, aký ošial' spustilo ohlásenie, že EA pracuje na Star Wars hre, ktorú bude robiť štúdio vyvíjajúce Battlefield hry? Prinieslo slávne štúdio Star Wars hru hodnú svojho mena?

Už od skorého ohlásenia Star Wars Battlefront sa vedelo, že nebude obsahovať žiadnu kampaň ani singleplayerovú zložku. Teda s výnimkou coop módu, ktorý, ak veľa mi chcete, môžete hrať sami, ale je navrhnutý a najlepšie sa hrá vo dvoch.

Ako jedna z mála hier v dnešnej dobe ponúka Battlefront lokálny splitscreen multiplayer, v ktorom si môžete veľa príjemne spracovaný coop mód vychutnať s vašimi priateľmi na gauči, miesto s vašimi známymi vo friendliste. Splitscreen ponúka hru pred dvoch hráčov na horizontálne rozdelenej obrazovke a je v ňom možné hrať všetky coop mapy a módy, ktoré sa v hre nachádzajú. Ako bonus si coop môžete pomocou funkcie Share Play zahrať aj s kamošom online, navyše, ktorý hru ani nevlastní. Stačí, že ho pozvete do PS4 party a virtuálne mu podáte svoj druhý konzolový ovládač.

Už len samotná prítomnosť coop a ešte k tomu local splitscreen coopu by pre väčšinu hráčov bola dôvodom ku kúpe, no je toho ešte oveľa viac. Coop mód sa v Battlefronte delí na dve časti: Battles a Survival. Každý z coop módov ponúka všetky dostupné mapy, no v hrateľnosti nachádzame výrazné rozdiely. V Survival coop móde budete sami, prípadne s partnerom. Čeliac vlnám nepriateľov, ktorí s každou vlnou vlnou naberajú na sile a výbave, sa budete snažiť ostať nažive. Battles súboje vám poskytnú unikátne zápasy za hrdinov Star

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: FPS
Výrobca: DICE / EA
Zapožičal: ABCdata

PLUSY A MÍNUSY:

+ level dizajn
+ atmosféra Star Wars sveta
+ Coop/splitscreen
+ množstvo módov

- málo možností kustomizácie
- množstvo výbavy
- „zdvíhanie“ hrdinov zo zeme
- množstvo máp

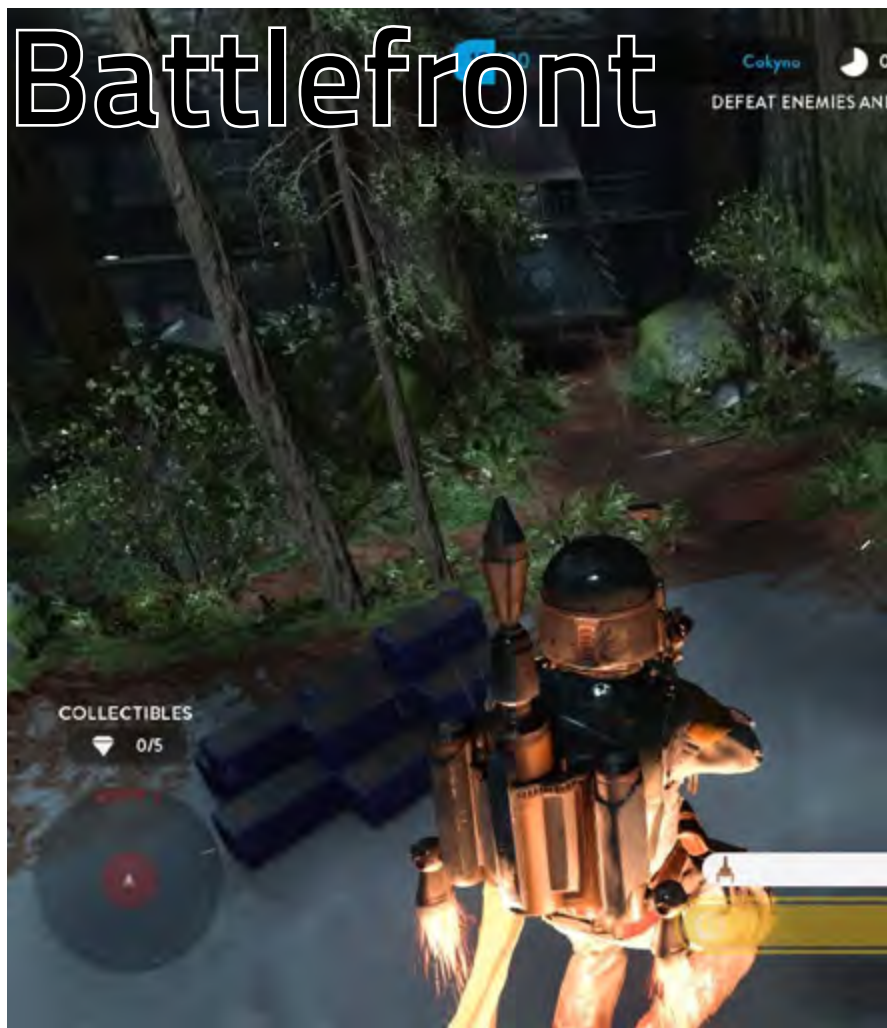
HODNOTENIE:

★★★★☆

Wars sveta (Princezná Leia, Luke, Darth Vader a iní) s cieľom získania 100 bodov pre výhru vášho tímu (2 body za každý potvrdený kill a 5 bodov za špeciálne jednotky). O zábavu pre fanúšikov coop módu je teda dostatočne postarané, no hlavným lákadlom Battlefrontu je rozhodne competitive multiplayer.



Multiplayer Battlefrontu ponúka v podstate rovnakú škálu máp ako aj coop mód, no v ich plnej veľkosti. Z nepochopiteľného dôvodu je ale, bohužiaľ, na výber máp máličko, a tak dookola hráte na štyroch či piatich mapách, ku ktorým sa nedávno pridala ďalšia DLC-čková. Čo však multiplayer ukracuje na mapách, vynahrádza na herných módoch. Tých je dostupných naozaj viac než požehnané. Od klasického Team Deathmatchu, cez Walker



Assult, v ktorom sa rebeli bránia proti ťažkej ofenzíve Impéria a ich AT-AT, Dropzone, čo je v podstate conquest mód s jedným v intervaloch sa zjavujúcim bodom pre zabíjanie, až po výlučne vzdušné bitky, ktoré sú na rozdiel od Battlefield Air Superiority naozaj zábavné. Nechýba ani mód, v ktorom sa hráči za obvyčajných vojakov postaví jedinému alebo viacerým hrdinom, alebo si to môžete rozdať iba s hrdinami na oboch stranách. Možnosť herných módov je naozaj neúrekom a každý si nájde niečo pre seba.

S Battlefrontom je to však ako na horskej dráhe! Osobne ma najviac zarazilo absurdne nedostatočné množstvo výbavy, ktorú viete svojim rebelským či imperiálnym vojakom odomknúť. Spočítať kúsky výbavy viete doslovne skoro na dvoch rukách, keďže je v hre celkom 11 zbraní. Druhú časť tvoria Star Cards, čo sú v podstate vaše skilly, ktoré môžete používať neobmedzene, no po použití musíte počkať, kým sa obnovia. Na výber ich nie je tiež bohvieako veľa a všetci aj tak používajú len pár tých najlepších, lebo väčšina z nich je úplne zbytočná. Najdrahšími odomknateľnými vecami sú, paradoxne,



vizuálne skiny pre vašich vojakov. Menia jedine vzhľad vašej postavy a na ich odomknutie budete musieť nazbierať enormné množstvo kreditov a dosiahnuť skoro maximálny level. DICE to s výbavou a unlock systémom naozaj prepísklo. Chvalabohu nedostatok obsahu Battlefront vynahrádza aspoň po technickej stránke. Nielenže sú všetky mapy skvelo nadizajnované, každá jedna pôsobí

veľmi autenticky, ako vytrhnutá zo Star Wars filmov. Neodmysliteľne k tomu prispieva veľmi pekné grafické spracovanie, ktoré si drží úctyhodný framerate. O ešte lepšiu celkovú atmosféru sa okrem vizuálu stará aj zvukové prevedie. Či okolo vás lietajú laserové strely, započujete zapnutie svetelného meča, alebo dupanie monštruózneho AT-AT, budete si pripadať ako uprostred naozajstnej



Star Wars bitky. O niečo horšie je na tom samotný gameplay a combat systém. Aj keď je pravda, že strelba je veľmi prirodzená a plynulá, medzi zbraňami je ako tak poznateľ rozdiel, celý „gunplay“ je však veľmi primitívny. V Star Wars neexistujú zásobníky a náboje, a tak sa zbrane iba prehrievajú, čo sa vám môže stať iba ak ste naozaj veľmi nerozvážni. Každý trochu lepší FPS hráč zvládne strelbu za prvých pár minút či hodín. Je síce pravda, že som hru testoval najprv sám v coop zápasoch, no od prvých multiplayerových zápasov som sa umiestnil vždy v prvej trojke, a to aj keď som ešte ani poriadne nevedel, ako samotný mód, ktorý aktuálne hrám, funguje. Nehovoriac o tom, že som nepoznal mapy, čo svedčí o celkovej jednoduchosti.

A vôbec by som sa nedivil keby sa viac hardcore hráči začali po čase rovnako ako ja nudiť. Pick Ups sú rôzne bonusy od ovládania stíhačiek, cez špeciálne zbrane, či vežičky až po hranie za samotného hrdinu počas klasických multiplayerových zápasov. So zdvíhaním špeciálnej výbavy zo zeme nemám absolútne žiaden problém, ale aby hranie za jedného z troch hrdinov z každej strany záviselo na tom, kto ho na mape nájde a aktivuje, je absurdné. Hranie za hrdinov by malo byť jednoznačne odmenou, a to či už za body, zabitia alebo, najideálnejšie, za pomáhanie so splnením úloh v jednotlivých mapách, čo by viedlo hráčov k zaberaniu úloh, namiesto nekonečných prestreliek. Často sa tak stáva, že sa vaši spoluhráči namiesto plnenia úloh iba strieľajú a možno aj vyhrávajú, no nepriateľský tím plní úlohy a eventuálne aj tak vyhrá.

Verdikt

Star Wars Battlefront robí nespochybniteľne jednu vec na výbornú. Tak realisticky spracované Star Wars prostredie a atmosféru sme ešte nevideli. Počas hrania si naozaj pripadáte ako pri bitke o Hoth alebo Tatooine, a to nehovorím o tom, keď do bitky vtrhnete ako Luke Skywalker a začnete Impérium krájať svojím mečom.

Battlefront síce neponúka kampaň, a zameriava sa tak hlavne na kompetitívny multiplayer, no na svoje si prídu aj coop hráči. Ak nie ste až takí nároční FPS hráči a máte radi Star Wars, je táto hra stvorená pre vás. Viac hardcore FPS hráčov ale pravdepodobne veľmi rýchlo omrzí prílišná jednoduchosť a málo herných možností, pri ktorých sa za neprítomnosti singleplayeru naskytá otázka, či je Battlefront hodný plnej ceny AAA titulu.

Richard Mako



Rainbow Six: Siege

KOMPETITÍVNY STEREOTYP

Mnoho hier sa v poslednej dobe vydáva cestou e-sports. Nesnažia sa ohromiť inováciami, ale skôr sa snažia zdokonaľiť už fungujúce formúly súťaživého hrania. Vytvorili dokonalý balans, ktorý by umožnil vyniknúť šikovnosti jednotlivých hráčov, ponúknuť dostatočne veľkú „skill gap“, aby mohla hra samotná oddeliť zrna od pliev a hlavne, v prípade Rainbow Six: Siege, poskytnúť taktickú zábavu, je ťažké.

Séria Rainbow Six si zažila svoju slávu (Raven Shield), ale aj pád (Lockdown). S podsériou Vegas však našli autori výborný balans medzi hardcore taktickou striedačkou pre vyvolených a prístupnou arkádovou striedačkou pre masu. Hra bola zábavná, no zároveň ponúkala veľkú dávku výzvy a rozmýšľania pred tým, ako hráč stlačí kohútik. Zároveň ponúkala veľké priestory herných módov, od klasickej kampane, cez kooperatívny Terrorist Hunt až po súťaživý multiplayer.

Autori Siege sa rozhodli kampaň úplne vypustiť a nahradiť ju misiami, ktoré pôsobia skôr ako tutoriál k uvedeniu všetkých postáv, za ktoré môžete hrať. Príbeh tu teda nenájdete, no za to si schuti zastrielate. Na druhej strane prinášajú spomínané zameranie na e-sports, čo vyžaduje trochu iný prístup k tvorbe hry.

Ubisoft nám tak ponúka taktický 5vs5 mód, kde sa striedajú úlohy útočníkov a obrancov. Špecialitou tejto hry je to, že hráči majú k dispozícii zástupcov špeciálnych jednotiek z celého sveta, pričom každá z týchto piatich ponúka štyri postavy, dve pre útočníkov a dve pre obrancov. Celkovo teda máte k dispozícii všeobecnú Recruit jednotku a 20 ďalších postáv, pričom každá z nich má na výber vlastnú špeciálnu schopnosť a zbraň. Okrem toho disponujú aj rôznymi parametrami pre rýchlosť

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: FPS
Výrobca: Ubisoft Montreal
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúci balans
- + pekný a účinný audiovizuál a deštrukcia
- + dôraz na plánovanie a spoluprácu
- málo rôznorodosti v oblasti herných módov a máp
- nastupujúci stereotyp
- problémy s matchmakingom
- dlhé prestoje medzi zápasmi
- podvádzajúca AI v Terrorist Hunt

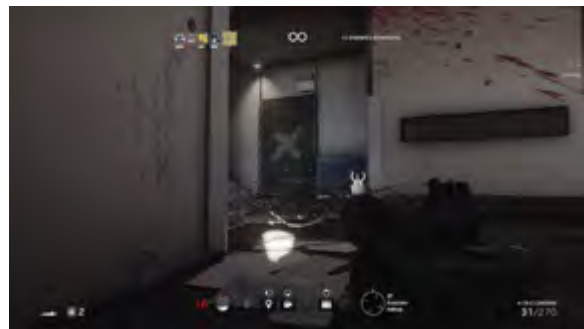
HODNOTENIE:



pohybu a množstvo zdravia. Najdôležitejšou správou však je, že sú takmer dokonalo vybalansované, aby proti sebe fungovali. V praxi to znamená, že špecializácie niektorých typov útočníkov sú stavané presne na to, aby eliminovali špecializácie obranných jednotiek. Balans je taktiež zabezpečený tým, že hráči

si nemôžu do jedného kola zobrať dvakrát tú istú postavu, čo okrem napomáhania balansu pomôže aj lepšiemu zážitku z hrania, nakoľko vás hra núti vybrať si inú postavu v prípade, že vašu obľúbenú si niekto uchmatne. Nové postavy na hranie si odomykáte hernou menou a po ich odomknutí im môžete upraviť





je však to, že buď je príliš ľahký, alebo jednoducho neuskutočiteľný. Pri nižšej náročnosti je to viac-menej prechádzka ružovým sadom pre všetkých, ktorí majú mikrofón a základné komunikačné schopnosti, no na Realistic náročnosti je to ako búchanie si hlavy o stenu. A nie preto, že by to bolo náročné (čo pri takejto hre určite vítam), ale preto, že je to neférové. Nepriatelia vás vidia aj vtedy, keď je prakticky nemožné, aby vás videli a skôr to vyzerá, akoby mali aimbot. Čiže headshoty cez dymovú clonu, zabitia, keď vám cez stenu trčí kúsok chodidla alebo zabitia cez steny, keď ste si istý, že ste nevydali ani hláska, sú celkom bežné. Aby som ešte na chvíľu ostal pri negatívnejších aspektoch, tak na to, že hra je prakticky výlučne multiplayerovou záležitosťou, je matchmaking dosť chabý.

Môže za to hlavne rozhodnutie nepoužiť dedikované servery, ale zvoliť P2P pripojenie, kde má hosťiteľ hry nielen že veľkú výhodu kvôli najnižšiemu pingu, ale celkovo sú pingy veľmi vysoké, migrácia hosťiteľov častá a padanie hry pri jeho zmene veľmi pravdepodobné. To v kombinácii s dlhými čakacími časmi medzi jednotlivými kolami hry zapríčiňujú to, že viac čakáte ako hráte, čo určite nie je pozitívom. Taktiež je veľmi častým javom aj slabá detekcia zásahov práve kvôli rozhodnutiu použiť P2P systém.

Kde však hra exceluje, je vizuálny a audio dizajn. Deštrukcia prostredia dáva hre nielen vizuálny, ale aj hrateľnostný prínos a dodáva hre aspoň trochu variability a viac taktických možností či už útočiacemu, alebo brániacemu sa tímu. Excelentný zvukový dizajn taktiež zasahuje do taktiky, zvuk prichádzajúcich hráčov a to, čo presne robia je možné počuť už z diaľky a prestrelky sú vďaka tomu intenzívne a zaujímavé.

Verdikt

Rainbow Six Siege je zábavnou hrou. No zábavnosť aplikuje v takých malých dávkach a v tak veľkých časových rozmedziach, že vás nenadchnú ani momenty, kedy s priateľmi vykonáte dokonalý pád na nepriateľské územie, alebo zničíte nepriateľský tím výbornou defenzívou. Bohužiaľ, tieto momenty rýchlo upadajú do stereotypu, ktorý je spôsobený malou variabilitou hádam všetkého, čo v hre je a problémami s matchmakingom. Rainbow Six tak predstavuje skôr koncept s budúcim potenciálom, momentálne však ponúkne zábavu len na niekoľko hodín.

Dominik Farkaš

výbavu, aplikovať skiny na zbraň, rôzne modifikácie a vylepšenia.

Tým, že kampaň v hre nie je, celá archa udržania pozornosti je zameraná na multiplayer. Ten síce ponúka niekoľko herných módov, no tu prichádza prvý problém. Aj keď tieto módy ponúkajú vždy inú úlohu, čoskoro zistíte, že úlohy sú na mapách iba preto, aby zhustili prítomnosť oboch znepriatelených strán na jednu časť mapy. V mizivom počte prípadov sa stane, že kolo končí úspešným splnením úlohy (autori ponúkajú zneškodnenie bomby, záchranu rukojemníka, zaistenie prostredia) a v drvivej väčšine prípadov sa oba tímy vystrieliť ajú, čo určite neprospieva variabilite. Taktiež chýbajú módy, ktoré by udržali aspoň jeden z tímov v pohybe alebo nejakým spôsobom variovali dianie na bojisku. Hra sa tak stáva až príliš rutinnou a obyčajnou veľmi skoro a ani rôznorodé schopnosti

jednotiek a výborný balans to nezmenia. Navyše, všetky mapy sa hrajú príliš podobne, bez nejakých variácií, zaujímavých dizajnových prvkov či určitých špecifik. Hra vyzerá ako keby ste prikázali tvorcom držať sa nejakej šablóny a podľa nej vytvoriť hru bez štipky autorského zásahu a bez kúsa „duše.“ Výsledkom je niečo, čo vás síce baví, ale dáva vám len pramálo motivácie hrať ďalej, pretože nedokáže ponúkať rôznorodé zážitky. Ani príchod „ranked play“ v leveli 20 to nezmení, pretože problémy sa fundamentálne dotýkajú vytvorených herných módov.

Už len trápny mód eliminácie a eskortného herného módu by situáciu rapídne zlepšil. Je síce pravdou, že je tu aj Terrorist Hunt, opäť využívajúci módy z klasického multiplayeru, alebo klasická vyvražďovačka. Problémom tejto odnože Rainbow Six Siege

Assassin's Creed Syndicate

CESTOVNÁ KANCELÁRIA UBITRAVEL VÁS POZÝVA NA ZÁJAZD DO VIKTORIÁNSKEHO LONDÝNA!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: akčná adventúra

Výrobca: Ubisoft Quebec

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + zábavné súboje
- + sympatické hlavné postavy
- + samotný Londýn a jeho spracovanie
- + to málo, čo je nové

- technické chyby, buggy
- hardvérové nároky nekorešpondujúce s realitou
- po čase stereotyp
- málo nového

Po fiasku s Unity sa spoločnosť Ubisoft posnažila napraviť si reputáciu



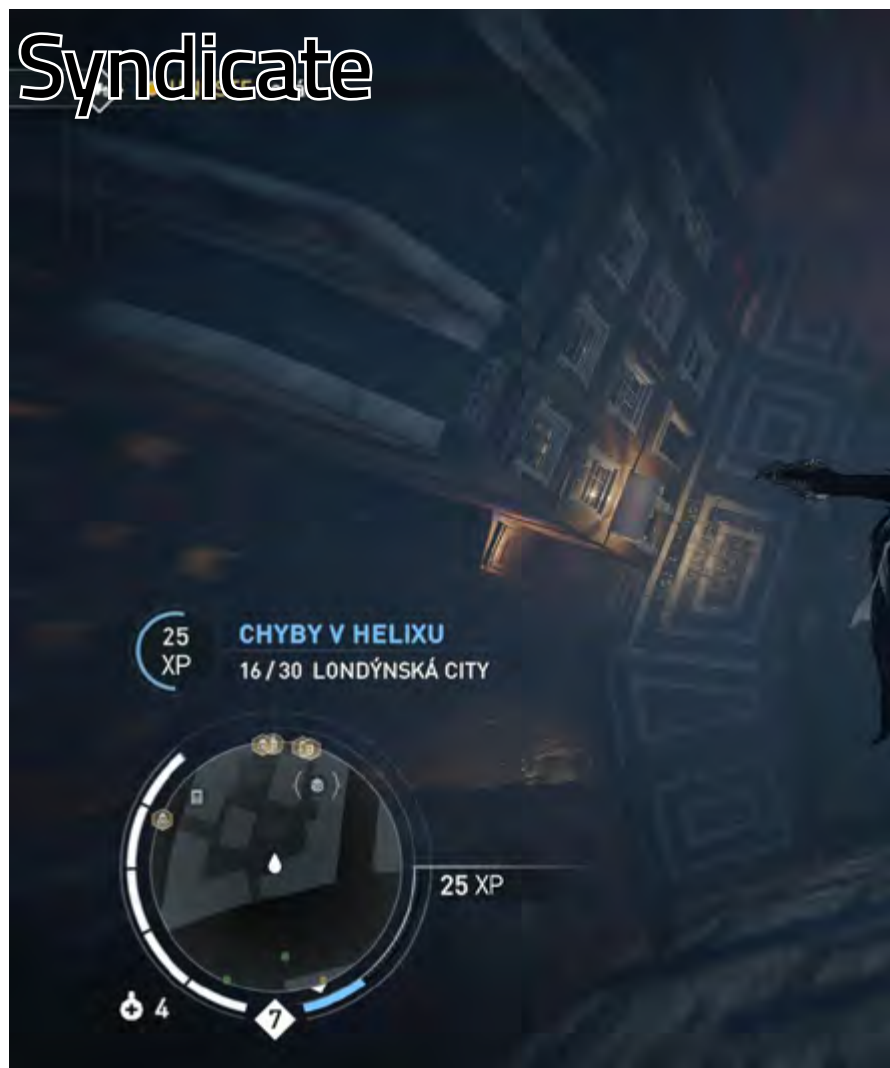
HODNOTENIE:



Ďalší rok, ďalší Assassin's Creed. Podobne, ako Call of Duty, je to šťastie milovaná séria s obrovskou fanúšikovskou základňou a šťastie nenávidená zlatá baňa spoločnosti Ubisoft, ktorá dookola recykluje osemročný koncept. Minuloročný „next-gen“ Assassin's Creed Unity nedopadol podľa predstáv Ubisoftu a s ďalším titulom museli byť jednoducho opatrní. Veľmi opatrní, keďže v Syndicate už nenájdete žiadny kooperačný režim či multiplayer. Celý vývoj bol venovaný hre pre jedného hráča, ktorý kľádol dôraz na to, aby sa vyhol minuloročným problémom. A to sa spoločnosti Ubisoft aj podarilo, no stále je tu priestor na zmeny a novinky, ktoré by sérii jednoznačne prospeli.

Londýn ako na dlani

Od križiackych výprav a Florencie, cez revolúciu v USA či vo Francúzsku sme sa so sériou Assassin's Creed dopracovali skrz futuristickú mašinu premietajúcu spomienky až do viktoriánskeho Londýna v čase industrializácie. Bola to doba, keď sa rozdiely medzi bohatými a chudobnými ešte viac prehĺbili, deti museli tvrdo pracovať a štvrtke terorizovali gangstri z gangu „Blighters“. Práve vtedy dvojčatá Jacob a Evie pripravujú spolu s ďalšími assassínmi plán, ako Londýn vyčistiť od templárov a oslobodiť jeho obyvateľov spod ich tyranie. Postavy Jacoba a Evie zachraňujú príbeh od tuctovosti a prispievajú ku kvalitnej atmosfére vo videách. Zatiaľ čo Jacob je skeptický a sarkastický, Evie je optimistická a chce nasledovať stopy ich otca. Priznám sa, že dej, odohrávajúci sa v „súčasnosti“, išiel kompletne mimo mňa a skôr pôsobil rušivo. Chápem, že pre fanúšika sledujúceho vývoj debovej línie od prvého dielu to môže byť ďalšia kapitola do celistvého príbehu, no nováčikovia hra do situácie a postáv nezasväť. Túto rolu mala prebrať databáza informácií, v ktorej sa



nachádza všetko o postavách a o rôznych udalostiach... No úprimne, komu by sa to chcelo čítať predtým, než začne hrať? Príjemným spštením je zakomponovanie vtedajších britských osobností (alebo pôsobiacich vo Veľkej Británii)

do príbehu. Napríklad Alexander Graham Bell je šikovný vynálezca a poskytne vám niekoľko nástrojov, ktoré obohatia herný obsah. Jednoznačne najprehnannejším, no zároveň aj zábavným gadgetom je vystrel'ovací hák na spôsob, ktorý určite poznáte z Batmana:





Arkham série. Karl Marx zase poskytuje úsmevný náhľad do zrodu známej ideológie ochraňujúcej pracujúci ľud. S Charlesom Dickensom budete zase vyšetrovať strašidelné záhady, ktoré síce majú vždy vedecké vysvetlenie, no Charles nezabudne poznamenať, že dostal inšpiráciu na napísanie poviedky. Jednoducho, pokiaľ danú historickú osobnosť poznáte, príjemne obohatí váš zážitok z hrania a pôsobí aj ako prestávka od hlavnej príbehovej línie. Okrem príbehových misií sa budete venovať aj obsadzovaniu teritórií v jednotlivých častiach Londýna, ktoré po dobytí zaplníte vašim vlastným gangom, „Rooks“. Bohužiaľ, tieto činnosti sa opakujú v každej časti a ide o veľmi podobné úlohy typu uniesť templára na konkrétne miesto, zabiť určitý počet gangstrov alebo zachrániť deti z továrne a zabiť predáka. Našťastie vám hra poskytuje aspoň voľnosť v ich postupe, a pokiaľ chcete ísť maximálnym stealth spôsobom,

nik vám nebráni. Naopak, otvorená konfrontácia necháva priestor novému súbojovému systému, ktorý je veľmi intuitívny a aj na klávesnici a myši sa ovláda dobre. V ňom je vidieť náklon k freeflow systému, opäť známemu z Batman titulov, keď hlavný hrdina rozdáva údery a zároveň vykríva tie nepriateľské.

Perfektným prídavkom sú vlaky a koče, uľahčujúce pohyb po meste. Najmä assassínska základňa vo vlaku je skvelým nápadom. Postupom v hre sa váš vlak, dokonca aj keď len kozmeticky, vylepšuje. Nájdete v ňom, napríklad, prístup k vylepšeniam vášho gangu, obchodníka alebo sejf s peniazmi, ktoré sú generované z vašich inštitúcií. Najmä kvôli sefmu sa budete často vracat', pretože libry sa v ňom nahromadia celkom rýchlo a má obmedzenú kapacitu. Syndicate vám ponúka veľké množstvo upgradov a vylepšení. Okrem klasického odomykania

nových schopností cez strom schopností môžete vylepšovať zbrane, assassínske rukavice, opasok (Jacob), plášť (Evie), revolver, vybavenie ako hádzacie nože, otrávené šípky a plno ďalších vecí. Na jednu stranu je plusom mať možnosť vylepšiť si všetko vybavenie, no tempo hry napríklad v spojení s množstvom zbraní je kontraproduktívne. V začiatku hry budete zbrane meniť tak rýchlo, že si väčšinu z nich ani nedokážete užiť, a pokiaľ ich aj vylepšíte, skôr budete na danom upgrade stratovať. A to som nespomenul všelijaké bonusové vybavenie za vlastníctvo predchádzajúcich Assassin's Creed hier alebo kúpené za Uplay body.

Na vylepšenia, samozrejme, nepotrebuje len peniaze. Hra okrem libier obsahuje materiály, nutné na výrobu konkrétnych vylepšení. Kov, látku alebo kožu získate plnením špecifických misií alebo z debien roztrúsených po celom Londýne. Na to najlepšie vybavenie sú potrebné vzácne suroviny, ktoré sa dajú získať iba na konkrétnych ukrytých miestach. Šokujúce pre mňa však bolo zistenie, že keď mi nejaké materiály alebo peniaze chýbali, nebol to vlastne žiadny problém. Stačilo si ich kúpiť za reálne peniaze vo forme mikrotransakcií. No v čisto singleplayerovej hre bez akéhokoľvek online prvku nemajú mikrotransakcie čo robiť. Ide rozhodne o prekročenie istej hranice a argument typu „ved' keď to nechceš, tak to nekupuj“, neobstojí.. O tom, že okrem toho si môžete za 49,99€ kúpiť balík Helix bodov (ďalšia herná mena), sa radšej nebudem vyjadrovať.. V AAA titule takýto balast nemá čo hľadať! Bodka!

Choroba zvaná trend

Trendom dnešných sandboxových hier alebo hier s otvoreným svetom, ktorý ponúka hráčom maximálnu voľnosť, je vytvoriť čo najväčší herný svet. Oproti Unity je Syndicate údajne o tridsať percent väčší. Z môjho pohľadu musím tento trend označiť za nie práve najlepší. Čo na tom, že vám cesta z jedného konca mapy na druhý bude trvať štvrt' hodinu, keď obsahovo vám hra po čase nemá čo ponúknuť a vy len rozmýšľáte, ktorú z dookola sa opakujúcich činností spravíte teraz? Presne tento pocit je problémom Syndicate. Zo začiatku ma bavilo loziť kade-tade a zbierať ukryté truhlice, rozvešané plagáty a iné zberateľské predmety. Po približne polovici hry ma

však táto činnosť začala unavovať a prešla do absolútneho stereotypu. To isté platí o misiách, ktoré je potrebné vykonať na to, aby ste mohli obsadiť časť Londýna. Prečo teda nespraviť hernú mapu menšiu, no obsahovo plnšiu? Navrhnuť väčšiu diverzitu v jednotlivých misiách a prispôbiť ich okoliu, v ktorom sa odohrávajú? Koho má baviť donekonečna oslobodzovať deti z tovární, keď jedinou zmenou sú silnejší protivníci? Nuž, z tohto pohľadu to spoločnosť Ubisoft vzala najľahšou cestou, a teda štýlom kopírovať/vložiť. Veľkým mínusom sú už tradične aj buggy a glitche. Navyše, v Syndicate nájdete aj takzvané „tradičné“ chyby Assassin's Creed série. Napríklad postavy prepádajúce sa pod zem alebo animácie nezodpovedajúce pohybu, ktorý postava vykonáva. Nepotešila ma ani kvalita AI, ktorú si všimnete najmä pri vyvolaní konfliktu na ulici. Postavy do seba nelogicky narážajú alebo sa rozbehnú oproti stene. Vcelku vtipná je aj situácia, počas ktorej si kráťte cestu po Temži skákaním po malých drevených člnkoch. Pokiaľ na jednom z nich niekto stojí a vy naň skočíte, nešťastník stratí balans a spadne do vody. Z nej sa však už nevynorí, keďže okrem hlavných postáv nevie nik plávať.

Optimalizácia je na tom lepšie, nároky sú však mimo

Audiovizuálne na tom Syndicate vôbec nie je zle, no nemôžem povedať, že by išlo o jednu z najkrajších hier súčasnosti. Oproti Unity je Syndicate dokonca ochudobnený o niektoré typy tieňov, ako napríklad z oblakov. Rovnako aj množstvo ľudí v uliciach je drasticky znížené. To však nemení nič na tom, že po stránke architektúry je Syndicate skvost a viktoriánsky Londýn je jednoducho úžasný. Textúry hlavných hrdinov a

vedľajších postáv, najmä v in-game sekvenciách, sú vynikajúce a vskutku detailné. Moje sympatie si získala najmä Evie. Škoda však zbytočných technických chybičiek ako obmedzenie animácií plášťov a iných predmetov z látky na tridsať snímok za sekundu. Hudbu, ako vo väčšine Assassin's Creed titulov, môžem len pochváliť. Austin Wintory vytvoril veľmi príjemný soundtrack, v ktorom nechýba



moje obľúbené violončelo. V akčnejších momentoch hudba pritvrdí a navodí správne tempo. Dabing je rovnako kvalitný, opäť exceluje najmä ústredná dvojica. Hru som hral s českou lokalizáciou, v ktorej som nenarazil na žiadne výrazné chyby, aj keď v pár konverzáciách ušiel kontext a išlo skôr o doslovný preklad. Grafické nastavenia v hre sú vcelku bohaté, aj keď opäť mi chýba možnosť vypnúť nechutný motion blur, ktorý pri jazde kočom pôsobí, že sa hra prepla do módu Need for Speed. Aby ste mohli správne prispôbiť nastavenia vašej grafickej karte, obsahuje menu ukazovateľ využitia grafickej pamäte, ktorý si určite pamätáte z GTA IV alebo niektorých novších hier. Na mojej už postaršej konfigurácii s dvojgigabajtovou GTX770 by som však Syndicate podľa tohto ukazovateľa nemal ani spustiť. Tým pádom môžem bez váhania povedať, že aj keď sa od tohto „poradcu“ môžete odraziť, realita bude úplne iná. Moje konečné nastavenia boli medzi vysokými a strednými, pričom som musel vypnúť vyhladzovanie hrán, ktoré je poriadnym žrútom fps. K odporúčanej konfigurácii (pre hranie vo FullHD s 30fps)

a ukazovateľ u vytvárania grafickej pamäte sa však ešte vrátim s malým prieskumom. Som si vedomý toho, že údaje dostupné v hardvérovom a softvérovom prieskume Steamu nemusia korešpondovať s realitou, ale skúsme sa na ne predsa len pozrieť. Podľa októbrových (a v čase písania recenzie dostupných) údajov stále prevládajú PC hráči, ktorí disponujú jedným gigabajtom grafickej pamäte (34,18%). A za nimi, tak ako aj ja, sú hráči s dvomi gigabajtmi (25,12%). Podľa ukazovateľa dostupného v nastaveniach hry by ste na najnižšie detaily mali mať 2064MB grafickej pamäte, čo o maličký kúsok prevyšuje pamäť bežnej dvojgigabajtovej grafickej karty. Hneď ako začnete zvyšovať detaily, nároky rastú a logicky potrebujete viac grafickej pamäte. Viete, koľko používateľov Steamu má štyri gigabajty grafickej pamäte? 7,87%. Pre hráčov s kartou AMD tiež spomeniem, že odporúčané tri gigabajty má údajne 1,86% používateľov Steamu. V odporúčanej konfigurácii je ešte jeden detail, ktorý pôsobí trochu smiešne. Odporúčaná grafická karta značky nVidia je GTX 970, ktorú už dnes pri moderných hrách vidíme často, alebo GTX 760. Medzi týmito dvomi kartami je teda poriadny rozdiel. Samozrejme, obe karty potrebujete so štyrmi gigabajtmi grafickej pamäte. Čiže teoreticky môžeme konštatovať, že výkon vlastne nie je podstatný. Hlavné je, aby engine mohol veselo papkať pamäť karty. Či už je to problém enginu, alebo optimalizácie, musím podotknúť, že vzhľadom na vizuálnu kvalitu na mňa tieto požiadavky pôsobia jednoducho prehnane.

Verdikt

Assassin's Creed Syndicate ma prekvapivo zabavil, aj keď po určitej dobe sa dostavil očakávaný stereotyp. Po fiasku s Unity sa spoločnosť Ubisoft posnažila napraviť si reputáciu – no z môjho pohľadu si toho bude musieť žehliť ešte poriadne veľa – a dodala relatívne celistvý a funkčný prírastok do rodiny Assassin's Creed hier. Do budúcnosti ale spoločnosti Ubisoft musím odporučiť, aby si s novým Assassin's Creed dali načas. Nech sa na nás neženie každý rok nová dojná krava, ale plnohodnotný titul bez mikrotransakcií, haldy DLC a zbytočných technických problémov. Jednoducho, Ubisoft, opustite zaužívanú trať a odbočte smerom k inováciám. Verím, že dvojročná prestávka by dokázala priniesť celistvejší, komplexnejší a zároveň aj zábavnejší titul.

Juraj Vlha



Bloodborne: The Old Hunters DLC 4

VIAC BLOODBORNU? PREČO NIE!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčné RPG
Výrobca: From Software
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + level dizajn
- + bossovia
- + nové zbrane
- + množstvo obsahu
- cena
- malá variácia nepriateľov

HODNOTENIE:



Bloodborne si to týmto rokom razí za cenou o hru roka a aby sa naň nezabudlo, pripomína sa koncom roka svojím prvým DLC, ktoré by malo hru po vydaní oživiť.

DLC a rozšíreniam hier sa v poslednom čase od hráčov nedostáva veľká obľuba. Je to preto, že DLC-čka často pôsobia ako vyseknuté časti z už hotovej hry, na ktorých chcú štúdiá nechutne zarábať aj dlho po vydaní, no pritom to všetko malo byť obsiahnuté už v základnej hre. Tento koncept je nám všetkým dobre známy a len zopár štúdií si držia kvalitu svojich DLC. Našťastie medzi ne patrí aj Sony a From Software, ktorý pre Bloodborne – horúceho kandidáta na hru roka, vydávajú jeho prvú expanziu The Old Hunters.

Bloodborne je sám o sebe skvelá hra, no od jej vydania uplynul už nejaký ten čas, a tak väčšine hráčov bude stačiť vôbec fakt, že môžu hrať viac Bloodborne. Pre tých, ktorým to až tak nestačí, mám dobré správy. Nielenže From Software do svojej gotickej sekačky pridal pomerne dosť nového obsahu, no ten sa svojou kvantitou rovná aj kvalite, a hráči sa tak môžu tešiť na more nového skvelého gameplayu.

The Old Hunters preniesie hráča do lokácie Hunters Nightmare, kde sa začne vaša cesta

za odkrytím nových tajomstiev. Vopred upozorňujem, že DLC je síce dostupné pomerne skoro po začatí hry, je určené pre hráčov, ktorí sú už v neskorších fázach hry, ideálne aspoň približne okolo levelu 50 – 60.

O atmosfére Bloodbornu sa snáď nemusíme ani baviť a DLC v tomto ohľade nešetrilo fantáziou a naplno využilo potenciál gotického sveta. Je síce pravda, že nepriatelia sú pomerne dosť obyčajní a na rozdiel od Souls DLC, kde s novými nepriateľmi prišlo mnoho nových problémov, disponujú DLC NPC-čka klasickými útokmi, ktoré, ak ste už skúsenejší Bloodborne hráči, nebudete mať problém vykrývať. Na oplátku prináša DLC dve nové lokácie. Research Lab ponúka úplne nový Bloodborne zážitok zameraný na vertikálnu. Predierať sa budete bludiskami schodísk a niekoľkých poschodí ústavu a jeho nepodarených experimentov, ktoré vám naženú husiu kožu po celom tele.

Druhou lokáciou je takmer hororová rybárska dedina, ktorá ešte viac upevní klasickú Bloodborne atmosféru. Menším sklamaním celého DLC je, paradoxne, neprítomnosť jediného Huntera, aj keď ho nesie názov DLC.

V oblasti lootu a novej výbavy, sa hráči môžu tešiť na viac ako desať nových zbraní, no z toho na niekoľko veľmi špecifických

a unikátnych kúskov. Hráči zameraní na Bloodtinge sa môžu tešiť na Gatling gun, zatiaľ čo priaznivci Souls hier si vychutnajú nový štít. Možností je niekoľko a lahodku na koniec si From Software pripravilo v znamení luku.

DLC málokedy prináša nejaké zmeny v mechanizmoch či hrateľnosti hier a inak tomu nie je ani tu. From Software sa jednoznačne zameralo na nový obsah a oživenie hry skvelými lokáciami, lootom a nepriateľmi, z ktorých jednoznačne žiari päť nových bossov. Každý z nich predstavuje novú a vždy väčšiu výzvu, ktorá vyvrcholí pri naozaj dosť náročnom poslednom bosovi. Tí najväčší hardcore fanúšikovia sa môžu tešiť aj na mnoho nového lore a zodpovedanie niektorých z otázok základnej hry, a dokonca sa nám konečne viac predstavuje tajomstvo beast módu.

Dvadsať dolárov je možno o trochu viac, než by som bol ochotný za DLC dať, no faktom je, že The Old Hunters je jedno z mála addonov, ktoré za tieto peniaze aj reálne stojí. Hodiny nového obsahu, skvelý leveledizajn a nový nepriatelia, zbrusu nový a vyzývavý bossovia, a to všetko v neprekonateľnom štýle klasického Bloodbornu. The Old Hunters by malo byť jasnou voľbou každého Bloodborne nadšenca.

Richard Mako

NBA 2K16

STÁLE LEPŠÍ ZÁŽITOK

NBA 2K je najkrajšia športová hra na trhu. Nič sa nezmenilo ani tento rok. Next-gen engine majú svoje hranice a vývojári ich posúvajú iba veľmi pomaly. Opäť však platí, že NBA 2K nie je pre každého.

Hokej alebo futbal sú hratel'nejšie športy, a to aj v prípade, že nepatríte medzi ich fanúšikov. Basketbal je však iný. NBA 2K16 sa ho snaží simulovať takmer dokonale. Realizmus ocenia fanúšikovia, avšak bežní „okoloidúci“ ostanú znechutení vlastnou neschopnosťou rozvíjať útočnú hru a mať obranu pevne pod kontrolou. Arkádová náтура by bola schodnejšia pre masu, avšak vývojárov chválime, že z NBA 2K robia bezkonkurenčnú simuláciu. NBA od EA Sports nemá najmenšiu šancu.

Čaro NBA 2K16 nespočíva iba v takmer dokonalnej grafike, ktorá je opäť o niečo lepšia. Platí to aj pre animácie a atmosféru zápasov, ktorá sa vyrovná televíznym prenosom. Nielen spracovaním a pohybom hráčov, ale aj okolitými efektmi. Počnúc divákmi a končiac roztľieskavkami. A ako každý rok, aj teraz sa môže NBA 2K pochváliť

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: šport
Výrobca: 2K Sports
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + spracovanie režimu MyCareer
- + audiovizuálne spracovanie
- + atmosféra zápasov hratel'nosti
- oproti NBA2K15 málo zmien v samotnom systéme

HODNOTENIE:



výborným soundtrackom. Priznáme sa, že sa považujeme za basketbalové „drevá“. NBA 2K hráme pri nízkom nastavení náročnosti a aj tak máme problém dosahovať dobré výsledky. Nie je to o tom prebehnúť cez ihrisko

a útočiť na kôš súpera. Pri hraní budete taktizovať, pri každom hode budete trpnúť, či ste loptu zbytočne nehodili (minimálne zo začiatku) a hrať v obrane bude takisto ťažký oriešok. Budeme sa opakovať, ale výhodu

majú fanúšikovia športu, ktorí majú napozieraných množstvo zápasov a vedia, čo a kedy robiť. Ostatných čaká niekolo'ko hodín vzdelávania sa. NBA 2K hráme pravidelne, aj keď relaxačne a občasne, už tretí rok a stále sa snažíme preniknúť do podstaty tohto športu. V porovnaní s NBA 2K, v takej FIFE môže po chvíli excelovať aj úplný začiatokník. NBA 2K16 je komplexnejšia hra, aj keď sa to navonok nezdá. Zdá sa nám však, že vývojári upravili niektoré aspekty hratel'nosti a napríklad strel'ba je v novom ročníku o trochu jednoduchšia. Čo sa





zmenilo určite, je režim MyCareer, ktorý pripomína celovečerný film, resp. vzhľadom na dĺžku tohto režimu, niekoľko sezón seriálu. MyCareer bol vždy unikátny režim, avšak v prípade NBA 2K16 to vývojári dotiahli do dokonalosti. Ak sa považujete za veľkého fanúšika basketbalu, potom si nové NBA 2K kúpte iba kvôli tomuto režimu. Je to naozaj „pecka“, sledovanie

hráčovej kariéry mimo samotných zápasov je oveľa prepracovanejšie. Až je nám ľúto, že niečo takéto neponúka FIFA a NHL. Športy od EA v porovnaní s kariérou v NBA 2K16 pôsobia naozaj amatérsky.

S výnimkou vylepšeného režimu MyCareer tvorcovia veľa ďalších zmien nepriniesli. Neustále vylepšujú režim MyTeam, ktorý je v



podstate basketbalovým Ultimate Teamom. Kupujete si virtuálne kartičky basketbalistov a budujete si svoj tím. My sme mu na chuť neprišli, avšak nároční hráči budú pravdepodobne nadšení.



Nechýba ani prepracovaný režim MyGM a MyLeague. Hráči predchádzajúcich ročníkov budú v novej NBA 2K ako doma. NBA 2K16 ponúka opäť lepší zážitok. Každý rok píšeme, že audiovizuálna prezentácia balansuje na hranici toho, čo je možné z next-gen



konzoly vytiahnuť. Avšak každý rok vývojári posunú spracovanie o pár krokov ďalej. V prípade aktuálneho ročníka ešte mierne upravili hrateľnosť, čo si všimnete až po pár zápasoch. Ale atmosféra a výborný pocit z realistického basketbalu ostáva zachovaný. Predajným artiklom aktuálnej sezóny je režim MyCareer, ktorý prináša naozaj veľké zlepšenie a je svojím spôsobom samostatnou hrou v hre NBA 2K16. Fanúšikom basketbalu túto simuláciu odporúčame, nič lepšie na trhu nie je. Ak však vlastníte NBA 2K15 a po novej kariére netúžite, možno ešte rok s „upgradom“ vydržíte.

Dlhodobu najlepšiu basketbalovú simuláciu na trhu je tento rok opäť o krok bližšie k dokonalosti. Hlavnou novinkou je režim MyCareer, ktorý zaujme filmovým spracovaním. Športy od EA môžu ticho závidieť.

Roman Kadlec



Just Cause 3

SILA HÁKU A PADÁKA

Myslím si, že sériu Just Cause netreba nejako zvlášť predstavovať. „Michael Bay aprooved“ séria plná výbuchov, demolácie, obrovského herného sveta a nádhornej grafiky k nám prichádza so svojím tretím dielom a opäť raz prináša všetko, čím si získala srdcia hráčov v ešte explozívnejšom a šialenejšom zážitku.

Špecializáciou Rica Rodrigeza, hlavnej postavy série Just Cause, je zvrhávajúce diktátorov krajín. Inak to nebude ani v tretej časti, v ktorej sa konečne vracia do svojho rodu, krajiny Medici, kde panuje železnou rukou diktátor Di Ravello. Práve Rico je tým základným článkom, ktorý má vznietiť revolučné pohyby krajanov na čele s jeho starými známymi. Nečakajte však nič seriózne. Táto séria uteká od reality, ako sa len dá, čo sa prejavuje pozitívne nie len na hrateľnosti, ale aj na vykreslení okolitého sveta. Autori pri stavbe príbehu často využívajú humor a parodujú diktátorské režimy prostredníctvom Ricových sarkastických one-linerov, vtipných odľahčujúcich situácií v cutscénach a taktiež prostredníctvom výborne spracovaného propagandistického rádia. Robia to však aj roztredníctvom náplne misií, pri

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Avalanche Studios
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúca grafika, fyzika a deštruktívny model
- + výborné základné herné mechaniky
- + hromada obsahu a činností v obrovskom svete
- + voľnosť pri plnení úloh
- + vtip a nadhľad v príbehu

- framerate konzolových verzií
- možný nástup stereotypu
- drobné bugy a glitche
- dlhé nahrávacie časy

HODNOTENIE:



ktorých je bežnou praxou jazdenie na raketách, ničenie stíhačiek a helikoptér len za pomoci lana a ďalšie, podobne ladené činnosti. Séria Just Cause sa ani nemôže brať seriózne vzhľadom na to, že je hrou, ktorá ukazuje fyzike vztýčený prostredník. Autori nelinajujú prakticky nič. Dávajú hráčovi do rúk štyri mocné nástroje. Padák, wingsuit, hák a lano so schopnosťou spájať dva predmety

a následne ich k sebe pritiahnúť. Má k dispozícii aj palebný arzenál v podobe útočných pušiek, brokovníč, raketometov, granátov, bômb a ďalších predmetov, ktorých primárnou úlohou je ničť všetko a všetkých naokolo. A keby sa náhodou stalo, že by hráčovi nestačilo ani toto, tak má v ponuke ešte všemožné helikoptéry, lietadlá a tanky, čo v konečnom dôsledku dáva veľmi veľa možností, ako sa s konkrétnymi situáciami vysporiadať. Tieto situácie sa netýkajú iba openworld aktivít, ale aj misií. Aj keď úlohy sú pevne dané a vo viacerých prípadoch sú nadizajnované lineárne, ich realizácia je postavená iba na tom, ako chce úlohu splniť konkrétny hráč. Pri ochrane konvoja môže zo strechy auta zostreľovať nepriateľské jednotky alebo si môže ukradnúť vrtulník a poskytovať palebnú podporu. Tiež môže, napríklad, pomocou háku spájať autá s cestou a ničť ich alebo si privolať tank a poskytovať podporu. Možností je skutočne veľa, čo však znamená, že hra je variabilná do takej miery, akú si ju spraví hráč. Jeden ju môže celú prejsť bez toho, aby si v nepovinných aktivitách sadol do stíhačky, druhý sa zase vyžíva v bombardovaní nepriateľských objektov.





Niektor si pri ničení základne vždy zvolí rovnaký postup, no niektor iný tento postup variuje, aby dosiahol rôznorodosť zážitkov. Popri hlavných misiách tvoria hlavný zdroj zábavy rôzne výzvy zahrňujúce klasické preteky na čas vo všelijakých dopravných prostriedkoch, demolačné výzvy a ďalšie zábavné typy činností. No nezabudlo sa ani na hlavný

zdroj zábavy v tejto sérii, a to je oslobodzovanie krajiny, ktoré sa v tomto prípade, rovnako ako u predchodcov, robí ničením Di Ravellových objektov v jednotlivých častiach krajiny. Tieto objekty zahrňujú malé osady, veľké mestá, vojenské základne a ďalšie pracoviská, v ktorých sa nachádza hromada vecí na zničenie. Práve tu sa ukáže tvorivosť každého

hráča, pretože oslobodenie celého územia si vyžaduje tvorivý prístup, veľa času a šikovnosti. Čiže, pamätajte si, všetko, čo je červené, treba zničiť! Autori pridali do hry niekoľko zaujímavých prvkov. V prvom rade ide o ľahký RPG systém vylepšujúci predmety, ktoré má Rico k dispozícii. Tento systém je naviazaný na plnenie výziev, takže čím lepšie výsledky vo výzvach, tým rýchlejšie dosiahnutie vylepšení v jednotlivých stromoch. Odmenou za oslobodzovanie území je pridávanie dopravných prostriedkov, zbraní a ďalších predmetov do systému tzv. Rebel Drops. Tento systém umožňuje Ricovi raz za čas vybrať jeden predmet z každej zo štyroch kategórií (primárne zbrane, sekundárne zbrane, výbušniny a vozidlá) a dopraviť ich rýchlo k sebe. Hra taktiež poskytuje obmedzenú formu fast travelu. Zmizli úlohy pre frakcie z dvojky, no pribudli náhodné misie, ktoré sú generované vo svete a za ich splnenie môže hráč získať zaujímavé odmeny v podobe zvýšenia frekvencie Rebel Drops či možnosť „zmazať“ poplach v oblasti.

Svet je opäť raz ohromujúco obrovský, a teda určite privítate možnosť preväzovať sa za pomoci vozidiel, no keď nebude žiadne po ruke, vďaka siahnete po trojkombinácii háku, padáka a wingsuitu, ktorá vás relatívne rýchlo dostane z jedného miesta na druhé. Svet je do veľkej miery inšpirovaný juhom Európy, no vo svojich prostrediach poskytuje obrovskú variabilitu. Veľké mestá tu striedajú obrovské vojenské základne, pláne zase veľké pohoria. Okrem denného cyklu tu možno pozorovať aj premenlivosť v ročných obdobiach. Všetko je navyše graficky výborne spracované s obrovskou dohľadnosťou, čo však na konzolách prináša jeden zásadný problém. Hra totiž nedokáže poskytnúť stabilných 30FPS. A to niekedy dokonca ani v sekciách, v ktorých sa toho veľa mi veľa nedeje. Keď potom prídu na rad nádherné spracované explózie v častých dávkach, tak framerate padá tak hlboko, že hra je vyslovene neresponzívna a spomalená. A vzhľadom na to, že Just Cause 3 je vo veľkej miere o vybuchovaní všetkého naokolo, tak to spôsobuje problémy. Ďalším častým problémom sú veľmi dlhé nahrávacie časy, či už hovoríme o tých úvodných po zapnutí hry, alebo o tých po vašej smrti. Okrem toho sa v hre v pozhnanom stave vyskytujú bugy, aj keď pravdou je, že žiaden z nich neprekazil postup a vo väčšine prípadov sú skôr dôvodom na úsmev ako na hnev.

Verdikt

Just Cause 3 je „more of the same“. Je to Just Cause 2 s vylepšenou grafikou, oveľa lepším ničiteľným prostredím, obrovským svetom plným možností, pričom však autori ešte vylepšili základné herné mechaniky, ktoré má hráč v ponuke. No hra je zároveň zábavná len do takej miery, akú si ju spraví sám hráč. Bohužiaľ, konzolové verzie trpia nekonzistentným frameratom, ktorý sťažuje hranie a zhoršuje zážitok, no ak hľadáte hru na vybláznenie a odreagovanie sa, tak veľa lepších hier nenájdete.

Dominik Farkaš



Starcraft II: Legacy of the Void

„GG, BLIZZARD, WP“

Uzatvorenie série, ktorá vznikla ešte v roku 1998, prináša so sebou veľkú dávku zodpovednosti. Je jasné, že značka Starcraft je známa hlavne vďaka svojmu kompetitívnemu multiplayeru, avšak kampaň s príbehom je rovnako nezabudnuteľná, ako tomu je pri sérii Warcraftu. Prvé dve kampane (Wings of Liberty a Heart of the Swarm) nás navnadili na epické rozuzlenie v poslednom datadisku s názvom Legacy of the Void. Tentoraz sa vcítíme do kože Protossov!

Povedzme si ale na rovinu – dôvod čítať recenziu na druhý datadisk jednej z najznámejších stratégií v hernej histórii môžu mať len dva druhy čitateľov. Sú tu takí, ktorí už datadisk vlastnia, prešli kampaň, splnili všetky achievmenty a vyskúšali všetky herné módy, ktoré datadisk prináša. Sú to hardcore hráči, ktorí pravdepodobne vedia o celom titule viac ako ja, hoci som veľkým fanúšikom série od samého začiatku. Dokonca som na tom bol až tak zle, že keď som mal jedenásť, prišiel vysoký účet za internet, pretože som sa od multiplayeru jednotky nevedel odtrhnúť. Áno, deti, v tej dobe sa ešte cvakalo za každú jednu minútu a ľudia

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RTS
Výrobca: Blizzard Ent.
Zapožičal: KON TIKI

PLUSY A MÍNUSY:

-
- + kampaň
- + Archon
- + co-op mód
-
- pre niektorých balans zmeny
- málo co-op misíí

HODNOTENIE:



používali Internet Explorer... No máme tu aj druhú skupinu ľudí, ktorí o Starcraftu moc nevedia a chcú by zistiť, o čom celý tento hype vlastne je. Preto nebudem rozoberať to, či sú Siege Tanky teraz OP, lebo je to jedno... O mesiac OP nebudú.

Sústredíme sa radšej na casual zážitok, ktorý je pre smerovanie tohto datadisku



očividný. Blizzard chce priblížiť titul väčšiemu počtu hráčov, nielen progamerom. Priznám sa, že náročnosť bola jedným z dôvodov, prečo som Starcraft II prestal hrať. Dáte si mesiac pauzu a späť sa dostávajú dva. Kontroverzia v podobe zmeny multiplayerových pravidiel, ako napríklad menší počet minerálov či začiatkový počet vašich dronov vie poriadne naštváť, ale ruku na srdce, o mesiac si na tento problém ani nespomeniete.

Zmenia sa taktiky, „BO-čka“, armády budú trochu menšie, no súboje budú o to napínavejšie. Datadisk doslova vyzýva hráčov, aby so svojimi novými jednotkami, ktoré sú krehké, no v správny moment a na správnom mieste dokážu zmeniť priebeh bitiek, hrali viac mikro ako makro.

Aby to noví hráči všetko zvládli, v Blizzarde vytvorili Archon mód, v ktorom ovládania zhostia namiesto jedného hráča, hráči dvaja. Rozdeliť si úlohy môžu po svojom. Chcete sa sústrediť na ekonomiku a produkciu jednotiek? Váš spoluhráč môže veliť armádam. Chcete útočiť na dvoch



Protossov a ich vodcu Artanisa, ktorý sa zmocní starovekej lode Spear of Adun, aby zastavil temné sily a Amona, hlavného záporáka. Kampaň ponúka pár príbehových zvrátov, odpovede na množstvo otázok, ako aj nové či staré postavy univerza. Vďaka Spear of Adun, vašej mobilnej základni, budete mať k dispozícii veľký arzenál či už jednotiek, alebo samotných schopností lode. Každý typ jednotky má tri varianty a do boja môžete zobrať iba jeden z nich.

Postupom času, ako odomykáte nové a nové jednotky, môžete vytvárať zaujímavé kombinácie, špecifické pre dané misie. Tým, že ich môžete kedykoľvek medzi misiami zmeniť, dáva určitú voľnosť experimentovať a vyhrať sa. Okrem jednotiek máte k dispozícii podporné systémy lode, od aktívnych orbitálnych diel, teleportov a zastavenia času, po pasívne schopnosti ako zrýchlenie produkcie jednotiek, regenerácia štítov a iné. Všetky veci budete musieť na vyšších stupňoch náročnosti pozorne vyberať, pretože vo väčšine misií vás bude tlačiť čas. To veľakrát spôsobuje stresové situácie a pri neuváženom útoku môžete strácať množstvo jednotiek. Treba podotknúť, že každá misia je iná, ponúka iný herný zážitok a nikdy nebudete robiť to isté. Je pravda, že niektoré misie sú originálnejšie ako iné, no nikdy som nemal pocit, že by som v kampani robil dvakrát to isté.

Legacy of the Void je sám o sebe úžasným datadiskom a kvalitatívne určite splní aj tie najnáročnejšie očakávania. Tým, že ide o posledný diel série Starcraft II, odporúčam pred ním kúpu prvých dvoch „častí“, hlavne pre pochopenie príbehu. Myslím, že samotné rozuzlenie a ukončenie kampane stojí za to. Pridajte podporu pre nových hráčov s casual módom a máte datadisk, ktorý sa vymyká dnešným štandardom. Najnovší a posledný datadisk svetoznámej série Starcraft s názvom Legacy of the Void ponúka finále príbehu, na ktorú mnohí z nás čakali vyše 16 rokov. Ponúka inovácie v podobe nových jednotiek, Archon a co-op módu. A pravdaže nezabudnuteľný e-športový multiplayer.

Tomáš Kleinmann

frontoch naraz, ale nestíhate? Tu problém odpadáva.

Archon mód je aj perfektnou príležitosťou pre zaučenie nových hráčov skúsenými mazákmi, alebo len menej stresujúca verzia klasického multiplayeru. Nehovoriac o tom, že si môžete s kamošmi užiť viac srandy. Predsa len, Starcraft II je nadizajnovaný na svižné 1v1 zápasy a hry s viacerými hráčmi tu pôsobia silene a nevybalansovane.

Tu ale kooperácia nekončí. Tvorcovia sa rozhodli do datadisku vložiť aj kooperačné misie. Zvolíte si jednu zo šiestich postáv, každú s vlastným štýlom hrania a so špeciálnymi jednotkami. Hoci je máp zatiaľ len päť, ďalšie majú pribudnúť už čoskoro. Hrdinov, ich schopností a jednotky postupne odomykáte, čo pravdaže podnecuje k znovuhratelnosti misií, nehovoriac o skúšaní iných kombinácií hrdinov s priateľmi.

Hlavným dôvodom pre kúpu Legacy of the Void je ale samotná kampaň uzatvárajúca príbeh, ktorý poznáme už vyše 16 rokov. Spoilovať nič extra nebudem, no pár vecí je potrebných spomenúť pre pochopenie novinek. Posledný datadisk prinesie kampaň



Need for Speed

NAVRÁTI NOVÝ NEED FOR SPEED
NIEKDAJŠIU SLÁVU UNDERGROUNDU?

Najnovší Need for Speed postarších fanúšikov série obmäkčil hned' prvým trailer videním ešte na minuloročnej E3, kde tvorcovia série naznačili návrat k štýlu a hodnotám milovaného Need for Speed Underground. Podarilo sa im to?

Veľa hráčov na Need for Speed sériu v posledných rokoch zanevrela. EA v sérii nejako upadlo do stavu, kedy sa nesnažilo absolútne o nič nové a aj keď áno, poväčšine to vždy skončilo horšie ako predošlý diel. Nový Need for Speed pre hráčov, ktorí v minulosti sériu milovali, priniesol malý plamienok nádeje, že EA konečne pochopilo, že nechceme ich stupídne a povrchné nápady, ale chceme starý dobrý Underground, kde sa spojilo to najlepšie, čo môže Need for Speed ponúknuť – skvelý tuning, prostredie, atmosféru pouličných pretekov, driftu a mnoho iného. Postupom času a videami sa nové NFS naozaj čím ďalej, tým viac podobalo hre, ktorú sme všetci chceli hrať od posledného Undergroundu či starého Most Wanted. Nie je ale všetko zlato, čo sa blyští a pri EA to platí desaťnásobne.



Treba ale uznať, že sa štúdio tentoraz aspoň snažilo o to, čo sme už tak dlho chceli. Naozaj pochopili, že Underground a Most Wanted boli ikony ich série a predstavovali Need for Speed tak, ako má hra Need for Speed vyzeráť. Keďže je ale EA proste EA, nedočkali sme sa ani Undergroundu, ani Most Wantedu, ale z každého trochu. Spojenie dvoch skvelých vecí je poväčšine skvelý nápad, no nie v prípade, že konečný produkt nerobí dobre ani jednému. Ako hovorí príslovie: „ani morské, ani prasa.“ Presne také je aj nové NFS, ktoré z Undergroundu prináša legendárny tuning, nelegálne pouličné preteky

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: závodná
Výrobca: Ghost Games/EA
Zapožičal: ABCdata

PLUSY A MÍNUSY:

- + driftovanie
- + návrat k Underground hodnotám
- + tratiový dizajn
- stupídna AI
- policajti
- hudba
- neustále online pripojenie

HODNOTENIE:



a atmosféru, driftu a policajné naháňacky Most Wantedu. To by vôbec nebol problém, práve naopak, no, bohužiaľ, nové NFS nerobí ani jednu z týchto vecí poriadne – ako to už u EA zvykne bývať, veci ostali nedotiahnuté. Samotné preteky, či už sa rozhodnete pre Sprint race, Circuit, Drift alebo Time trial, síce naozaj navodzujú atmosféru Undergroundu, no chýba tomu niečo viac. V Undergrounde ste postupne obsadzovali teritóriu, no tu len tupo chodíte od jednej misie k druhej, kde za dve minúty prejdete pretek proti jednému z vašej partie a už vám zvoní otravný telefón, ktorý vás posielajú na ďalšiu misiu, ktorá je len ďalším obyčajným pretekom a od všetkých ostatných sa líši len tým, že je v ňom niekto iný z vašej „Crew“. Underground okrem toho navodzoval aspoň aký-taký pocit úspechu a pokroku, pretože ste pre svoje tuningové súčiastky či autá museli naozaj makat'. Tentoraz sa vôbec nezamýšľate nad tým, koľko máte peňazí, lebo máte vždy dost'. Auto, ktoré chcete, si viete šetrením kúpiť' absurde skoro a ostanete v ňom už usadení po zvyšok hry, lebo nie je čo lepšie kúpiť'. Niektoré súčiastky sa vám síce odomknú až časom, plnením misií a denných úloh, no tie sú oproti už odomknutému autu

naozaj zanedbateľné a sú len otázkou času a zopár pretekov. Keď už sme pri pretekoch, tie ostali vo väčšej miere nezmenené. Klasický Sprint race, kde máte doraziť do cieľa ako prví, Circuit Race, kde pretekáte na kolá, Time Trial – dosiahnutie daného času a Drift. Tie prešli aspoň menším oživením a teraz sa delia na niekoľko tipov Drift pretekov, v ktorých máte za úlohu buď dynamicky zbierať body oproti vašim súperom, nadriftovať určitý počet bodov, alebo Drift Train, kde získavate body za driftovanie na základe vašej pozície v preteku.

Tu sa dostávame k jednému z najväčších utrpení nového Need for Speed – umelej inteligencii. Tá je naozaj na mozog a niekedy neveríte, čo dokážu vaši súper s autami, ktoré sú často o niekoľko kategórií nižšie. V jednej sekunde sa celá kolóna súperov vysype na zákrute, ktorú vy bezchybne vykryjete krásnym driftom a v druhej sekunde vášho 1200-koňového Dodge Viper obieha 400-koňová Honda Civic, ktorá sa nejakým záhadným spôsobom dostala absurdne rýchlo z búračky, dohnala vás a teraz vás obieha v 180-stupňovej zákrute na plný plyn a ešte si k tomu pokojne pustí plné nitro. Preteky aj napriek tomu ale





nie sú t'ažké a veľmi zriedka sa mi stalo, že som musel nejaký opakovať. Stále sa však objavujú momenty, keď vidíte, ako sa vám auto, ktoré by malo v porovnaní s vami stáť skoro na mieste, vzdáť uje nelogickou rýchlosťou, len aby vás o zákrutu ďalej nechalo dohnat' a predbehnúť sa. To ale nie je to najlepšie! Zatiaľ som totiž spomenul iba časť, ktorú NFS zdedilo po Undergrounde. Nechýbajú ale ani policajné

naháňačky a la Most Wanted. Tie, bohužiaľ, s naháňačkami nemajú nič spoločné a nejakým oživením bežného jazdenia sa ani nedajú nazvať. Al policajtov je ultimátne tupá a samotné hliadky je zázrak stretnúť. Po piatich hodinách od začatia hry som pri prechádzaní mestom nestretnul jediného policajta a keď sa už konečne jeden našiel, v podstate som si ani nevšimol, že po mne niečo ide, len som išiel ďalej

po jednu z misií a zrazu ho nikde nebolo. Deväťdesiat percent policajných naháňačiek prebieha asi tak, že idete ďalej a stratíte sa im sami od seba. Spomenul som cestovanie za misiami. Nech sa na mňa nikto nehnevá, ale keď strávite jazdením za misiou šesť minút len preto, aby ste si odjazdili minútový pretek a potom ďalších šesť minút jazdili nudným mestom za ďalším, mali by sa scenáristi v EA nad sebou seriózne zamyslieť. Koho to má baviť? Jednoznačne tu chýba možnosť hráča vybrať si, či si chce po pretek ísť sám, alebo naň rovno cez mapu preskočiť. Rovnako chabý je aj výber áut a ako som už spomenul, dostanete sa k nim pomerne rýchlo. Tuningových možností je síce pomerne dosť, no je to vždy jednotvárne. Vždy si kúpite to najdrahšie, pri gumách si maximálne vyberiete, či chcete, aby vaše auto malo lepšie držanie, alebo drift a tým ste s tuningom skončili. S estetickými možnosťami sa síce dá aspoň ako-tak vyhrať, no ani náznakom sa nechytajú na zábavné tuningovanie Undergroundu. Čo sa týka samotného jazdenia, jazdný model ostal viac menej nezmenený a hráči Need for Speed hier sa budú cítiť ako doma.

Plusom aspoň je, že oproti iným dielom je vidieť rozdiel a skok medzi samotnými autami, no aj rozdiel v jazdných vlastnostiach, keď si auto nastavíte podľa seba. Bohužiaľ, ani tento diel sa neobišiel bez nejakých tých technických problémov. Občasné frame dropy sú síce prítomné, no našťastie sú malé a krátke a tak neovplyvňujú hrateľnosť.

To sa ale nedá povedať o absolútne neodpušiteľnom a idiotskom nápadе EA spraviť z NFS hru so stálym pripojením k internetu. Nielen že si hru v offline režime nezahráte, no pre istotu vás hra aspoň raz za deň bezproblémovo vykopne, lebo ste stratili pripojenie k "úžasným" EA serverom. Úplne skvelé, ak sa vám to stane 100 metrov pre koncom preteku. Aby ste sa pri hre náhodou nezabávali, EA do hry nasadilo naozaj slabú audio stránku. Zopár songov je síce fajn, no je ich strašne málo a väčšina je zanedbateľná. Dodnes spomínam na niektoré ikonické znelky z prvého a druhého Undergroundu či na okamihy, kedy som preklikával pesničkami, len aby sa mi pustila konkrétna pecka, pri ktorej sa mi jazdilo, ako pravému cestnému pirátovi. Nič z toho pri novom NFS nehrozí.

Verdikt

Nové NFS nie je zlá hra, no nie je ani to, čo mnohí z nás čakali. Pri tuningu sa na chvíľu zabavíte, príbeh je podpriemerný, misie k nemu nudné, no pocit z pouličných pretekov, aj keď za prítomnosti otrasnej hudby, vás aspoň ako-tak naplní Need for Speed atmosférou a zábavou. Neustále pripojenie k internetu a občasné odpájanie od EA serverov, ktoré vás vyhodí z hry uprostred preteku sa postará o udržiavanie vysokého krvného tlaku, no pri abnormálne dlhom jazdení mŕtvym mestom od misie k misii skoro umriete od nudy, takže sa to tak akurát vyrovná. Ak vás nebavia závodné hry typu Driveclub, Gran Turismo, no radšej sa chcete zabaviť pri bezhlavom jazdení a tuningovaní, nové NFS je pre vás stále to pravé. Len nečakajte nič prevratné.

Richard Mako



Razer DiamondBack

Návrat legendy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ACER
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + podsvietenie
- + balenie myši
- + kvalita spracovania
- + podpora Razer Synapse
- + obojstranný dizajn
- vysoká cena
- chyby v softvéri Razer Synapse



ŠPECIFIKÁCIE:

- 7 programovacích tlačidiel
- 16000DPI 5G laser senzor
- Chroma osvetlenie s možnosťou nastavenia
- 16,8mil farieb
- Podpora Razer Synapse
- 1000Hz Ultraodozva USB portu
- 50g akcelerácia
- 2,1m nabíjací USB kábel s pleteným vláknom
- Približné rozmery:
dĺžka: 125mm
šírka: 60mm
výška: 30mm
hmotnosť: 89g

HODNOTENIE:



Spoločnosť Razer, výrobca profesionálneho herného príslušenstva a hardvéru, ktorého neodmysliteľnou súčasťou sú aj herné myši, prišla na trh s vynovenou verziou vychválenej myši DiamondBack. Nová verzia prináša určité zmeny v materiáloch, dizajne a hlavne v laserovom snímači.

Prvé dojmy

Balenie myši, ktorého vnútorná strana je zelená, pozostáva z čierneho obalu s obrázkovým popisom a základnými parametrami. Po vytiahnutí vnútra obalu nachádzame škatuľu v tvare



skrinky, po ktorej otvorení sa nám sprístupnila hlavná časť balenia. Tá obsahuje nálepky Razer, návod a samotnú myš. Balenie sa dobre otvára a sprevádza ho nápis „Welcome to the cult of Razer“.

Technológie

16000DPI 5G laser senzor – tento senzor prináša precíznosť a ultra rýchlu odozvu v každej hre, 5G senzor zladí pohyb myši na podložke aj na počítači, pomáha mu pri tom Synapse softvér a akcelerácia 50G

Bočné tlačidlá – potrebné pri prehliadaní stránok alebo priamo v boji proti nepriateľom, a tak

využijete svoje skúsenosti o niečo viac ARM 32-bit procesor – DiamondBack má v sebe osadený 32bit ARM procesor určený predovšetkým na rýchlu

komunikáciu, odozvu a rôzne nastavenia myši

Hyperresponse tlačidlá – vybavené Omron spínačmi, zaistujú rýchlu odozvu a veľkú výdrž, navyše máte každé z tlačidiel „pod palcom“

Programovateľné tlačidlá – každé zo siedmich tlačidiel je plne programovateľné vďaka softvéru Synapse

Chroma podsvietenie – plne nastaviteľné podsvietenie na myši – koliesko, logo Razer a obruč v tvare U

Synapse – nie je to len štandardný konfiguratívny softvér, ktorý vám pomôže nastaviť každú vlastnosť myši tak, aby vám presne vyhovovala a mohli ste myš používať podľa prání

Dizajn

Myš je spracovaná z matného čierneho plastu. Má obojstranný dizajn ako pre pravákov, tak i pre ľavákov. Myš je mierne vypuklá a zároveň predĺžená tak, aby dobre



sadla do ruky. Vrchná časť obsahuje podsvietené logo Razer a približne polovicu obsahu zaberajú hlavné tlačidlá.

Medzi tlačidlami sa nachádza opäť podsvietené koliesko, ktoré nie je možné zatlačiť do boku. Celú vrchnú časť lícuje podsvietenie v tvare U, ktoré prechádza od ľavého kraja myši až po ten pravý. Tesne pod svetelnou obručou sa nachádzajú dve multifunkčné tlačidlá po oboch stranách v synchronnom zoskupení.

Synchronne sú umiestnené aj pogumované časti myši, umiestnené na jej samotnom spodnom okraji určené pre palec a malíček. Spodná časť myši obsahuje informačný štítok, 5G laserový senzor a tri kľúčové plochy. Uprostred prednej časti myši je vyvedený pletený USB kábel s

pozlátanou koncovkou o dĺžke 1,8m. Myš sa dobre drží aj v pravej, aj v ľavej ruke, a to hlavne vďaka jej pomerne nízkej hmotnosti – 89g. Dominuje jej veľké podsvietenie a veľké hlavné tlačidlá.

Test

DiamondBack podporuje Razer Synapse, a tak sme si po zapojení USB portu z myši do PC spustili inštaláciu Synapse z Internetu. Pri inštalácii nám PC hodil modrú obrazovku smrti, a tak sme si len overili zlu stabilitu a vyladenosť samotného softvéru. Po reštarte sme softvér doinštalovali, prihlásili sme sa na konto Razer a pustili sme sa do nastavovania. Ako prvé nás samozrejme zaujalo podsvietenie. Podsvietenie sa dalo nastaviť v niekoľkých režimoch a to:

cirkulácia farebného spektra – myš sa rozsvieti postupne vo všetkých farebných spektrách

dýchanie- nastaví sa farba a myš sa rozsvieti a potom postupne zhasne, efekt sa opakuje

reaktívne podsvietenie – myš sa rozsvieti pri stlačení tlačidla, bez stlačenia nesvieti

statické podsvietenie- myš svieti v takej farbe, akú zvolíme

vlna- na myši sa rozsvetujú všetky farby za sebou ako vlna, dá sa zvoliť smer vlny

Ďalej sa dali nastaviť profily a priradenie funkcií ku každému tlačidlu, upraviť senzitivitu, akceleráciu, rýchlosť frekvencie USB a rôzne makrá. DiamondBack, samozrejme, podporovala

aj aplikácie Chroma a štatistiky (počet kliknutí, vzdialenosť, rotáciu kolieska, makrá). Avšak štatistiky počas testu znova nefungovali tak, ako mali, a nezaznamenali dokopy nič. Nastavenia myši fungovali bez problémov, no vadila nám celková rozladenosť Synapse, kde nám táto aplikácia blokovala spustenie niektorých programov či hier, a tak sme ju museli vypnúť.

Myš sa nám počas herných seáns držala v ruke celkom pohodlne. Na jej ľahkú hmotnosť sme si rýchlo zvykli a boli sme prekvapení z perfektného snímania laserového snímača. Pohyb kurzora na obrazovke alebo v hre bol úplne presný a rýchly. Určite tomu napomohol výborný 5G senzor rýchla odozva USB zapojenia.

Pletený USB kábel bol dostatočne pevný a kvalitný. Nezamotával sa a jeho dĺžka 1,8 m bola dostačujúca. Pozlátaná koncovka nám zapadala do viacerých USB portov na tesno, a tak bolo aj vybratie koncovky z portu náročnejšie.

Páčila sa nám aj povrchová úprava myši. Matná čierna farba je neutrálna a plast nezachytával zbytočné nečistoty a prach. Tlačidlá na ukazovák a prostredník boli perfektne zapracované a veľmi dobre sa stláčali ich Omron spínače. Mierne nás zarazilo umiestnenie pogumovaných častí myši na uchopenie palca a malíčka, zdalo sa nám prinízkke. No po dlhšom čase sme si na toto umiestnenie v pohode zvykli. Po viacerých hodinách používania myši nám mierne vadili pomerne ostré hrany myši.

Hodnotenie

Celkový dojem z DiamondBack je slušný. Nájdeme tu perfektný laserový senzor pre tých najnáročnejších, Omron spínače a pre milovníkov pekných dizajnových kúskov aj kvalitné podsvietenie a použité materiály. Na strane druhej tu máme stále veľmi zle vyladený softvér Synapse, ktorý nepracuje podľa našich predstáv a cenu na hranici 100 Eur, ktorá je poriadne prestrelená.

O tom, prečo sa stará verzia DiamondBack vytratila z trhu a či je jej nový nástupca rovnocenný, ba či je lepší, môžeme len polemizovať. Každopádne má Razer ešte stále čo vylepšovať, aby mohol za svoje produkty pýtať toľko peňazí.

Lukáš Libica



Adata XPG Z1 2800 MHz DDR4 16GB

Pamäťový t'ahúň, ktorý nesklame

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Dostupná cena: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné spracovanie
- + stabilný výkon za všetkých okolností
- + cena
- nič



ŠPECIFIKÁCIE:

Meno: Adata XPG Z1
DDR4 2800MHz CL17
Kapacita: 16GB(4GB x4)
Voltáž: 1,2V
Cas Latencia: 17
Intel XMP 2.0: Áno

Kto už v minulosti nakupoval RAM-ky, určite sa stretol s množstvom variácií, vo veľkých prípadoch aj rovnakého produktu. Kto sa má vyznať vo všetkých tých rýchlostiach odozvy, maximálnych taktach a ďalšej záplave technických informácií? Jedno číslo je lepšie, čím bližšie sa nachádza k nule, iné zase musí prekročiť hranicu 2 a viac tisíc, aby nad ním akýkoľvek staviteľ počítačov čo i len rozmýšľal. V konečnom dôsledku ale aj RAM-ky strednej triedy dokážu poskytnúť

porovnateľný pracovný aj herný zážitok v reálnom svete, hoci syntetické testy indikujú niečo iné. V našom testovacom počítači už dlhodobo trónia RAM od spoločnosti Adata a my sme sa rozhodli pozrieť sa na ne podrobnejšie.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Balením týchto počítačových komponentov je enormne ťažké odlíšiť sa od konkurencie, však

komu by sa chcelo znovu vymýšľať nové prevedenie kolesa. A tak vyberáme štyri do červena ladené pamäťové moduly z bežného plastového obalu.

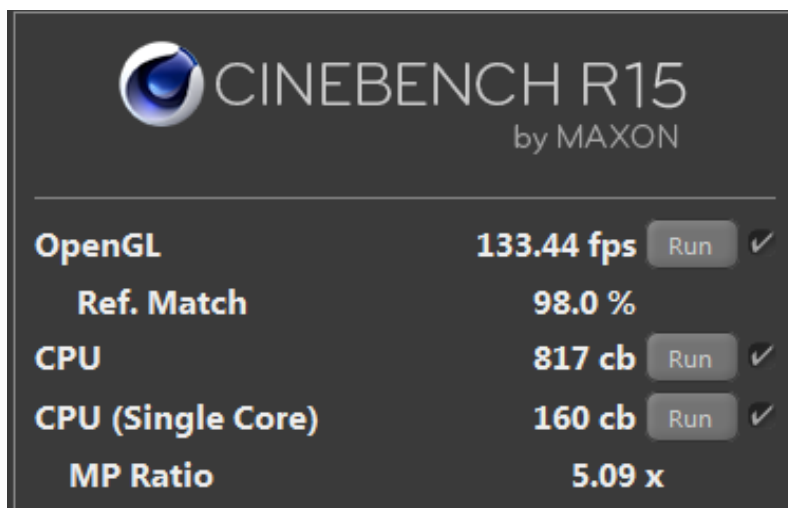
Takmer každý výrobca má svoj vlastný dizajn a ani RAM od Adata nie je odlišná.

Tvar chladiča, ktorý sa skladá z dvoch separátnych kovových plieskov, je podľa výrobcu inšpirovaný krídlami prúdových lietadiel.

Nevieme, či v nás tento dizajn evokuje práve lietanie, ale na krásu mu to nič neubrá.

Chladič na pamäťových čipoch sa skladá z dvoch kusov, čo určite poteší milovníkov extrémneho pretaktovania, pretože sa dá z modulu jednoducho odstrániť a vymeniť za aktívne chladenie.

Samotný chladič dosahuje najväčších rozmerov – 44 milimetrov, v presnom strede, ale pri inštalácii drvice väčšiny chladičov by nemal zavádzať.



HODNOTENIE:



PCMark Firestrike Test

3DMark Score	7419
Graphics Score	8503
Physics Score	11130
Combined Score	3021
Graphics Test 1	39.73 fps
Graphics Test 2	34.58 fps
Physics Test	35.34 fps
Combined Test	14.06 fps

Inštalácia a základné nastavenia

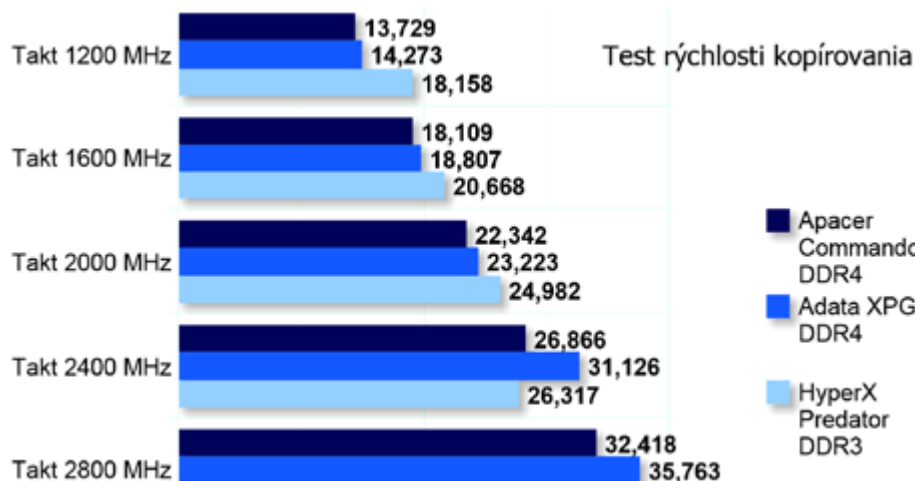
Hoci ten „pravý hráč“ nebude chcieť vo svojom počítači RAM-ky s taktom nižším ako 3000MHz, z osobnej skúsenosti, podporených výsledkami rôznych testov vieme, že na hranie a bežné fungovanie úplne postačia aj RAM s taktom 1866MHz. Prvých pár týždňov používania sme teda nechávali tieto Adata na nižšom takte, ale keďže sa nám vždy

	Read	Write	Copy	Latency
Memory	30531 MB/s	32398 MB/s	29676 MB/s	37.3 ns
L1 Cache	916.47 GB/s	461.34 GB/s	920.21 GB/s	1.1 ns
L2 Cache	410.34 GB/s	275.31 GB/s	363.89 GB/s	3.2 ns

žiada viac, skončili sme už tradične v BIOS-e a zapli XMP profil, ktorý podporuje takt až 2800MHz. Tieto RAM-

ky podporujú funkciu Quad Channel, ktorá by mala byť v spojení novej architektúry Intel Skylake a DDR4



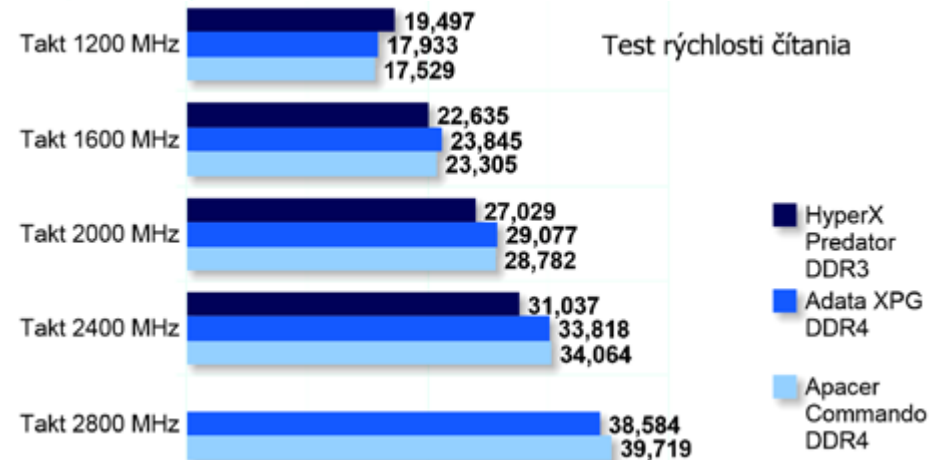


využívaná na 100 %. Bez okolkov sme teda nastavili stabilné pretaktovanie a pustili sme sa do testovania.

Testovanie

Pamäte si prešli tými najrozličnejšími testami, od nášho obľúbeného programu AIDA64 Extreme, cez Cinebench R15, PC Mark Firestrike až po reálne testovanie v tituloch Tomb Raider a Metro Last Light. Testovanie mimo syntetických benchmarkov nevykazuje takmer žiadne viditeľné rozdiely, keďže herné výsledky stoja skôr na procesore a grafickej karte.

Rozdiely FPS hodnôt v rádo desiatinách vyzerajú skôr ako bežné odchýlky pri meraní, ktoré mohli byť spôsobené radom iných faktorov, než je výkon RAM. Preto testy v oboch hrách ohodnotíme iba poznámkou „prešiel“. Musíme poznamenať, že porovnávacie testy boli uskutočnené v 8GB Dual Channel konfigurácii.



Zhrnutie

So značkou Adata sme sa doteraz stretávali hlavne v spojení s dátovými úložiskami, a to či už SSD, alebo HDD. Teraz sme konečne spoznali aj ich RAM a môžeme povedať, že sme neboli sklamaní. XPG Z1 v tejto konfigurácii neohúria najextrémnejšími výsledkami, ale ako stabilný t'ahúň nášho testovacieho

počítača sa nadmieru osvedčili a ani raz sme na ne nemysleli v negatívnom zmysle. Za cenu, v ktorej sa pohybujú niektoré 8GB kity od konkurencie, sa môžete poistiť na niekoľko rokov dopredu a netrápiť sa nutnosťou upgradovať.

Záverečné hodnotenie

Po aktualizácii na novší a hlavne vyladenejší Android by ubudlo na smartfóne veľa negatívnych vlastností. Vzhľadom na všetky vlastnosti smartfónu, kvalitu spracovania a cenu nepresahujúcu 200 EUR je tento kúsok od Acer-u výbornou voľbou. Zákazníkov

môže osloviť podpora dvoch SIM kariet, papierovo kvalitné fotoaparáty či sľubná výdrž na jedno nabitie. Výkon smartfónu nie je obrovský, ale pre bežných ľudí je postačujúci. Konštrukcia smartfónu nie je najpodarenejšia, ako aj umiestnenie zapínacieho tlačidla, no mnohých iste poteší veľký 5-palcový displej.

Tento komponent bol testovaný na nasledujúcej zostave:

Základná doska: MSI Z170A Gaming M5

Procesor: Intel Core i7 – 6700 Skylake

Pamäť: Adata XPG Z1 DDR4 16GB 2800MHz

Chladienie procesora: Fractal Design Kelvin S36

Pevný disk: SSD ADATA SP550 128GB

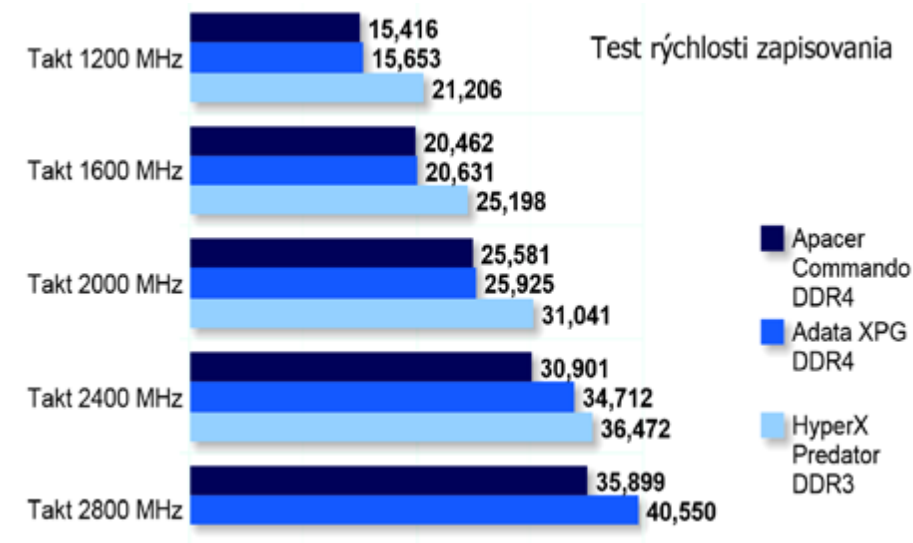
Grafická karta: Sapphire Nitro R9 380 OC

Zdroj: Fractal Design Integra M 750W

Skrinka: Fractal Design Define S – Window

OS: Windows 7 64bit Professional

Daniel Paulini



Cherry MW 2300

Za dobrú cenu, no nie bez problémov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita materiálov
- + výdrž batérií
- + dosah prijímača
- + vhodná pre ľavákov aj pravákov
- + cena

- spracovanie bočných tlačidiel
- podpery pre prsty
- lacné balenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB/2.4 GHz bezdrôtové
Dosah signálu: 10m
Typ myši: Optická
Senzitivita: 1000/1500/2000 DPI
Počet tlačidiel: 5
Farba: Čierno-antracitová
Rozmery: 120×76×38 mm
Hmotnosť: 122g (s batériami)
Farba: Čierno, antracitová

HODNOTENIE:



Spoločnosť Cherry je známa najmä svojimi klávesnicami a mechanickými spínačmi série MX, no do ich portfólia patria aj viaceré myši. V tejto recenzii sa pozrieme na zúbok myši MW 2300 – viacúčelovej bezdrôtovej myši vhodnej pre pravákov aj ľavákov.



Balenie

Používateľom, ktorí si radi ponechávajú a následne vystavujú škatule produktov (ja som jedným z týchto ľudí), balenie tejto myši radosť nespraví. Cherry MW 2300 sa totižto dodáva zapečatená v obale z tvrdého plastu, ktorý si svoj účel splní, no pôsobí veľmi lacno a po odbalení je dobrý jedine do kontajnera na plasty. V balení okrem myšky a nano USB prijímača s dosahom až 10m nájdete návod na obsluhu a dve 2200mAh tužkové AA batérie, s ktorými výrobca uvádza výdrž až 733 hodín.

Dizajn, prevedenie

Myška je navrhnutá tak, aby vyhovovala aj pravákom, aj ľavákom a jej dizajn tomu zodpovedá. Symetria a jednoduchosť patria medzi slová, ktorými by som dizajn myši charakterizoval. Farebne je myš ladená do čierno-antracitovej kombinácie. Celá myš z je plastu, aj keď z veľmi kvalitného, s jemnou textúrou, vďaka ktorej sa nešmýka a výborne sa drží. Rozmery myši sú približne 120×76×38 mm a spolu s batériami váži 122 g. Na chrbte myši sa okrem kolieska a loga Cherry nachádza tlačidlo

na zmenu DPI na jedno z troch nastavení – 1000, 1500 a 2000 DPI a dióda, ktorá pri zmene DPI farebne signalizuje, ktoré nastavenie je aktívne. Na ľavej strane myši sa nachádzajú dve tlačidlá antracitovej farby. Tieto tlačidlá mi oproti veľmi kvalitne spracovanému zvyšku myši pripadajú lacné, pretože po týždni používania z nich začína opadávať farba a odhaluje (aj keď strieborný) plast pod ňou. Tomuto pocitu nepomáha ani ich dlhá dráha na stlačenie, vďaka čomu tlačidlá pôsobia veľmi a trochu gumovo.

Technické okienko

Ako som už spomínal, hodnotu DPI možno regulovať tlačidlom na chrbte myši. Každá z úrovni DPI je vyjadrená inou farbou diódy. Červená zodpovedá 1000 DPI (mne osobne najviac vyhovuje), zelená 1500 DPI a oranžová zodpovedá 2000 DPI. Myš má päť tlačidiel, bohužiaľ, neprogramovateľných, pretože k myši neexistuje žiaden softvér. Bočné tlačidlá teda vždy fungujú len ako posun o stránku naspäť, resp. dopredu v internetových prehliadačoch. Avšak absencia softvéru dovoľuje úplne jednoduchú inštaláciu – len vložíte USB prijímač do USB portu, zapnete myš vypínačom na spodnej strane a myš funguje, a to aj bez nutnosti manuálnej inštalácie ovládačov či iného softvéru.

Dosah USB prijímača je až 10 metrov a prekvapivo myš reagovala aj z veľmi akej izby, aj keď bola v ceste stena. Odo mňa veľmi plus.

Dojmy

MW 2300 na mňa pôsobí veľmi kvalitným dojmom a dobre sa drží v pravej aj ľavej ruke. Škoda tých bočných tlačidiel, ktoré tento dojem mierne narušajú. Takisto použitie týchto tlačidiel ľavákmi vidím ako veľmi teoretické. Nikto



by nemal tak bolestivo ohýbať prsty, len aby dokázal stlačiť jedno tlačidlo. Ďalej mi pri používaní mierne prekážajú podpery pod palcom a malíčkom, pretože mi príliš malé pre podporu palca, no príliš veľké pre podporu malíčka. Toto bude pravdepodobne dôsledok „obojručného“ dizajnu, no niekomu môže tento kompromis vyhovovať.

Naše hodnotenie

Cherry MW 2300 je myš z kvalitných materiálov a dobre spracovaná. Jej konzervatívny a jednoduchý dizajn jej dovoľuje byť štandardným kancelárskym vybavením, cestovným vybavením k notebooku, ale nestratí sa ani v domácnosti. Je vhodná pre pravákov aj ľavákov (aj keď viacej pre pravákov), bočné tlačidlá sú vítané, no ich spracovanie nepatrí k tým najlepším.

Stanislav Jakúbek



Synology RT1900ac

Brána do sveta internetu od výrobcu NAS úložísk

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Synology
Dostupná cena: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

- + prehľadné používateľské rozhranie
- + skvelé možnosti monitorovania
- + manažment zariadení a ich práv

- menšie problémy s podporou externých USB úložísk



ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Broadcom
BCM58622 1.0GHz
RAM: 256 MB DDR3
Antény: 3x3
MIMO všesmerové
(2.4GHz / 5GHz)
Výkon antén: 2.4GHz
3.5dBi, 5GHz 4.6dBi
LAN port: Gigabit
(RJ-45) x 4
WAN port: Gigabit
(RJ-45) x 1
Externé porty: USB 3.0,
SD (SDXC UHS-I, SDHC)

Nestáva sa často, aby spoločnosť zameriavajúca sa na jeden segment na trhu, ponúkala aj čosi iné. Keď sa pozrieme na ponuku spoločnosti Synology, ktorou sú NAS úložiská a bezpečnostné systémy, je iba logickým krokom ponúkať k nim aj router vlastnej výroby. Tak si môžu zákazníci zaobstarat' bezpečnosť pre svoje dáta a prístup k nim výrobkami o jedného výrobcu. S úložiskami od Synology už máme v redakcii skúsenosti, ktoré sú viac ako pozitívne, a tak sme sa nevedeli dočkať, čo nám ponúkne ich router RT1900ac.

Hoci sme s testovaním a prácou s routermi na začiatku nemali

skúsenosti, boli sme ubezpečení, že systém nastavovania a kontroly, ktorý Synology ponúka, zvládne aj úplný laik. Najprv sme si teda o tomto výrobku našťudovali základné informácie a potom sme sa pustili do zapájania a testovania.

Obal a jeho obsah

Obyčajnú kartónovú krabicu skrášľuje oku lahodiaca grafika s menom a základnými informáciami. Po otvorení sme v balení našli kompaktné zabalený router, tri všesmerové antény, manuál, podstavec, malý zdroj na napájanie a čierny ethernetový kábel. Hoci je router prístrojom, ktorý je málokedy na očiach, potešilo nás, že nejde iba



o čiernu kocku, z ktorej trčia antény. Na druhú stranu nešla spoločnosť Synology do extrémov, a tak si ho na viditeľné miesto môžu umiestniť aj konzervatívnejší používatelia, ktorí nepotrebujú, aby im obývačku zdobilo niečo, čo ostalo po prelete raketoplánu továrňou na žiletky.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení všetkých súčiastok z balenia sme veľmi jednoducho naskrutkovali antény na svoje určené miesta, vyskúšali, ako funguje podstavec (funguje dobre), a nakoniec skúsili, ako router vyzerá v rozličných polohách a miestnostiach. RT1900ac vyzerá dobre položený na policike, podložený podstavcom, alebo len tak zavesený na pár skrútkach. Plast, z ktorého je router vyrobený,



HODNOTENIE:





je na dotyk dostatočne kvalitný, antény vo svojich lôžkach pevne držia a ostávali natočené presne v tých pozíciách, v ktorých sme ich v danej chvíli potrebovali.

Technické parametre

Ide o router s kombinovaným bezdrôtovým prietokom dát 1900Mb/s, kde 600Mb/s tečie osvedčenou frekvenciou 2,4GHz 802.11n a zvyšných 1300Mb/s frekvenciou 5,0GHz 802.11ac. Router okrem bezdrôtového pripojenia ponúka štyri gigabit Ethernet LAN porty a jeden gigabit WAN port. Takisto nás potešilo, že sa na zariadení nachádzajú aj slot pre SD karty a USB 3.0 port pre pripojenie externého úložiska alebo 3G/LTE USB modemu.

So silou signálu od 3,5 do 4,6dBi si RT1900ac poradil s viacerými pevnými prekážkami a vďaka podpore 5,0GHz signálu sa jeho dostupnosť a sila signálu umiestnila vo vyššej strednej triede. Ak si teda necháte router bez hesla (čo naozaj neodporúčame), váš internet si budú môcť užívať nielen susedia z okolitých bytov, ale asi aj z vedľajšieho paneláka.

Funkcionalita

V Synology už pri svojich NAS produktoch získali skúsenosti s webovými

ovládacími rozhraniami, takže je dobrou správou, že RT1900ac funguje na podobných softvérových základoch. Tí, ktorí už pracovali so Synology NAS a DiskStation Manager (DSM), nebudú pri nastavovaní tohto routera tápať.

Jedinou väčšou zmenou je asi iba meno, ktoré sa zmenilo na Synology Router Manager (SRM) a prídanie či odstránenie niektorých funkcií.

Pri testovaní sme sa okrem prvých pár minút v nastaveniach nikdy nestratili, a zmeny funkcií a doladovanie možností bolo vždy otázkou pár kliknutí. Menším sklamaním bola obmedzená podpora väčších externých úložísk pripojených cez USB port, keď router odmietal pripustiť existenciu akejkol'vek jednotky s formátom exFAT, čo nás limitovalo na FAT32 a NTFS.

To znamená, že sme si mohli nechať zajať chuť na uchovávanie a zdieľanie naozaj veľké súbory ako 4K filmy a iné. Takisto podpora 3G modemov pripojených cez USB počas nášho testovania trochu pokrývala, pretože z dvoch jednotiek, ktoré sme pripojili, jedna nefungovala vôbec a druhá výnimočne. Našťastie nie je RT1900ac výrobkom, ktorý sa zameriava presne na túto funkcionálnosť, a tak ho za to nemôžeme príliš kritizovať.

Monitoring a bezpečnosť

Technológia sa za posledných pár rokov posúva mil'ovými krokmi a bezpečnosť by mala ísť ruka v ruku s ňou. Musíme pochváliť Synology za ich prístup. Čo nás na RT1900ac prekvapilo asi najviac, sú úžasné možnosti monitorovania všetkých zariadení, ktoré sa na jeho sieť nachádzajú, a možnosti obmedzenia, alebo upravenia práv zariadení. Pokiaľ má dané zariadenie MAC adresu (čo určite má, ak sa chce pripájať na internet), dokáže sa správca routera pozrieť na jeho naozaj detailnú históriu. Nielen ktoré stránky boli z daného mobilu, tabletu či počítača pingnuté, ale aj koľko dát preteklo ktorým smerom. V prehľadnom systéme je možné sledovať všetky spojenia, o ktorých sme doteraz takmer nemali poňatia. Naozaj fascinujúce. Zlatým klincom večera bolo zistenie, že podľa MAC adresy sa dajú nastaviť aj také maličkosti ako zabránenie prístupu k internetu od určitého času alebo obmedzenie P2P dát. Ak vás teda hnevá, že niekto vo vašej domácnosti prebrowsuje celé noci alebo potajomky sťahuje torrenty, máte možnosť mu túto činnosť obmedziť.

Zhrnutie

Router Synology RT1900ac nás veľmi príjemne prekvapil svojou funkcionálnosťou, jednoduchosťou používania a pomerom výkonu k cene. Hoci neohúri obrovským výkonom a mega pokrytím, všetko, čo sme od neho očakávali a vyžadovali, zvládol na jednotku. Preto ak nechcete stráviť večery romantickým obracaním stránok manuálu, aby ste si konečne mohli pustiť video na YouTube, môžeme RT1900ac iba odporučiť. Navyše, ak náhodou plánujete v budúcnosti investovať aj do zálohovania dát a ich zabezpečenia, router od Synology je prvým krokom k bezpečnému riešeniu od jednej spoločnosti.

Daniel Paulini



Creative Woof 3

Reproduktor do vrecka

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 49,99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + prevedenie
- + slot pre microSD kartu
- + zabudovaný prehrávač
- + doba prehrávania
- + ovládanie
- + hands free využitie
- + hlasný reproduktor

- chudobnejšie basy
- náchylnosť na odtlačky prstov

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 75 x 65 x 68 mm

Hmotnosť: 237 g

Priemer meniča: 45 mm

Bezdrôtové pripojenie:

Bluetooth 2.1 + EDR

Podporované zvukové

formáty: MP3, WMA,

WAV, FLAC, APE

Káblové pripojenie:

microUSB, 3,5 mm jack

Doba výdrže batérie:

až 6 hodín



Situácií, kedy by sa vám zišiel kvalitnejší zvuk ako ten z reproduktorov mobilných telefónov, je veľa. S takýmto problémom vám dokáže pomôcť prenosný bezdrôtový reproduktor. Jedným z takých je aj Creative Woof vo svojej tretej generácii, o ktorom si v tejto recenzii povieme.

Balenie

Na rozdiel od produktov Sound BlasterX je balenie reproduktora Woof 3 skôr jednoduché. Samotný reproduktor „sedí“ v papierovej

krabičke, ktorú chráni tenký plastový obal. Vnútri balenia sa okrem reproduktora nachádza technická dokumentácia a microUSB kábel dĺžky 0,8 m slúžiaci na dobíjanie batérie.

Dizajn, prevedenie

Reproduktory zo série Woof od svojho vzniku prešli výraznými zmenami, medzi ktoré vo veľkej miere patrí aj dizajn a prevedenie. Dá sa povedať, že reproduktor je vo tvare valca, ktorý sa v hornej časti akoby roztvára a trochu pripomína pohárik. Rozmery Woofu sú 75 x 65 x 68 mm a váži slušných 237 g. Srdcom reproduktora je 45 mm menič, ktorý sa nachádza pod perforovanou mriežkou v hornej časti.

Pre zachovanie stability sa nachádza v spodnej časti dvojica gumených nožičiek, ktoré držia reproduktor pevne na mieste. Čo sa materiálov týka, pri jeho konštrukcii bol použitý plast a hliník, ktorý tvorí značnú časť povrchu reproduktora. Vďaka tomu Creative Woof vyzerá

naozaj luxusne a hodnotne. K dispozícii je v striebornom, zlatom, červenom a modrom prevedení.

Ovládacie prvky, konektivita

Ovládacie prvky sú rozsiate po takmer celom Woofe. Uprostred vrchnej časti, ktorú tvorí perforovaná mriežka, sa nachádza tlačidlo slúžiacie pre párovanie zariadení prostredníctvom Bluetooth a prijímanie hovorov zároveň. Zospodu sa zase nachádza posuvné tlačidlo On/Off.

Ak si otočíme reproduktor logom ku sebe, v spodnej časti na pravom boku je umiestnená trojica tlačidiel, ktorá slúži na ovládanie médií. Presnejšie je tu tlačidlo na prepnutie skladby dozadu, play/pause a prepnutie skladby dopredu. Prvé a tretie tlačidlo slúži zároveň na reguláciu hlasitosti. Dlhším podržaním tlačidla na prepnutie skladby dozadu znižujete hlasitosť prehrávaných médií, tlačidlo na prepnutie skladby dopredu zase hlasitosť zvyšuje. Čo sa konektivity

HODNOTENIE:





týka, Woof 3 si vedie veľmi dobre. Ako som už spomínal, reproduktor komunikuje bezdrôtovo prostredníctvom Bluetooth 2.1 + EDR. Porty pre káblOVú komunikáciu sa nachádzajú v zadnej časti.

Nájdete tu 3,5mm jack na prepojenie s mobilným telefónom, prípadne tabletom, notebookom alebo počítačom, microUSB port slúžiaci na dobíjanie či prenos zvuku z počítača, prípadne notebooku a slot na pamäťové karty typu microSD do veľkosti až 32GB. Woof 3 tak ponúka naozaj široké možnosti prehrávania.

Dojmy z používania

Ako bolo spomenuté, veľkou výhodou reproduktora Woof 3 je široké spektrum možností prehrávania a podpora zvukových formátov MP3, WMA či bezstratových WAV, FLAC, APE. Vďaka tomu nebudete nikdy závislí len na jednom type zdroja hudby. Veľmi dobre je na tom reproduktor aj s dobou výdrže na jedno dobíjanie, ktorá je až šesť hodín a prezentovaná doba výdrže zodpovedá aj skutočnosti. Vďaka tomu budete môcť mať Woof 3 vždy so sebou. Bezdrôtová synchronizácia je jednoduchá a zaberie pár sekúnd. Synchronizáciu vyvoláte stlačením tlačidla s logom Bluetooth v hornej časti a o úspešnosti pripojenia ste informovaní pomocou zvukového tónu a trvalo svietiacej modrej LED diódy, ktorá sa nachádza pod tlačidlom. Rovnakým tlačidlom môžete aj prijímať/skladať hovory, pričom ak máte telefón pripojený k Woofu a niekto vám volá, v reproduktore sa automaticky zapne hlasný odposluch. K telefonovaniu slúži reproduktor umiestnený vpredu reproduktora, v jeho spodnej časti, kde sa nachádza trojica malých otvorov. Kvalita hovorov je dobrá a rovnako hlasitá ako v prípade počúvania hudby.

Čo sa prehrávania zvuku a zvuku samotného týka, ten je odladený celkom dobre, avšak vo väčšej miere mu chýbajú hodnotné basy. Tie sa jednoducho do malej krabičky nepomestili. Reproduktor hrá naozaj nahlas, no pri zvyšujúcej sa hlasitosti pri niektorých skladbách stúpa aj rezonovanie reproduktora. Ja som tento nedostatok reproduktora vyriešil sedliackym. Položil som ho do plastovej kolísky, v ktorej je uložený. Dopomôcť si ale viete aj nejakou mäkkou, nerezonujúcou podložkou.

V úvode som spomínal luxusný dizajn a prevedenie, hlavne kvôli kovovej zložke. Tá je na jednej strane luxusná a vyzerá veľmi dobre, no pripravte sa na to, že Woof je zachytávač odtlačkov prstov,



takže ho budete neustále čistiť. Inak ale nemám čo reproduktoru vytknúť. Svoje účely splnil veľmi dobre.

Záverečné hodnotenie

Ak hľadáte prenosný reproduktor, ktorý sa vám zmestí do vrecka a ponúkne rozumný pomer cena/výkon, Woof 3 od Creative bude určite dobrou voľbou. Veľkú zásluhu má na tom naozaj luxusný dizajn a použité materiály či široké spektrum možností prehrávania.

Zvuk z reproduktora je naozaj hlasný, v slušnej kvalite a bez problémov ozvučí aj stredne veľkú miestnosť. Rozmery reproduktora si ale vybrali svoju daň v podobe chudobnejších basov, čo sa však dalo čakať. Navyše, so stupňujúcou hlasitosťou rastie aj intenzita rezonovania reproduktora. Svoju daň si vyberá aj kovové prevedenie, ktoré je veľmi náchylné na zachytávanie odtlačkov prstov. Tak či onak, musím povedať, že tretia generácia modelu Woof od spoločnosti Creative posunula latku o stupeň vyššie.

Miroslav Konkol'



Huawei Watch

V znamení luxusu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei
Dostupná cena: 399€

PLUSY A MÍNUSY:

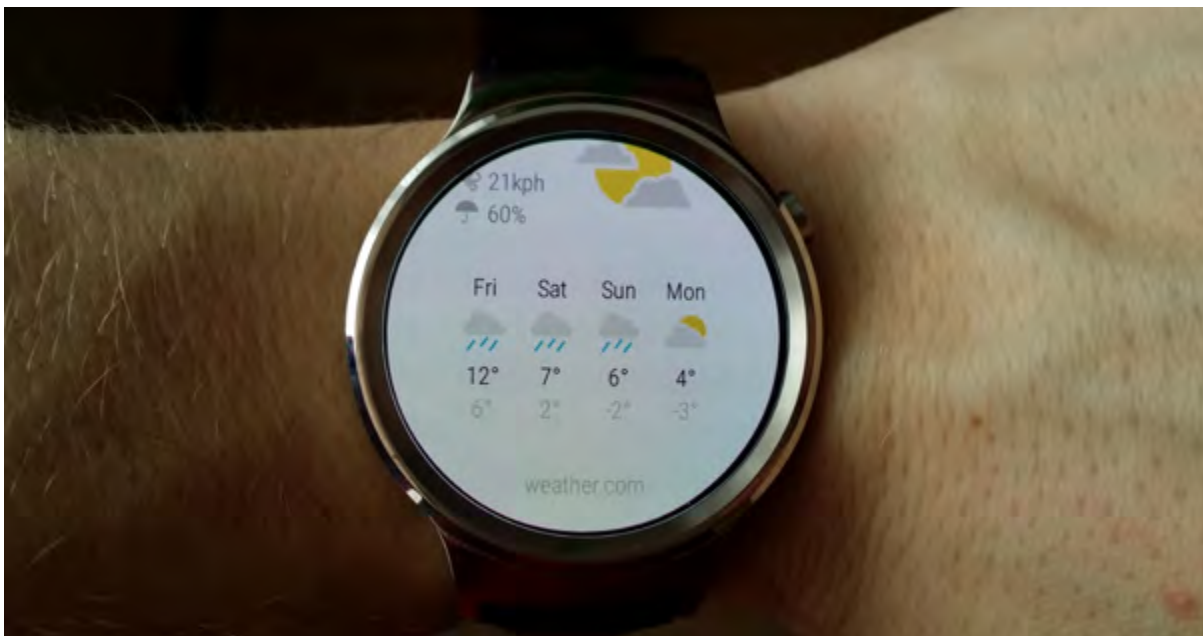
- + luxusný dizajn, prevedenie
- + displej
- + funkcie
- + vymeniteľné remienky
- + vodovzdornosť
- + kompatibilita s iOS

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: 1,4-palcový AMOLED displej, rozlíšenie 400 x 400 pixelov, hustota pixelov 286ppi, zaširové sklíčko proti poškrabaniu,
Hrúbka rámu/ciferníku: 0,6mm/13mm
Hmotnosť: 61g s koženým remienkom; 96g s kovovým remienkom typu strap; 131g s kovovým remienkom typu mesh
OS: Android 4.3 a vyšší, iOS 8.2 a vyšší, podpora aktualizácií OTA
Konektivita: Bluetooth 4.1 BLE, Wi-Fi
Pamäť: 512 MB RAM, 4 GB flash
Batéria: 300mAh, výdrž 1,5 dňa (32 hodín aktivity a 8 hodín spánku), čas dobíjania 75 minút
Stupeň odolnosti: IP67
Senzory: gyroskop, akcelerometer, senzor srdcového tepu (PPG), barometer
Funkcie: oznámenia (hovory, SMS správy, e-mail, SNS, Google Hangouts), hlasová interakcia, Google Now, Maps, Sports and health, prehrávanie hudby, aplikácie z Google Play Store.

HODNOTENIE:



Podľa vzoru konkurencie prichádza s ideou inteligentných hodín aj Huawei, ktorý sa nedávno stal tretím najväčším výrobcom mobilných telefónov na svete. Huawei Watch sa snažia zaujať skĺbením klasického dizajnu a moderných technológií do jedného nenápadného celku. Čítajte ďalej, či sa to Huaweiu podarilo.

Balenie

Úžasné. Za celú dobu, čo sa venujem recenzovaniu, si nespomínam, že by nejaký produkt mal také luxusné balenie, aké majú Huawei Watch. Balenie pôsobí trochu ako matrioška, po odobratí vrchného puzdra sa dostanete ku škatul'ke, vnútri ktorej sú hodinky. Otváranie škatul'ky drží na malých „päntoch“ a po jej otvorení sa už dostanete k samotným hodinkám. Vnútro je ladené do svetlého koženého motívu a skladá sa z troch poschodí.

Hodinky sú umiestnené na tom najvrchnejšom, pričom sú uložené

na koženkovom vankúšiku. Vnútorú stranu vrchnej časti zdobí nápis „timeless design, smart within“, čo vo voľnom preklade znamená nadčasový dizajn, chytré vo vnútri. Pod hodinkami sa nachádza technická dokumentácia a na prízemí nájdete nabíjačku s USB adaptérom.

Dizajn, prevedenie

Hovorí sa, že v jednoduchosti je krása. A niečo na tom pravdy bude. Huawei Watch majú tradičný okrúhly tvar s priemerom ciferníka 42mm, čo je na polí náramkových

hodínok zaužívaný štandard. Telo je zhotovené z odolnej nerezovej ocele a displej hodínok chráni zaširové sklíčko, ktoré je odolné proti poškrabaniu. Oproti bežným hodinkám sú možno trošičku hrubšie, vyše 13mm, v kombinácii s koženým remienkom vážia 61g, s kovovým remienkom typu mesh, voľne preložené „pletivo“, 96g, a s kovovým remienkom typu strap, teda akési pásky, resp. plátky, 131g. Čo je veľkou výhodou týchto hodínok, remienky sú vymeniteľné a kompatibilné so všetkými 18mm remienkami. Odobratie remienka





je veľmi jednoduché, stačí potiahnuť malú páčku, ktorá slúži ako poistka nadol a remienok jednoducho vybrať.

Displej

Displej hodínok je typu AMOLED a má uhlopriečku 1,4" s rozlíšením 400×400px a kontrastným pomerom 10000 : 1. Veľkosť displeja je akurátnym kompromisom medzi veľkosťou hodínok a dostatočným priestorom na prácu s hodinkami. Ak by sa niekomu zdal text príliš malý, v nastaveniach je možné si vybrať aj väčší font. Displeju sa nedá vyčítať asi nič, reaguje presne a okamžite, rozlíšenie je na jeho veľkosť dostatočné, vďaka AMOLED technológii sú obraz a farby živšie, azda len ikonky sú dosť malé. Čitateľnosť je dobrá aj na slnku, máte k dispozícii niekoľko stupňov nastavenia jasu.

Hardvér

Hodinky sú okrem dotykového displeja vybavené aj operačnou pamäťou o veľkosti 512MB, interným úložiskom 4GB či batériou s kapacitou 300mAh. Tá udrží hodinky až 1,5 – 2 dni, samozrejme, v závislosti od ich využitia. Predĺžiť výdrž môžete predovšetkým vypnutím trvalého podsvietenia s tým, že sa displej zapne len vtedy, ak vystriete ruky, resp. vykonáte pohyb, ktorým chcete zistiť, koľko je hodín. Na výdrž batérie vplýva v neposlednom rade aj intenzita jasu. Niektorí si môžu povedať, že je otravné nabíjať hodinky každý deň-dva, no na plnú kapacitu ich nabijete približne za hodinku, na polovicu kapacity za polovičný čas, čo nie je také strašné. Ja osobne nabíjam mobil cez noc, rovnako som nabíjal aj hodinky, no neobťažovalo by ma, keby som mal na hodinku šupnúť do nabíjačky aj

v priebehu dňa. Vďaka USB nabíjaniu ich dobijete aj cez notebook či počítač, takže s miestom na dobíjanie by ste nemali mať problém. Samotné nabíjanie je vyriešené pomocou maličkého „puku“, ktorý sa pomocou magnetu prichytí na spodnú časť hodínok a drží ich pevne na nabíjačke.

Okrem vyššie spomenutého v hodinkách nájdete aj všakové senzory, napr. gyroskop, akcelerometer, barometer či senzor na meranie srdcového tepu.

Funkcie

Huawei Watch s vašim smartfónom komunikujú bezdrôtovo prostredníctvom Bluetooth. Ak chcete, môžete si do telefónu stiahnuť aplikáciu Android Wear, pomocou ktorej môžete určité nastavenia vykonávať aj z telefónu.

Ovládanie hodínok a aj celé prostredie je jednoduché a dá sa na neho rýchlo zvyknúť. Základom je pohyb medzi obrazovkami pomocou „slajdovania“, pričom každý smer plní inú funkciu. Niektoré obrazovky majú viacero úrovní. Úplne jednoducho by som to zhrnul nasledovne.

Slide smerom dole má na starosti zapnutie/vypnutie notifikácií – presnejšie, je tu obmedzenie notifikácií okrem budíka, vypnúť všetko, theater mode – akýsi nočný režim, keď je displej vypnutý, až kým nestlačíte tlačidlo, brightness boost – already on max, teda zapnutie jasu na maximum a prístup k nastaveniam. Zaujímavý a šikovný je theater mode, ja som si ho nazval nočný režim, pretože v noci by sa vám hodinky stále pri pohybe ruky zapínali. Stačí teda aktivovať tento režim a displej ostane vypnutý dovtedy, kým nestlačíte gombík na jeho deaktiváciu.

Zapnúť sa dá však aj jednoduchšie, dvojitém stlačením gombíka. Slide smerom hore zobrazuje zmeškané udalosti a notifikácie ako správa alebo upozornenie na facebooku, prichádzajúca SMS či mail alebo zmeškaný hovor. Ďalší slide hore obsluhuje tzv. offline music, pomocou ktorého si môžete z telefónu do hodínok preniesť pesničky a počúvať ich z prostredia hodínok napr. na inom telefóne. Ďalším slideom hore – fit, merač krokov, história, merač tepu, nastavenia – daily goal, notifikácie, inštalácia na telefóne.

Slide doľava, tým sa dostanete v podstate do menu, sú tu nastavenia, agenda, teda zoznam udalostí, merač tepu, budík, počítadlo krokov, funkcia nájsť môj telefón, ktorá spustí zvonenie na telefóne, ďalej fitness tréning, ktorý zaznamenáva počet krokov, trvanie tréningu, vynaloženú energiu kcal, flashlight (baterku), google, hangouts, mapy, prehrávač hudby, skype, stopky, Tatra Banka, časovač, funkciu together, ktorá umožňuje komunikáciu dvoch inteligentných hodínok, ďalej je tu prekladač, ktorý vám umožní výber jazyka, hovorenie viet, ktoré chceme preložiť,

Okrem toho sú tu ešte aplikácie tripadvisor a počasie, ktoré vám zobrazí aktuálne počasie či prehľad na pár dní dopredu. Ďalší slide doľava zobrazuje určité telefónne čísla z vášho telefónneho zoznamu, neviem síce, či je to zoznam obľúbených, resp.





najčastejšie využívaných, no v zozname pri telefónnom kontakte máte možnosť vol'by telefonátu alebo odoslania SMS. Ďalší slide dol'ava predstavuje kvázi rýchle odkazy, kde je nahrávanie pripomienok, agenda, pripomienka na beh, poslanie SMS, mailu, nastavenie budíka, časovača, stopiek a podobne.

Slide doprava plní pri každej obrazovke krok naspäť. To isté má na starosti aj stlačenie gombíka/tlačidla.

Funkcií v hodinkách je naozaj veľa. Veľa z nich síce možno nevyužijete, no nie je zlé ich mať. Niektoré funkcie, ako napr. skype, len spúšťajú danú aplikáciu v telefóne,



niektoré fungujú priamo v hodinkách (mapy), a dokonca ich je možné ovládať aj slovné. Napr. do navigácie môžete zadať miesto, kam sa chcete dostať, pri písaní správ môžete diktovať text či v prekladači diktovať slová alebo vety, ktoré chcete do toho ktorého jazyka preložiť, pričom preložený text sa vám zobrazí na displeji hodínok.

Pri tom množstve funkcií a informácií som skoro zabudol na jednu z najdôležitejších vecí. Tým je vol'ba vzhľadu ciferníka. K dispozícii je asi 30 motívov, ktoré môžete kedykoľvek meniť. Stačí jednoducho stlačiť displej a podržať prst' na ňom do doby, kým sa vyvolá ponuka motívov. K dispozícii je množstvo moderných, klasických a športových vzorov, ktoré môžete meniť podľa chuti či príležitosti. Každý z motívov má dve verzie, jedna je aktívna pri zapnutej obrazovke a druhá pri úspornej, presnejšie povedané pri „vypnutej“, ak máte nastavené trvalé podsvietenie, keď sa zobrazuje zväčša len tmavé pozadie s ručičkami, hodinovými čiarkami a napr. ukazovateľom dňa či dátumu.

Dojmy z používania

Ak mám byť úprimný, ten čas, čo som mal hodinky k dispozícii na recenzovanie, bol na ich úplné preskúmanie málo, pretože poskytujú neuveriteľné množstvo možností. Každý deň som totiž objavoval niečo nové a vždy som si povedal wow, to je dobré. Hodinky sa nosili veľmi príjemne, na ruke nijak netlačili. Ten, kto obdobné hodinky má, vie, že je na nezaplatenie prečítať si na displeji hodínok mail, SMS-ku či správu na facebooku a podľa toho sa rozhodnúť, či sa oplatí vytiahnuť telefón z vrecka, alebo nie. Vďaka personalizácii v podobe tridsiatich rôznych motívov



pozadia ciferníka si príde na svoje každý. Jednoducho môžete striedať motívy podľa príležitosti, napríklad elegantný či v prípade športu za jeden z motívov, ktorý zobrazuje kroky či srdcový tep. Ja ako šofér úplne oceňujem umiestnenie tlačidla, ktoré sa nenachádza v strede, ako u väčšiny hodínok, ale je umiestnené v hornej časti, tým pádom sa mi ani raz nestalo, že by ma tlačidlo, resp. gombík pri šoférovaní tlačil. Nevadilo mi ani dobíjanie hodínok každý deň-dva, čo dost' l'udí hejtuje, bral som to tak, ako keby som nabíjal telefón.

Záverečné Hodnotenie

Jedným slovom, úžasné. Myslím, že spoločnosti Huawei sa vstup na pole chytrých hodínok podaril. Huawei Watch zaujmú predovšetkým klasickým, ale za to nikdy neopozieraným dizajnom, kvalitným kovovým prevedením, zaširokým ochranným sklíčkom či množstvom ponúkajúcich funkcií. Na zahodenie nie je ani vodovzdornosť, no s koženým remienkom si kúpanie s hodinkami neviem predstaviť. Jedinou vážnejšou prekážkou pri kúpe môže byť pre slovenského spotrebiteľa vyššia odporúčaná cena, ktorá je výrobcom nastavená na 399€, no v internetových obchodoch ich nájdete aj o pár desiatok eur lacnejšie, čo je už trochu prijateľnejšie.

Miroslav Konkol'

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

RISE OF THE TOMB RAIDER



Tomb Raider
od 20.1. aj na PC
39,99€

GAME

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



Lego Marvel
Avangers
od **26,99€**



Figúrka z hry
Far Cry teraz len
18,99€



LIFE IS STRANGE LEN U NÁS
S ČESKÝMI TITULKY

Xbox One Elite Controller

Ultimátny gamepad pre ultimátnych hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Microsoft
Dostupná cena: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

- + materiály
- + možnosti prispôsobenia
- + balenie
- + rýchla možnosť vymeniť súčiastky
- + aplikácia
- cena
- problém pri zvykaní si



ŠPECIFIKÁCIE:

Systémové požiadavky:
Xbox One, Windows 7, 8 a 10. Pre používanie s PC je vyžadovaný USB kábel (v balení), alebo Wireless adaptér

Kompatibilný: s 3,5mm stereo headsetmi, so všetkými 1st party príslušenstvom ku konzole Xbox One

Napájanie: 2 AA Li-ion batérie (2 kusy v balení). Podporuje Xbox One Play and Charge Kit

Váha: 348g pri používaní štyroch páčok a s vloženými batériami

Ako vyzerá dokonalý ovládač? Na mnohých fórach sa o tomto vedú nekonečné debaty (nedávno som čítal, že najlepším ovládačom ku konzole bol vraj ten z GameCube), ktoré zahrňujú aj objektívne hľadiská (kvalita materiálov, dizajn...), ale aj tie subjektívne (poloha analógových páčok, veľkosť atď.). Faktom však zostáva, že aj napriek postačujúcej kvalite a solídneho dizajnu oboch

gamepadov sa mnohí third-party tvorcovia hardvéru snažia priniesť vylepšené verzie, ktoré poskytujú nielen väčší komfort, ale aj viac možností špecifického prispôsobenia. A práve do tohto segmentu sa oprel Microsoft a prináša svoju víziu ultimátneho gamepadu s cenovkou 130€.

Už po vybalení je cítiť kvalitu balenia. Krásne balenie so všetkými

potrebnými aj nepotrebnými manuálmi, kvalitný a prekvapujúco dlhý USB kábel, ktorý pomôže pri zapojení gamepadu k PC a v prípadoch, keď nebudete mať k dispozícii batérie a samotné puzdro s gamepadom a všetkým príslušenstvom vo forme prenosnej škatulky, kde si zabalíte všetko herné vybavenie, ktoré potrebujete.

Aj gamepad samotný, po odstránení všetkých dodatočných páčok, pôsobí veľmi kvalitným dojmom. Veľmi dobre použité kovové materiály zaručujúce veľmi dlhú životnosť v kombinácii s luxusne vyzeraajúcim matným plastom a pogumované zadné úchyty zaručujú pohodlie aj pri dlhodobom hraní. Elite gamepad je už pri prvom zdvihnutí ťažší ako klasický gamepad ku konzole Xbox One. Keď naň naložíte aj dodatočné zadné páčky, je ešte ťažší.

Keď si odmyslíme materiály a vzhľad, tak ide o klasický gamepad, pričom rovnako ako nedávno vydané verzie obsahuje aj 3,5mm jack spolu s klasickým konektorom pre pripojenie headsetu. No jeho čaro je práve v tom, že



HODNOTENIE:





nie je obyčajný. Balenie obsahuje tri sety analógových páčok, ktoré sú veľmi jednoducho vymeniteľné (všetko funguje prostredníctvom magnetu). Prvé sú z klasického ovládača, čo znamená krátke páčky s dutou hlavičkou pre umiestnenie palca. Druhé sú rovnaké ako prvé, akurát sú o dosť vyššie. Posledným variantom sú krátke páčky s vypuklou hlavičkou, ktoré celkom nápadne pripomínajú páčky, ktoré mohli hráči nájsť na tretom Dualshocku. Najlepšie na nich je však to, že sa dajú ľubovoľne kombinovať. Ja osobne som si oblúbil používanie vysokej páčky naľavo (tá sa totiž používa na pohyb a nevyžaduje presnosť) a nízkej napravo.

Balenie obsahuje aj dva druhy d-padu. Jeden v klasickej, „krížovej“ podobe a druhý v podobe ružice, ktorá pomôže hlavne pri bojových hrách a pri všetkých tituloch, ktoré od d-padu vyžadujú pohyb viacerými ako štyrmi smermi.

Posledným prísľusenstvom sú štyri dodatočné páčky, ktoré sú umiestnené na zadnej strane gamepadu. Ich konfigurácia a umiestnenie je čisto na samotnom hráčovi, no ich umiestnenie znamená aj to, že na hranie si bude treba chvíľu zvykať.

V prípade umiestnenia zadných štyroch páčok je totiž potrebné trochu iné uchopenie a zo začiatku sa mi veľmi často stávalo, že som páčky stláčal omylom. Všetko je však o zvyku a netrvalo dlho, aby som si zaistil pohodlnú kombináciu, ktorá navyše zaručovala „lepšie“ hranie.

Tip: kedykoľvek počas hrania je možné zadné páčky vypnúť dvojitém stlačením „connect“ tlačidla (to, ktoré sa nachádza pri LB tlačidle na vrchu gamepadu. Po stlačení by mal gamepad štyrikrát

krátko zavibrovať. Po opätovnom dvojitém stlačení nasleduje jedna vibrácia a páčky sú opäť aktívne.

Nielen ich umiestnenie, ale aj samotné používanie vyžaduje trochu cviku, hlavne pri tituloch, ktoré ste už predtým hrali klasickou ovládacou schémou. Stojí to však za to.



Napríklad v poslednej dobe sa dosť intenzívne venujem hrianiu Destiny a Halo 5: Guardians v mutliplayeri. Zadné páčky mi umožňujú priradiť si na ne funkcie ako skok či thrusters (v Halo), čo umožňuje ich používanie bez toho, aby ste museli dať prst dole z analógovej páčky, čo prináša pri hraní veľké výhody. V pretekárskych hrách ako Forza si zas môžete nastaviť zadné páčky na preradovanie a používanie spojky.

Posledným výrazným nastavením sú tzv. hair-lock triggers. Mechanická prekážka, ktorá skracuje cestu triggeru o polovicu a umožňuje rýchlejšie stláčanie, čo je výhodou najmä pri strelbe z poloautomatických zbraní, aj keď

pri niektorých hráčoch a zbraniach spôsobovalo ich používanie problémy. K ovládaču je k dispozícii dostupný softvér pre konzolu Xbox One a taktiež pre Windows 10. Jeho možnosti začínajú pri zvýšení/znížení jasu Xbox tlačidla, cez nastavenia sily vibrácií u všetkých štyroch motorov v ovládači (dva v tele gamepadu, dva v triggeroch), až po citlivosť triggerov.

Najdôležitejšie nastavenia však spočívajú v nastavení oneskorenia pohybu analógových páčok, no hlavne priradzovaniu funkcií zadným tlačidlami.

Tento proces je veľmi jednoduchý a intuitívny, pričom je hneď možné všetky nastavenia uložiť do pamäte gamepadu a následne medzi dvoma uloženými kedykoľvek prepínať. Dodatočne je možnosť vybrať jedno z dostupných nastavení, ktoré sú nastavené priamo vývojármi. Akurát je veľká škoda, že v prípade používania na PC nie je možné priradiť zadným páčkam ďalšie externé

príkazy a rovnako ako v prípade používania na konzole je im možné priradiť iba príkazy z ostatných tlačidiel gamepadu.

Verdikt

Je však hodný 130€? Kvalita materiálov hovorí sama za seba. Možnosť prispôsobenia taktiež. Subjektívne môžeme povedať, že ide o najlepší gamepad, ktorý som držal v rukách. Drobné chyby ako nie úplne dokonalá možnosť prispôsobenia na PC je vlastne jedinou škvrnou. Takže odporúčanie je jasné. Príležitostným hráčom sotva, no core hráčom určite.

Dominik "MarkusFenix" Farkaš

SteelSeries Rival 100

Skutočný rival



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Dostupná cena: 39,99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + soft-touch textúra
- + softvér
- + podsvietenie
- + nastavenie polling rate
- + cena

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB

Typ myši: Optická

Snímač: SDNS-3059-S5

Senzitivita: až 4000CPI

Polling rate: 125 – 1000Mhz

Akcelerácia: 20G

Rýchlosť: 140IPS

Nulová hardvérová akcelerácia

Životnosť tlačidiel: 30 miliónov kliknutí

Farba: čierna

Podsvietenie: RGB s

16,8 miliónmi farieb

Rozmery:

120,3 x 67,3 x 38mm

Dĺžka kábla: 1,8m

Hmotnosť: 120g



Čo si si navaril, to si aj zješ. V určitej miere to platí aj pre hernú myšku Rival 100 od spoločnosti SteelSeries. Na jej vývoji sa spolupodielali profesionálni hráči a preniesli tak do nej svoje skúsenosti, postrehy a požiadavky. Tak čo, hráči, ako ste navarili? Pod'me „váš“ výtvar okoštovať!

Balenie

Balenie myšky od SteelSeries je trochu netradičné. Netradičné v tom, že krabička svojimi rozmermi pripomína skôr balenie mobilného telefónu. Nechcem povedať, že ma to nejako poburovalo, práve naopak, je to zaujímavé, praktické. Myš je uložená v malom puzdierku a okrem nej nájdete v škatul'ke technickú dokumentáciu.

Dizajn a prevedenie

Nenápadnosť a odlišnosť myšky pokračuje aj v jej dizajne. Ten je jednoduchý, striedmy a pristane jej. Myš je celá čierna, vrchná časť má soft-touch textúru, používanú hlavne pri luxusnejších myškách, zabraňujúcu jej šmýkaniu v ruke. V zadnej časti je umiestnené podsvietené logo výrobcu, dsvietené je taktiež scrollovacie koliesko. Podsvietenie je decentné, jeho intenzita je primeraná a vyzerá jednoducho a dobre. Dizajnový koncept Rivalu 100 vychádza zrejme zo staršieho modelu Kana, s ktorým má veľa podobný dizajn

aj rozmery. Tie sú inak približne 120,3 x 67,3 x 38mm a hmotnosť 120g. Myš vďaka svojmu rozmerom sadne hlavne do strednej až menšej ruky, „dlhoprstí“ by s ňou mohli mať problém. Dĺžka USB kábla je 1,8m, chýba mu však oplet a pozlátená USB koncovka, čo u herných periférií býva už zvykom. Rival 100 má celkovo šesticu programovateľných tlačidiel, s udávanou životnosťou 30 miliónov kliknutí. Stránka výrobu ponúka Rival 100 len v čiernej farbe, v predaji som videl aj myšky v zelenom, žltom či červenom farebnom prevedení.

Softvér

SteelSeries používa pre svoje zariadenia softvér s názvom Engine 3. Jeho prostredie je prehľadné a jednoduché, všetky nastavenia sú sústredené do jednej karty. Okrem programovania

jednotlivých tlačidiel tu nájdete macro editor, nastavenie akcelerácie/dekcelerácie, voľbu polling rate v rozmedzí 125 – 1000Hz, vlastné nastavenie hodnôt CPI či nastavenia podsvietenia. Áno, čítate dobre, CPI. SteelSeries totiž považuje označovanie senzitivity výrazom DPI u herných myšiek ako nepresné a nahrádza ho výrazom CPI (counts per inch).

V nastaveniach podsvietenia máte na výber z troch režimov: steady (trvalé podsvietenie), breathe (dýchanie) a colorshift, čo je v podstate striedanie farieb z jedného zo štyroch motívov. Pri režimoch steady a breathe máte voľnú ruku, môžete si navoliť ktorúkoľvek zo 16,8 milióna farieb. Podsvietenie sa nastavuje pre logo aj koliesko súčasne, nie je možné ich podsvietiť rozdielnymi farbami. V dolnej časti programu



HODNOTENIE:





si isto všimnete funkciu Live Preview, tá slúži ako náhľad pri vyberaní farieb podsvietenia. Samozrejme, ak chcete, podsvietenie môžete aj vypnúť. Vo svojej úvodnej obrazovke vám SteelSeries Engine 3 umožní voľbu hry z knižnice,

pre SteelSeries v spolupráci so spoločnosťou PixArt. V predošlej kapitole som spomínal možnosti nastavenia CPI. To je možné voľiť v ôsmich úrovniach, a to v hodnotách 250, 500, 1000, 1250, 1500, 1750, 2000

a 4000CPI.

Je však škoda, že tlačidlom je možné vybrať len medzi dvoma nastavenými hodnotami.

Rival 100 podporuje nulovú hardvérovú

akceleráciu, čo v praxi znamená, že snímač nevykonáva žiadnu akceleráciu pohybu.

Tým pádom nezáleží na tom, aký rýchly pohyb myšou urobíte, vždy sa dostanete na rovnaké miesto, pretože myš registruje reálnu vzdialenosť a nie rýchlosť pohybu.

SteelSeries Rival 100 má taktiež optimalizovanú výšku zdvihu, vďaka čomu umožňuje, na rozdiel od iných herných myší, znižovať výkon snímania pohybu, aby

získala nižší zdvih. To má za následok najlepší pomer snímania pohybu v kombinácii s optimálnou mierou zdvihu.

Dojmy z používania

Prvé zoznámenie bolo všelijaké. Zo začiatku som bol skeptický voči rozmerom a aj bočným stenám, ktorých textúra pôsobí dojmom, že úchop nebude pevný. No po pár minútach zoznamovania obavy opadli. Ruka si zvykla na subtilnejšie rozmery myšky aj na bočné steny, ktorých povrch tvoria plastové, zdrsnené kruhové výstupky. Hráči ocenia užitočný softvér, pomocou ktorého viete načítať nastavenia pre tú-ktorú hru a v priebehu pár sekúnd môžete masť. Trošičku mi chýbalo viacero úrovní nastavenia CPI a v ich nastaveniach možno až priveľký skok od hodnoty 2000 až na 4000CPI. Nejaké medzistupne by isto neboli na škodu. S myškou sa ale hralo a pracovalo dobre, s nastaveniami sa viete celkom vyhrať a prispôbiť si ich podľa svojej potreby.

Záverečné hodnotenie

Takmer bez výhrad. Tejto myške by som mohol vytknúť len maličkosti, ako napríklad neopletený kábel alebo nepozlátanú USB koncovku, no veľkej miere ich prevyšia pozitíva v podobe jednoduchého, ale zato účelného dizajnu s luxusnou soft-touch povrchovou úpravou, rovnako jednoduchého a účelného softvéru, možnosťami nastavenia a príjemným podsvietením. Sympatická je aj cena. Výrobca odporúča sumu 39,99€, no v obchodoch ju možno zohnať o pár eur lacnejšie. Za chvíľu tu máme Vianoce, SteelSeries Rival 100 je skutočne rivalom medzi konkurenciou, ktorý vyťahuje silné zbrane a určite sa oň oplatí napísať Ježiškovi.

Miroslav Konkol'

pričom následnej aktivuje vytvorený profil k zvolenej hre. Okrem knižnice sa tu nachádza ešte tzv. Gamesense, v ktorom si môžete upravovať zmenu podsvietenia pre rôzne herné udalosti v reálnom čase pre trojicu predvolených hier, Counter Strike: Global Offensive, Dota 2 a Minecraft.

Technické okienko

Zadná strana krabičky napovedá čo-to o technických špecifikáciách a dozvieme sa, že Rival 100 je optická myš s RGB podsvietením, hodnotou CPI až 4000, životnosťou tlačidiel 30 miliónov kliknutí a akceleráciou 20G.

Vnútri myšky sa nachádza vlastný optický snímač pod označením SDNS-3059-SS, ktorý je novinkou a vznikol ako exkluzivita



Asus Zenfone Selfie

Úsmev, vyleť duckface!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus

Dostupná cena: 288,99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + vymeniteľná batéria, Dual SIM a microSD slot
- + predná kamera s dual LED bleskom

- tlačidlo na vrchu
- bloatwér

ŠPECIFIKÁCIE:

Verzia operačného

systému: Android

5.0.2 + Zen UI

Procesor:

Snapdragon 615

Operačná pamäť: 3GB

Veľkosť úložiska: 32GB

Slot pre pamäťovú kartu:

áno (max. 64GB microSD)

Displej: 5,5" IPS

1920x1080 bodov

Rozlíšenie snímača:

13Mpix predný/13Mpix

zadný

Rozmery:

156,5x77,2x10,8 ~ 3,9mm

Hmotnosť: 170g

Batéria: 3000mAh



Jednooký kyklop

Dizajnom sa model Selfie veľmi neodlišuje od radu Zenfone 2. Jeho výhodami sú ergonomicky zahnutá zadná strana poskytujúca prirodzené uchopenie a tlačidlá na ovládanie hlasitosti umiestnené pod objektívom. Tie zároveň slúžia aj ako spúšť, čo sme ocenili najmä pri fotení s predným fotoaparátom. Typickou je aj dolná lišta pod kapacitnými tlačidlami s kruhovou textúrou. V snahe o dosiahnutie čo najtenších okrajov bolo tlačidlo zapínania presunuté navrch. Navyše sa nachádza v strede a pri takomto väčšom telefóne je ho ťažké nahmatať. Tento neduh sa, našťastie, dá obísť aktiváciou gesta, ktoré zariadenie prebudí dvojčím poklepaním po displeji. Ďalším menším nedostatkom je chýbajúce podsvietenie navigačných tlačidiel, čo môže predstavovať problém, keď je tma.

Najväčším a na prvý pohľad hneď viditeľným rozdielom oproti Zenfone 2 je predná kamera. Veľká šošovka pôsobí atypicky a v kombinácii s dvojistou prísvetľovacou diódou dáva jasne najavo, že je telefón určený pre kvetinárov, presnejšie narcisov. Asus to nemožno zazlievať, nakoľko len prináša to, po čom je na trhu dopyt a reaguje na súčasné trendy. Zenfone Selfie sa však odlišuje ešte niečím. Krásny zadný kryt, imitujúci brúsený hliník, je totiž odnímateľný a skrýva vymeniteľnú 3000mAh batériu, microSD slot a dvojicu slotov pre SIM karty.

Rovnaký displej

Podobne ako Zenfone 2, aj tento model je osadený rovnakým 5,5-palcovým IPS displejom s rozlíšením 1920x1080 bodov, prekrytý sklom Corning Gorilla Glass 4. Obe vrstvy sú spojené dokopy, čím



sa eliminuje vzduchová medzera. Výsledkom je, že texty a obrázky vyzerajú, akoby boli priamo na skle. IPS panel má dobré pozorovacie uhly a výbornú úroveň kontrastu. Konečné podanie farieb je možné jednoducho doladiť podľa svojich predstáv v nastaveniach. Jednou z možností je aj Bluelight filter, ktorý oceníte najmä vtedy, ak ste s telefónom zvyknutí pracovať v noci pred spaním, pretože znižuje únavu očí.

Dostatočne výkonný

V rámci hardvérovej výbavy došlo k viacerým zmenám. Asus upustil od čipsetu Intel a nahradil ho stredne výkonným 64-bitovým procesorom Snapdragon 615 s ôsmimi jadrami. Operačná pamäť má veľkosť 3GB, čo nie je v tejto cenovej kategórii vôbec bežné a do veľkej miery prispieva plynulému chodu systému. Grafický čip Adreno 405 už však neohúril a jeho nižší výkon bol pri hraní náročnejších hier citel'ný. Na druhú stranu by pri danej cene a zameraní telefónu bolo

Približne pred rokom sa začala éra mobilných telefónov špeciálne zameraných na zachytávanie selfie, ktoré obsahujú aspoň 5Mpix senzor prednej kamery. Medzi prvými lastovičkami bola Xperia C3 od spoločnosti Sony. Konkurencia na seba nenechala dlho čakať, a tak sa rad rozrástol o Lumiu 730/735 či HTC Desire Eye. Do tohto segmentu by svojou troškou chcel prispieť aj Asus, ktorý uviedol na trh Zenfone s príznačným prívlastkom Selfie.

Balenie

V moderne vyzerajúcej vysúvacej krabičke nájdeme samotný telefón, nabíjačku s výstupom 2A a používateľskú príručku.

Škoda, že Asus nepribalil netradičný kryt Selfie Swing, ktorý by poslužil ako stojan s možnosťou otáčania o tristošesťdesiat stupňov a ako náhrada za selfie palicu.

HODNOTENIE:





nefér brať to ako nedostatok. Pri zát'aži sa vrchná časť dost' zahrieva a odvádzaniu tepla nepomáha ani plastový kryt, čo nie je problém pri hliníkovom Zenfone 2.

Výhodou, ktorá prevyšuje tento nedostatok, je prítomnosť microSD slotu. Pomocou neho je možné rozšíriť už aj tak účtyhodných 32GB pamäte o ďalších 64GB. V kombinácii s 3000mAh batériou bola výdrž viac ako potešujúca. Selfie v tomto smere prevyšuje Zenfone 2.

Počas hrania hier a prehrávania videí klesla kapacita o približne 10% za hodinu, čo nie je vôbec zlé. Pri bežnom používaní sa dostanete s prehľadom na úroveň jedného celého dňa, aj keď si telefón cez noc určite dobijete doplna.

Selfie z radu Zenfone 2 vytŕča aj spomínaným odnímateľným krytom. Okrem možnosti výmeny batérie za pochodu dáva prístup dual SIM slotu. Iba z nich podporujú LTE CAT 4 s rýchlosťou až do 150Mbps. Pri ich obsadení slúži jeden slot pre dáta a volania, zatiaľ čo druhý slúži výlučne na telefonovanie.

Výhodou je, že ich úlohy viete jednoducho meniť v menu bez nutnosti ich fyzického prehadzovania. Telefón ďalej podporuje v súčasnosti bežné štandardy WiFi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 4.0 a GPS.

Dvojčky vpredu aj vzadu

Zenfone Selfie je zameraný na fanúšikov fotografovania a v tomto duchu prináša nie jeden, ale hneď dva 13Mpix snímače od Toshiba. Na zadnej a aj prednej strane im sekundujú tzv. True tone dual LED diódy. Na základe vyhodnotenia prostredia telefón rozhodne, ktorú z nich použije pre prirodzenejšie osvetlenie. Pripočítajte k tomu laserové automatické zaostrovanie a veci začínajú byť ešte zaujímavejšie. Predná kamera využíva technológiu Asus PixelMaster a clonu f/2.2, čo je dobré, no nie skvelé. Poskytuje mnoho rozličných módo, ako napr. Beautification (skrášlenie), Auto, Manual, nočný režim či HDR snímky zachytené v interiéri pri umelom osvetlení s vysokým šumom, aj keď mali dostatok detailov. Použitie Night/Low Light režimu s duálnym LED bleskom šum mierne potlačili, ale stále sa na pozadí objavila zrnitosť. Práve režim Beautification budete využívať najčastejšie. Umožňuje nastaviť časovač až do piatich sekúnd a jeho výsledkom sú „vylepšené“ fotografie tvárí. Šošovka zaberá 88-stupňový uhol, a tak sa môžete skrásliť vy a aj zopár vašich priateľov zachytených na snímke. Kamera na zadnej strane sa pri zaostrovaní spolieha na laser, kvôli čomu je ostrenie otázkou okamihu. Kvalita snímok, úrovne detailov, kontrastu a farieb je podobná ako v prípade prednej kamery. Malý rozdiel predstavuje menej šumu pri horších svetelných podmienkach vďaka širšej f/2.0 clone. Pri dobrom svetle však nebolo náročné zhotoviť pekné fotografie rovnako zadným aj predným fotoaparátom. Potešila nás tiež možnosť fotenia makier bez komplikácií so zaostrovaním na blízke objekty.

S vlastným kabátom

Softvér Selfie je vytvorený pre Android 5.0.2 s výrazne upravenou nadstavbou Zen UI, ktorá pridáva rad funkcií, vylepšení, ale aj kopolu blootwéru a zbytočne zdvojených aplikácií. Nevidíme zmysel vo vlastnom prehliadači a súčasne už predinštalovom Google Chrome. Navyše sa ani nedajú úplne odinštalovať, iba zakázať. Zo zamknutej obrazovky je možné spúšťať tri aplikácie a samozrejmosťou sú hodiny a informácia o počasi. Aj bez jej odomknutia reaguje telefón na gestá. Napísaním S sa spustí predná kamera a napísaním C zase zadná. Dvojité poklepanie telefón prebudí a odomkne. Podobne ako Samsung či HTC aj Asus priniesol možnosť výberu z tém. Ak by ste



si z predinštalovaných nevedeli vybrať, ďalšie si môžete jednoducho stiahnuť z obchodu. Upravovať sa dajú aj fonty a spôsob prechodu medzi obrazovkami. S použitým hardvérom a odladenosťou je chod aj napriek nadstavbe plynulý a nepostrehli sme žiaden pád aplikácie či zamrznutie systému.

Záverečné hodnotenie

Zenfone Selfie to nebude mať na súčasnom trhu ľahké. V jeho cenovej kategórii je viacero telefónov s veľmi podobnými parametrami. Zo zástupu však aspoň trochu vytŕča prítomnosťou netradičnej 13Mpix prednej kamery, ktorú si hneď obľúbila najmä mladé generácie. Práve im je telefón určený aj s danou cenou. Okrem tejto odlišnosti však v ničom nezaostáva, a tak bude už len na sympatiách k značke a vzhľadu, či si ho zákazníci obľúbia. Navyše od Zenfone 2 má odnímateľný zadný kryt s elegantným napodobnením brúseného hliníka, ktorý umožňuje výmenu batérie a možnosť rozšírenia pamäte o microSD karty. K tomu dokáže pracovať s dvoma SIM kartami bez nutnosti ich vyberania pri zmene ich režimu. Ak teda hľadáte kvalitné zariadenie s dobrým výkonom, výbornou výdržou a obľúbujete fotiť nielen druhých, ale aj seba, mali by ste považovať o značke Asus Zenfone Selfie.

Róbert Babej-Kmec

Sony Xperia Z5

Vlajková loď, ktorú sa nedá pomýliť

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony
Dostupná cena: 690€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + dizajn
- + fotoaparát
- slabšia batéria
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: Smartfón

Operačný systém:

Android 5.1.1 Lollipop

Procesor: Qualcomm

Snapdragon 810

Displej: 5,2" 1920x1080,

IPS TRILUMINOS

Výška: 146 mm

Šírka: 72 mm

Hrúbka: 7,3 mm

Hmotnosť: 154g

Farba: čierna, zlatá,

biela, zelená



Netrvalo dlho od vydania posledného topmodelu v podobe Z3+ a už sme sa dočkali novej vlajkovej lode spoločnosti Sony. Ako sa jej darilo, sa dozvieme v našej recenzii.

Prvé dojmy a úvod

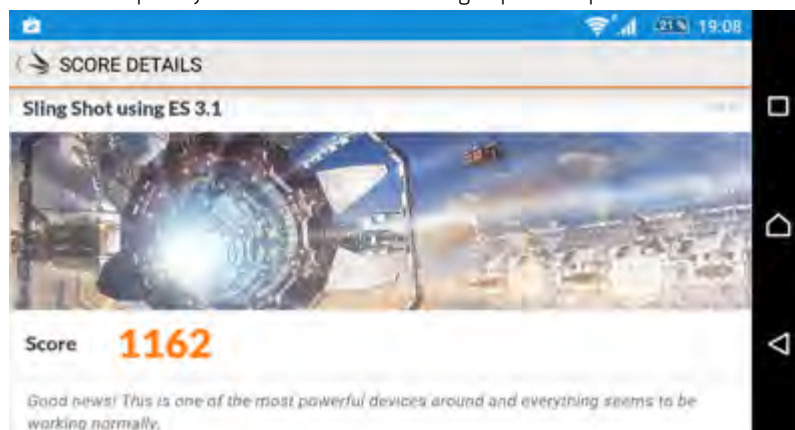
Xperia Z5 k nám prišla v rovnakom predajnom balení ako

Z3+. V škatulke sa za normálnych okolností nachádza AC adaptér, USB kábel a príručka. Je celkom smutné, že výrobca už nepribaluje slúchadlá. Telefón k nám dorazil v zlatom prevedení, matné zadné sklo dodáva nádech luxusu, Xperia sa po vizuálnej stránke veľmi pekne vydarila. Telefón je na prvý pocit ťažší, no s hmotnosťou 154g zapadá do priemeru.

Dizajn a konštrukcia

Po dlhom čase sme sa dočkali: Sony vymenilo „kabát“ z lesklého skla na matné a nám sa zmena celkovo páči. Sony tiež pridalo malé, ale dobre pasujúce gravírované logo. Matný povrch smartfónu je ideálne riešenie proti škrabancom, ktorými, samozrejme, predchádzajúce modely trpeli, keďže výrobca proti nim zadnú stranu neošetril.

Na spodnej hrane nájdeme spolu s Micro-USB konektorom aj uško na ramienko, na pravej sa nachádza polohovateľné tlačidlo fotoaparátu, ovládanie hlasitosti a, samozrejme, nemôžeme zabudnúť na vypínač, ktorý v sebe navyše ukrýva senzor odtlačkov prstov. Na hornej hrane sa nachádza audio jack spoločne s mikrofónom, vďaka ktorému môže telefón softvérovým potlačiť šum z vetra, na ľavo sa nachádza už iba otvor na nano-SIM a Micro SD kartu



HODNOTENIE:





s kapacitou až 200GB. Na prednej strane sa nachádza 5,2" TRILUMINOS IPS panel s rozlíšením 1920×1080, ďalej nájdeme 5Mpx predný fotoaparát s možnosťou nahrávania FullHD videa. Stereo reproduktory, bohužiaľ, pochváliť nemôžeme. Hlasitosť je dostatočná na tiché prostredie a kvalita zvuku je tiež priemerná. Čo sa týka konštrukcie, nemáme v podstate žiadne zásadné výhrady, telefón je

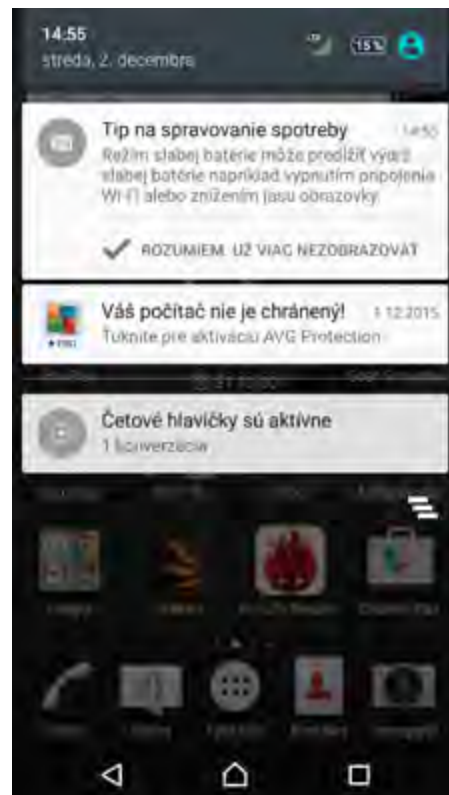
pevný, nekrúti sa a rozhodne nevydáva žiadne „pazvuky“ pri silnejšom stisku. Keď to zhrnieme, po konštrukčnej a vizuálnej stránke je zvládnutý dobre.

Hardvér a výkon

Ako mozog telefónu slúži veľmi známy čipset Qualcomm Snapdragon 810, v ktorom sa nachádza osem 64-bitových jadier, konkrétne štyri jadrá s taktom 2GHz Cortex-A57, zvyšné štyri jadrá majú nižší takt 1,5GHz Cortex-A53. Ďalej je tu 3GB DDR4 pamäte.

O grafickú stránku sa stará grafický čip Adreno 430. Smartfón disponuje 32GB internou pamäťou, ktorá je, samozrejme, rozšíriteľná o až 200GB pamäťovú kartu. Čo sa možností pripojenia týka, Z5 je celkom bohatá: WiFi a/b/g/n/ac, dual band, Bluetooth 4.1, GPS-GLONASS/BDS, NFC, LTE, FM rádio, MHL cez USB (redukcia USB-HDMI) a užitočnú možnosť USB Host (možnosť pripojenia USB Flashdisku).

Snapdragon opäť predviedol svoj výkon, ako sa patrí. No pri porovnávaní výkonu s predchádzajúcim topmodelom Xperia Z3+, ktorá disponuje taktiež Snapdragonom 810, sme si v prípade Z5-ky všimli výrazne vyššie skóre testov. Žiaľ, dôvody môžu byť rôzne, či už softvérová optimalizácia, či dokonca HW zmena, o ktorej si povieme ďalej. Tou záhadnou hardvérovou zmenou je pridanie chladiča čipovej sady, ktorý je postavený na báze HeatPipe trubíc. Tie môžeme



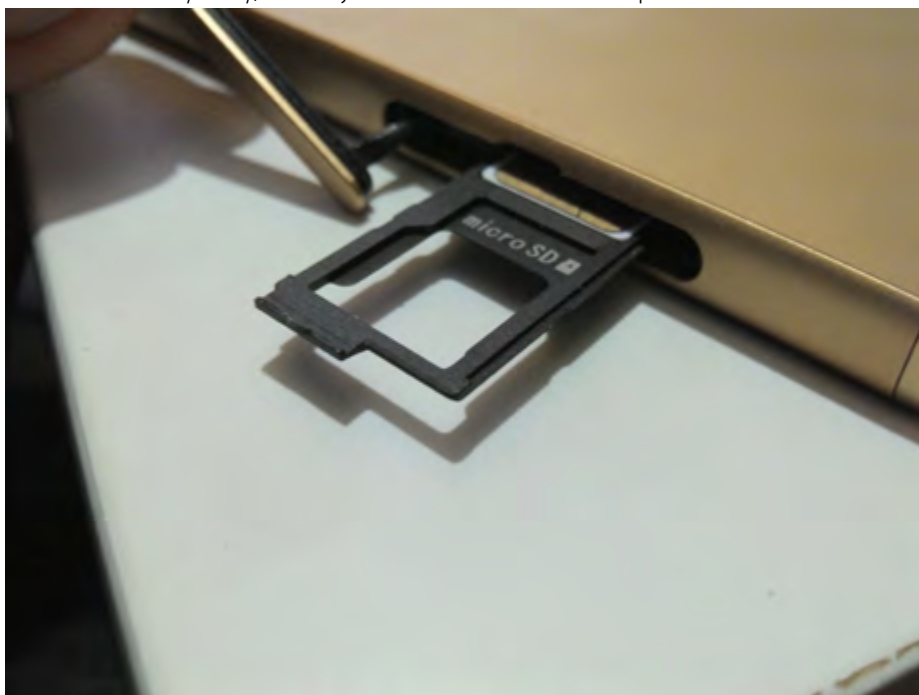
používateľov výrobca tiež výrazne znížil počet predinštalovaných aplikácií. Azda jediný, čo môžeme vytknúť, je doplnený antivírus od AVG, ktorý sa nás snažil úporne presvedčiť, že sme na počítači.

V celku systém funguje bezproblémovo, no, ako sme už spomenuli, aktualizácia v podobe Android Marshmallow by bola veľmi vítaná, pretože by sme sa pri nej možno dočkali aj multitaskingu.

Fotoaparát

Na zadnej strane sa nachádza fotoaparát so šialeným rozlíšením 23Mpx a prisvetľovacou LED diódou. Fotoaparátu chýba optická stabilizácia, ktorú nahradilo iba softvérové riešenie.

Výrobca chváli vysokou rýchlosťou automatického ostrenia a musíme uznať, že telefón fotí prakticky okamžite, no ostrosť je priemerná. Ďalej ponúka nahrávanie 4K videa, 1080p@60 a 720p@120, ktoré slúži na spomalené zábery. Pomocou pribalenej aplikácie sa navyše videá dajú okamžite po nahrávaní upraviť. Fotoaparát je naozaj veľmi dobrý, kvalita fotografií je na vysokej úrovni, farby sú ideálne a za dobrých svetelných podmienok sú fotky vynikajúce a neuveriteľne ostré. Samozrejme, s horšími svetelnými podmienkami klesá aj ostrosť fotiek a čierna má tendenciu





naberat' fialový odtieň. Predný fotoaparát s rozlíšením 5Mpx tiež nezostal zanedbaný a priaznivci selfie si určite prídu na svoje. Rovnako možnosť natáčania vo FullHD sa zíde prípadnému vlogerovi.

Displej

Čo slúži dobre, netreba meniť. 69,6% prednej strany zaberá 5,2-palcový TRILUMINOS IPS panel s rozlíšením



1920×1080, čo predstavuje slušnú hustotu 427dpi. Kvalita farieb je na vysokej úrovni, aj kvalita podsvietenia a čitateľnosť na slnku je tiež dobrá.

Displej samotný chráni sklo ošetrené proti škrabancom oleofóbnym povlakom. Celkovo je displej na výbornej úrovni, no väčšina konkurencie ho zatieni či už parametrami, alebo inou technológiou panela.

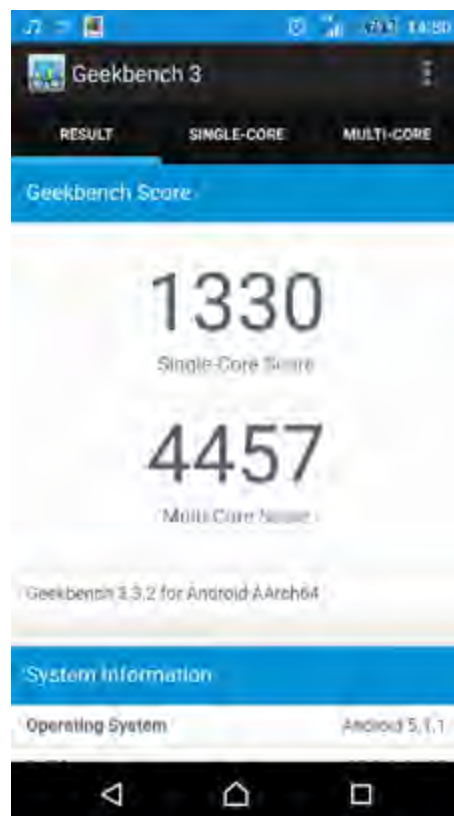
Batéria a výdrž

Super tenkému telu muselo niečo ustúpiť a v tomto prípade to bola vstavaná batéria. V 7,3mm tele sa nachádza batéria s priemernou kapacitou 2900mAh, ktorej výdrž bude zrejme priemerná.

Prvý deň testovania sme používali smartfón so zapnutou WiFi a LTE, veľké množstvo telefonátov, občasné hranie nejakej hry. Večer po 14 hodinách nám zostávala batéria na úrovni 20%.

Ďalší test prebiehal so zapnutým Stamina režimom a vypnutým LTE, WiFi sme zapínali, iba keď sme skutočne potrebovali, naďalej sme v priebehu testu používali telefón ako vždy. Celková výdrž sa vyšplhala na krásnych 40 hodín.

Na záver sme, samozrejme, vyskúšali, ako si batéria poradí s prehrávaním filmov. Na test sme používali filmy výlučne v 1080p, aby sme zvýšili záťaž. S prehrávaním filmov sme sa dostali k ôsmim hodinám, kedy už batéria



umierala, a tak sme dostali priemernú výdrž. V porovnaní so svojimi predchodcami sme sa, bohužiaľ, dočkali zhoršenia.

Naše hodnotenie

Vlajková loď, ako sa patrí. Po výkonnostnej stránke nemôžeme namietat nič, smartfón disponuje veľmi výkonným procesorom a 3GB pamäťou. Fotoaparát je vynikajúci, ako aj možnosti jeho využitia.

Displej je tiež na vysokej úrovni, no má svoje rezervy, no tie vyplňuje Z5 Premium, ktorá už dostala 4K. Čo sa multimediálnej stránky týka, výrazne zaostávajú reproduktory.

Ako sme spomínali v recenzii Z3+, pre Xperiu Z5 platí tiež dobre odladený systém, ktorý ale nemá možnosť využiť plný potenciál hardvéru, hlavne by sme radi uvítali podporu multitaskingu.

Dizajn je zvládnutý dobre, nám sa páči, no to už závisí od budúceho majiteľa. Problém s chladením je tiež vyriešený, telo sa síce zahrieva, no rozhodne menej, ako tomu bolo v minulosti. Cena takmer 700€ sa nám však zdá vysoká..

Marcel "Shaggy" Ilavský

YOGA 900

Extrémne tenký, extrémne ľahký a zároveň extrémne výkonný notebook.

#Odvažneiny

Lenovo™



Intel® Core™ i7 procesor,
Intel Inside®, výnimočný výkon

Viac na lenovo.sk/YOGA

Creative Aurvana In-ear 3 Plus

Dvojkomorové štipule pre pôžitkárov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 149€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý zvuk
- + bohaté príslušenstvo
- + pekné spracovanie
- + dobrá izolácia hluku
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 15g
Frekvenčný rozsah: 10Hz ~ 17kHz
Impedancia: 28ohms
Citlivosť: 112dB/mW
Konektor: tvar-L 3,5mm, 4-pólový pozlátený
Dĺžka kábla: 1.3m



Spoločnosť Creative opäť raz rozširuje modelový rad, zameraný na tých náročnejších s označením Aurvana, o nový exemplár do série netradičných štipul'ových slúchadiel In-Ear. Po tretej generácii prichádza aj jej vylepšená verzia, ktorá okrem bezchybného zvuku prináša aj plátenný kábel, zahnutý konektor a príjemnú dávku príslušenstva.

Prvé dojmy

Vzhľadom na cieľovú cenovú skupinu nemá spoločnosť Creative dôvod na balení šetriť. Slúchadlá umiestnené na efektnom stojane sú vďaka priehľadnej časti viditeľné už zvonku. V spodnej časti sa okrem zvyšku kábla nachádzajú náhradné štipky, adaptér do lietadla a elegantné cestovné puzdro.

Neobyčajná konštrukcia

Kvôli použitiu dvoch meničov v každom so slúchadiel pristúpili dizajnéri zo spoločnosti Creative k menej štandardným riešeniam.

Výsledkom je o čosi väčšia komora, ako je zvykom, ktorá je tvarovaná tak, aby presne zapadla do ucha, pričom kábel ju opúšťajú z vrchnej strany. Je to trochu nezvyčajné. Tiež počítajte s tým, že strávite pár minút hľadaním ideálnej polohy, v ktorej budete môcť slúchadlá pohodlne nosiť.

Okrem samotných slúchadiel tu už veľa konštrukčných prvkov nie je. Právě slúchadlo má na kábli nenápadný mikrofón a v škatul'ke, kde sa nám kábel slúchadiel zbiehajú, máme aj drobný posuvník

na ovládanie hlasitosti a jedno tlačidlo. Štvorpólový 3,5mm konektor je riešený dosť minimalisticky a na rozdiel od staršieho súrodenca je zahnutý do pravého uhla.

Príjemné štipky a izolácia

Spoločnosť Creative nechce riskovať, že by vám slúchadlá nesadli, preto pribalí uje hneď niekoľko nastavcov, a teda okrem klasického silikónu je na výber aj príjemná pena. Výrobca sa chváli až deväťdesiatosem percentnou izoláciou hluku.

V domácich podmienkach ťažko posúdiť, či sú čísla pravdivé, no rozhodne môžeme povedať, že slúchadlá izolujú celkom slušne. Či už chcete zabrániť vašej hudbe preniknúť von, alebo okolitému zvuku dnu, In-ear 3 plus vám vytvorí vašu vlastnú zvukovú realitu, ktorá nemá s tou okolitou veľa spoločného. Napríklad viesť rozhovor so slúchadlami na ušiach, hoc aj pri nízkej hlasitosti, je takmer nemožné.

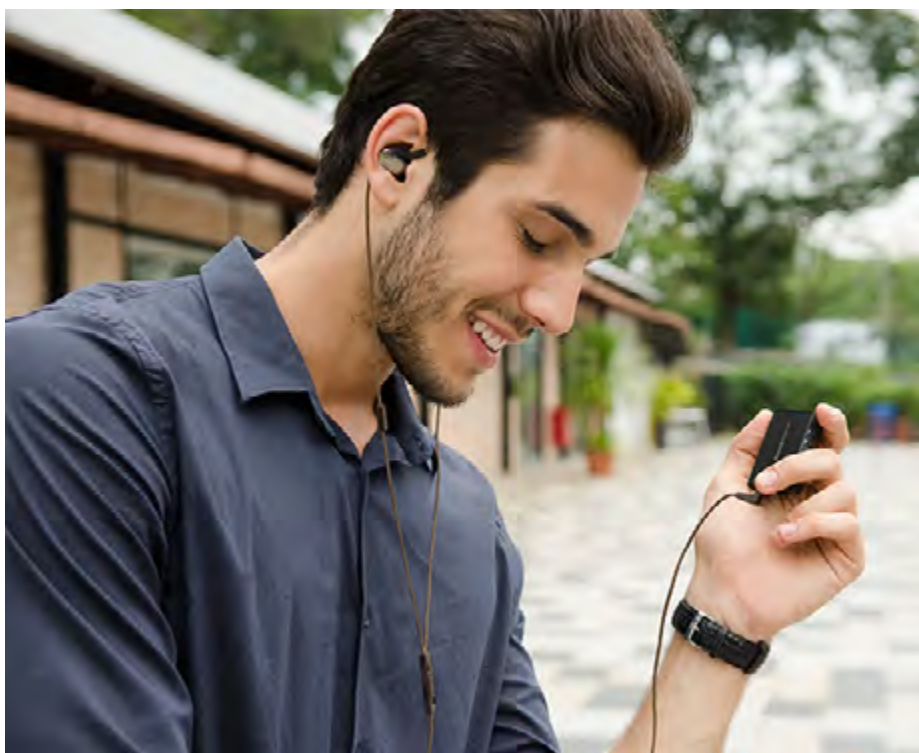
Zvuk vyššej triedy

Najväčším esom série In-ear sú dva meniče, umiestnené aj v pravom, aj v ľavom slúchadle. Jeden sa stará o hlbšie tóny a druhý o vyššie. Na rozdiel od bežných širokospektrálnych meničov prinášajú presnejšie a výraznejšie zvukové podanie. Mnohí si pri začutí



HODNOTENIE:





slovka „woofer“, ktoré označuje menič nízkych tónov, pomyslia, že slúchadlá budú jedným z tých techno slúchadiel, ktoré vám vytrasú mozog z hlavy.

Opak je však pravdou. Snažia sa podať zvuk čo najpresnejšie a rozhodne basy na viac nepridávajú. Neznamená to však, že by nedokázali. Pri basovo orientovanom nastavení ekvalizéra dokážu na to, že sú to štupeľovky, vylúdiť veľmi šťavnaté hĺbky, ktoré potešia ucho poslucháča tvrdšej aj elektronickej hudby. Osobne nám pri pôvodnom nastavení trochu chýbali nižšie tóny.

Slúchadlá majú veľký potenciál, len ho treba správne využiť doladením hudobného výstupu podľa vašich požiadaviek. Zvuk je adekvátny svojej cenovej kategórii, presný, čistý, bez citelného skreslenia. Nemáme tu žiadne ploché bzučanie kmitajúce okolo stredných tónov.

Aj keď stred nemá samostatný menič, je dostatočne výrazný a nezlieva sa dohromady, ako je to zvykom pri lacnejších slúchadlách. Koniec koncov, kvalita podania je na takej úrovni, že bežný smrteľník už len ťažko odhadne, čo by chcel ešte po zvukovej stránke na takýchto štupeľoch vylepšiť. Lepšie je porovnať slúchadlá s iným konkrétnym modelom a nájsť

si tie, ktoré vám najviac vyhovujú. Ale pozor, ak si raz navyknete na takýto typ slúchadiel, už je ťažké vrátiť sa k vašim slúchadlám od iPodu, ktoré ste doteraz považovali za pomerne slušné.

Technická stránka

Vďaka použitiu „tweeteru“ a „wooferu“ kleslo frekvenčné minimum z bežných dvadsiatich až na desať

hertzov a maximum sa usídlilo na hranici počuteľnosti, sedemnástich kilohertzoch. Polemizovať nad limitmi je zrejme zbytočné, viac nás zaujala citlivosť, ktorá je na slušnej úrovni, číniac pekných 112dB/mW, čo spôsobuje markantnejší rozdiel medzi tónmi.

Impedancia je dvadsaťosem ohmov a maximálna hlasitosť je tak o čosi vyššia ako zvyčajne, čo poteší aj tých nahluchlejších, no zároveň si treba dávať pozor, na akej úrovni máte nastavenú hlasitosť.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Creative In-ear 3 Plus sa snažia potešiť ušká každého audiofila, ktorý so sebou na cestách nechce vláčiť štúdiové slúchadlá, navyše ktoré mu prenosný prehrávač ani nepotiahne. Spoločnosť Creative sa pokúša spojiť čo najmenšie rozmery s čo najlepším zvukom, pričom pristúpila k pokročilejšej technológii dvoch meničov v jednom slúchadle, čo vyústilo do zvukového podania, ktoré necháva tuctové štupele ďaleko pozadu.

Samozrejme, pri tejto snahe ide cena na druhú kol'aj a ak chcete mať v ušiach tento luxusný kúsok, budete musieť trochu vyžmýkať peňaženku.

Eduard Čuba



NZXT Noctis 450

Ked' sa chladí štýlovo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 139,50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + jedinečný dizajn
- + podsvietenie s integrovaným hubom
- + integrovaný hub pre PWM ventilátorov
- + samostatný priestor pre PSU
- + úchyty a otvory pre manažment káblov

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované mat.

dosky: ATX, mATX, mITX

Použitá materiály:

SECC ocel', ABS plast

Rozmery: 220mm*

567mm*544mm

Váha: 9kg

Priestory pre diský:

3.5"/2.5: 6+2

Predinštalované

ventilátory: 3 x 120mm

FN V2 (1200 RPM,

prietok 45 CFM,

hlučnosť 21dBA),

1 x 140mm FN V2 (1000

RPM, prietok 50 CFM,

hlučnosť 21dBA)

Podporované

ventilátory: 2 x 140

alebo 3 x 120mm

vpredú, 2 x 140 alebo

3 x 120mm navrchu,

1 x 140/120mm vzadu

HODNOTENIE:



Mnoho výrobcov sa drží svojich oceňovaných produktov a pravidelne uvádza ich vylepšené verzie so snahou priniesť zmenu vzhľadu či nové funkcie. Spoločnosť NZXT po necelých dvoch rokoch na trh uvádza novú skrinku Noctis 450, ktorá kombinuje ospevované srdce H440 s faceliftovanou vizážou.

Lamborghini na stole

Po rozbalení z kartónu, ktorý korešponduje s farebným variantom skrinky a zobrazuje len zopár základných informácií, sa nám naskytá pohľad na midtower s rozmermi 220mm x 567mm x 544mm a váhou slušných 9kg. NZXT nešetrila ani na počítačovej výbave, a tak už predinštalovala viacero ventilátorov. Konkrétne až trojicu 120mm FN V2 vpredu a jeden 140mm FN V2 vzadu, takže o prúdenie vzduchu sa naozaj netreba báť. Celkový dizajn je skutočne moderný a kombinuje lesklé biele prvky s tmavými. Krivkami a mriežkami nám miestami až náramne evokoval tvary Lamborghini Aventador. Jeho prísny, až zastrešujúci vzhľad

vzbudzuje rešpekt. Noctis 450 je plnokrvný herný nástroj a nie len nudná škatuľa. Z ľavej strany sú krásne viditeľné hlavné línie a škáry

výdychov. Povrchová úprava ocelových panelov je dokonalá a za farebný náter by sa nemuselo hanbiť ani športové auto. Bočné priehľadné okno umožňuje jasný pohľad na vnútornosť, ktorými sa hráči radi chvália. Škoda len, že nie je trocha užšie, pretože šťastie odhaľuje

šachty pre disky. Zdroj prekrýva lišta s podsvieteným logom výrobcu. Pri pohľade zhora nachádzame zošíkmený kryt spolu s mriežkami pre nasávanie vzduchu. Rovnako sa tu nachádza aj I/O panel s dvoma párami USB 3.0 a USB 2.0 a jackmi pre mikrofón a reproduktory. Tlačidlo na zapnutie je neštandardného tvaru a je podsvietené modrou farbou. Zároveň slúži aj ako signalizácia aktivity diskov.

Zadný pohľad nás tiež nenechal chladnými. Samozrejmosťou je otvor pre I/O panel a sedem slotov pre karty a rozšírenia, ale netradičnou funkciou je jeho podsvietenie dvojicou bielych diód. Zdroj sa umiestňuje štandardne na spodku. Čo však poteší každého PC tunera, je uchytenie zadného ventilátora, ktoré je usporiadané ako na 140mm, tak aj 120mm ventilátory. Navyše je





gumených nožičiek, ktoré sú protišmykové a zároveň tlmia vibrácie a znižujú hluk. No ich väčšia výška má aj iný význam. Zlepšiť prietok vzduchu a vytvoriť dostatočný priestor pre dvojicu LED pásov, čím sa Noctis 450 ešte náramnejšie podobá na tuningové fáro. Nasávanie PSU je prekryté filtrom a jednoduchým vytiahnutím je ho možné odprášiť a znova založiť.

Mužský domček pre bábiky

Až po otvorení dostávame predstavu o reálnom využiteľnom priestore. Netreba zabúdať, že PSU sa inštaluje do samostatného spodného krytu, takže celé miesto je pre matičnú dosku. Skrinka podporuje ako dosky ATX, tak aj menšie varianty mATX a mITX. Pod pravým krytom sa ešte v neosadenej skrinke ukrýva úctyhodná

spleť káblov a miesto na päť hard diskov.

Po ich uchytení do držiakov sa pohodlne zasúvajú do šacht a gumené podložky minimalizujú vibrácie. Spomínané káble sú prítomné z dôvodu, že Noctis 450 obsahuje až dva vstavané huby. V pravom hornom rohu nájdeme hub pre LED osvetlenie a v strede hub podporujúci až osem ventilátorov, pričom štyri sú už v základe využívané. Celý kôš na disky sa dá jednoducho uvoľniť a vybrať. Po jeho odstránení je možná inštalácia takmer ľubovoľného vodníka s 280mm

či až 360mm chladičom. Podobne ako H440, aj Noctis využíva uchytenie PSU dvojako. Prvým pochopiteľným poslaním je ukryť všetky napájacie káble a druhým je umiestnenie dvoch dodatočných, 2,5-palcových diskov, čím sa efektívne využíva celý vnútorný priestor. Zdroj sa montuje zasunutím zo zadnej strany a zafixovaním panelov so skrutkami. Tri otvory na káble sú dostatočné určite pre každého. Všadeprítomné úchyty zaručujú bezproblémový manažment káblov a tri hlavné priechody pri hrane matičnej dosky prekryté gumou zabezpečujú prístup napájania všetkým vnútorným komponentom.

Záverečné hodnotenie

Ak ste hráčom, ktorý túži po skutočnom hráčskom nástroji, kúpou NZXT Noctis 450 nešliapnete vedľa. Hneď po rozbalení oceníte futuristický dizajn a kvalitu zhotovenia. Poskytuje mnoho priestoru pre všetko, čo budete chcieť do skrinky vtesnať. Okrem štyroch už predinštalovaných ventilátorov je tu miesto ešte na ďalšie štyri a všetky kontroluje ovládací hub. Problémy nenastanú, ani ak sa rozhodnete pre vodné chladenie. Všadeprítomné skrutky uvoľniteľné len prstami uľahčujú celkovú manipuláciu a inštaláciu komponentov a vďaka výborne umiestneným otvorom sa všetky káble jednoducho skryjú mimo zrak. Všetmožné podsvietenie jednotlivých prvkov len podčiarkuje agresívny vzhľad a dotvára celkový dojem, že Noctis 450 preberie štafetu po úspešnej H440 a stane sa jednou z najlepších a najvyhľadávanejších herných skriniek súčasnosti.

Róbert Babej-Kmec

polohovateľné, čím sa dá dosiahnuť optimálna poloha. Dva okrúhle otvory signalizujú predprípravu na vodné chladenie. Až pri lepšom prezretí sme si všimli nenápadné tlačidlo v ľavom hornom rohu, ktoré reguluje LED osvetlenie a na výber je z troch úrovní. Predný panel je okrem chýbajúcich portov takmer na nerozoznanie od vrchného. Biele šikmé časti striedajú čierne mriežky. Nejde ale o dvierka, čo naznačuje len jednu jedinu vec. Žiadne 5,25-palcové šachty! Takže je na čase zaželať zbytočnosť vašim optickým mechanikám. Celá skrinka stojí na štvorici



Creative SoundBlaster X H5

Optimálna vyváženosť

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 116€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + prevedenie
- + komfortné používanie
- + odnímateľný kábel
- + ovládanie na kábli
- + vyvážený zvuk

- softvér
- nemožnosť vytvárať vlastné profily

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

190×152,4×99mm

Hmotnosť: 260g

Priemer meniča: 50mm

Frekvenčný rozsah:

20Hz – 20KHz

Impedancia: 32Ω

Senzitivita: 118dB/mW

Typ mikrofónu:

jednosmerový
kondenzátorový

Frekvenčný

rozsah mikrofónu:

100Hz – 15KHz

Citlivosť mikrofónu:

-40dB

Impedancia

mikrofónu: <2,2kΩ

HODNOTENIE:



Spoločnosť Creative predstavila sériu Sound Blaster X, prezentovanú ako Pro Gamingovú na nemeckom Gamescome v auguste. Spadá do nej trojica modelov, H3, H5 a H7. V dnešnej recenzii sa dočítate o prostrednom headsete pod označením Creative SoundBlaster X H5.

Balenie

Balenie je u nových produktov rady X netradičné a zaujímavé zároveň. Namiesto hranatých papierových krabičiek Creative prišiel s okrúhlym plastovým puzdrom, ktorého vrchná časť je priesvitná a vidieť tak dovnútra. Slúchadlá sú k svojej podložke pripevnené pomocou suchých pások. Pod touto časťou sa nachádza príslušenstvo v podobe odnímateľného mikrofónu a prepojovacích káblov.

Dizajn, prevedenie

Dizajn aj prevedenie sú u slúchadiel naozaj exkluzívne. Headset je z prevažnej časti zhotovených z luxusných materiálov ako koženka, zosilnená ocel' a hliník. Koženku nájdete na celom hlavovom moste a náušníkoch, kombinácia ocel' a hliník zase tvoria kostru hlavového mosta a spoj medzi mušľami a hlavovým mostom. Základom headsetu sú veľké 50mm fullspectrum neodymové meniče s citlivosťou 118dB/mW, čo ich radí medzi najhlasnejšie slúchadlá vo

svojej triede. Samotné meniče sú vnútri mušle naklonené, čím vzniká akustická komora, minimalizujúca rezonanciu vnútri mušle na minimum.

Vďaka tomu dokážete vnímať vyššiu čistotu medzi frekvenciami a lepším oddelením zvuku. Koženka na náušníkoch je príjemne mäkká, spolu s pamäťovou výstelkou a rozumným prítlakom slúchadiel na uši vytvára skvelý celok, ktorý vám umožní dlhodobé používanie bez nepríjemného tlačenia. Svoju

zásluhu na tom má aj príjemná hmotnosť 260g a rozmery približne 190×152,4×99mm.

Samotný dizajn slúchadiel je naozaj podarený, na jednej strane jednoduchý, no ergonomický, čo je pre pohodlie pri hraní najdôležitejšie. Slúchadlá sú farebne ladené do čiernej farby, výnimkou je spojenie hlavového mosta a mušlí v podobe hliníkového kusu výrazného červeného „X-ka“, nachádzajúceho sa na vonkajšej strane mušlí. V spodnej časti l'avej





mušle sa nachádzajú porty pre pripojenie mikrofónu a kábla, ktorý je v podstate zložený z dvoch kusov. V balení sa nachádza kábel s 3,5mm jack koncovkou a malým ovládačom, slúžiacim na reguláciu hlasitosti, vypínanie/zapínanie mikrofónu, ovládanie hovoru a skladieb.

Okrem neho je v balení ešte jeden, v podstate predlžovací kábel, ktorý je ukončený 3,5mm jack koncovkami pre slúchadlá a mikrofón. Oba káble majú oplet a merajú po 1,2m, teda po ich spojení dostanete výsledných 2,4m.

Softvér

Slúchadlá sú síce od výroby po zvukovej stránke skvelo vyvážené, no prispôbiť si ho podľa svojich predstáv môžete pomocou softvéru BlasterX Acoustic Engine. Teda len do určitej miery. K dispozícii je päť herných žánrov, z ktorých každý obsahuje presetu na 2 hry, a poslednou možnosťou je úplne vypnutie efektov. To je všetko. Do pokročilejších nastavení nemáte možnosť zasiahnuť.

Na pravej strane sa nachádza tabuľka, kde máte možnosť sledovať, ako sa menia nastavenia zvuku v závislosti od zvoleného presetu a hry. Presnejšie sa tu menia hodnoty pre Surround, Crystalizer, Bass, Smart Volume a Dialog Plus. Čo ma zaráža, je fakt, že pri každej zo zvolenej hry ostáva hodnota Bass na úrovni Off. Ak si teda chcete vyladiť zvuk podľa vlastných predstáv, budete musieť použiť iný softvér na úpravu ekvalizéra.

Dojmy z používania

Vyššie som spomínal, že headset vďaka meničom s citlivosťou 118dB/mW patrí k jedným z najhlasnejších vo svojej kategórii, čo je naozaj poznáť. Vďaka tomu získate proti nepriateľom malú výhodu a strelba a výbuchy vám budú trhať uši.

Mäkučká koženka, príjemná hmotnosť a optimálny prítlak na uši vám umožnia aj niekoľkohodinové používanie bez toho, aby vás bolela z headsetu hlava alebo uši. Vďaka 3,5mm jack pripojeniu môžete headset pripojiť prakticky k hocičomu,

čo toto rozhranie podporuje. V balení sa nachádza dvojica prepojujúcich káblov, jeden s 3,5mm jack koncovkou, ktorý využijete hlavne pri zapojení k mobilu, tabletu či konzole, druhý, tzv. Y-Splitter, ktorý obsahuje 3,5mm jack koncovky pre zapojenie slúchadiel a mikrofónu.

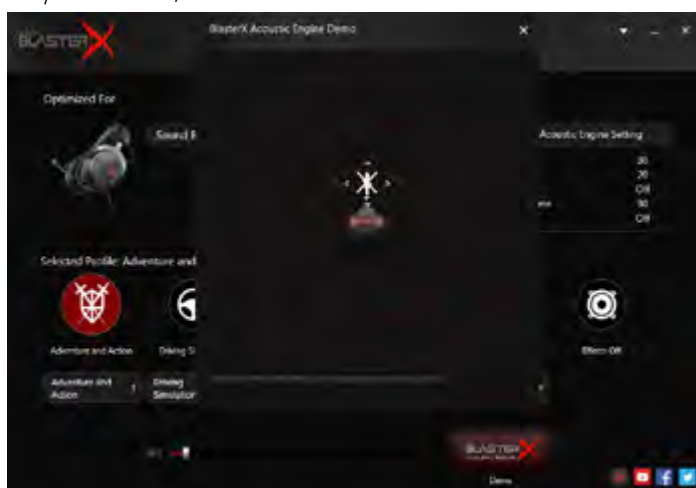
Na prvom z káblov sa nachádza malý ovládač headsetu, pomocou ktorého môžete regulovať hlasitosť, ovládať hovory, pozastavovať/spúšťať skladby či zapínať/vypínať mikrofón. Creative SoundBlaster X H5 je po zvukovej stránke vyvážený naozaj veľmi dobre, každá zo zvukových zložiek nie je nijak ochudobnená alebo na druhej strane prehnaná. Čo mňa osobne trochu sklamal, je softvér, ktorý neumožňuje pokročilejšie zvukové nastavenia či vytváranie profilov pre jednotlivé hry. Obsahuje len niekoľko presetov pre pár herných žánrov a zopár hier, bez ďalšej možnosti úprav.

Záverečné hodnotenie

Viac-menej spokojnosť. Podarený dizajn, veľmi dobré prevedenie vďaka použitiu kvalitných materiálov, vysoký komfort aj pri dlhšom používaní, od výroby veľmi dobre vyvážený zvuk.

Čo mi vadilo najviac, je to, že pokiaľ si chcete vyšperkovať zvuk podľa svojich predstáv, budete musieť siahnuť po ďalšom softvéri, nakoľko ten od výrobcu poskytuje len veľmi obmedzené možnosti nastavenia. Keďže ide o herný headset, takisto mi chýbala možnosť vytvárania vlastných profilov pre jednotlivé hry. Inak ale nemám čo headsetu Creative Sound BlasterX H5 vyčítať.

Miroslav Konkol



Logitech® | G-SERIES



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

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

BLESKURYCHLÁ TICHÁ



G710⁺

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce Logitech.com/G710plus

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

ZÁKLADNÉ INFO:

V srdci mora, 2015, 121 min.

Réžia: Ron Howard
Scenár: Charles Leavitt
Kamera: Anthony Dod Mantle
Hudba: Roque Baños
Obsadenie: Anthony Dod Mantle, Benjamin Walker, Tom Holland, Cillian Murphy, Ben Whishaw, Charlotte Riley, Frank Dillane, Brendan Gleeson

PLUSY A MÍNUSY:

+ technická stránka filmu

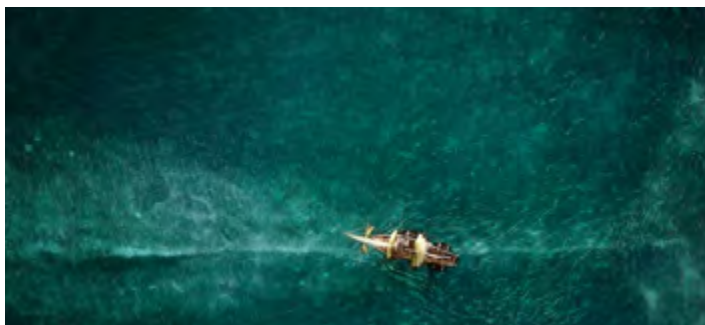
+ 3D

+ postavy

+ atmosféra

- patetické momenty

- miestami slabšie vizuálne efekty

HODNOTENIE:

V srdci mora

ŤAŽKÝ ŽIVOT NÁMORNÍKA

Chceli by ste vedieť, aké to bolo byť lovcem veľrýb v 18. storočí? Na romantickú plavbu rýchlo zabudnite, čaká vás drina, smrad, špina a partia chlapov s pochybnou minulosťou. Ale to nič nemení na tom, že by sa jednalo o poriadne intenzívne a epické dobrodružstvo. A pokiaľ by ste mali šťastie, vaša plavba by bola menej dramatická ako plavba hlavných hrdinov filmu V srdci mora.

Ako keby samotný lov veľrýb nebol sám o sebe dost' náročná a adrenalínová záležitosť, keď k tomu ešte pridali kapitána Georga Pollarda (Benjamin Walker, Abraham Lincoln z Abraham Lincoln: Lovca upírov) a prvého dôstojníka Owena Chasea (Chris Hemsworth, Thor z Marvel univerza), ktorý namiesto spolupráce robia presný opak. Ale niet sa im ani čo čudovať. Chaseovi rybárska spoločnosť prisľúbila konečne miesto kapitána a aj by ho dostal, keby sa na scéne neobjavil Pollard. Ten je

potomok vplyvného rodu lovcov veľrýb, a preto musí vyplávať na more len ako kapitán.

Veľkým plusom filmu je jeho naturálnosť. Krv, špina a smrť sú zmiešané do príjemného atmosférického kokteilu. Lovenie veľrýb nie je nijak prikrášené. Z filmu cítiť, že zranenie od harpúny skutočne bolí a keď začne veľryba striekať okrem vody aj krv, je všetkým jasné, že Piráti Karibiku sa dnes nekonajú. Ani chlapi na lodi to nemajú jednoduché a tak divák miestami nevie, či má skôr l'utovať ich, alebo zvieratá.

Obzvlášť druhá polovica snímku je na pomery Hollywoodu nečakane krutá. Umne divákovi podsúva otázky morálnosti ľudského chovania v krízových situáciách. A nie len to. Ak sa neviete nabažiť Hemingwayovej obľúbenej témy boja človeka proti prírode, V srdci mora vás nesklame. Týmto motívom je presiaknutý celý film, pričom jeho vyvrcholenie je spravené veľmi citlivo a emotívne zároveň.

S naturálnosťou ide ruka v ruku takisto aj realistikosť. Herecké výkony sú príjemne

civilné. Zabudnite na dramatického Thora, Owen Chase je skutočný chlap, na ktorého sa Thor jednoducho nechytá. Taktiež Benjamin Walker ako kapitán Pollard odviezol dobrú prácu. Rola neskúseného kapitána, ktorý nemá všetko tak úplne pod kontrolou, ale aj tak sa zo všetkých síl snaží byť správnym mužom mu sadla perfektne

Zamrzí len dejová línia spisovateľ'a Hermana Melvilla (Ben Whishaw) a opilca Thomasa Nickersona (Brendan Gleeson). Thomas sa ešte ako chlapec plavil práve na lodi Essex pod velením kapitána Pollarda. Prostredníctvom jeho rozprávania sa Melvill a divák dozvedajú o tom, čo sa skutočne na lodi udialo. Táto dejová línia je miestami dosť patetická a v jednom okamihu vo svojej patetickosti až nechcene smiešna. Nejedná sa však o výraznú chybu krásy, zážitok z filmu vám nepokazí. Len mám pocit, že by sa film zaobišiel aj bez nej. Mne osobne by nechýbala, ale chápem ju ako ruku podanú komerčnejšiemu divákovi, ktorý by si film bez poriadneho happy endu asi neužil.

Po technickej stránke je film trochu rozporuplný. Na jednej strane vyšperkovaná kamera, ktorá vám ukáže, že 3D nie je krokom vedľa a v rukách schopného režiséra sa môže jednať o plnohodnotný umelecký nástroj. Je veľmi nápadité a originálne, až museli prekladatelia niekedy presúvať titulky, aby nezavadzali objektom vystupujúcim z filmového plátna. Na strane druhej, z filmu niekedy dosť cítiť použitie zeleného plátna, čo môže niektorým divákom dosť vadieť. Ja som ho občas registroval, ale nevadilo mi. Prižmúril som nad tým očko a nechal sa unášať monumentálnou atmosférou nekonečného mora.

Až počas písania tejto recenzie som si uvedomil, ako sa mi vlastne tento film páčil. Unikátna atmosféra, herecké výkony a vymakané efekty stvorili film, ktorý mi bude ešte dlho rezonovať v hlave. Škoda len patetickej debovej línie zo „súčasnosti“, ktorá moje 5 hviezdikové hodnotenie dosť našttrbuje. Nič jej to ale nie je platné, keďže konečný dojem z filmu je pre mňa stále veľmi silný.

„Po technickej, hereckej a aj scenáristickej stránke veľmi kvalitný film. Zamrzí len niekedy príliš viditeľné zelené plátno a pár patetických momentov.“

Lukáš Plaček

MY OSLAVUJEME NARODENINY,
TY SA ZABÁVAŠ!



Vyhraj svoju vlastnú
VIP párty s Peter Bič Project
a kopec ďalších cien!
Stačí chodiť do kina a sledovať náš web!

AQUACITY
EXTRAD

AVON
the company for women

ELESKO

enjoy
chocolate

NATURE'S BOUNTY

RESERVED

Maximálny filmový zážitok | www.cine-max.sk

cineMAX

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 141 min

Režie: Steven Spielberg

Scénář: Ethan Coen, Joel

Coen, Matt Charman

Kamera: Janusz Kamiński

Hudba: Thomas Newman

Hrají: Tom Hanks, Mark Rylance,

Amy Ryan, Alan Alda, Austin

Stowell, Domenick Lombardozzi,

Sebastian Koch, Michael Gaston,

Peter McRobbie, Stephen Kunken,

Eve Hewson, Billy Magnussen

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony

+ hudba

+ atmosféra

+ scénář

+ střih

- pár drobných

chybek v

tempu filmu

HODNOTENIE:


Most špiónů

NA DRUHÉ STRANĚ BARIKÁDY

Steven Spielberg patří bezesporu mezi největší jména současného Hollywoodu. Ať už se jedná o jeho produkční činnost, nebo jeho režijní počiny, téměř ve všech případech, kdy něco přivede do kin, se jedná o velkou událost. Jeho poslední dva hrané filmy, Válečný kůň a Lincoln, jsou jistojistě řemeslně na výši, přesto jim něco chybělo. Od jejich premiér uplynuly už navíc téměř tři roky. Spielberg se nyní vrací do českých a slovenských kin se svojí novinkou Most špiónů z období studené války mezi USA a Sovětským svazem. A vám by jeho novinka rozhodně neměla uniknout.

Osobně se musím přiznat, že politická dramata z historie moc nemusím. Zvláště pak se Spielbergovým portrétem nejslavnějšího amerického prezidenta jsem měl problém. Dvě a půl hodiny je zkrátka dlouhá doba pro politickou propagandu. Problém ovšem je, že téměř tak dlouho vám zabere i Spielbergova

novinka Most špiónů. Ovšem tentokrát je to úplně jiná písnička.

Na obou stranách barikády

Skutečnými událostmi inspirované politické drama, které je zasazené do doby vyostřování politických vztahů mezi Sovětským svazem a USA, nabízí překvapivě o mnoho více než jen strnulé politické povídání o střetu dvou názorů na vedení společnosti a vlastně celého světa. Především totiž snímek stojí na nápaditém scénáři, pod kterým jsou podepsáni mimo jiné bratři Coenové. V jeho rámci není nouze o napínavé, mrazivě atmosférické a místy i příjemné humorné momenty, které dodávají filmu to něco navíc oproti konkurenci.

Výtečný scénář je totiž v rukou Spielberga přetvořen v herecký koncert, ve kterém o strhující výkony není nouze. I přesto se daří dvojici Tom Hanks a Mark Rylance

všechny minimálně o třídu převýšit. Skvělou chemii mezi těmito dvěma herci a precizní provedení jejich rolí je vskutku radost sledovat, především díky tomu, že Hanks tentokrát dává vzpomenout na svá nejslavnější a nejlepší léta, zatímco Rylance si svým výkonem říká o další výrazné filmové role. Mezi těmi, kdo na plátně stráví o trochu méně času, potěší také Alan Alda.

Preciznost v každém ohledu

Není to však jen obsah, čím Most špiónů nadchne. Kamera Janusze Kamińskiego dosahuje špičky letošního roku a v kombinaci se střihem Michaela Kahna předvádí jednu z nejsympatičtějších vizuálních stránek vůbec.

Obzvláště pak jedinečně hravý střih v některých pasážích potěší svou podvrtností a podtrháváním absurdity všednodenních dobových situací. To vše pak má pevně v rukou příjemně dojemný a působivý hudební doprovod, o jehož kompozici se postaral tentokrát Thomas Newman. Ten servíruje nepřiliš složitě motivy, které ovšem v rámci samotného filmu a jeho atmosféry fungují více než dostatečně.

A všechny tyto precizně zvládnuté elementy se v konečném pohledu snoubí v jedno z nejpříjemnějších překvapení letošní sezony. Jistě, od Spielberga se vždy čekají velké věci, tentokrát však potvrdil, proč patří mezi ikony filmové tvorby již tak dlouhou dobu.

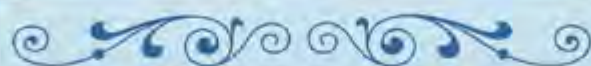
V rámci Mostu špiónů předvádí ukázkovou práci v každém ohledu a pro ty, komu podobné snímky mají co říci, přinesl jeden z nejlepších žánrových filmů posledních let. Výtečně natočené, skvěle zahrané, s podmanivou audiovizuální stránkou, ale zároveň překvapivě lidské a citlivé k osudům běžných lidí utlačovaných režimy a propagandou. Vůbec bych se nedivil tomu, kdyby se právě na Most špiónů zanedlouho začalo vzpomínat jako na další klasiku z jeho filmografie.

„Steven Spielberg vykouzil z precizního politického dramatu jeden z nejlepších filmů podzimu a vůbec celého roku, který díky svým nesporným kvalitám může již teď být považován za klasiku.“

Lukáš Plaček



Objav svoju vášeň k filmu



Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema

v sieti multikín

Ster Century Cinemas



**STER CENTURY
CINEMAS**

**BOOM!
CINEMA**



Žilina

Košice

Prievidza

Spišská Nová Ves

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 136 min

Režie: J. J. Abrams

Scénář: Lawrence Kasdan, J.

J. Abrams, Michael Arndt

Kamera: Daniel Mindel

Hudba: John Williams

Hrají: Harrison Ford, Carrie Fisher, Mark Hamill, Anthony Daniels, Adam Driver, Simon Pegg, John Boyega, Oscar Isaac, Andy Serkis, Domhnall Gleeson, Max von Sydow, Peter Mayhew, Kenny Baker, Daisy Ridley, Gwendoline Christie, Lupita Nyong'o, Iko Uwais, Yayan Ruhian, Cecep Arif Rahman, Billie Lourd, Greg Grunberg, Warwick Davis

Produkce: Kathleen Kennedy

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + hudba
- + vizuální stránka
- + známé tváře

- hlavní záporák
- občas scénář

HODNOTENIE:



Star Wars: Síla se probouzí

NÁVRAT DO PŘEDALEKÉ GALAXIE

Navazovat po letech na ve své podstatě kultovní sérii je něco, co bývá zpravidla obtížné. Vyjít z toho s čistým štítem je pak často téměř nemožné. Přesto se o něco takového právě pokouší společnost Disney, která po zakoupení této značky ohlásila třetí trilogii z filmového vesmíru hvězdných válek. Nyní je první kapitola další generace Star Wars tady a vstupuje do českých a slovenských kin. A rozhodně se na ni vyplatí zajít i přes těch pár vad na kráse.

Můžu s potěšením konstatovat, že nebylo potřeba mnoho a pár vteřin po začátku filmu jsem se cítil zase jako malý kluk, který k této značce přičichl

poprvé. J. J. Abrams má rozhodně jasno v tom, co chce natočit, a díky tomu si svůj domácí úkol udělal pečlivě. Vše je na svém místě, jako by Návrat Jediho proběhl jen relativně nedávno. A právě tak to má být.

Není helma jako helma

Nové Star Wars v sedmém díle otevírají pro značku relativně nový prostor. Podobně jako první i druhá trilogie před nimi i tady se jedná především o představovačku důležitých hráčů pro následující díly a jejich rozmístění po šachovnici mocenských vlivů. Nové přírůstky si získávají pozornost, snad jen hlavní záporák v podání Adama Drivera s postupem času ztrácí na zajímavosti

a démoničnosti a jeho role je v podstatě v závěru rozdrobena do nepodstatných rozměrů, které podporuje nepříliš dobře napsaný vývoj děje, především co se týče schopností a motivací jednotlivých hrdinů.

V tom totiž spočívá primární problém nových hvězdných válek. I přesto, že se opět staví na důvěrně známých motivech a již několikrát vyšlapaných cestíčkách (stačí se znovu podívat na obě předešlé trilogie), vše zde působí značně zjednodušeně a ostrouhaně – postavy, jejich chování a motivace zavání až přílišnou naivitou a vše, co má zpravidla své místo, tu zkrátka ne vždy je přítomno. Často se tak věci dějí příliš rychle a díky přeskočení důležitých kroků pak tyto změny v rámci jednotlivých charakterů nepůsobí příliš věrohodně, smysluplně nebo uvěřitelně. Ne že by na tom předešlé



díly byly o mnoho lépe, přesto se však ve srovnání s nimi jedná o výraznou změnu.

Staří známí

Jedním z pozitiv je pak návrat k výraznějšímu spoléhání na humor a humorné situace. Mladá dvojice na útěku před pronásledovateli ze sebe syje co chvíli nějakou dobrou hlášku, avšak v momentě, kdy spustí Harrison Ford v jedné ze svých nejpamátnejších rolí, nostalgie běží na plno a divák se baví. A to jsou přesně ty momenty, díky nimž se daří držet film na více než slušné úrovni i přes pár slabších pasáží.

Svoji roli na tom samozřejmě má i velice působivá audiovizuální stránka. Spíše než s výrazným spoléháním se na CGI ve všech možných bodech se tady pracuje s kombinací klasických triků a CGI, tedy kombinací, která ze snímku Síla se probouzí dělá nejen pokračování hodné odkazu předešlých dílů série, ale také špičkový moderní akční blockbuster, který rozhodně nezklame. Hudebně pak John Williams dokazuje, proč stále patří mezi ta největší jména v oblasti hudby, která může Hollywood nabídnout. Jeho kompozice jsou vkusné, striktně podle tradic, místy i zavánějící moderními

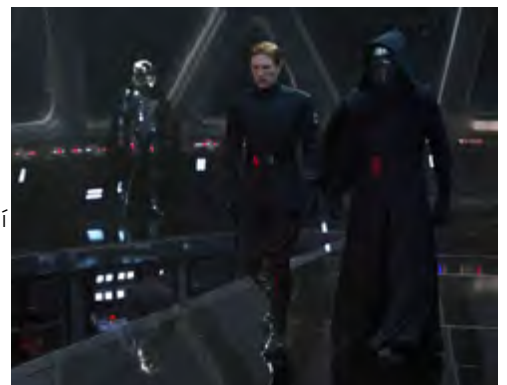
kompozicemi daleko mladších skladatelů. Přesto je však vždy zřejmé, že se jedná o Star Wars a nic jiného.

Co tedy k novým Star Wars vlastně říci. Po dlouhém čekání fanoušků přišel film, v který mnoho z nich věřilo, ale bálo se přiznat si to. Zábavné, vkusné, akční a vizuálně podmanivé pokračování, které však stihá dodržovat všechny důležité prvky této série. Místy možná až příliš přímočaré nebo zjednodušené, avšak stále o několik úrovní lepší než celá řada prequelů. Především pak onen příslib do budoucnosti série dává tušit velké věci v dalším díle.

Pokud tedy patříte mezi fanoušky nebo jen obyčejné filmové diváky, tohle velkolepé sci-fi si nebudete chtít nechat ujít. J. J. Abrams natočil zkrátka film letošní zimy, který nejen, že si drží výbornou úroveň na ploše celých dvou a čtvrt hodiny, ale baví lidi bez rozdílu věku.

„Velice slušné navázání na klasickou sérii, které nabízí a slibuje mnoho, avšak ne všechno nakonec přináší. Příslib do budoucna tu ale je.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

2015, 118 min.

Réžia: Lenny Abrahamson

Scénár: Emma Donoghue

Kamera: Danny Cohen

Hudba: Stephen Rennicks

Obsadenie: Brie Larson, Jacob Tremblay, Joan Allen, William H. Macy, Megan Park, Amanda Brugel, Sean Bridgers

PLUSY A MÍNUSY:

- + silný príbeh
- + veľký priestor udelený hlavným postavám a ich vývoju
- + herecké výkony
- potenciál nie je naplno využitý
- niektoré motívy sú uzavreté príliš jednoducho

HODNOTENIE:



Izba

KAŽDÁ STENA MÁ DVE STRANY

Prechádzky po vonku, návštevy u príbuzných či stretávanie a hranie sa s kamarátmi považujeme za bežnú súčasť každého detstva. Malý Jack, ktorému je práve päť rokov, však takého možnosti nemá. Existuje preňho len mama a „Izba“. Je to miesto, v ktorom strávil každú sekundu života od svojho narodenia. Miesto, na ktorom jeho mamu už viac než sedem rokov väzní neznámy muž. Volajú ho Nick a iba on pozná kód od dverí, deliacich ich od neskutočného sveta za štyrmi stenami Izby, ktorý Jack vída len v televízii.

Kniha oceňovanej írkej spisovateľky Emmy Donoghue z roku 2010 sa stala bestsellerom a nie je divu, že si ju krajan Lenny Abrahamson (Frank) zvolil za ideálnu predlohu na adaptovanie. Príbeh matky väznenej spolu s dieťaťom medzi štyrmi stenami je podaný z netradičnej perspektívy malého chlapca. Jack (Jacob

Tremblay) si okolo seba buduje vlastný svet z hračiek a predmetov v Izbe. Tá je jeho jediným svetom a všetko, čo nie je v nej, pokladá za vymyslené. Stromy, kvety, domy, mačky, psy alebo ľudia existujú len v televízii. Za Izbou je len vesmír. Nie je si istý „starým Nickom“, ktorý môže do Izby „vol'ne prichádzať“ a zasa odchádzať. Možno existuje len napoly a jedlo a ďalšie veci, ktoré im prináša počas pravidelnej „nedel'nej nádielky“, získava pomocou kúziel.

Jack však cíti, že niečo nie je v poriadku. Matka Joy (Brie Larson) začne premýšľať nad tým, ako z nedobrovoľnej cely navždy uniknúť. Krátko po oslave piatich narodenín sa tak rozhodne Jackovi povedať hroznú pravdu o svojom domove, „starom Nickovi“ (ktorého pravé meno nepozná) i o tom, čo sa nachádza za zamknutými dverami do Izby. Ich spoločný svet začína dostávať trhliny a Jack sa snaží prijať

nové skutočnosti. Napokon spolu pripravia plán na útek. Okrem otázky, či sa im ho podarí uskutočniť, je položená ešte jedna d'aleko závažnejšia. Dokážu sa prispôbiť a žiť i vo veľkom svete?

Detská optika, ktorá aspoň v prvej polovici filmu jednoznačne prevláda, sa navonok javí veľmi jednoduchá. Nezachádza tak hlboko ako by mohla – skôr sa zdá, že od odpovedí na niektoré otázky pomáha filmu uniknúť. Týka sa to predovšetkým matky Joy, u ktorej sa neskôr vynárajú motívy spojené s jej rodinou. Tie však nie sú dostatočne rozvíjané a nechávajú diváka tápať, alebo sú naopak relatívne ľahko uzavreté. I napriek tomu zvolený prístup odhaľuje vnútro a myslenie dieťaťa postaveného do náročnej situácie. Jack je veľmi inteligentný a na svoj vek vyspelý (čo badať na scénach, kedy sa učí alebo komunikuje s mamou). Prehodnocovanie všetkých istôt a poznatkov by však dokázalo zneistiť i omnoho staršieho a skúsenejšieho človeka. Až rozprávkový svet zúžený na malý priestor riadiaci

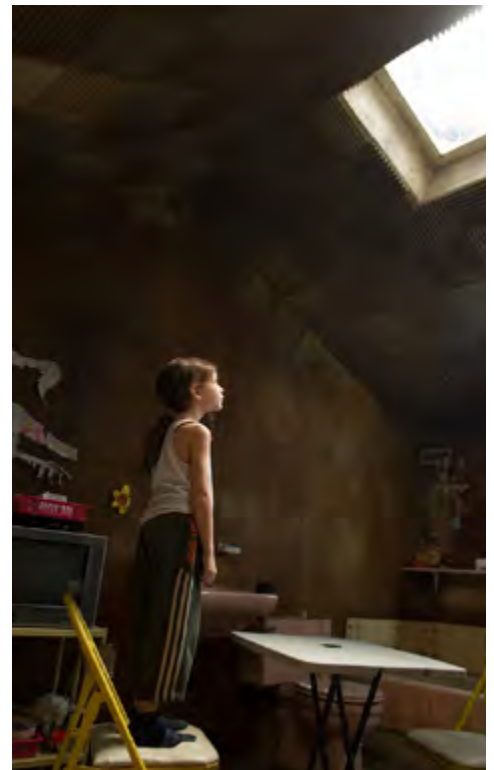


sa pevne stanovenými pravidlami, v ktorom vďaka dôslednej starostlivosti matky zdanlivo nič nechýba, začína náhle dostávať trhliny. Prijímanie reality je rovnako ťažké pre dieťa i matku, ktorá s trpkou pravdou žije celé roky. Harmonický odľahčený dojem prvých minút filmu pomaly ustupuje znepokojeniu s tým, ako súčasne s Jackom odhalujeme podmienky, v ktorých je dvojica nútená žiť. A zároveň vieme o tom, že sa v budúcnosti môžu ešte zhoršiť. Zodpovedá tomu i vizuálny štýl filmu – prevládajúce detailné a polodetailné zábery pôsobia klaustrofobicky a naliehavo. Až časom si uvedomujeme, ako je prostredie, do ktorého prenikajú slnečné lúče len svetlíkom, strohé a chladné.

Druhá polovica filmu sa od prvej značne líši. Ani po významnom zvrate (ktorý nebudem prezrádzať) nie je umožnené postavám a divákovi uniknúť pred páličivými problémami, ktoré na ne doliehajú viac než predtým. Vďaka výbornému výberu hercov film disponuje silným emocionálnym nábojom i bez zbytočného tlačenia na city. Predstavitel päťročného Jacka Jacob Tremblay je síce o štyri roky

starší než jeho postava, ale detskú naivitu i výnimočný postreh dokáže stvárniť veľmi verne. Brie Larson (21 Jump Street, The Spectacular Now) je v roli mladej matky odhodlanej uniknúť väzniteľovi naopak uveriteľná i vďaka tomu, že je v podobnom veku ako hrdinka. Scenár napísaný autorkou knihy zdôrazňuje, že zdanlivo detský film je väčšou mierou určený dospelým. Rozprávanie nerobí čiernobielym a jednorozmerným, keďže matku neprezentuje iba ako bezmocnú obeť a v momente, kde by väčšina filmov (respektíve kníh) na túto tému skončila, vchádza Izba ešte len do ďalšieho dejstva. Abrahamsonova réžia hladko a prirodzene prechádza medzi pohľadmi matky a syna i jednotlivými fázami príbehu bez najmenšieho zaváhania. S istotou zvláda všetky premeny nálad a koriguje herecké výkony tak, aby neskĺzavali k sentimentalite a prehnane vyhroteným scénam, ale výrazne napomáhali uveriteľnosti príbehu a emócií.

Izbe môžeme vytýkať, že zdaleka naplno nevytáča potenciál témy. Tieto nedostatky čiastočne zahladzuje vynikajúci casting



(a to i do vedľajších rolí, ktoré sa na plátne príliš neohrejú) a fakt, že len minimum filmov zachádza v problematike takto ďaleko a nebojí sa rozviesť dôsledky traumatizujúcej skúsenosti.

„Film zaujme netradičným detským pohľadom, ale i pokladaním si otázok, ktoré sú obvykle obchádzané. Na základe úspešnej predlohy tak vzniklo netradičné a silné dielo o ťažko skúšanej matke a jej láske k dieťaťu.“

Michal Baranovič

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 96 min

Réžia: Michael Dougherty**Scenár:** Michael Dougherty,

Todd Casey, Zach Shields

Kamera: Jules Oloughlin**Hudba:** Douglas Pipes**Hrajú:** Adam Scott, Toni Collette,

Allison Tolman, David Koechner,

Conchata Ferrell, Emjay Anthony

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra

+ postavy

+ záver

- minimum strachu

- priemerný humor

HODNOTENIE:

Krampus

VIANOČNÁ REZBA MENOM KRAMPUS

Prišiel čas Vianoc. A s ním sa spája jedna postava. Do vášho domu sa dostane cez komín a ak ste boli zlí, potresce vás. Nosí veľký kabát a jeho kamaráti sú vianoční škriatkovia. Nie každý v neho verí, a nie, nie je to Sv. Mikuláš. Je o niečo desivejší, s rohami, kopytami ako cap a neustálym desivým úškrnom na tvári. Dámy a páni, dobre počúvajte, lebo tieto Vianoce môže potrestať aj vás. Krampus.

Čo treba spraviť, aby ste sa mu vyhli? Stačí zachovávať zmysel Vianoc, milovať a dávať. Krampus dostane toho, kto stratí nádej a vzdá sa vianočných ideálov. Svoje o tom vie aj Max Engel (Emjay Anthony). Svojím neuvážaným činom totižto postavil celú svoju rodinu do neľahkej situácie. Kúsky roztrhaného listu, čo napísal Mikulášovi sa dostali až ku Krampusovi. Ten beznádej trestá svojským spôsobom. Vyvráždiením rodiny a nechaním vinníka na žive, nech sa učí z vlastných chýb. Lenže Engelovcom sa ešte nechce zmieriť a tak začína vianočný boj o prežitie.

Krampus: Chod' do čerta nie je typický horor. Samotný Krampus pochádza

z Rakúska a južného Nemecka a bol už zopárkrát v minulosti spracovaný, ale nikdy veľmi úspešne. Najnovší, so sloveským podtitulom Chod' do čerta, dokázal prekročiť svoj tieň a v Amerike sa stal veľmi populárnym. Od predchodcov sa líši pozmenením žánru, je to hororová komédia. Občas je síce aj zábavný a niekoho možno aj vydesí, ale nikde sa neradí k elite žánru. Aj ako komédia, aj ako horor je to ľahký priemer. Zachraňuje ho vianočná atmosféra, ktorá filmu veľmi svedčí. Preto sa oplatí pozerat' Krampusa práve vo vianočnom období. Potom aj vy ho budete hľadať na zasnežených strechách.

Výber hercov do hlavných úloh si predstavujem ako režiséra Michaela Doughertyho t'ahajúceho náhodné papieriky z nádob, v ktorých sú vypísaní herci z populárnych sitcomov. Tu vytiahol Bertu (Conchata Ferrell) z Dva a pol chlapa, tam zase Bena (Adam Scott) z Parks and Recreation (vo filme si zahrajú otca rodiny Toma a otravnú tetu Dorothy). Herecká zostava Krampusa je ale silná a postavy majú charakter, ktoré umožňujú to správne iskrenie. Film ale pokrívka



na Krampusovi, respektíve jeho pomocníkoch. Najväčší gýč predstavujú oživené perníčky s masochistickými sklonmi, pri ktorých sa divákovi s trojčíselným IQ len zvrásti čelo a padne hlava do dlaní. Samotný Krampus je sympatický, hoci jeho tvár s nonstop vytreštenými zubami pôsobí ako keramická maska.

Jednou vecou ale predsa len film nezapadá úplne do priemeru. Začína síce klasicky a dve tretiny filmu sú adventná hororová vyvražďovačka, kde občas zabijú niekoho, koho ste nemali radi tak vás to poteší a niekedy zase naopak, ale posledná tretina, tam sa začnú diať veci. Záver je nečakaný, svieži a doteraz som vlastne nezistil, ako to skončilo. Zo zaužívanej rutiny film vytrháva ešte aj pasáž z minulosti v animovanej sépiovej grafike, ktorý spôsobuje príjemné osvieženie.

Keby neboli Vianoce, Krampus by nebol až taký dobrý. Ako náhle prejdú, len ťažko sa nájde dôvod, prečo si ho pozrieť, možno až na budúce Vianoce. V obvyčajnom období je Krampus: Chod' do čerta priemerná hororová komédia s veľmi zaujímavým koncom.

„Kto by to bol povedal, že rakúske dedinské tradície prinesú námet na vianočný horor. Hoci špeciálne nevyniká, stále je to pozerateľná záležitosť, ktorej relevancia stúpa hlavne na sviatky lásky a pokoja.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 101 min

Réžia: Peter Sohn**Scenár:** Meg LeFauve**Hudba:** Jeff Danna, Mychael Danna**Hrajú:** Jeffrey Wright,

Frances McDormand, Raymond Ochoa,

Marcus Scribner, Steve Zahn, Anna

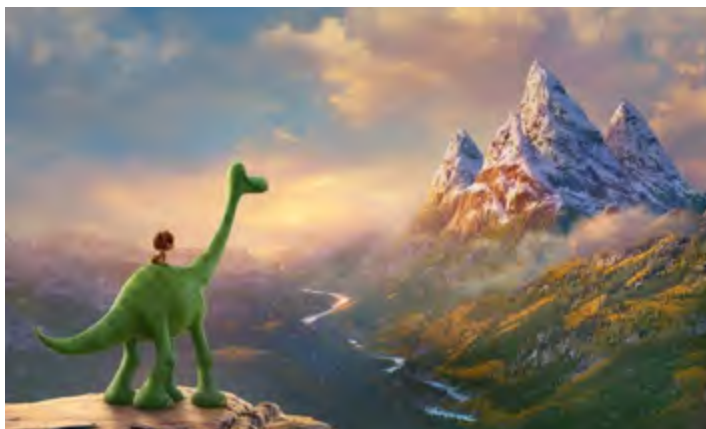
Paquin, Sam Elliott, Alan Tudyk, A.

J. Buckley, John Ratzenberger

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuál a drsnosť prostredia
- + špunt
- + emotívny záver

- neoriginalita príbehu
- Arlov minimalistický vzhľad
- samoučelné scény

HODNOTENIE:

Dobrý dinosaur

BOLI BY DINOSAURI DOBRÝMI ĽUDMI?

Na túto bizarnú otázku nájdete odpoveď v novom pixarovskom svete, kde meteorit, ktorý mal vyhubiť všetkých dinosaurov na Zemi, Zem tesne minul. To u dinosaurov spôsobilo následný vývinový posun v reči, v zaobchádzaní s nástrojmi, ale aj v emocionálnom rozvoji. A v tomto prostredí vznikol film, ktorý mal potenciál zaradiť sa do elity filmov od Pixaru. Jeho názov je Dobrý dinosaur.

Arlo má všetky predpoklady na hlavného hrdinu animovaného filmu. Nie je silný ani odvážny, do tohto sveta na prvý pohľad nezapadá. Jeho silnejší súrodenci si z neho robia srandu a hoci ho otec stále podporuje, tlačí ho trochu zlým smerom. Ten správny musí nájsť sám, na svojej ceste späť domov, po tom, ako nešťastne spadne do rieky a zobudí sa o pár desiatok kilometrov ďalej. Našťastie ale stretáva ľudského chlapca, Špunta. Ten je oveľa zručnejší v prežití ako Arlo a správa sa v podstate ako veľmi múdry pes s jemnou motorikou a schopnosťou rozumieť, avšak nie hovoriť. A takto vo dvojici cestujú, aby sa dostali domov.

Prvá vec čo uvidíte, je ohromne realistická scenéria. Je nerozpozateľná od reálnych záberov kamery a film sa ňou znova a znova chvastá, predhadzuje ju pred oči. Takisto aj všetky stvorenia sa graficky hodia ku prostrediu. Jediný, kto nezapadá, je Arlo. Pravý opak toho, čo ponúka prostredie, minimalistický ako detská kresba. Špunt je na druhú stranu pre film veľké plus. Jeho charizmu a roztomilosť zväčšňuje výborná mimika tváre. Polovica ľudí čo poznám ju nemá takú dokonalú ako Špunt. Aj preto je tento nehovoriaci chlapec najlepšou postavou v celom filme.

Malý stratený chlapec sa snaží dostať naspäť domov ku rodičom... Nepočuli ste to už v nejakom animáku? Alebo: syn chce dokázať svojmu otcovi, že je schopný, ale nedokáže zabiť živé stvorenie, ktoré trpí a preto sa z nich postupne stanú kamaráti. A toto? V prvej vete ste mali rozoznať Nema, v druhej zase Štikúta z filmu Ako si vycvičiť draka alebo udatné Kuriatko. Niektorí by mohli povedať, že Dobrý Dinosaur sa vo veľkom príbehovo inšpiroval od svojich

predchodcov, ale to je iba pekne povedaná pravda. V skutočnosti je príbeh Dobrého Dinosauru z 90 percent pozliepaný z iných animovaných príbehov. To ale neznamená, že je zlý. Je motivačný, zábavný, s emotívnym koncom, ale aj neoriginálny.

Čo je originálne, je svet, v ktorom sa Dobrý dinosaur odohráva. Dinosauri pánmi zeme, farmármi, dobytkármi a človek môže byť škodcom v dinosaurích sýpkach. Tento svet nešetří škrabancami, modrinami, ale ani smrťou. Ani Arlo nie je ušetrený. Je hádzaný, hryzený, vyhľadávaný. "Dospelé" aspekty filmu bývajú aj zábavnejšie. Film má pár samoučelných scén, ktoré nie sú vždy vydaté.

Dobrý dinosaur mal mnoho produkčných problémov. Predsa to zvládol a došiel sa do kín. Ak chcete vidieť krásnu animáciu lesa, vlnenia trávy alebo aj privalovej vlny, toto je film pre vás. Po pár dňoch ale zabudnete, čo sa vo filme dialo, v hlave vám zostane iba pár detailov. Na to, aké vysoké očakávania som mal po zhladnutí trailerov ma tento film sklamal. Ak by niekedy vyšiel druhý diel, pozrel by som si ho iba kvôli Špuntovi.

„Typický hlavný hrdina zasadený do vizuálne krásneho prostredia s vykradnutým príbehom. Hlavnou motiváciou na návštevu kina je pri tomto filme malý chlapec menom Špunt.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Francúzsko, 2015, 106 min

Réžia: Mark Osborne

Predloha: Antoine de Saint-Exupéry (knihla)

Scenár: Irena Brignull, Bob Persichetti

Kamera: Kris Kapp

Hudba: Richard Harvey, Hans Zimmer

Hrajú: James Franco, Rachel McAdams,

Marion Cotillard, Jeff Bridges,

Mackenzie Foy, Paul Giamatti, Benicio

Del Toro, Albert Brooks, Bud Cort

PLUSY A MÍNUSY:

+ soundtrack
+ zaujímavá animácia
+ príbeh
Malého Princa

- slabší príbeh
- zobýčajenie
postavy
Malého Princa

HODNOTENIE:



Malý princ

NEVYPLETÝ BAOBAB

Ked' som videl trailer, nabehla mi husia koža. Najprv to vyzeralo ako klasická animovaná rozprávka, ktorá možno bude dobrá. Ale potom sa spustil emotívny soundtrack a na obrazovke sa objavil Malý Princ. Si'úbil dojemný príbeh, zaujímavú animáciu a hlavne Malého Princa. To je kombinácia, čo sa priam musí zapísať do histórie animovaných filmov. Alebo nie?

Antoine de Saint-Exupéry je jeden z najväčších francúzskych pokladov. Ako vojak absolvoval výcvik pilota. Boli to práve lety, čo inšpirovali mnoho jeho diel a taktiež sa mu stali osudným. V roku 1944 pri lete z Korziky z neznámych príčin havaroval a zomrel. Po sebe zanechal zopár knížiek, medzi ktorými sa nachádza aj krátku Malý Princ. Ťažko povedať, že je to knižka

pre deti, hoci sa ju niektorí rodičia vytrvalo snažia deťom predčítavať. Malý Princ je výnimočné dielo, v ktorom nájdete mnoho životných právd vysvetlených v dvoch-troch vetách. To ale neznamená, že je ľahko čitateľný a určený pre mladšie publikum. Ved' práve preto možno vo filme vynechali napr. planétu opilca. Film ale pre mladšie publikum určený bol. Nie úplne, ale v takej miere, v akej mu to dovol'ovala literárna predloha.

Svet dospelých. Je ťažké doňho zapadnúť. Hlavne keď viete, aký je neúprimný a aké má pomýlené priority. A preto aj človek, ktorý doňho očividne nezapadá, môže mať správne hodnoty. Jedným z takých ľudí je aj Letec. Áno, ten letec, ktorý stretol Malého Princa. S postupom času sa z neho stal čulý starý pán, ktorého všetci susedia pokladajú za pomäteného, ale on sa stále usmieva. Správa sa ako chlapec v dospelom svete.

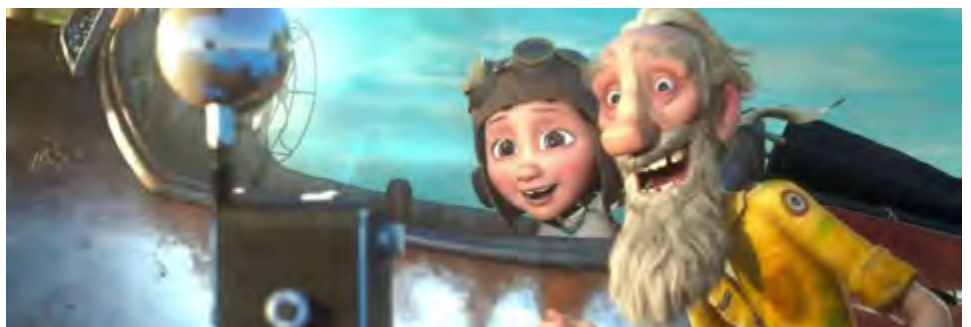
Presným opakom je dievčatko, ktoré vyrastá iba so svojou matkou. Celý svoj momentálny život trávi učením sa, aby sa mohla dostať na prestížnu školu. To sa mení akonáhle začne čítať prvú stránku z príbehu Malého Princa. Ako plyní príbeh Malého Princa na papieri, tak sa postupne zblížujú aj tieto dve nezvyčajné osobnosti

Malého Princa mám neskutočne rád. A to nie len ako knižku, ale aj ako postavu. Popri úprimnosti a nevinnosti na mňa najviac vplývala jeho tajomnosť. Pôsobil ako vyššie nedotknuté dobro, ktoré nemožno úplne pochopiť, ale možno sa z neho poučiť. Toto splňal aj Malý Princ vo filme. Ale iba v časti prerozprávania knižky. Vo filme sa vyskytne aj mimo knižného príbehu, tu už je ale značne pozmenený. Je to síce aj vonkajšími okolnosťami, no Malý Princ pôsobí inak. Je oveľa viac obyčajný. Už nemal to kúzlo



ako predtým a tým pre mňa stratil veľkú časť svojho pôvodného čara.

Čaro sa však dá nájsť aj v iných častiach filmu. Najmä v animácii. Okrem klasickej animácie, ktorá je veľmi podobná takmer Pixarovským animákom (ale o málo slabšia), si film patrične uctil aj pôvodnú kresbu autora. Tieto časti majú veľmi zaujímavú animáciu, tvorenú ručne vyrábanými postavičkami a papierovými kulisami. Pôsobí to pútavo a dobre vystihuje pôvodnú Exupéryho kresbu. Vyskytuje sa ale iba pokiaľ je rozprávaný príbeh Malého Princa. V „reálnom“ svete sa vracia „obyčajná“ animácia. Animáciu dopĺňa aj kvalitná hudba od Hansa Zimmera a Richarda Harveyho. Hudobná stránka veľmi dobre dotvára atmosféru filmu (veď nie nadarmo, keď do youtubeu zadáte „Little Prince“ hneď ako druhý link vám vyskočí jeho soundtrack).



Po prečítaní vyššie napísaných riadkov vám už asi napadlo, že film nie je len zfilmovanie knižky, ale prináša aj nový príbeh starého Letca a malého dievčatka. Od začiatku bolo jasné, že sa pokúsi zahrať na emočnú nôtu. Naozaj, príbeh je zoznačiatku veselý, neskôr naberá depresívnejšie melódie, a v druhej polovici filmu príde abstraktný mišmaš (o tom nám v traileri nič neprezradili). Nie je ani extra zaujímavý, ani extra vtipný a dojemný tiež len v rámci medzí..

Filmová verzia Malého Princa má krásny soundtrack a zaujímavú animáciu. Taktiež má „príbeh“ Malého Princa, čo je samotné obrovské plus. Okrem toho ponúkla druhý príbeh a zasadenie Malého Princa do reálneho života. Táto časť nevyšla ako mala

a mne sa osobne nepáčila. Pokiaľ by som mal porovnať knižku vs. film, knižka by bola určite kvalitatívne vyššie. Ale aj tak sa jedná o príjemné spestrenie či už pre fanúšikov Malého Princa, alebo pre nováčikov vo svete malých planét a ničivých baobabov.

„Filmové spracovanie Malého Princa prináša pekné prerozprávavanie knižky v zaujímavej animácii s peknou hudbou. Druhú stranu mince tvorí slabší príbeh a pofidérny záver s pofidérnym zobrazením Malého Princa.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

2015, 90 min.

Réžia: Viktor Csudai

Scenár: Viktor Csudai

Hudba: Martin Hasák

Obsadenie: Matej Landl, Marián Miezga, Lucia Vrábliková, Zuzana Šebová, Gabriela Marinková, Eva Sakálová, Zuzana Mauréry, Diana Mórová, Števo Martinovič, Juraj Kemka, Vladimír Kobielský, Peter Sklár, Roman Pomajbo, Svätopluk Malachovský, Maja Vešticová, Eva Landlová, Adriana Totiková, Daniela Mackovičová

PLUSY A MÍNUSY:

- + Matej Landl
- + sekta
- + Horkýže Slíže

- scenár
- herecké obsadenie
- humor
- bezúčelnosť filmu

HODNOTENIE:



Vojtech

DAJME MU MENO VOJTECH A PUSTIME HO DO KINA

Režisér Viktor Csudai je Bratislavčan a na jeho tvorbe je to vidieť. Svoj druhý film, Veľký rešpekt (2008), zasadil na jedno z bratislavských sídlisk a lokácie z nášho hlavného mesta použil aj tento krát pri filme Vojtech. Ale zatiaľ čo pred siedmimi rokmi venoval svoju pozornosť mládeži, teraz sa zameria na krízu stredného veku. Otázkou, čo robiť so svojím životom, ak sa nám práve zrútili všetky istoty, si v istom momente kladieme pravdepodobne všetci. A predsa môže byť ťažké premietnuť ju do rovnako civilného príbehu, s ktorým sa dá stotožniť. Ako sa to podarilo pri filme Vojtech?

Pod slovným spojením „stratený človek“ si môžeme predstaviť mnoho vecí a hrdina (či skôr antihrdina) tohto filmu napíňa

snáď všetky. Vojto Zápražný (Matej Landl) má po štyridsiatke, jeho žena sa s ním rozvádza a ku všetkému ešte aj stratil prácu v prospech mladšieho, dravejšieho zamestnanca. Jeho záľubám dominuje pitie alkoholu a jeho jediní priatelia sú hulvátsky sused Laco (Marián Miezga) a holuby, ktoré chová na streche. Nedarí sa mu nakopnúť svoj život – až kým nestretnie milú, tak trochu naivnú Evu (Eva Sakálová). Pri pokuse získať ju sa jeho život dostane konečne mimo zabehnutých kolíaj.

Film bol viac než úspešný vo vytváraní priam karikatúrnych postavičiek. Každá z postáv sa predstaví veľmi svojsky – Vojtech a jeho všadeprítomné krátke nohavice a ponožky v sandáloch, alebo

jeho susedia, Laco a Saša (Zuzana Šebová), ktorí na seba večne vrieskajú a vyhadzovanie manžela z domu je u nich na dennom poriadku. Čerešničku na torte filmu nasadí dejová linka nádejného vzťahu Evy a Vojtecha, ktorá ho privedie priamo do srdca ortodoxného kresťanského združenia (mierne pomenovanej sekty). Celé sa to však zasekne na polceste – postavičky neslúžia na vytvorenie spoločenskej satiry a sú čisto prvoplánové, ich jediným účelom je rozosmiať. Film zlyháva aj v tom, že sa s ním diváci nemôžu stotožniť. Situácia a charaktery sú vyňané do takých extrémov, že aj pri životných peripetiách, ktoré prežívajú, nevzbudzujú sympatie, ale skôr odpor. Vojtech si za mnoho nešťastí, ktoré zažíva, môže sám – jeho pasivita, naivita a sociálna ľarbavosť nielenže úspešne zakrývajú jeho dobré povahové vlastnosti, ale aj odpudzujú divácku empatiu.

Nie práve dobrým ťahom bolo aj obsadenie známych tvárí do väčšiny úloh. Kým



Matej Landl, nie až tak televízne obsadzovaný, v titulnej úlohe skutočne hviezdí a prepožičiava Vojtovi charakteristický l'útostivý pohľad, s obsadením ostatných úloh je to už horšie. Známi herci bohužiaľ so sebou do filmu prinášajú aj nechcenú „batožinu“ a to svoju vlastnú popularitu a minulú tvorbu. Marián Miezga a Zuzana Šebová, jedni z najznámejších tvári televíznej obrazovky posledných rokov divák len ťažko vníma ako Laca a Sašu, ostávajú pre neho „ten z Paneláku“ a „tá z Kredencu“. Miezga pritom Laca hrá tak úlisne, až je to krásne. O niečo horšie je na tom Šebová, ktorej prejav sa bohužiaľ obmedzuje na krik a vulgarizmy. Vďačnejšie úlohy sú pre hercov tie vedľajšie. Treba pochváliť Števa Martinoviča ako člena sekty, podobne rola sadla aj Eve Sakálovej, objektu Vojtovej túžby.

Čo sa humoru týka, jediný kvalitný je, pravdepodobne, neplánovaný. Pramení z obsadenia známych hercov do atypických rol – už prvý pohľad na Juraja Kemku ako vodcu sekty rozosmeje a diváci si užijú aj Romana Pomajba, zmeneného na nepoznanie v úlohe bezdomovca. Zvyšný humor akoby stál na príliš využívaných vulgarizmoch, alkohole a dehonestujúcom sexuálnom humore. Vojtech si tým, že Eve podstrčil do čaju viagru, sympatie rozhodne nezískal a film to taktiež nikam neposunulo. Jediným decentným charakterom s vývojom teda zostáva len pumpárka Valéria (Lucia Vrablicová). Jej problémy s matkou príliš zaangažovanou do jej neexistujúceho l'úbostného života prinášajú snád' jediný prvok skutočnej ľudskosti.



Čo je skutočným motívom a pointou tohto filmu, mi veľmi jasné nie je. Na satiru je príliš prvoplánový, na komédiu na vyššej úrovni zas príliš vulgárny. Ťažko sa odhaduje aj cieľová skupina filmu – určite to nie sú ľudia vo Vojtechovom veku, pretože neodchádzajú z kina so sympatiami, ale skôr hromžiac na ľudskú hlúposť. Film sa však rozhodne oplatí pre fanúšikov skupiny Horkýže Slíže. To, že tá hodina a pol v kine nie je úplne zmarená, si uvedomíte v momente, keď uvidíte túto kapelu s plnou vážnosťou spievať pieseň o Ježišovi. To je skutočne pohľad pre bohov.



„Veľkolepý záver úspešnej filmovej série spíňa to, čo sl'ubuje. Je zručne zrežírovaný, napínavý a emotívny. A navrch v rámci žánru tínedžerskej sci-fi s romantickou zápletkou prináša i zopár zaujímavých myšlienok o vojne, revolúcii a spoločnosti.“

Michal Baranovič



ZÁKLADNÉ INFO:

Ja, pútnik, 2015

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žáner: • Beletria pre dospelých •

Dobrodružstvo, thriller

Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + aktuálna téma
– arabské reálie
- + napínavosť
- + psychológia
útočníka
- chyby, najmä
preklepy, ktoré
pribúdajú úmerne
s ubúdajúcimi
stránkami
- chladnosť hlavnej
postavy
- tematika Pútnika
je slabo rozvinutá,
ostatné identity sú
mäťuce
- veľa informácií
v krátkom slede

HODNOTENIE:



Ja, pútnik

FBI A CIA STÁLE DOOKOLA

Napísať zaujímavý kriminalistický román s využitím všetkých dnešných poznatkov je celkom bežné. Naopak, napísať unikátny román popri všetkých tých dnešných CIA: Kriminálka mesto XY tak, aby to vyznelo originálne, je celkom náročné. Hayes to splňa len sčasti..

Nie. Dovolím si s Guardianom nesúhlasiť nielen preto, že neobjasňuje pádne dôvody svojho tvrdenia, ale aj kvôli skutočnosti, že tomu tak nie je. Musíme len umieť, ako by niekedy povedala moja babka. Túto knihu si však prečítať môžete. Teda, najmä ak sa vyžívate v chladnokrvných, nechutných vraždách; v utrpení, z ktorého sa vám bude zdvíhať žalúdok. Ak navyše obľubujete typické štylizované postavy múdrych a navyše veľa tajných agentov vo veľa tajných službách, s akými sa stretnete v každom kriminálnom seriáli na Jojke, táto kniha

je určená práve pre vás. Dielo ako celok je veľa mäťuce, a to nielen preto, že rozpráva viac príbehov naraz, ale i preto, že v nich využíva retrospektívu či spomienky. Z tohto dôvodu za jeden z nedostatkov považujem pokrývajúcu dynamickosť, ktorá by pre knihy v tomto žánri mala byť vedúca.

Pred čitateľom sa naraz odvíjajú osudy hlavnej postavy s mnohými identitami a menami – Jude, Scott, Pútnik, Modrý jazdec, i keď nedá sa povedať, že by sa ku ktorejkoľvek výraznejšie hlásil. Je kriminalistom, no jeho rukami neprechádzajú práve jednoduché prípady – za každou vraždou, ktorú musí vyriešiť, sa skrýva spletitý príbeh, ktorý čaká už len na jeho odhalenie. Ako to už v kriminálkach býva, ide o dokonale múdreho a dôvtipného špeciálneho agenta, ktorému na vyriešenie problému stačí pár sekúnd a zdanlivo nedôležit

fakty. Rovnako ako o jeho súčasnej misii sa dozvedáme o jeho minulosti, či už profesijnej (plnej krvavých vražd), alebo tej osobnej, o jeho detstve z pozície adoptovaného dieťaťa. Paradoxom však ostáva, že viac do hĺbky je prepracovaná práve iná časť knihy, tá, ktorá zobrazuje životné osudy atentátnika a teroristu, ktorý stojí na druhej strane Pútnikovej záujmu, a po ktorého identite pátra. Kým teda postavu kriminalistu autor zobrazil ako neomylný stroj (čo nie je práve uveriteľné), útočníka zobrazil s jeho chybami či dokonca emóciami.

Autor dokonca s presnosťou opisuje postupy brutálnych vražd, či fungovania anatómie, ktorú práve Saracén, ako ho volá, využíva na vyhubenie Západného sveta. Do toho sa pridávajú vedľajšie postavy a charakter, ktoré majú niekedy len nepodstatné roly, a preto niet divu, že text knihy často pôsobí chaoticky. Dej postupne naberá katastrofický ráz, ohrozenie malej skupinky ľudí prerastie v celoštátny problém, i keď, ako som už spomínala, dej celkovo negraduje a nerozvíja tematiku úplne.

Jediným pomerne dynamickým prvkom tu môže byť, ak sa to vôbec dá spomenúť, krátkosť kapitol. Na druhej strane práve ich úsečnosť a preskakovanie jednotlivých línií spôsobuje zmätok. I keď možno v knihe nájsť mnoho zaujímavých a samozrejme napínavých scén, niektoré by sa mohli z deja vypustiť alebo radšej zjednodušiť, keďže sa všetky spoločne podieľajú i na odradzujúcej hrúbke knihy. Zaujímavá je i perspektíva rozprávača – pri hlavnej postave je rozprávačom on sám, pri ostatných líniách ide o vševediaceho rozprávača, čím sa príbeh stáva viacrozmernejším.

„Od takej hrubej knihy by človek očakával, že prinesie veľa nových podnetov, splet' rôznorodých zvrátov, no opak je pravdou. Je to len samé CIA sem, FBI tam. A tak sa mi zdá, že táto tematika už trochu stratila lesk. Zaujímavejší pohľad sa nám naskytá na vedľajšiu – zápornú postavu, čo je tak trochu paradoxom. Vlastne, táto kniha prináša viac paradoxov – je zaujímavá i nudná, miestami sa číta rýchlo, miestami veľa pomaly. Je už len na vás, čo si z nej vyberiete.“

Ivana Vrabl'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

Miliónová faktúra, 2015

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žáner: Beletria pre dospelých – Svetová súčasná, Spoločenské romány

Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + vtipne absurdný príbeh
- + netradičný charakter hlavnej postavy
- + nenáročné čítanie

- kniha bola krátka :-{

HODNOTENIE:

Miliónová faktúra

ŠŤASTIE MÁ ODTERAZ CENOVKU

Jedného pekného slnečného dňa v Štokholme dostane spokojný starý mládenec faktúru na nemožne vysokú sumu 5 700 000 švédskych korún. Nepomýlili sa? Nie je to žart alebo podvod? Ako si vysvetliť takú nezmyselnú vysokú sumu a vlastne za čo? Po prvej upomienke, keď sa suma zvýši „iba“ o pár stoviek však hlavný hrdina zavolá na linku WRD, kde sa dozvie, že suma je správna a navyše naozaj na jeho meno.

Kniha nemusí byť dlhá, aby pobavila. Nemusí byť dlhá, aby vysvetlila všetko. Nemusí byť rôzna, no pri tejto novele mi bolo ľúto, že kniha skončila príliš rýchlo. Od švédskych autorov som skôr zvyknutá na krimi

príbehy, takže Jonas Karlsson ma milo prekvapil knihou s nekriminálnym príbehom, ktorý je zábavný, filozofický a najmä absurdný.

Absurdný tým, že vo svete nie je už nič zadarmo a hlavne šťastie nie. Všetko má svoju cenu, ktorá sa premietne do jednej jedinej faktúry vášho života.

Kniha sa mi veľmi páčila, aj keď zo začiatku nič nedávalo zmysel. Hlavný hrdina chodí po meste, „odpočúva“ čudnú konverzáciu niektorých ľudí, ale nič si z toho nerobí, až kým nepríde domov a neprečíta si oficiálne vyzerajúcu faktúru so sumou, ktorú musí uhradiť akejsi spoločnosti WRD. Aby dal všetko doporiadku,

dovolá sa na linku k operátorke Maud, ktorá mu pomáha objasniť, prečo má platiť tak veľa peňazí. Keď spolu s Maud prídu na to, že mu zabudli pripočítať do faktúry isté „nešťastné“ obdobie, prídu na to, že výpočty k jeho faktúre sú zlé.

Suma na vyše päť miliónov je nesprávna – malo to byť skoro desať a pol milióna švédskych korún. Zaujímá vás za čo? :)

Hlavný hrdina má zaujímavý charakter. Aj keď sa mu v živote nepodarilo veľa vecí, nič hodnotné podľa iných ľudí nevlastní, aj tak je šťastný. Absurdné? Pre niekoho možno. No každý sme nejaký a hrdina tohto príbehu má tu smolu, že sa vymkol všetkým výpočtovým štandardom. A za to, že dokáže byť šťastný aj z toho mála, je akousi zvláštnou výnimkou, ktorá potvrdzuje pravidlo. Byť šťastným sa nevypláca.

Na hlavnom hrdinovi sa mi páči to, že napriek všetkému sa dokáže zo života naďalej tešiť. V jednej pasáži rozpráva operátorke o svojej obľúbenej scéne z filmu, ktorá v jeho ponímaní vyznieva čarovnejšie, romantickejšie a úžasnejšie, než v skutočnosti je.

A práve toto vnímanie reality prináša hlavnému hrdinovi „vyfaktúrované“ čierne na bielom tie spomínané milióny.

Jonas Karlsson napísal vtipne absurdnú novelu o živote, kde najvyššiu cenu má šťastie a tí, ktorí sú šťastní, za to musia platiť.

Myslíte, že táto útlá 200-stranová kniha vás nedokáže viac prekvapiť? Prečítajte si ju a uvidíte. Budete sa pri nej smiať a po jej dočítaní určite dlho rozmýšľať nad tým, či sa oplatí byť šťastným.

„V dnešnom svete nie je nič zadarmo. Najnovšou komoditou na trhu je šťastie jednotlivca, za ktoré sa platí privyšoká cena. Absurdný príbeh o faktúre za život vás presvedčí, že byť šťastným sa nevypláca.“

Katarína Hužvárová



Rok 2058

31.12 - Silvester

...Ľudstvo sa po prekonaní ropnej, spirituálnej a existenčnej otázky nachádza v novej dobe rozkvetu.

Každý človek na zemi prekonal konečne spirituálne obrodzenie, a naša redakcia v tomto nie je výnimkou...

...Tak, pozrite sa na Nás! Duchovne obrodení nadľudia sme! A tak málo k tomu stačilo! Nevieť ako Vy, ale odkedy zaviedli povinnú meditáciu, neviem si tento svet vynachváliť!

Máš úplnú pravdu! Moje problémy zmizli ako lupen kvetu sfúknutý z lekna...

Som rád, že sme sa našli ako duše, entity, zbavili sa technológie, ega.... odzajtra môžeme začať život ako slobodné duchovné bytosti...

...To je síce skvelé, ale prečo v noci svieti slnko? Je to súčasť našej duchovnej obrody???



Skôr si myslím že je to asteroid...

Nastáva
APOKALYPSAAAAA!!!

...a doprde...

...the end!