

GENERATION

HRA MESIACA Quantum Break

OTESTOVALI SME HyperX Cloud Revolver

VIDELI SME Batman vs. Superman

Sút'až o hodnotné ceny



→ HRY MESIACA:

The Division
Hitman
Naruto Shippuden: UNS 4
Life is Strange

→ HARDVÉR MESIACA:

Steelseries Siberia 200
Roccat Ryos MK FX
Acer Predator 8
Creative Outlier

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

Cervený kapitán
Zootropolis
Bohemia Egypta
Ave, Cesar!

→ TOP TÉMY:

Kniha - Myslím, teda pijem
Kniha - Zjednodušte si prácu
trendy - Intel extreme masters 2016
trendy - DiCaprio a jeho OSCAR

GENERATION

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

REDAKCIÁ
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

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

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

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

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

Titulka
Quantum Break

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

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

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

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

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

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

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

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

All text and layout is the copyright of the company
Mission Games s.r.o. 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 © 2014-2016 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



■ Tešme sa a radujme sa! Teda, záleží od uhla pohl'adu.

Všetko to začal Phil Spencer a Microsoft. Xbox One, ktorý je možné upgradovať. Pri všetkej úcte ku konzolám, faktom zostáva, že obe mašiny boli slabé už pri vydaní, pretože mat' problémy s 1080p v roku 2016 je trochu na smiech. Hlavne ked' sme na prahu 4K.

Potom trochu ticha a následne špekulácie o tzv. Playstation 4.5. Zvýšený výkon, väčšia cenovka, lepšia podpora VR, lepší framerate a rozlíšenie. Silne pochybujem, že aj v prípade vydania by konzola bola schopná zvládnut' hry v 4K (na to treba trochu iný výkon). Každopádne je zaujímavé, kam konzolových výrobcov dostala túžba nepredávať konzolový hardvér so stratou.

V prípade potvrdenia týchto špekulácií bude Sony kráčať po tenkom l'ade, a to vzhľadom na svoju 40-miliónovú PS4 základňu. Totižto znepríateľit' si svojich zákazníkov a fanúšikov nie je rozumné, to sa Microsoft naučil tesne po predstavení Xbox One. Preto bude zaujímavé sledovať, čo sa predstaví a ako sa to odrazí na terajších vlastníkoch konzoly

A PC hráči sa v kúte smejú. Pretože po tých bludoch o nutnosti každoročného upgradu, ktoré niektorí bežne púšťali, sa môžeme dočkať toho istého v konzolovom biznise. A ked' sa do toho oprie aj Microsoft, tak už ani nebude kam inam ísť. Je vol'bou Nintendo? Tí majú momentálne skôr problémy sami zo sebou, nakol'ko ich takmer všetci vydavatelia ignorujú. A na NX sa čaká ako na spasenie.

Uvidíme. Každopádne, do potenciálneho predstavenia zostáva ešte nejaká doba. Tú si môžete skrátiť napríklad aj prečítaním magazínu Generation.

Príjemné čítanie a vidíme sa na budúci mesiac!

Dominik Farkaš

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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



INVINCIBILITY
REDEFINED

XPG SX930

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> Richard Mako



PS4 Slim

Pripravujú sa nové verzie konzol?

Ak zoberieme do úvahy minulotýždňové správy serveru Kotaku o možnej existencii takzvaného PlayStation 4.5 či prípadne nedávne slová Phila Spencera o akomsi spôsobe hardvérového vylepšenia konzoly XBOX One, tak je jasné, že takéto informácie zaručene rozvíria prach medzi priaznivcami konzolového hrania.

Vodu do ohňa priliala hlavne firma Microsoft. Tá svojou snahou o prepojenie platformiem bežiacich na systéme Windows 10, a teda aj samotný Xbox One, šíri dym z pahreby na kilometre d'aleko.

Či je to streamované hranie medzi PC a konzolou (a opačne), multiplayerové

hranie medzi PC a inými konzolami, alebo nedávne oznamenie dátumu vydania pôvodne exkluzívneho titulu Quantum Break v rovnaký deň na PC aj XBOX One, a taktiež už spomínané slova Phila Spencera o prípadnom hardvérovom vylepšovaní.

Podľa ich nezávislých zdrojov Eurogameru Sony skutočne pracuje na vylepšenom modeli PlayStation 4, avšak nepôjde o žiadne radikálne zmeny. Tí tvrdia, že japonský gigant má prototyp tejto revízie vo svojich štúdiach a skutočne ponúka vylepšené GPU, no nie v takom meradle, aby mohli všetky hry bežat' v 4K rozlíšení a v rovnakej kvalite ako pri 1080p rozlíšení. Cielom je pravdepodobne dosiahnutie

stabilného snímkovania pri rozlíšení 1080p. Hry by mali na novej verzii bežat' o niečo lepšie a spomínaná podpora 4K hrania bude len akýsi bonus pri malých, nenáročných hráčach. To sice nedáva až taký zmysel, no nejakú svoju logiku to má.

Konzola má byť navyše o niečo tenšia, a teda pravdepodobne pôjde o už niekol'kokrát avizovaný SLIM model s úpravou hardvéru. Pravdepodobne dôjde aj na revíziu výrobného procesu. Na nejaké oficiálne stanovisko si budeme musieť ešte počkať.

Možno chystaná akcia E3 2016 tieto informácie potvrdí alebo úplne vyvráti. Uvidíme.

KC: Deliverance posunutý

Stredoveká hra od českého štúdia Warhorse Studios dostala odklad. Pôvodné letné vydanie pre PC sa posunie ku konzolovému na koniec roka 2016, no aj to sa možno ešte pretiahne do budúceho roka.



Fallout Shelter update

Do vášho Vaultu pribudnú dve nové miestnosti. Výrobňa zbraní a brnení vám dovolí zužitkovat' nepotrebnú výbavu na potrebnú. Druhou bude kaderníctvo, kde si svoje postavy upravíte podľa seba.





Móda v League of Legends

Pribudnú skinny a mnoho iného

■ Do hry League of Legends vstupuje novinka pod názvom Magitechnické výroby a koristi.

Táto funkcia vám umožní, vďaka zvyšovaniu úrovni postáv, zarábat' si na truhly, ktoré v sebe môžu ukrývať napríklad nový vzhľad pre vašu oblúbenú postavu. A to všetko takmer úplne zadarmo! Podľa slov RIOT stačí, aby sa vám podarilo podať dobrý výkon v hre. Truhlu získate vtedy, ak niekto z vašej skupiny dosiahne známku hodnotenia S. Mesačne máte nárok na štyri truhly s podmienkou, že každý váš šampión má nárok iba na jednu truhlu za sezónu.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...PS4 exkluzivita Alienation od tvorcov Dead Nation, bohužiaľ, dostala odklad, no dočkáme sa jej už v apríli, a to presne 26.

Ak ste fanúšikovia top-down striel'iek, určite túto hru neprehliadnite.

■ ...Bohužiaľ, zatiaľ nepoznáme presný dátum, no jedno je isté.

Metro 2033, úžasná post-apokalyptická hra, sa dočká filmového spracovania podľa svojej knižnej predlohy Dmitryho Glukhovského.

■ ...počnúc 29. marcom budú mať PC hráči možnosť vyskúšať si Beta verziu oblúbenej tower defense hry Orcs Must Die Unchained.

Či bude aspoň taká dobrá ako pôvodná, zistíme už čoskoro.

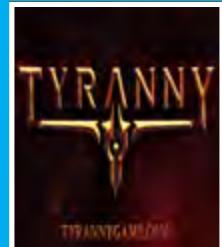
Battlefront hrdinovia

V DLC Outer Rim sa Star Wars Battlefront dočká dvoch nových hrdinov Greeda a Nien Nunba, ktorí sa predstavia na štyroch nových mapách a móde Extraction. Update tiež pridá štyri nové zbrane.



Nové RPG od Obsidian

Ked' sa v jednej vete spomienie Obsidian a RPG, všetci zbystria pozornosť. Štúdio pracuje na RPG Tyranny, kde budeme hrať za popravcu. Hra vyzerá skvelo, no zatiaľ sú známe iné informácie.



Acer Graphics Dock



Táto novinka poskytne dedikovanú grafickú kartu pre notebooky, tablety či hybriďné 2v1 zariadenia.

Obetovanie grafického výkonu pre dosiahnutie čo najprenosnejších notebookov sa môže vďaka novému externému grafickému doku stať hudbou minulosti. S rozmermi 245×130×22,8mm a hmotnosťou len 700 gramov je táto novinka od spoločnosti Acer jedným z najkomplektnejších externých grafických dokov.

Na rozdiel od konkurenčných dokov, akými sú napríklad Razer Core či ASUS GX2, riešenie od Aceru nepodporuje veľké desktopové grafické karty, ale disponuje mobilnou grafickou kartou NVIDIA GTX 960M, čo mu umožňuje dosiahnuť takéto malé rozmery.

Grafický dok sa pripája s pomocou USB typu C s podporou technológie Thunderbolt. Napájanie grafickej karty (a aj samotného notebooku cez spomínaný USB-C port) je zabezpečené s pomocou vlastného 135W zdroja. Dok d'alej obsahuje tri USB 3.0 porty, dva DisplayPort-y, HDMI port, gigabit Ethernet LAN port a 3,5mm audio konektor.

Acer grafický dok by sa mal na trh dostať spolu s konvertibilnými 2v1 notebookmi Aspire Switch 12 S a Aspire R13 s cenovkou 350 eur.

Štýlové HDD ADATA pre Xbox

Herná konzola Xbox One sa v súčasnosti dodáva s 1TB diskom, no hráči sa rýchlo ocitnú v situácii, kedy potrebujú ďalší úložný priestor, obzvlášť keď velké herné tituly zaberajú 50 GB miesta - plus opravné balíky, aktualizácie a stiahovateľný obsah (DLC). Miesto sa rýchlo stráca a riešením môže byť externý disk ADATA HD650X.

Používatelia teraz môžu použiť ďalšie 2TB, ktoré znásobia ich dostupné Xbox úložisko a zaistia si tak dostatočnú kapacitu pre oblúbené hry a multimédiu. S HD650X už nemusia hráči riešiť dilemu čo zmazat', aby mali priestor pre nové hry, aplikácie a médiá. Význam HD650X rastie najmä s ohľadom na Xbox Live Gold program, ktorý ponúka zákazníkom stále viac hier zadarmo každý mesiac.

Disk HD650X je založený na úspešnom modeli HD650, ktorý sa už v minulosti osvedčil ako spoločné a odolné riešenie. Má tvrdý vonkajší obal (škrupinu), ktorá ho ochráni pred nárazmi a kvapkami vody. Je preto ideálny pre hráčov, ktorí preferujú mobilitu a zároveň chcú zachovať konzistentný vzhľad so svojím Xbox systémom. Z tohto dôvodu bude HD650X v predaji v živej zelenej a čiernej farbe.

Disky HD650X a HD710M pre prácu nepotrebuju inštalovať žiadne ovládače. Sú kompatibilné s tzv. Plug-and-play operačnými systémami, vrátane Windows 10 a nových Xbox One. Komunikačné rozhranie USB 3.0 znamená prenosové rýchlosť až do 5 Gbps, čo napr. u HD650X znamená, že v mnohých situáciách môže byť externý disk v skutočnosti rýchlejšou cestou pre inštaláciu a loadingy, než vnútorný Xbox One disk a môže priniesť aj zvýšenie výkonu.





NEWS FEED



iPhone SE

Spoločnosť naď chce lákať' zlepšeným výkonom, fotoaparátom či pomerne nízkou cenou.

V minulom roku kalifornská spoločnosť Apple vydala dva modely mobilného telefónu iPhone. Išlo o 4,7-palcovú 6-tku a 5,5-palcovú 6 Plus. Lenže zákazníci boli sklamani, ako sa ukázalo z prieskumov, lebo dúfali v nejakú 4-palcovú verziu. Ved' práve týchto menších modelov sa predalo za rok 2015 cez 30 miliónov. Dôvodom bolo aj to, že pre niektorých l'udí bola už nová šestková rada príliš veľká.

A práve v tuto noc Apple splnil všetkým týmto l'ud'om požiadavky, keď predstavil práve 4-palcový model iPhonu s označením SE. Nový telefón má patriť medzi tie výkonné verzie a vo veľ'a veciach prevýši iPhone 5, dokonca sa vie vyrovnat' aj tej šestkovej rade. Celý ma byť postavený na 64-bitovej architektúre čipsetu Apple A9, na ktorom bude bežať dvojjadrový koprocesor M9.

V telefóne d'alej nájdeme 12-megapixelový fotoaparát s podporou 4K videa, spomalených záberov a živých fotografií, ktorý bude pravdepodobne zhodný s tým, ktorý má 6S. Bude podporovať siet' WiFi

802.11ac s maximálnou rýchlosťou 433 Mbps a LTE s maximálnou rýchlosťou 150 Mbps.

Apple sa chváli, že pôjde o ich najlacnejší model, ktorý bude na trhu dostupný za 399 dolárov v prípade 16GB modelu a v prípade 64GB modelu bude cena dosahovať hranicu okolo 499 dolárov.

Dostupný bude už od 31. marca.



iOS 9.3



Apple taktiež vydal do sveta novú verziu operačného systému iOS 9.3, ktorá prináša napríklad režim úpravy farieb displeja Night Shift, možnosť zabezpečiť poznámky heslom, možnosť ukladať aj PDF knihy do cloudu a rôzne bugy. iOS 9.3 je dostupný ako OTA aktualizácia.

Raspberry Pi 3 hreje



Nová generácia mikropočítača Raspberry Pi, ktorá disponuje 64-bitovým CPU a o 50% výkonnejším grafickým akcelerátorom, trpí značným prehrievaním. Pri plnej záťaži je teplota jadra vyše 80 stupňov Celzia. Ak uvažujete o kúpe, odporúčame vám zakúpiť taktiež pasívny chladič.

Firefox 45



Mozilla vydala novú verziu open-source prehliadača Firefox vo verzii 45. Táto verzia odstraňuje režim Panorama, no zároveň pridáva synchronizáciu kariet naprieč všetkými vašimi zariadeniami a podporu zdieľania kariet skrz integrovanú službu Firefox Hello.

Najlepšia herná myš Logitech G s bezdrôtovou technológiou na profesionálnej úrovni

Logitech predstavil svoju doposiaľ najlepšiu hernú myš s úplným názvom Logitech G900 Chaos Spectrum. Táto herná myš s parametrami, aké vyžaduje hranie na profesionálnej úrovni, sa môže pochváliť najlepšou bezdrôtovou technológiou v danom obore, vyspelým optickým herným snímačom pohybu, flexibilným dizajnom, ktorý je vhodný pre pravákov i pre l'avákov, nastaviteľným podsvietením, konštrukciou mechanických tlačidiel so závesom a odl'ahčeným prevedením pre maximálny výkon a pohodlie aj pri dlhých herných súbojoch. U myši Logitech G900 Chaos Spectrum je zaistené bezdrôtové spojenie bez akéhokoľvek oneskorenia a má dlhú výdrž batérie, na ktorú sa môžu spoločne dosiahnuť aj profesionálni hráči z oblasti eSports.

„Rozprávali sme sa s profesionálnymi hráčmi eSports a všetci potvrdili, že u herných myší neznášajú kábel,“ povedal Ujesh Desai, viceprezident a generálny riaditeľ divízie herných zariadení spoločnosti Logitech.
„Model G900 je najlepšia herná myš, akú sme doteraz vytvorili.“

Bezdrôtovo na profi úrovni

Vďaka rýchlosťi prenosu informácií o pohybe myší s taktom jednej milisekundy a vysoko optimalizovanému bezdrôtovému spojeniu na frekvencii 2,4 GHz strčí myš Logitech G900 Chaos Spectrum do vrecka konkurenčné myši - káblové i bezdrôtové. Exkluzívna technológia ladenia taktu je jedným z aspektov, ktorý podstatne znížuje spotrebu energie, takže môžete hrať bez prerušenia celých 32 hodín - celý turnajový víkend - na jediné nabítie (24 hodín aj s podsvietením, ktoré je nastavené ako predvolené). Ak bude vašej batérii dochádzať energia, upozorní vás na to Battery Assistant obslužnej aplikácie Logitech Gaming Software (LGS). Ani pri pripojení nabíjacieho kábla nemusíte prerušiť hru, pretože myš sa hladko prepne medzi bezdrôtovým režimom a pripojením cez kábel, akonáhle ho pripojíte. A pretože plné dobitie úplne práznej batérie trvá asi dve hodiny, nebudeste nikdy na dlho priprútaní ku káblu.

Najprecíznejší herný optický snímač pohybu myši

Myš Logitech G900 Chaos Spectrum je osadená herným optickým snímačom pohybu s označením PMW3366, čo je najmodernejší senzor s exkluzívou technológiou spoločnosti Logitech pre ladenie taktu prenosu dát. Snímač

PMW3366 bol prijatý zo strany nadšencov aj profesionálov ako najlepší senzor pre herné myši na trhu, pretože presne prevádzka akýkolvek pohybu ruky na obrazovku s hladkou a okamžitou odozvou a to aj pri nastavení vysokej citlivosti. Má nulové vyhľadzovanie a filtrovanie v celom spektri možných rozlíšení DPI (od 200 do 12.000 DPI), čo zaistuje výnimočnú presnosť sledovania pohybu a konzistentnú odozvu pri akokolvek rýchлом pohybe.

Myš Logitech G900 Chaos Spectrum vám dáva slobodu, aby ste si ju mohli nakonfigurovať presne podľa svojich predstáv. Nie je len neutrálne "obojručná", ale ponúka ešte oveľa viac: pomocou priložených magnetických krytov tlačidiel ju možno pretvoriť na myš priamo určenú pre pravákov alebo l'avákov. Táto myš je skonštruovaná tak, že nevnucuje spôsob, ako ju budete držať - jej tvar bude pohodlný pre rôzne veľké dlane, dlhé alebo krátke prsty a spôsoby klikania. Pomocou obslužnej aplikácie LGS je možné naprogramovať farbu a intenzitu podsvietenia tak, aby ladilo s vaším štýlom, počítačovou zostavou a prostredím, pričom vyberať môžete z palety 16,8 milióna farebných odtieňov. Svoju myš môžete oživiť vďaka "dýchaciemu" podsvieteniu alebo ho môžete aj úplne vypnúť.

Mechanická konštrukcia tlačidiel na otočných závesoch

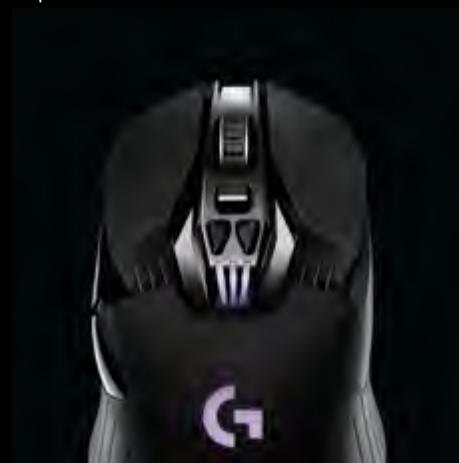
Tlačidlá myši Logitech G900 Chaos Spectrum boli navrhnuté s cieľom dosiahnuť zreteľného a čistého kliknutia s rýchlo akciou. Do hlavných tlačidiel, l'avého a pravého, je vstavaný systém kovových napínaných pružín a exkluzívne mechanické závesy na pivotoch.

Tento systém skracuje vzdialenosť od stlačenia tlačidla k spínačom a súčasne minimalizuje silu potrebnú pre aktiváciu kliknutia, takže každý následný klik možno vykonať rýchlejšie. Výsledkom je citlivejšia odozva a stabilné rýchle, presné a spoločne správanie myši.

Precízne odl'ahčená

Každá súčasť myši Logitech G900 Chaos Spectrum prešla optimalizačiou s cieľom znížiť celkovú hmotnosť a súčasne zachovať stabilitu. Všetky konštrukčné prvky boli analyzované a upravené tak, aby sa odstránil každý nadbytočný zlomok gramu, od lisovania tenkých stien po duté a "lúčové" rolovacie koliesko umožňujúce hyper rýchly pohyb. Výsledkom je bezdrôtová herná myš, ktorá váži iba 107 gramov, takže aj pri dlhom hraní bude pohodlná a súčasne poskytne rýchlejšiu odozvu na pohyb v rôznych smeroch.

Očakáva sa, že myš Logitech G900 Chaos Spectrum bude v Európe k dispozícii začiatkom apríla 2016 za odporúčanú maloobchodnú cenu 179 €.



ASUS ROG Swift PG348Q



Tento 34" model ponúka QHD rozlíšenie (3440×1440) s pomerom strán 21:9, ktorý je vhodný pre panoramatické hranie. Monitor, ktorý získal ocenenie 2016 CES Innovation Award, sa vyznačuje bezrámovým dizajnom a povrchovou úpravou v titánovo šedej farbe s oranžovo-červenými motívmi a tiež integrovanými svetelnými efektmi ROG na stojane. Okrem toho disponuje Swift PG348Q obnovovacou frekvenciou 100Hz a technológiou NVIDIA G-SYNC zaručujúcou súčinnosť s grafickou kartou a tým aj plynulé hranie.

Swift PG348Q je novou vlajkovou lod'ou v ponuke herných monitorov ASUS ROG, kam d'alej patria 27" modely ROG Swift (PG278Q, PG279Q a PG27AQ). V Česku a na Slovensku je novinka už v predaji za 34990Kč, resp. 1299 euro s DPH.

Herný monitor ROG Swift PG348Q využíva 34" panel s rozlíšením QHD (3440×1440) a hustotou

109PPI, ktorý ponúka detailný obraz. Poskytuje zároveň o 35% viac miesta na pracovnej ploche než ako WQHD monitory (2560×1440). Vďaka širokouhlému pomeru strán 21:9 navyše umočňuje herné zážitky – dokáže napríklad vykresliť terénné mapy v hrách s pôsobivou úrovňou detailov. Zakrivenie panela monitora zabezpečuje, aby každý bod obrazovky bol v rovnakej vzdialosti od očí používateľa. To zase prispieva k pohodlnému sledovaniu obrazu aj pri dlhodobom hraní.

Zásluhou farebného gametu pokryvajúceho 100% farebného priestoru sRGB, kontrastného pomeru 1000:1 a 10-bitových farieb prinášajúcich 107 miliardy rôznych odtieňov reprodukuje Swift PG348Q verný obraz. IPS panel zaručuje široké pozorovacie uhly s minimálnym skreslením či zmenou farieb aj pri pohľade zo strán. Monitor využíva

technológiu NVIDIA G-SYNC na elimináciu trhania obrazu, zasekávanie obrazu a vstupné oneskorenie. Nechýba ani tlačidlo Turbo Key umožňujúce meniť obnovovaciu frekvenciu monitora v reálnom čase uprostred hry zo 60 na 100Hz na dosiahnutie plynulého hrania. Nechýba ani technológia GamePlus s funkciami zameriavač, časovač a počítadlo FPS a tiež GameVisual ponúkajúca celkom šest prednastavených režimov hier.

Monitor Swift PG348Q je vybavený aj ergonomickým stojanom, ktorý umožňuje naklopenie, natočenie do strán a nastavenie výšky. Hráči tak vždy ľahko dosiahnu ideálnu polohu na sledovanie. Monitor ROG Swift PG348Q ponúka aj filtre ASUS Ultra-low Blue Light a technológiu ASUS Flicker-Free znížujúcu únavu očí a chrániacu používateľa pred škodlivým modrým svetlom.

Multisenzorové AXIS



Nové multisenzorové panoramatické kamery poskytujú pre video dohl'ad obraz s vysokým rozlíšením so záberom v uhloch 360° a 180°. Kamery sú ideálne pre monitorovanie veľkých otvorených plôch alebo pre pokrytie niekol'kych rôznych smerov.

Model AXIS P3707-PE obsahuje štyri kamerové senzory, ktorých umiestnenie na kruhovej dráhe je možné upravovať tak, aby boli namierené do požadovaného smeru. Každý je možné individuálne naklňať a nastaviť pre horizontálny uhol snímania od 108° do 54° pre široký, alebo priblžený záber. Kamerové senzory tiež možno otáčať, aby podporovali formát snímania na výšku nazvaný Axis Corridor Format pre optimálne pokrytie zvislo orientovaných sledovaných miest. Kamera AXIS P3707-PE podporuje samostatne konfigurovatelné video streamy z každého kamerového senzoru, ako aj streaming všetkých štyroch záberov s rozlíšením 8 megapixelov. Druhý model AXIS Q3708-PVE s rozlíšením 15 megapixelov je vybavený tromi obrazovými snímačmi pre dohl'ad v uhle 180° s technológiami na zvládanie náročných svetelných podmienok.

Tieto kamery sú ideálnou vol'bou pre video dohl'ad na letiskových termináloch, staniciach a stanicach metra, pre mestské inštalácie na monitorovanie námestí a veľkých priestorov, pre sledovanie obvodových hraníc kritickej infraštruktúry a priemyselných závodov, video dohl'ad v univerzitných mestečkách a halách škôl alebo pre zabezpečenie nákupných centier vo vnútri aj vonku, vrátane ich parkovísk. Pre dátový prístup stačí jediná IP adresa. Znamená to, že pre mnohé programy na správu videa (VMS - video management softvér) je potrebná len jedna licencia. Obe kamery navýše podporujú protokol pre napájanie cez dátovú sieť Power over Ethernet a technológiu Zipstream spoločnosti Axis, ktorá dramaticky znížuje nároky na šírku prenosového pásma a úložnej kapacity.

Kamery by podľa plánu mali byť k dispozícii prostredníctvom distribučných kanálov spoločnosti Axis v 2. štvrt'roku 2016.

Viac informácií na www.axis.com

Reversibilné ADATA



Poznáte to – "USB sa vždy podarí zasunúť" až na tretíkrát". Metóda "pokus - omyl" tu funguje presne naopak - viac "omylov" ako úspečných pokusov. Zmenu siľubuje nové USB-C, ale jeho nástupje zatiaľ oveľa pomalší, než by sme chceli a je zrejmé, že s tradičným USB sa preto ešte hodnú chvíľu budeme trápiť.

Spoločnosť ADATA Technology však prichádza s riešením, ktoré by mohlo aspoň čiastočne pomôcť, pretože uvádzá aj na náš trh Micro USB káble s reverzibilným USB konektorm Typu-A. Ten je konštruovaný tak, že sa dá bez väčej námahy zasunúť do PC oboma smermi, teda "správne" aj "dolu hlavou". Namesto plastovej výplne konektoru obsahuje totiž obojstrannú hliníkovú plošku s konektormi a dá sa preto použiť aj tak aj naopak. Je to pomerne šikovné a jednoduché riešenie.

Nové káble sú navyše veľmi elegantné (prichádzajú v siedmich farebných verziách) a aj výkonné. Podporujú totiž dobíjanie až 2.4A prúdom, vďaka čomu dokážu vaše mobilné zariadenia dobiť o kúsok rýchlejšie než tradičné káble. Adata zároveň siľubuje vyššiu odolnosť a lepšiu životnosť, než majú bežne používané USB káble. Použité sú rovnaké vodiče American Wire Gauge, ako u nedávno predstavených káblov pre Apple s Lightning konektormi a tie recenzenti zatiaľ iba chvália, či už z pohľadu výkonu, rýchlosťi prenosu, max. Nabíjacieho prúdu, alebo ohybnosti. Izolácia je potiahnutá textíliou, čo zlepšuje manipuláciu – káble sa nezamotávajú, nekrútia a dlhšie vydržia.

Viac informácií nájdete na www.adata.com





Ako sa najlepšie vysporiadáť s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

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

Ďalšie informácie o WDR, použiteľnosti obrazu a dohľadovom riešení vytvorenom priamo pre vás nájdete pomocou interaktívneho sprievodcu Axis na stránkach

www.axis.com/imageusability



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA FILMOV

>> VÝBER: Lukáš Plaček



Další Indy na cestě

Nakonec je všechno s nejslavnějším archeologem jinak. Dlouhé měsíce se spekulovalo, kdo převezme po Harrisonu Fordovi štafetu v slavné dobrodružné sérii, až všem spekulacím zatnul tipec sám Steven Spielberg, který oznámil, že se

v roce 2019 dočkáme plnohodnotného pokračování s Harrisonem Fordem popáté v roli svérázného dobrodruha.

I když u toho ale tentokrát nebude George Lucas, scenárista Indiana Jonesa a Království křížťálové lebky, David Koepp napíše scénár i pro pátý díl. Snad u toho tentokrát nebudou létající lednice a mimozemšťani.

Christopher Nolan láká popové hvězdy

Není to tak dlouho, co se nechal Christopher Nolan slyšet, že si pro svůj nový projekt, válečný film Dunkirk na motivy skutečné události, vybere do hlavní role relativně neokoukaného herce. Málodko ovšem čekal, že oním vybraným bude Harry Styles, člen celosvětově populární hudební skupiny One Direction. Ten by se měl objevit ve filmu po boku Toma Hardyho, Marka Rylance a Kennetha Branaghua.





Lobo se probouzí

Už je to docela dávno, kdy bylo naposledy slyšet o filmové adaptaci komiksových příběhů vesmírného zabijáka Loba. Jenže právě díky úspěchu Deadpoola v kinech po celém světě se ledy začaly hýbat, a charismaticky zabiják se snad už konečně dočká své filmové podoby. Její scénář by měl dle dostupných informací tentokrát napsat Jason Fuchs, zodpovědný za právě natáčenou Wonder Woman.

Netflix ve velkém

Už když na začátku roku Netflix oznamoval své produkční plány na letošek, vypadaly dost ambiciozně. Nyní ovšem tato platforma zlákala další výrazný titul. David Ayer, který právě dokončuje očekávaný komiksový film Sebevražedný oddíl, zamíří na Netflix se svou novinkou, mysteriózním thrillerem Bright. Film, který se svým rozpočtem přibližuje levnějším blockbusterům, by měl mimo jiné nabídnout například Willa Smitha v hlavní roli.



Hvězda série Labyrint zraněna

Představitel hlavní role v sérii Labyrint, Dylan O'Brien, se těžce zranil při natáčení třetího dílu na motivy knižní předlohy The Maze Runner: The Death Cure. Natáčení probíhající v Kanadě pod dohledem režiséra Wesse Balla bylo pozastaveno a zatím není jisté, jestli v důsledku zranění nečeká třetí díl výrazné zpoždění. Původní datum premiéry bylo v půlce února příštího roku.

Divergence má problémy

Filmová série na motivy knižní série Divergence má problémy. Jedna z mnoha populárních Young Adult adaptací se nedočkala se svým zatím posledním dílem, u nás v kinech jdoucím pod názvem Aliance, příliš vřelého přijetí. Diváci zkrátka nechodí tak, jak si producenti představovali (též poloviční propady oproti předešlému dílu), a věhlas téhle série, stejně jako její komerční výkonnost jde s každým dílem dolů. A tento propad už má také svoji oběť – finální díl, který ještě před pár lety hrozil rozdelením na dvě části, se nyní dočká výrazného zkrácení rozpočtu.



Castingové novinky:

- Margot Robbie si zahráje ve filmu I, Tonya nechvalně známou krasobruslařku Tonyu Hardingovou.
- Podle slov Arnolda Schwarzeneggera se s šestým dílem série Terminátor stále počítá.
- Daisy Ridley jedná o hlavní roli v remaku videoherní adaptace Tomb Raider.
- Třetí díl historické řežby 300 by se mohl podle slov producenta Zacka Snydera zaměřit na jiné významné historické bitvy.
- Jeremy Renner by se dle vlastních slov nebránil televiznímu dobrodružství jeho postavy v Marvel Cinematic Universe.
- Jonah Hill a Emma Stone se objeví v komediálním seriálu Maniac v režii Caryho Fukunagy.
- Ian McShane a Emily Browning se objeví ve snímku American Gods na motivy díly Neila Gaimana.
- Simon Pegg se přidává k obsazení knižní adaptace Ready Player One v režii Stevena Spielberga.
- Lucas Till (X-Men: První třída) byl vybrán jako nový představitel

kultovního MacGyvera pro připravovaný televizní reboot této značky.

- Finn Jones (Game of Thrones) získal hlavní roli v seriálu Iron Fist pro Netflix.
- Halle Berry se objeví v pokračování akce Kingsman: Tajná služba.
- J. K. Simmons si zahráje komisaře Gordona v připravované Justice League.
- Corin Hardy dostal padáka u dlouho odkládaného remaku komiksové adaptace Vrána. Budoucnost tohoto prokletého projektu je ve hvězdách.
- Danny Boyle jedná o režii filmové adaptace muzikálu Miss Saigon. Michael Keaton se objeví ve filmu American Assassin.

Změny v datech premiér:

- Pokračování hororu Annabelle se dostane do kin 19. května 2017.
- 20. října 2017 se pak do kin dostane opožděný další režijní počin Beni Afflecka Live By Night.

Víc informací na www.MOVIESITE.sk

Šiesta nominácia DiCapria pretavená v Oscara

Oscary sú rozdané a favorizovaná snímka Revenant (Zmŕtvychvstanie) zo svojich dvanásťich nominácií napokon premenila iba tri, a to za najlepšiu kameru, režiséra a herca v hlavnej úlohe. Najocakávanejšou kategóriou bola práve tá posledná, nakol'ko v nej figuroval L. DiCaprio, ktorému Oskar unikol vždy iba o vlások. Predzvest'ou toho, že by vzácna soška tentokrát mohla poputovať práve k nemu, bolo získanie Zlatého glóbusu i prestížneho britského ocenenia BAFTA.



Každý, kto aspoň trochu sleduje jeho hereckú kariéru, vie, že ide o herca skutočných kvalít, ktorý dokáže rovnako dobre zahrať romantika (Titanic), dobrodruha (Pláž, Krvavý diamant), ako aj tajného agenta (Pavučina ľží) či burzového makléra (Vlk z Wall Street). Presadil sa aj v žánri sci-fi (Počiatok), ale až úloha lovca (Revenant - Zmŕtvychvstanie) mu priniesla vytúženú sošku.

Kým ju však získal, musel čeliť veľkému tlaku médií i množstvu vtipov kolujúcich na sociálnych sietiach. Všetky upriamovali pozornosť na skutočnosť, že päťkrát nominovanému hercovi sa doposiaľ Oscara získať nepodarilo. Za zmienku určite stojí fotka medveda a práve z filmu Revenant mávajúceho soškou Oskara namiesto DiCapria.

Vtipy sa naštastie ukázali ako neopodstatnené, lebo Leonardovi sa to tentokrát podarilo. Aj keď mnohým z nás

sa jeho meno bude spájať predovšetkým s nezabudnutelným Titanicom, svoje herecké kvality DiCaprio znásobil práve vo filme Revenant, v ktorom bezpochyby siahol na dno svojich sín a do úlohy lovca dal naozaj všetko: „Nikdy som tak pri natáčaní netrpel. Niektoré scény predstavovali to najťažšie, čo som v celej svojej kariére zažil, no stalo to za to.“

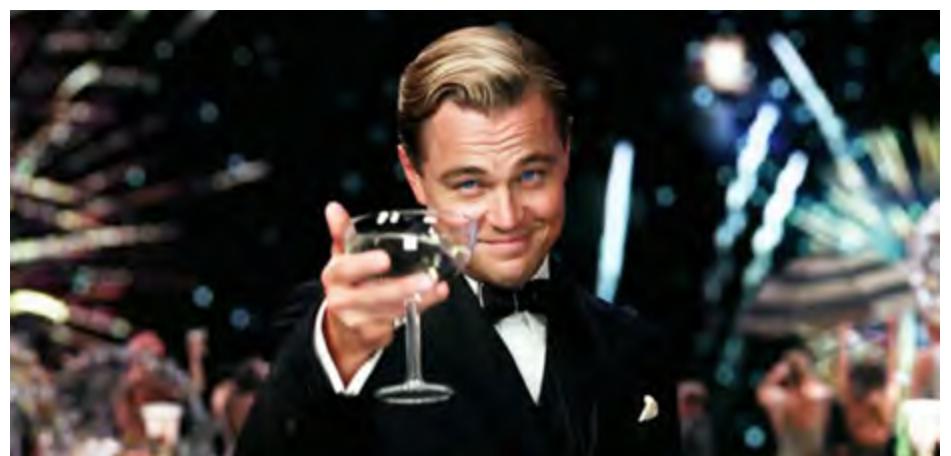
Áno, stalo. A náročnosť samotného filmu ocenila nielen Filmová akadémia, ale aj publikum, a to v podobe standing ovation. Svoju d'akovnú reč zakončil oscarový DiCaprio apelom na záchranu našej planéty pre ďalšie generácie.

Mňa okrem spomínaného Titaniku a oscarového Zmŕtvychvstania tento herc oslovil aj filmom nakrúteným podľa literárnej predlohy F. S. Fitzgeralda – Veľký Gatsby. Dielo autora stratenej generácie, patriace k skvostom americkej literatúry, aj dnes vzbudzuje veľký rešpekt a DiCaprio sa svojej úlohy zhosił vynikajúco. Prostredníctvom Gatsbyho dokonale odhaluje pokrytectvo a povrchnosť americkej smotánky, ukazuje odvrátenú stranu amerického sna.

Titanic, Great Gatsby, Revenant. Tri rozličné žánre, traja odlišní hrdinovia. Dobrodruh Jack Dawson, zbohatlý Jay Gatsby, lovec Hugh Glass. Na prvý pohľad odlišných hrdinov však predsa čosi spája – je to osudovosť, tragicosť a v neposlednom rade i láska, ktorá ich ženie vopred a pomáha im dosiahnuť takmer nedosiahnutelné. Láska k osudovej žene, ktorú hlavný protagonist získava a vzápäť navždy stráca (Titanic, Great Gatsby), láska k synovi, ktorého násilná smrť nemôže zostať bez odozvy... (Revenant) V tomto príbehu sa do popredia dostáva motív pomsty, ktorý sa prelína celým dielom. Nemenej dôležitú úlohu v ňom zohráva i príroda, ktorá determinuje konanie postáv, stiera hranice medzi životom a smrťou a v konečnom dôsledku nad smrťou víťazí.

DiCapriove filmy majú aj d'alsieho spoločného menovateľa – sugestivnosť, autentickosť a skvelý herecký výkon, ktorým sa tento herc podpíše pod každý zo svojich filmov. Škoda len, že musel na najvyššie ocenenie Americkej filmovej akadémie čakať tak dlho...

Mgr. Petra Nagyová

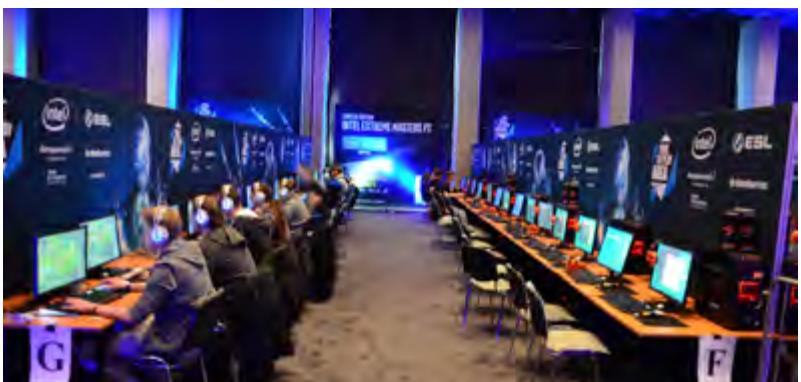


INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



Objednajte si u nás ľubovoľnú hru, konzolu, tričko, figúrku a k objednávke dostanete samolepku maskota GAMESITE.SK





Boli sme na Intel Extreme Masters Katowice 2016

Intel Extreme Masters sa stal európskou hernou udalosťou roka, minimálne čo sa týka progamingu. Navštívili sme posledné dva ročníky, a tak sme nemohli vyniechať ani tento rok. Ako toto podujatie prebiehalo a čo všetko sa udialo, prinášame v reportáži.

Rovnako ako je Gamescom hernou udalosťou roka pre Európanov, tak isto si svoje miesto medzi progamingovou udalosťou roka zabezpečilo podujatie Intel Extreme Masters v pol'ských Katowiciach. Ten od svojho prvého ročníka, ktorý sa uskutočnil pred pár rokmi, láka každoročne rekordné počty návštevníkov, a to nehovoríme o rekordných počtoch divákov, ktorí akciu sledujú z domovov. Viac ako 100 000 návštevníkov priamo v katowickej Spodek aréne a prelomená hranica dvoch miliónov divákov hovoria sami za seba a nie sme sami, kto si to všimol.

Rozmach eSportu nemôžu ignorovať ani spoločnosti, a to nie len tie herné. Každým rokom k podobným akciám pridávajú svoje partnerstvá firmy, ktoré dávno pochopili, že eSport má do budúcnosti obrovský potenciál a je len otázka času, kedy sa dostane do bežného života aj nehráčov.

Tento rok sa v Katowiciach opäť stretla herná elita, no oproti minulému roku nastali menšie zmeny. Medzi hlavné turnaje boli zaradené dve nové hry, a to Rainbow Six Siege, ktorý svojím nezvyčajným štýlom spestril už zaužívanú trojicu turnajových hier: Counter Strike, League of Legends a StarCraft 2. Druhou novinkou bol Heroes of the Storm, hra, ktorá prilákala nemalé publikum.

Nemilé prekvapenie však čakalo fanúšikov StarCraftu, ktorí celý rok márne čakali na svojich favoritov, aby ich majstrovstvo mohli vidieť priamo v akcii. Blizzard sa z nepochopiteľného dôvodu rozhodol, že kórejským hrácom znemožní účasť na svetových šampionátoch. V Kórei je StarCraft 2 niečo ako národný šport a nebudem preháňať, keď poviem, že v tejto hre jednoznačne dominovali. Chodili si po svete zbierat výhry a tituly bez toho, aby sa museli obávať nejakej konkurencie. Takže namiesto toho, aby sa niekto vytiahol na ich úroveň a postavil sa im, ich Blizzard odpísal. A tak sme museli byť svedkami svetového šampionátu, kde sme pozerali na semi-pro európske a americké talenty. A to bolo niekedy veru na zaplakanie. Za záhadných okolností sa na turnaj podarilo dostať Poltovi, Terranskému majstrovi a veľkému StarCraft 2 šampiónovi. Odpór bol kladený, no márne, a Polt, jediný kórejský zástupca na IEM 2016, si domov odniesol svoj ďalší titul, po skvelej finálovej výhre celkom zaslúžene.

Usporiadatelia to s finálovými zápasmi vymysleli šikovne, keď ich rozdelili do dvoch dní. Krátko po finále StarCraftu tak nasledovalo to najočakávanejšie, Counter Strike. V Spodek aréne to vrelo a l'udia netrpezivo čakali na začiatok finále, do ktorého sa prejijovali mnohými milvaní, mnohími

nenávidení hráči z tímu Fnatic. Prekvapením šampionátu, ktoré naozaj nikto nečakal, boli hráči z tímu Luminosity Gaming, ktorí sa nebojácnie prebojovávali zo základnej skupiny až do finále, v ktorom ich však št'astie opustilo a natrafili na toho najhoršieho možného súpera, akého si mohli priať'. Výsledok tohto stretnutia bol pomerne očakávaný a nikoho neprekvapilo, keď po zdrvujúcej porážke tímu Fnatic pozdvihol svoj pohár šampiónov v Katowiciach už po druhýkrát.

Counter Strike nebola jedná hra, v ktorej sa Fnaticom darilo. Na druhej strane výstaviska si pomaly ale isto razili svoju cestu aj do finále v turnaji Heroes of the Storm, pokiaľ ich v semifinále tvrdo nezastavili európsky tímov Team Dignitas. Tí sa stretli vo finále s mYinstanity, ktorí, na nepotešenie, vyradili domáčich Virtus.Pro. Finále bolo 'bohužiaľ', viac-menej jednostranné, bez nejakých väčších, dramatických momentov. Oba tímy hrali veľmi opatrne, no Team Dignitas aj tak rozprášili svojich protivníkov bez šance 3:0 a získali si tak svoj majstrovský titul.

V neposlednom rade sa posledné finále konalo v oblúbenej MOBA hre League of Legends, ktorá sa dá označiť za ozajstné finále šampiónov. Fnatic dominovali v Katowickom šampionáte na všetkých frontoch a dostali sa do finále aj tu. Postavili sa fanúšikmi milovanému tímu SK Telecom T1. Po prvej, naozaj neobvykle dlhej, skoro 40-minútovej hre, získali vedenie SK Telecom T1 a d'alej sa to už nieslo v ich rézii. Po naozajstnom debakli 3:0 Fnatic odchádzali domov ako strieborní finalisti a majstrovský titul si domov odniesli SK Telecom T1 za burácajúceho pokriku, ktorý sa niesol celou arénou.

Akcia Intel Extreme Masters nie je len o turnajoch. Pre návštěvníkov je tu každoročne pripravený bohatý program a rok čo rok na podujatie prichádzajú nové firmy s novými atrakciami. Ani tento rok nebol výnimkou a návštěvníci si mohli vyskúšať nádielku testovania virtuálnej reality. Hlavný usporiadateľ, Intel, sa tiež nenechal zahanbiť a okrem svojej vlastnej mini Intel výstavy, kde si návštěvníci mohli vyskúšať to najnovšie z ich technológií, si pre fanúšikov pripravil obrovskú sálu s viac než 200 hernými počítačmi. Tu si svoje herné zručnosti mohli otestovať všetci návštěvníci v amatérskych turnajoch.

Celú akciu, samozrejme, sprevádzala skvelá atmosféra hernej komunity, krásne hostesky a cosplayerky a v neposlednom rade úžasné výkony našich oblúbených tímov.

Podujatie Intel Extreme Masters je jednoznačne vyvrcholenie hernej scény a jedna z najúžasnejších herných udalostí, na ktorej sa zanietený hráč a fanúšik tímov môže ocitnúť. Jediné, čo snád' túto akciu dokáže kvalitou a atmosférou prekonat', je E3. Katowice máme na skok, a tak určite neváhajte a chod'te sa budúce pozriet'. Nechajte sa zlákať autentickými fotkami a videami, no nechceli by ste aj vy sedieť uprostred davu počas finálových zápasov vašich oblúbených tímov? Zaručujem vám, že ste niečo podobné ešte nezažili !

Vidíme sa o rok!

Richard Mako



Logitech® | G
SCIENCE WINS

G502 PROTEUS CORE

UNIKÁTNA AKO VY

Každý hráč vyniká iným spôsobom. Myš Proteus Core si môžete vdľaka jej dizajnu prispôsobiť úplne bezkonkurenčným spôsobom. Zdokonalte svoju hru vdľaka prispôsobeniu povrchu pomocou kalibrácie, úprave hmotnosti, prepínaniu DPI a 11 programovateľným tlačidlám. Prispôsobte si myš G502 Proteus Core podľa vašich predstáv a prevalcujte konkurenciu.





Quantum Break

KEď SA PRI „CINEMATICKEJ“ HRE NEZABÚDA NA HRATEĽNOSŤ

Fínske štúdio Remedy má tajný recept! Neviem, v čom spočíva a neviem, ako to robia. No vždy vedia vytvoriť naratívne zaujímavú hru, no pritom v hre zachovajú i výbornú hratel'nosť. Platilo to pri prvých dvoch Max Paynoch a platilo to aj pri Alanovi Wakeovi. A dobrou správou je, že to platí aj pri Quantum Break.

Keby som vám mal v skratke povedať, čo je Quantum Break, tak je to kríženec Alana Wakea s Maxom Paynom (aké prekvapenie). No takýmto zjednodušovaním by som nebol férkový voči samotnej hre, pretože aj keď je DNA Remedy zrejmé od prvej sekundy, hra prináša dostatok zaujímavých nápadov, aby ste sa počas tých 8 – 10 hodín hrania výborne bavili.

Vaša postava sa volá Jack Joyce a práve pricestoval na pôdu univerzity v Riverporte, aby sa stretol so svojím kamarátom Paulom Serenom. Ten má pre neho pripravené prekvapenie v podobe projektu, na ktorom pracoval dlhú dobu. Projekt spočíva v cestovaní v čase. No, ako to už v hrách väčšinou býva, nie všetko pôjde podľa plánu a cestovanie v čase spôsobí zastavovanie času v určitých miestach, čo následne vyvrcholí koncom

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO
Žánor: strieľáčka z tretej osoby
Výrobca: Remedy
Zapožičiaľ: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborná hratel'nosť s postupným dávkovaním
- + príbeh s možnosťou ovplyvnenia a zberateľské predmety
- + integrácia seriálu a rozhodnutí
- + znovuhratel'nosť
- hra mohla byť trochu dlhšia
- súboj na konci by potreboval vyladiť zopár múch

HODNOTENIE:



času. Z Paula sa stal hlavný záporák a je úlohou Jacka, aby všetko napravil a zastavil Paula a jeho korporáciu Monarch.

Pri hraní som si uvedomil, že základná myšlienka Quantum Breaku je podobná tej z Life is Strange. No postupom v hre som zistoval, že aj taká téma sa dá v príbehovej rovine využiť úplne inak. Zatiaľ čo Life is



Strange bol príbeh jedného dievča, ktoré svojimi schopnosťami ovplyvňovalo životy ostatných okolo seba, Quantum Break tento koncept využil inak a podľa môjho názoru ovel'a lepšie. Nechcem spojľovať, a preto toho už viac neprezradím!

Ak by samotná tematika nestačila, tak autori si pre nás pripravili aj novátoriskú štruktúru. Totiž, k hre je príbal'ovaný štvordielny seriál a zatiaľ čo hra sa venuje výlučne putovaniu Jacka Joyca, seriál sa venuje korporácii Monarch a dianiu v jej štruktúrach. Čo je zaujímavé, medzi hratel'ným segmentom a časťou seriálu sa odohráva tzv. Junction sekcia, v ktorej hráči ovládajú hlavného antagonistu hry. Ide o krátky segment, na konci ktorého si hráči volia jedno z dvoch možných rozhodnutí a následne na to sa upravuje budúce dianie v seriáli, ako aj v samotnej hre. To dáva hráčom priestor na znovuhratel'nosť, pretože všetky možnosti, rovnako ako aj Paul a jeho motivácia, sú výborne napísané a logicky zapracované do diania hry. Hra taktiež kladie veľký dôraz na budovanie atmosféry aj prostredníctvom zberateľských





predmetov, ktoré krásne vysvetľujú pozadie príbehu a menia sa podľa rozhodnutí konkrétneho hráča. Tieto odporúčam zberať a čítať, aby sa to neodzrkadlilo na nepochopení príbehu. Nie som filmový kritik, ale za seba môžem povedať, že mali zaujímavý pohľad na udalosti, zaujímavé postavy a viackrát sa prezentovali nečakanými zvratmi a celkovo som si ich sledovanie užil. Plus ich prepojenie na hru bolo výborné.

Je zrejmé, že hra je veľmi príbehovo ladená, takže očakávajte početné cutscény, zároveň však autori vedia, že je to v prvom rade hra, a tak si aj hranie budete môcť užiť do sýtosti. A hratelnosť je skutočne výborná! Občasné platformové pasáže, trochu logických hádaniek, a hlavne veľa strielania a hrania sa s časom. Medzi základnú výbavu, ktorú má Jack k dispozícii a ktorá mu postupne pribúda, je možnosť

zastaviť čas na konkrétnom mieste, možnosť zastaviť čas okolo seba a taktiež možnosť rýchleho šprintu okolo nepriateľov a špeciálne videnie na ich lokalizáciu. Hra nie je tradičnou strieläckou z tretej osoby, ktorá kladie veľký dôraz na krytie, práve naopak. Hra vás motivuje k pohybu, k hľadaniu nových spôsobov a cestičiek na likvidáciu vašich nepriateľov. A ak sa plánujete dlho ukrývať, tak vedzte, že nepriateľské jednotky vás z týchto krytov rýchlo vyženú.

Hra má výborne dávkovanie hratelnosti, do ktorej autori postupne pridávajú nové zbrane, nové schopnosti pre Jacka, a hlavne nové typy nepriateľov. Zo začiatku tak bojujete s klasickými jednotkami, ktoré postupne nahradia vojaci s podobnými schopnosťami, aké máte vy a všetko to zavŕšujú nepriatelia, ktorí majú možnosť deaktivovať vaše schopnosti. Toto

postupné dávkovanie zaručuje to, že sa počas hrania určite nebude nudit', pretože v momente, keď sa likvidácia nepriateľov stane rutinou, do mixu sa pridá nejaká variácia.

Jackove schopnosti je taktiež možné vylepšovať. A aj keď tento strom talentov nepatrí medzi tie najrozšiahsiejsie, pre hru takéhoto rázu určite postačí. Navyše, tieto schopnosti nie sú stavané do formy, ktorá je schopná ničiť nepriateľov, na to slúžia klasické konvenčné zbrane, ale existujú iba vo forme výpomoci pri ich likvidácii a slúžia na ulahčenie vášho postupu hrou. Teoreticky by sa dalo povedať, že sa takmer celá hra dá prejsť bez ich využitia.

Graficky ide o jednu z najkrajších hier, ktorú máte možnosť si v súčasnosti zahrať. A teraz nehovorím len o technologickej stránke. Najdôležitejším faktorom pri tejto hre je totiž art štýl v spojitosti s neopozeranou témove cestovania v čase. Stuttery (miesta, kde sa zastavil čas) vyzerajú úžasne a efekty sa tak l'ahko neopozerajú a všetko pôsobí živo a dynamicky. Petri Alanko (skladateľ hudby pre Alana Wakea) stvoril pre Quantum Break výborný elektronický soundtrack, ktorý dodáva hre výbornú atmosféru a s grafickým spracovaním tvorí výborný celok.

Ani Quantum Break nie je bez chýb. Hra je sice dostatočne dlhá, no pokojne by som privítal ešte hodinu-dve naviac. K tomu sa musím trochu postažovať aj na záverečný súboj. Ten je totiž kombináciu mnohých grafických efektov, v ktorých je občas problém sa orientovať, s veľmi vysokou pravdepodobnosťou úmrtia, čo môže byť teoreticky frustrujúce vzhľadom na absenciu chechpointov počas tohto súboja. Myslím si, že hra mohla byť pokojne bez záverečného veľkého súboja a hre by to absolútne neublížilo.

Verdikt

Quantum Break je originálna a inovatívna hra, z ktorej zároveň vyžaruje familiárnosť a rukopis Remedy. Ponúka postupne dávkovanú hratelnosť plnú zábavných a graficky nádherných momentov, ktorú dopĺňa výborným príbehom s reálnou možnosťou ovplyvnenia diania a taktiež s kvalitnou integráciou seriálu, ktorý ešte viac prehľbuje zážitok z príbehovej stránky. Tých zopár drobných negatívov tak nemá na výsledné hodnotenie veľký vplyv.

Dominik Farkaš



The Division

BUDE THE DIVISION HROU ROKA?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: TPS RPG
Výrobca: Ubisoft Massive
Distribútor: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUŠY:

- + herný svet
- + atmosféra
- + Dark Zone
- + hráči'nost'
- + nové nápady a inovácie
- občasné lagy
- zopár otravných bugov
- niekto'ko nedomyslených mechaník, na ktorých oprave sa však pracuje

"The Division je akčná hra z tretieho pohl'adu, ktorá si zakladá na RPG prvkoch"



HODNOTENIE:



Od prvých záberov z hry na E3 pred dvoma rokmi boli hráči z The Division unesení. Hypo sa znásoboval do neuveriteľ'ných výšin s každým novým obrázkom, videom či informáciou a spoločnosť Ubisoft mala spolovice vyhraté. Je však hra skutočne taká dobrá, ako sa od nej očakávalo?

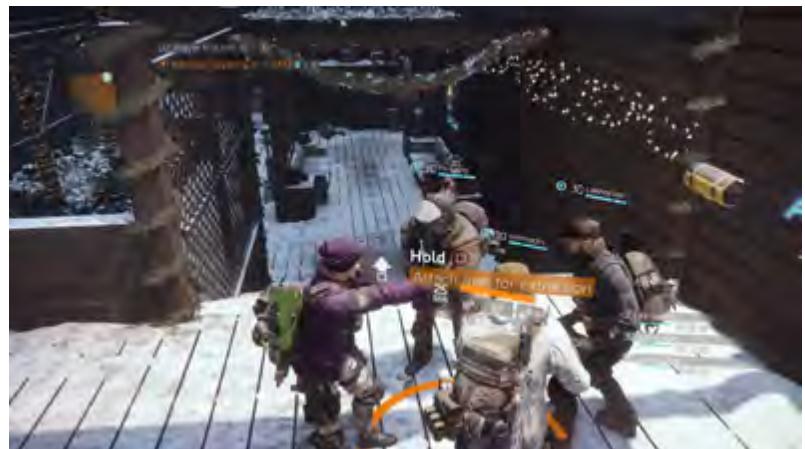
The Division bol od prvého dňa odhalenia trhákom, na ktorý spoločnosť Ubisoft stavila všetko. Marketingové oddelenie štúdia nestíhalo reklamovať hru všade, kde sa dalo. Hra vyzerala naozaj úžasne. Skvelý nový nápad a myšlienka, výborne spracované prostredie a grafika, vynikajúca akcia a Dark Zone. Väčšine hráčov nebolo treba ovel'a viac a predobjednávky sa hrnuli. Aká je však realita po vydaní hry?

The Division nie je zameraná na bežných hráčov a sólistov. Samozrejme, že aj tí si v hre nájdú to svoje, no ak by ste naozaj reálne chceli hrať hru iba sami, z jej obsahu využijete zhruba 30 – 40 percent. The Division je jednoznačne hra, ktorá je mienená na hranie online a hlavne v skupine. Presnejšie povedané, online vlastne hrať musíte, lebo hra samotná si vyžaduje neustále online pripojenie. Či sa už rozhodnete ignorovať ostatných l'udí, je len na vás, no vedzte, že príbeh a hlavná dejová línia tvoria skutočný obsah iba na pár hodín a sú v podstate len podkladom. Ozajstná hra začína viac-menej v momente, keď dohráte poslednú príbehovú misiu a dovršíte maximálny level 30. V súvislosti s príbehom mi ešte nedá nespomenúť určitú tajomnosť a skvelé nastavenie pre celý svet s prostredím, ktorý je asi najlepšie spracovaným svetom, aký som kedy v online hre videl. Zdevastované mesto, prázdne ulice so zopár preživšími, ktorí žobrú o pomoc a sú každodenne popravovaní pouličnými gangmi aktuálne vládnucimi mestu.



Visiace a inak zohyzdené mŕtvoly vojakov, ktoré poukazujú na prehratý boj jednotiek JTF o udržanie stability mesta, sú len zlomkom atmosféry, ktorú zažijete po tom, čo budete aktivovaní. Division bola pred vypuknutím epidémie tajná vládna organizácia, ktorá podliehala priamo

prezidentovi. So spustením Direktív 51 bol po vypuknutí epidémie v New Yorku spustený aj projekt Division a spiaci agenti, dovtedy pôsobiaci ako bežní l'udia, dostali pokyn k aktivácii. Agenti boli trénovaní a vznikli na to, aby spravili poriadky aj v takých situáciách, ked' zlyhali





všetky ostatné možnosti. Vo chvíli, keď je spustená Direktíva 51, získavajú Division agenti neobmedzenú moc a právo, podliehajú im všetky ostatné orgány, príčom ich rozhodovanie a riešenie situácií je len na nich samotných.

V prvých dňoch epidémie bola aktivovaná prvá vlna agentov, z ktorej väčšina padla pri bránení mesta alebo o nej neexistuje žiadna správa. Na základe toho sa aktivovala druhá vlna agentov, ktorej súčasťou ste vy a všetci ostatní hráči.



Vaša úloha? Stabilizovať mesto a zistit, čo sa stalo s prvou vlnou Division agentov.

The Division sa začína ako každá iná hra. Na začiatku splníte pár úvodných misií, po ktorých vás preválcuje mapa preplnená d'alšími vecami na splnenie. Reálne však exituje spolu asi dvanásť príbehových misií, ktoré sa dajú zbehnúť pomerne rýchlo, a príbeh pritom skvostne a zaujímavo dopĺňajú audio nahrávky a bočné misie. Stačí, ak budete ochotní sa im venovať a zistíte o pozadí príbehu oveľa viac. Okrem toho je to asi jedna z mála hier, ktorá ma naozaj donútila zbierať veci ako audio nahrávky a iné logy, lebo sú robené zaujímavo a poskytujú hlbší pohľad do hry. Naozajstná zábava tak začína po „skončení hry“. Dosiahnutím levelu 30 sa vám odomykajú úplne nové možnosti. Počnúc prístupom k trom „daily“ misiám, ktoré vám každý deň ponúknu špeciálne odmeny, cez nový Challenging mód pre štandardné misie, ktorý skutočne otestuje vaše schopnosti, končiac prístupom k najlepšej výbave, na ktorej však budete musieť zapracovať. Hra sa vďaka tomu rozdelí na dve časti. V jednej budete musieť koordinovať váš štvorčlenný tím hráčov skrz naozaj t'ažkú Challenging misiu (niečo na štýl Stríkov/Raidov v Destiny), no v druhej pôjde ešte viac do tuhého – Dark Zone.



Dark Zone je zóna New Yorku, kde sa vláda v počiatku pandémie snažila oddeliť nákazu karanténou a vysokou hradbou. To im však nevyšlo a z karantény sa stala zóna bez zákona. Hned' ako vstúpite do Dark Zone, ste vystavení napospas ostatným hráčom. Zatiaľ čo väčšina vám pravdepodobne pomôže a spojí sa s vami, aby sa vám zónou lepšie prechádzalo, nájdú sa aj takí, ktorí budú prahnut' po veciach, ktoré ste si t'ažko vydobyli, alebo ich prostre baví robiť váš život mizerným. Celá pointa Dark Zone je jednoduchá – vysoké zisky, no aj vysoké riziko. Práve tu budete tráviť väčšinu svojho času s cielom vylepšenia svojho vybavenia, aby ste sa mohli dostat' vždy do t'ažších lokácií, alebo ak ste jeden z tých zlomyselných, aby ste si mohli



'ahšie podávať' ostatných hráčov. Majte pritom na pamäti, že ani zabíjanie ostatných agentov nie je prehliadané a na vašu hlavu bude vypísaná odmena. Ak vás dostanú skôr, ako uplynie váš „Rogue“ status po tom, čo niekoho zabijete, budete to l'utovat'. Nielenže stratíte väčšinu vecí, ktoré ste v Dark Zone získali, stratíte tiež obrovské množstvo skúseností a Dark Zone peňazí. Čím viac l'udí zabijete, o to väčšiu stratu utrpíte, predĺži sa aj doba väčšo Rogue statusu a uvidí vás naokolo viac hráčov vo väčšej vzdialenosťi. Zabijete príliš vel'a hráčov? Po dobu piatich minút na vás bude vypísaný Manhunt a všetci hráči v Dark Zone budú presne vedieť, kde ste. Prežite a užívajte si svoju korist' alebo zomrite ako Manhunt a stratíte hodiny nazbieraných skúseností, peňazí aj vašu hrdost'.

Možno ste si všimli, že som pri zmienke o Dark Zone spomenul aj Dark Zone peniaze. V skutočnosti v The Division existujú tri rôzne meny: Credits, Dark Zone Funds a Phoenix kredity. Zatiaľ' čo klasické Credits vás budú sprevádzat' v podstate počas celého hrania, najviac ich budete využívať u bežných obchodníkov po tridsiatu úroveň. Dark Zone peniaze zas budete logicky používať na nakupovanie špeciálnej výbavy u Dark Zone obchodníkov, no táto výbava je vždy podmienená aj určitým Dark Zone rankom, ktorý sa líši a zbiera osobitne od väčšo bežného levelu. V neposlednom rade sa vašou nočnou morou stanú Phoenix credity, ktoré sa v hre objavia po dosiahnutí tridsiateho levelu a budete ich potrebovať v stovkách na získanie zlatých, a teda najlepších častí vašej výbavy a zbraní.

Ked' už sme pri výbave samotnej, Division sa nemá oproti iným RPG za čo

hanbit'. Možnosti výbavy, skillov, perkov a talentov je viac než dosta' a každý si určite nájde to svoje. Nehovoriac o unikátnych zbraniach a ich vlastnostiach, ktoré ponúkajú. Momentálne asi neexistuje lepšia striel'ačka a akčná hra z pohl'adu tretej osoby, v ktorej by ste si akciu a RPG užili viac. Rôzne typy nepriateľov a prostredí ponúknu vždy inú situáciu, ktorej sa budete musieť prispôsobovať, a možnosť meniť skillsy a perky vašej postavy za pochodu je tomu prispôsobená. K tomuto všetkému pridajte úžasné prostredie, atmosféru a na pomery Ubisoftu a takto mašívnej hry naozaj skvelé technické spracovanie. Dostanete hru, ktorú tak skoro nevypnete. Osobne som



už na ničom neboli tak dlho závislý. Okrem toho všetkého sú vývojári naozaj aktívni a denne opravujú bugs a nedostatky, pričom už teraz je do hry nachystaná hromada nového obsahu. Už o mesiac sa, napríklad, hráči môžu tešiť na update zdarma, ktorý ponúkne vymieňanie výbavy medzi hráčmi.

Verdikt a záver

S odstupom času už k titulom spoločnosti Ubisoft pristupujem pomerne pasívne, no nedá sa poprieti, že rovnako, ako väčšina hernej komunity, The Division ohúril aj mňa. Ako ale všetci poznáme Ubisoft, zdanie väčšinou klame, a tak som od hry nečakal príliš. Na moje prekvapenie som sa mylil. Už dávno som nehral takú návykovú a atmosféricky spracovanú hru, ktorá okrem tohto všetkého ponúka výborný zážitok z hrania v partii a otestuje vaše zručnosti.

Ubisoft tiež podporuje hru ako po obsahovej, tak aj po technickej stránke veľ'mi aktívne a vďaka tomu sa je na čo tešiť. Z hry vydú pravdepodobne nakrátko singleplayerový hráči a tí, ktorí neradi hrajú online. Drivivá väčšina hry je totiž dizajnovaná na hranie v skupine a od istého momentu si bez naozaj dobrých spoluhráčov ani nezahráte. Ak ste ten druhý prípad a milujete akčné „onlineovky“ s RPG systémom, pozývam vás do novej mánie menom The Division. The Division je akčná hra z tretieho pohl'adu, ktorá si zakladá na RPG prvkoch a online hraní v štvorčlenných tímech. Vstúpte do Dark Zone, kde stojí každý agent za seba, alebo sa ponorte do oslobodzovania New Yorku, ktorému vládne chaos, smrť, gangy a smrtiacia nákaza.

Richard Mako



STUDENT HOSTING

Získaj webový priestor pre tvoje
experimenty a projekty.
Stačí, ak si študent alebo učiteľ'.

Free hosting ti bez reklám a akýchkoľvek poplatkov ponúka:

- priestor na webovú stránku s podporou moderných CMS
- doménu tretieho stupňa v tvare tvojadomena.studenthosting.sk
- možnosť jednoduchej migrácie na komerčné riešenia

Chceš byť na webe a zbytočne neplatíť?
Klikaj na studenthosting.sk

StudentHosting.sk ti prináša **WEBGLOBE & YEGON**

Hitman

NÁVRAT HOLOHLAVÉHO ZABIJAKA, NO TENTORAZ ROZKUSKOVAÑEHO

Holohlavý, s dabingom od Davida Batesona. Používa improvizáciu a rôzne spôsoby usmrtenia svojich obetí. Je precízny a vo väčšine prípadov za sebou nenecháva žiadne stopy. K tomu všetkému je nemilosrdný a bez emócií. To je videoherný Hitman. Ten Hitman, ktorého sa pokúšali dvakrát úplne zle preniest' na filmové plátna. Totižto, my, hráči, vieme, že videoherný Hitman je najlepší.

A to aj napriek Absolution. Hra to bola skvelá, no zobraza nám niečo, na čo sme boli zvyknutí. Veľký herný svet a absolútne slobodu. Aj keď sa to vývojári snažili nahradit' väčším dôrazom na narratívnu stránku, hráčom to nestačilo.

Preto prichádza nový Hitman ako reštart série. Bez podtitulu a ako keby bez minulosti. No DNA tam je. DNA, na ktoré sme zvyknutí a ktoré máme radi. Trendom roku 2016 je experimentovanie zo strany vývojárov, ktorí a z Hitmana „pustia“ iba dve misie – za zníženú cenu, a d'alšie misie sa budú pridávať postupne. To by malo vyvrcholiť vydáním diskovej verzie začiatkom roka 2017.

Prvá úvodná misia sa odohráva v tréningovom centre ICA a druhá v Paríži. Tréning vás naučí prakticky všetko v prípade, že ste nováčikovia. V prípade, že nie ste, bude vám celé fungovanie hry veľmi povedomé. Máte daný cieľ a spôsob jeho usmrtenia je iba na vás. Môžete si zvoliť ráznu cestu vpred a zavraždiť ho v okolí stovky d'alších ľudí, no potom sa budete musieť vyrovnávať s dôsledkami vášho konania – zásah stráží, ktoré vás veľmi ľahko schladia. Každý totiž vie, že najväčšie čaro je dosiahnut' Silent Assassin rank. Zabit' svoj cieľ bez toho, aby ste ostatným skrivili vlások na hlave.

Máte k dispozícii manipuláciu s predmetmi, prezliekanie sa, pričom

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO
Žánor: akčná adventúra
Výrobca: IO Interactive
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUŠY:

- + vol'nost' v kombinácii s level dizajnom
- + znovuhratelnosť
- + mód Contracts
- zatial' málo obsahu
- technické a AI bugy



HODNOTENIE:



bol zachovaný prvok z Absolution, v ktorom je možné, že vás osoby s rovnakým oblečením spoznajú. Niekom sa môžete dostať len s určitým oblečením, niekom máte prístup striktne zakázaný. To nútí hráča improvizovať, naslúchať svojmu okoliu, zisťovať si rôznorodé informácie, analyzovať najlepší možný postup.

To sa sice môže zdať ako celkom plytká hratelnosť, no opak je pravdou. Hratelnosť je veľmi komplexná a prechádzanie na ten najvyšší rank vyžaduje veľa trpezlivosti a opatrný postup s častým ukladaním hry. Prostredia sú oproti Absolution obrovské. Dávajú hráčovi k dispozícii mnoho prostriedkov, obrovské davy





môžu občas spôsobiť nutnosť načítania poslednej uloženej pozície. Nepotešia taktiež ani technické chyby.

Verdikt

Nový Hitman má potenciál. A to dokonca veľmi dobrý. A aj keď by som povedal, že hra takého typu je vhodná na vydávanie po „epizódach“, čoskoro som zistil, že za danú cenu sa mi to akosi máli. Totižto, že 15€ je dvojica misií dosť málo, a to bez ohľadu na to, aké sú rozsiahle. To čo však v hre je, je veľmi kvalitné, podporujúce znovuhratelnosť a hlavne zábavné. Preto sa s vami dohodnem na dočasnom hodnotení 3/5 za obsah, ktorý nám bol dodaný na začiatku, s tým, že hra sama o sebe by si zaslúžila aj 4/5.

Dominik Farkaš



spríjemňujú atmosféru a dodávajú hre určité čaro. Autori hráčov neobmedzujú, ale dávajú im volnosť. Tú je možné využiť v príbehovom móde, ktorý tvoria misie poprepájané cutscenami. Nejde o skvostný príbeh, no na vyplnenie medzier medzi misiami stačí. Veľký dôraz sa kladie na užívateľmi vytváraný obsah pomocou Contracts módu.

Vývojári aktívne pracujú s komunitou, aby prinášali tie najlepšie kontrakty všetkým hráčom. V princípe ide o to, že hráč je postavený do herného sveta (zatial ICA tréningové centrum a Paríž) a sám si zvolí ciele a spôsob ich likvidácie. Potom nahrá svoj scenár pre ostatných hráčov, ktorí sa tak môžu pokúsiť ho prekonat'. O volnosti a mnohých spôsoboch likvidácie čo-to napovedia výzvy, ktoré dávajú hráčom úlohy z hľadiska rôznorodosti postupu a ich splnenie bude vyžadovať mnoho odohraných hodín. Graficky nejde o najkrajšie vyzerajúcu hru, no veľmi

kvalitne to vynahradzujú obrovské mapy, veľké davy a zmysel pre detail. Pochváliť musím výbornú ambientnú hudbu, ktorá vás sprevádza hraním a stupňuje sa podľa danej situácie. Bohužiaľ, vzhľadom na obrovské davy sa hra nevyhla bugom, ktoré



Pokémon Super Mystery Dungeon

KED POKÉMONOM CHÝBA TO PRAVÉ POKÉMONOVÉ

Pri započutí slova Pokémon sa vám určite ako prvé vybaví anime, ktoré ste v detstve (a možno ešte stále) pozerali. Pri hrách je to rovnako jednoznačné. RPG, ktoré nás sprevádzalo už od čias GameBoy, si dodnes drží neuveritelnú popularitu. Popri oblúbenej hlavnej sérii však The Pokémon Company vydalo množstvo ďalších hier, pričom Pokémon Mystery Dungeon je tou druhou najpočetnejšou sériou. Pokémon Super Mystery Dungeon je už piatym dielom, ktorým sa nás vývojári snažia presvedčiť, že nielen X a Y alebo Omega Ruby a Alpha Sapphire sú to pravé „pokémonové“.

Stereotyp ako základ hratel'nosti

Musím sa priznať, že séria Mystery Dungeon ma v porovnaní s hlavnými Pokémon titulmi nikdy neoslovila. Popri svojich dospelejších bračkoch pôsobia ako slabý odvar a značku Pokémon nevyužívajú naplno.

A aj keď Super Mystery Dungeon je v mnohých ohľadoch zaujíma vejšou hrou, než jej predchodcovia, stále len chabo stojí v tieni konkurencie. V Super Mystery Dungeon sa tak ako aj v predchodcoch stanete

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žánor: RPG
Výrobca: Spike Chunsoft
Zapožičač: Gameexpress

PLUSY A MÍNUSY:

- + dĺžka
- + počet rôznych pokémonov
- + množstvo obsahu
- stereotyp
- dlhodobo nezabaví
- príliš jednoduché po stránke hratel'nosti

HODNOTENIE:



pokémonom. A to doslova. Vaše ludske telo zmizne a akousi mágiou sa presuniete do kože jedného z dvadsiatky začiatočných pokémonov. Ktorého konkrétnie, to určí test, obsahujúci niekol'ko otázok z reálneho života, ktoré určia, akým pokémonom by ste asi mohli byť. Pokial' sa vám výber nepáči, samozrejme ho môžete zmeniť. Hned' ako sa

prebudíte a zistíte, čo sa vlastne stalo, budete musieť vypátrat', ako k takejto zmene vlastne mohlo dôjsť'. Avšak vo svete pokémonov je väčšia hrozba. Na rôznych miestach sa našli pokémoni, ktorých telá boli skamenené.

A ako inak, je na vás, aby ste aj túto záhadu vyriešili a pohrome zabránili. Na takto nebezpečnej ceste vám bude pomáhať celá plejáda ďalších pokémonov, ktorých môžete pridať do svojich radov. V hre ich dokopy nájdete aktuálne všetkých, teda 720. Hra má sice pomalý rozjazd, čo sice môže niekoho odradiť, no pre nováčikov je tutorial veľmi prívetivý a rad za radom vás oboznamuje s každou funkcionality.

Jadrom hratel'nosti je prechádzanie jednotlivých, náhodne generovaných dungeonov, v ktorých stretávate rôznych nepriateľských pokémonov. Podobne ako v iných hrách tohto žánru pohyb, ako aj útoky prebiehajú v t'ahovom režime, čiže sa s akciou striedate s oponentom. Kvôli rozloženiu celej hernej plochy na štvorcové polia je dôležité, akú pozíciu budete pri súboji mať. Pokial' sa nepriateľovi postavíte v uzavretej chodbe,



on?!)

t'azko vám vaši spolubojovníci budú môcť pomáhať'. Rovnako treba dávať pozor aj na „typ“ každého pokémona. Takisto ako v známom Pokémon RPG, aj v Mystery Dungeon je rozdiel, ked' pokémon vodného typu zaútočí na ohnivého a elektrický na kamenného. Zlý výber vám v tomto smere môže poriadne zavarit'. Ciel'om každého

poschodia, je nájst' schody do nižšej úrovne (krásna spomienka na Diablo 1), až kým sa nedopracujete ku koncu, kde väčšinou na vás čaká silnejší protivník. Už zo začiatku mi pri tejto opakujúcej sa činnosti niečo chýbalo. Áno, z času na čas nájdete aj užitočné predmety alebo rôzne pasce, no kym sa hra poriadne rozbehne, hratelnosť vás

výrazne omrzí. Podobne ako v iných Pokémon hrách, aj v Super Mystery Dungeon nájdete rôzne predmety, umožňujúce liečiť životy alebo postihy vašich pokémonov. Drobným paradoxom je, že po hybom sa vlastne liečite, čiže väčšinou a ak vôbec niečo použijete, bude to až v kritickej situácii. Na druhú stranu, čím dlhšie sa na jednom poschodi zdržíte, tým viac d'alších pokémonov pôjde proti vám. Ovel'a zbytočnejšie vidíme „hlad“, na ktorý musíte rovnako dávať pozor.

Postupne, ako idete d'alej a d'alej, bude váš pokémon čoraz hladnejší. Hned' ako jeho hlad narazi na nulu, začne strácať životy. Aby hlad zahnal, stačí zjest' akúkol'vek potravu, ktorej je po dungeonoch dostatok. Jedinou výhodou hladu je špeciálny útok, ktorým skombinujete útoky troch pokémonov, čo zníži jeho hladinu. Hlad však stratíte napríklad aj vtedy, ked' odsuniete spriateľeného pokémona, ktorý cestuje s vami. Viac než výhoda alebo obohatenie hratelnosti mi hlad jednoducho príde ako zdržiavanie.

Nevýrazné, ale aspoň stabilné vizuálne spracovanie

Grafické spracovanie je, jednoducho povedané, nemastné-neslané. Aj ked' sú jednotlivé dungeony a samotní pokémoni farební a hrváci, zvyšok prostredia a najmä herné rozhranie je veľmi strohé a až primitívne. V porovnaní s hlavnou Pokémon sériou, kde je každé menu tradične ozvučené a naanimované, je to škoda. Naštastie, na rozdiel od niektorých hier, ktoré som v poslednej dobe na 3DS hral, sa Super Mystery Dungeon hýbe bez akýchkol'vek trhaní či prepadow FPS. Po stránke zvukov a hudby je to o niečo lepšie, aj ked' nejde o soundtrack, ktorý by ste si založili do zbierky.

Verdikt

Myslím, že o kvalite Pokémon Super Mystery Dungeon niečo hovorí už len fakt, že ma zabavil menej než free to play titul Pokémon Rumble World. Fanúšikov série Super Mystery Dungeon určite pohltí, no bežným hráčom nemá veľa čo ponúknut'. Tak ako som dokázal pár rokov dozadu strávit' desiatky hodín hraním verzie Pokémon Y, som Super Mystery Dungeon venoval denne maximálne pár hodín. Hratelnosť je veľmi stereotypná a málokedy vám hra poskytne niečo iné než prechádzanie poschodia za poschodím a bojovania. Verím však, že mladším hráčom, na ktorých je aj Super Mystery Dungeon orientovaný, by sa určite páčil.

Popis

V pokračovaní Pokémon Super Mystery Dungeon pre handheld Nintendo 3DS budete v roli pokémonov skúmať náhodne generované dungeony plné tajomstiev a nepriateľov. Hrať môžete za jedného z dvadsiatky pokémonov, pričom vás v hre čaká d'alších známych 700.



Juraj Vlha

Ori and the Blind Forest: Definitive Edition

EŠTE DLHŠIA A EŠTE LEPŠIA AKO NAPOSLEDY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO
Žánor: 2D metroidvania
Výrobca: Moon games
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUŠY:

- + hudba, art štýl a príbeh
- + výborná hratelnosť
- + nové oblasti a vylepšenia
- nič

HODNOTENIE:



Nádherná plošinovka Ori and the Blind Forest od Moon Studios si' ubuje naozaj vel'a. Tvorcovia chčú hráčom ponúknut' na pohl'ad a počutie nádhernú, ale mimoriadne náročnú hru, ktorá sa nebojí íst' proti zažitým konvenciam. Ori je v podstate skákačka inspirovaná filmami od spoločnosti Disney. Autori spomínajú napríklad Levieho kráľa či Život chrobáka. Chopte sa úlohy ochrancu lesa Oriho, ktorý si musí poradiť so zlom!

Nie tak náhodou sa Ori and the Blind Forest očitol v mojom rebríčku TOP 5 hier roka 2015. Famózna 2D metroidvania s nádherným art štýlom, krásnou hudbou a príbehom a výbornou hratelnosťou patrila k najlepším herným zážitkom za posledné roky. A aj to málo chýb, ktoré táto hra mala, sa opravili v definitívnej edícii, ktorá teraz pristála v digitálnych obchodoch.

Hra je úžasná a ak máte záujem dozvedieť sa čo-to o jej špecifických, prečítajte si pôvodnú recenziu (pre zobrazenie kliknite [tu](#)). Podľme radšej rozobrat', čo sa zmenilo. Len pre informáciu, v prípade, že vlastníte pôvodnú verziu, môžete si zakúpiť Definitive Edition za 4,99€ oproti bežnej cene 19,99€. Na povrchu vel'a zmien nevidiet'. Hra

vyzerá rovnako pekne, hýbe sa rovnako dobre a rovnako dobre sa aj hrá.

Možnosť' vrátiť' sa do sveta po dohraní hry je sice fajn, ale určite to nie je niečo, za čo by ste chceli vyhodiť' peniaze. No zmeny sa netýkajú len lepšieho balansu a dvoch nových módov v podobe Easy módu, hard módu a One Life módu. Do hry bola pridaná aj nová oblasť a nové schopnosti a možnosť' Fast travelu medzi jednotlivými oblastami. Apropo, nové herné módy. Mód Easy hovorí sám za seba. Minimálne poškodenie od nepriateľov, čo však neznižuje náročnosť' určitých pasáží. One Life je už o niečom inom. Po zomretí totiž musíte začať' úplne od začiatku. A umieranie je v tejto hre bežnou praxou. Len pre ilustráciu, v novom Hard móde sa mi podarilo zomrieť' asi päťstokrát počas jedného prejdenia, a to nie som v hre žiadnen nováčik. Hra je prosté sama o sebe náročná a ked' k tomu pridáte aj One Life mód, tak máte o návaly agresie postarané. Nová oblasť nazvaná Black Root Burrows je integrovaná do herného sveta Oriho, nachádza sa tu Fast travel stanica, nové výzvy a príbeh odkryvajúci história postavy Naru, ktorá má rovnako ako základný príbeh tak trochu tragickej podtón, a ten určite pohne aj tvrdými srdcami. Táto nová oblasť taktiež prináša aj dve nové schopnosti. Prvá je vel'm užitočná pri boji na dial'ku, nakol'ko umožňuje

vystrel'ovať energetické bomby smerom k nepriateľom, a druhou je tzv. Dash, čiže rýchly úhyb do strany. Obe tieto schopnosti sú integrované aj do riešenia logických úloh a aj do hľadania vylepšení, ktoré boli pri príležitosti ich uvedenia do hry trochu redizajnované. Oblast' Black Root Burrows je zaujímavá nielen svojou pestrostou a vel'kou dávkou hráckych schopností, ktoré vyžaduje ich prejdenie, ale aj svojou rôznorodostou. A je jedno, či sa bavíme o grafickej a art rôznorodosti, ktorej ponúka dostatok. Nové oblasti sú totiž na pohl'ad krásne a rôznorodé. Hovoríme aj o hratelnosti, ktorá sa mení s pribúdajúcimi schopnosťami a ponúka dostatočnú výzvu, aby prechádzanie tejto oblasti stalo za to.

Verdikt

Ori and the Blind Forest Definitive Edition dáva dostatočný dôvod, aby ju hráči skúsili. Aj tí, ktorí majú pôvodnú verziu, pretože nízka cena v kombinácii s vylepšeniami a novou oblasťou sú veľkým lákadlom aj pre ostatných. Je to totiž výborná 2D metroidvania s fungujúcimi mechanizmami, nádherným art štýlom a hudbou a dojemným príbehom. Už netreba čakať, treba len kúpiť a hrať!

Dominik Farkaš

Súťaž s portálom

 GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

QUANTUM BREAK

Quantum Break, od tvorcov hier Alan Wake a Max Payne (exkluzívne pre konzolu XBOX One), je zasadený do fiktívnej severoamerickej Riverport University, kde sa experiment s časom vymkol kontrole, čo prinieslo trom hlavným postavám (Jack Joyce, Beth Wilder a Paul Serene) schopnosti manipulovať s časom.

Paul Serene napríklad dokáže vidieť budúcnosť a podľa toho sa rozhodovať. Spolu s hrou Quantum Break začne i rovnomenný televízny seriál, v ktorom sa dozviete všetky stratégie a informácie, ktoré ovplyvňujú dejstvo celej hry.

Vďaka nemu môžete takisto objaviť jedinečný obsah na špeciálnych miestach a mnoho ďalšieho. Quantum Break je priamo holistický zážitok zo zábavy, ktorý nemá konkurenciu.

- 
1. cena - XBO Quantum Break
 2. cena - XBO Quantum Break
 3. cena - XBO Quantum Break

Súťažte na www.gamesite.sk

 XBOX ONE

 funsite.sk
enjoy the fun...

 MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

 GENERATION

Dying Light: The Following

ZÁBAVNÁ ZOMBIE AKCIA SA PRESÚVA Z HARRANU NA VIDIEK, VIAC ZOMBIE, VIAC MASAKRU, VIAC ZÁBAVY!

Minuloročné vydanie pôvodnej hry Dying Light bolo veľmi príjemným oživením herných titulov. Skvelo spracované zombie „masakrovačky“, čistá zábava a šialené zbrane ponúkli zážitok z hrania v jeho najčistejšej forme. Ako expanzia The Following ovplyvnila pôvodnú hru?

The Following je naozajstnou expanziou, ktorá by teoreticky mohla byť vydaná aj ako samostatná hra. Aj to je pravdepodobne jeden z dôvodov, prečo si prídavok The Following musíte zapínať osobitne a nie je priamo prepojený s pôvodnou hrou. Vaša hlavná postava, level, inventár a všetko ostatné však zostáva nezmenené a v hre pokračujete presne tam, kde skončil pôvodný Dying Light.

Po udalostiach pôvodnej hry sa k hlavnému hrdinovi Kylovi dostane informácia, že sa na vidieku Harranu objavila skupina l'udí, ktorí našli liek na imunitu voči zombie nákaze. Tu sa začína The Following a vaša honba za liekom! Tentoraz na konci nečakajte žiadneho diabolického nepriateľa. Vašou úlohou bude získať liek, ktorý má v moci kult usídený na vidieku. Vybuduje si ich dôveru a nakoniec sa dostanete k vášmu ciel'u!

S úplne novým herným svetom, ktorý je rozl'ahlejší ako ktorákol'vek zóna pôvodnej hry, prichádzajú nové nástrahy, no taktiež aj nové možnosti. Zatial' čo si pôvodná hra vo veľkom zakladala na parkoure, ten ostáva v expanzii v úzadí. Predsa len, vidiek a jeho rozl'ahlé polia a holé plochy neponúkajú veľa možností parkourového pohybu. Ten si precvičíte v usadlostiach a menších dedinách.

Krátko po príchode do novej krajiny dostanete k dispozícii buginu, ktorá sa stane základom hrateli'nosti a väčšo pohybu novým herným svetom. K bugine neodmyslitel'né

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: Akčný survival horror
Výrobca: Techland
Zapožičač: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + ēšte lepší Dying Light
- + BUGINA!
- + BUGINA!!!
- umelá inteligencia
- odčlenenie od hlavnej hry

HODNOTENIE:



patrí aj vlastný skill tree, ktorým si vylepšujete jazdné schopnosti, no bugina samotná ponúka vlastné upgradovacie menu. Od lákania zombíkov zvukom cez elektrickú konštrukciu, plameňomety, kladenie míň až po UV svetlú bude jazdenie a masakovanie zombíkov úplne novou úchylkou. Polia posiate

rôznymi druhmi zombíkov sa zmenia po vašom prejazde na krvavé more. Avšak nie je to až také l'ahké, ako sa môže na prvý pohľad zdať. V bugine nie ste neporaziteľní a musíte sa o ňu patrične starat'. Pri strate paliva či poškodení kl'účových komponentov, z ktorých sa bugina skladá (riadenie, náprava), sa môže





vaša vraždená jazda zmení' na útek a boj o holý život. Pokojne sa môže stat', že sa zrazu ocitnete uprostred ničoho, bez kvapky paliva v nádrži a neostáva vám nič iné, ako íst' pešo nazad k najbližšiemu zdroju paliva, a to priamo cez hordu zombií.

Questy a hlavná príbehová línia sú premyslene navrhnuté, aby ste počas cestovania k ich

splneniu a zasa nazad prešli aspoň polovicu mapky, no to nevadí.

Garantujem vám, že jazda na bugine je zážitkom, ktorý vám spríjemní cestu natol'ko, že sa vám ani nebude chcieť vystúpiť a začať novú misiu. Rovnako ako príbeh a zápletka pôvodnej hry ani od príbehu The Following nečakajte žiadne zázraky. Príbeh je



opäť pomerne nudný, no o ten nikdy veľmi nešlo. The Following so sebou neprináša len samotnú obsahovú expanziu, no vychádza v novej Enhanced Edition, ktorá prináša všetok minulý obsah, no hlavne vylepšuje nedostatky pôvodnej hry. Umelá inteligencia zombií, no aj ľudských protivníkov je na tom stále pomerne rovnako, no čo je potešujúce, bolo odstránených pomerne veľa znechucujúcich elementov. Framerate je aj pri masových bitkách oveľa stabilnejší a slnkom zaliatí vidieck ponúka naozajstnú pastvu pre oči.

Záver a verdict

Dying Light: The Following nevnáša do už aj tak výbornej zábavy ešte viac možností, no vo vydaní Enhanced Edition eliminuje aj tých niekol'ko



nedostatkov, ktoré mala pôvodná hra. Výborne navrhnuté a spracované prostredie vidieka dopĺňa čerešnička na torte v znamení skvelo ovládateľnej buginy, ktorá úplne mení pohl'ad a mechanizmy Dying Light, ako ho poznáme. Ak ste sa pri pôvodnej hre zabávali rovnako ako ja, The Following je pre vás určite skvelou vol'bou na odreagovanie a ponúkne obsah na 10 – 15 hodín zábavného hrania.



Richard Mako



Life is Strange

VEĽKÝ POTENCIÁL S NEÚPLNÝM VYUŽITÍM

Je zjavné, že epizodicky vydávané adventúry sa v posledných rokoch stali vel'mi populárnymi. To, čo bolo doménou Telltale, sa snažia dobyť aj d'alší tvorcovia, a napohl'ad jednoduchý koncept tak dostáva nové podoby.

Life is Strange kráča v podobných šľapajach, no na druhej strane pridáva vlastnú identitu a prvky, ktoré v iných hrách nevidieť. Očividne čerpajúc z predchádzajúcej hry štúdia Remeber Me ponúka niečo, čo je jeho najsilnejšou stránkou, no zároveň aj najväčšou slabinou. Life is Strange nám ukazuje dôležitosť rozhodnutí, no zároveň ich často devalvuje práve kvôli téme, ktorú si autori zvolili.



Max Caulfield, študentka umeleckej školy v Arcadia Bay, je bežnou študentkou až do chvíle, ked' zistí, že sa dokáže hýbať späťne v čase. Rovnako ako aj ona samotná, tak aj hráč je najprv stavaný do role objaviteľa. Občas skúsi pretočiť čas, aby zistil, že postava na iné riadky dialógu reaguje inak a aj udalosti naberajú trochu iný spás. Postupom času sú tie experimenty čoraz väčšie a dosah na celé okolie a na prostredie ovel'a širší, a problémy, ktoré Max rieši, sú ovel'a dôležitejšie. Tým sa dej hry stupňuje a postupne vrcholí presne tak, ako sa na epizodickú hru patrí. Do toho hrozí mestečku Arcadia Bay skaza prostredníctvom tornáda a aby toho nebolo málo, stretnutie Max s jej najlepšou priateľkou Chloe sprevádza tieň zmiznutia kamarátky Rachel.

Hra sa snaží poukázať na silu priateľstva, budovanie vzťahov a socializáciu v rovesníckej

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO

Žánor: aventúra

Výrobca: DONTNOD

Zapožičač: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný námet a mnohovrstvový scenár
- + vplyv rozhodnutí z krátkodobého hľadiska a experimentovanie s nimi
- + výborný výber piesní
- poslednej kapitole dochádza dých
- vplyv rozhodnutí z dlhodobého hľadiska
- podkopávanie napäťa vďaka téme hry

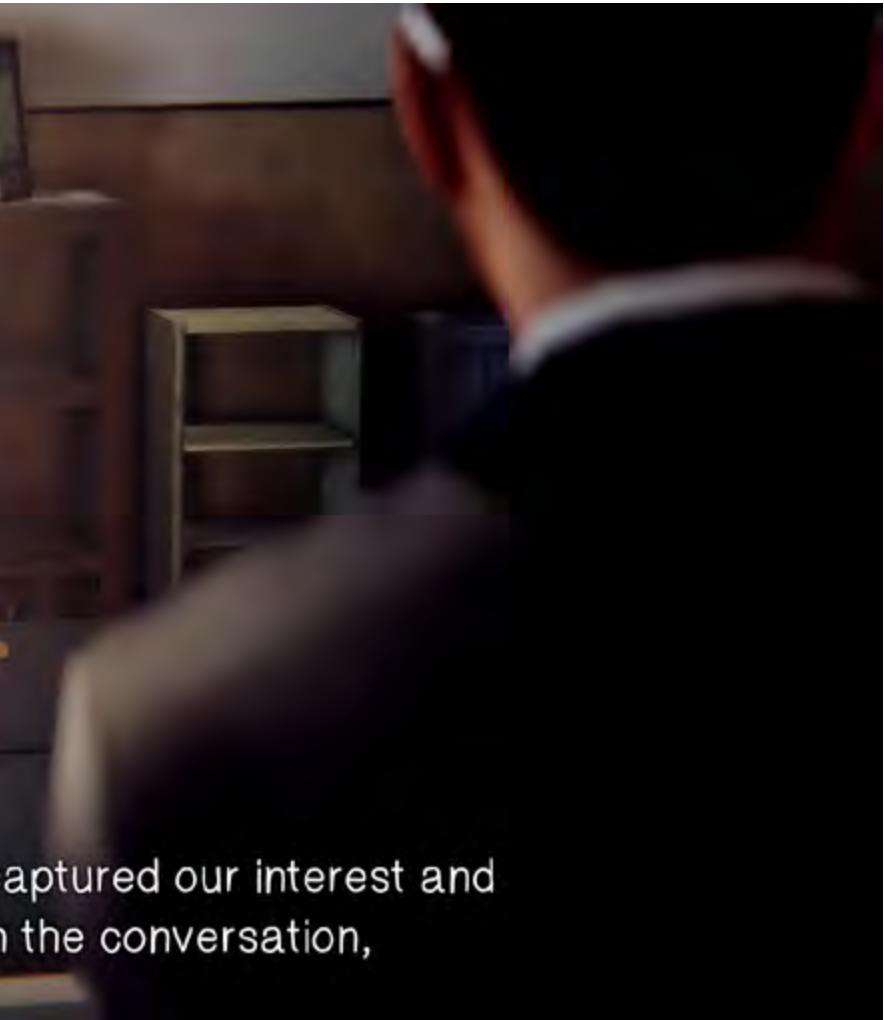
HODNOTENIE:



skupine. Dotýka sa problémov šikany a jej následkov, toho, že nie všetko je také, aké sa na prvý pohľad zdá. Zároveň nám však dáva pocit'ovat', že niekedy sa netreba vŕtať v minulosti a jednoducho ju prijať takú, aká je. Najdominantnejšou tému je však spomínané cestovanie v čase. Je to skutočne náročná

téma, ktorú sa mállokedy podarí herným vývojárom správne (čest' Bioshocku Infinite) navrhnúť. A aj tvorcom Life is Strange sa nepodarila dokonale. Áno, oceňujem, že hra a postavy reagujú na správanie sa hlavnej postavy a často je v hre viditeľný krátkodobý dosah rozhodnutí Max, no na druhej strane,





aptured our interest and
in the conversation,

práve vd'aka téme posúvania času nemá takmer žiadne rozhodnutie žiadnen dlhodobý efekt, čo určitým spôsobom potláča ich dôležitosť. Nehovoriac o tom, že v poslednej kapitole je už zjavne spoznatel'né, že autori si toho na hlavu zobraťi trochu veľ'a a, takpovediac, to nezvládli. Jednak kvôli tomu, že vd'aka primárному dôrazu na dve veci počas celej hry (nebudem

spojľovať', o čom hovorím, ale drívä väčšina hráčov to asi vel'mi skoro počas hrania zistí) je je pomerne jednoduché prísť na to, ako sa hra bude v poslednej kapitole vyvíjať, a taktiež aj kvôli tomu, že hráč si pri každej zložitej situácii, v ktorej sa Max nachádza, jednoducho povie, že prosté posunie čas a situácia sa vyrieší. A to je do značnej miery pravda!



Oslabuje sa tak napätie hry a tiež pocit z reálneho vplyvu hráča na svet. Ked' sa potom dočkáme v rámci jednotlivých epizód určitých cliffhanger ukončení, nemáme až taký pocit, aký by sme mali mať. Alebo aký vývojári chceli, aby sme mali. A to práve vd'aka tomu, že sme je takmer istí, že existuje cestička von. Z hľadiska náplne autori využili prakticky maximum, čo sa dalo. Je pravda, že pre určité monologické situácie existuje vždy iba jedno správne riešenie, no pri riešení týchto situácií sa autori snažia nepoukázať na riešenie hned', ale donútiť hráča pri riešení trochu rozmyšľať'. Grafické spracovanie je príjemné na pohľad a pochváliť autorov musíme za famózny výber piesní na začiatok a koniec každej epizódy.



Verdikt

Najväčšie pozitívum Life is Strange je zároveň aj najväčším negatívom. A to je téma. Na jednej strane je to niečo originálne a v tomto žánri neopozierané, no na druhej strane práve táto originalita devalvuje dopad rozhodnutí na celkový dej. Vď'aka komplexnosti vybraných tém, výborným dialógom a zaujímavej náplni však Life is Strange patrí k hrám, ktoré sa oplatí vyskúšať. Tie chyby je hám odpustíte



Dominik Farkaš

Plants vs. Zombies – Garden Warfare 2

VOJNA ZOMBÍKOV A KVETÍN
NEBOLA NIKDY LEPŠIA!

Koho by nebavíla multiplayerová hra, v ktorej sa striel'ajú zombíci a kvetinky? Teda za predpokladu, že je aj kvalitne spracovaná. Toto bol do istej miery prípad prvého dielu Garden Warfare. Hoci kvôli pár nedokončeným maličkostiam a chýbajúcim vlastnostiam (ktoré sa kompenzovali zníženou cenou oproti bežným AAA hram) pôsobil skôr ako prísľub do budúcnosti. A tento prísľub bol vyslyšaný hned' pri druhom pokuse.

Je pravdou, že Garden Warfare 2 je už hra v plnej AAA cene, no na rozdiel od jednotky toho ponúka oveľ'a viac, aj keď základy ostávajú viac-menej nezmenené. Všetko ostatné je väčšie, mohutnejšie, trvácejšie a explozívnejšie.

Prvým veľmi dôležitým faktom je, že všetok odomknutý obsah, ako napríklad variácie hrateličiek postáv sa, prenášajú do dvojky. Vďaka tomu je možné potlačiť veľké množstvo grindu a môžete taktiež odomknúť veľa vecí. Do hry boli pridané ďalšie variácie už známych postáv aj úplne nové postavy, a to konkrétnie tri pre každú stranu. Z dôvodu balansu zároveň nastala i úprava schopností starých postáv.

Niežeby postavy v prvom diele boli zle vybalansované, no povaha hlavného módu Gardens &

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO
Žánor: striel'äčka z pohľadu tretej osoby
Výrobca: PopCap
Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

- + množstvo hrateličiek postáv a herných možností
- + Infinity, Garden Ops a Turf Takeover
- + nápad Backyard ako herného Hubu
- + prekopený levelovací systém
- + pekný art štýl
- problémy s balansom
- nedotiahnutý split screen

HODNOTENIE:



Graveyards určovala, že zombíci pozostávali hlavne z útočných tried a kvetinky z obranných. Prenemaním mód na Turf Takeover však tento mód už strieda úlohy pre oba tímy pravidelne, čo v praxi znamená, že bolo potrebné, aby sa zostava jednotlivých typov postáv vyvážila. Do tímu zombíkov bol pridaný Imp, ktorý je schopný privolať si veľkého robota, Superhero s údermi/kopancami na blízko a Pirátsky zombie s



multifunkčnou zbraňou na blízko i na diaľku a s dronom. Kvetinkám bola pridaná Kukurica s rotačným kukuricom a raketometom, Ruža s AOE schopnosťami a navádzanými strelami (ktorá je momentálne tak trochu OP) a Citrón s laserom či s ochranným štítom. K dispozícii je 7 druhov postáv pre oba tímy. Každý z nich má 10 variácií, čo prináša obrovské množstvo herných zážitkov a odlišností pri hraní, a tým pádom zvyšuje znovuhratelnosť.

Aby toho však nebolo málo, autori pridali interaktívne menu prevedené do formy Battle Backyard, kde jednu tretinu majú pod kontrolou kvetiny, druhú tretinu zombíci a tretia je dostupná na prevzatie pre





kohokol'vek, kto sa odváži priblížiť sa k vľajke. Zároveň toto prostredie disponuje množstvom ukrytých truhličiek, tajomstiev a umožňuje dostatok úprav. Z tohto Hub priestoru má hráč možnosť dostať sa k multiplayerovej hre, ku hre Garden Ops, do Infinity módu či plniť singelplayerové úlohy. Áno, Garden Warfare 2 má aj kampaň, a to za obe strany. Hoci je pravdou,

že skoro polovica misií predstavuje mód hordy (alebo Garden Ops, ako sa volá v tunajšom svete), hráčom sa dostanú k dispozícii aj vtipné úlohy s typickým PvZ humorom. Ultimátnym cieľom kampane oboch strán je stat' sa najlepším agentom. Jej dokončenie navýše odomyká Infinity mód, ktorý je možné hrať kooperatívne pre štyroch hráčov. V ňom sa hráči

menia na obrovských robotov a sú premiestnení do sveta záhradných trpaslíkov, v ktorom je ich úlohou prežiť čo najdlhšie. Za nazbierané kryštály môžu nakoniec získať tie najlepšie odmeny vrátane kompletných variácií hratel'ných postáv. Do tohto módu sa ale dá vstúpiť len po obetovaní dostatočného počtu hviezd. Tie hráč môže získať pri plnení rôznych výziev, ktoré sa menia každé dva dni a ktoré taktiež odmeňujú zvýšeným násobičom získavania XP bodov.

Tak isto sa dočkal zmien i Garden Ops, a to konkrétnie možnosťou hrať tento mód aj za zombíkov. Do hry sa museli preto pridať obranné veže pre túto frakciu a útočné AI jednotky pre opačnú frakciu, ktoré sa maximálne vydarili (ako aj bossovia kvetiniek).

Hra ponovom ponúka aj lokálny co-op, ktorý je však do veľkej miery obmedzený. Nenašli sme možnosť prechádzať kampaň, ak je váš priateľ v split screen-e alebo ak sú d'alší živí hráči vo vašom Backyarde. V prípade, ak sa váš kamarát pripojí do lokálneho co-opu, tak v Garden Ops taktiež nemáte možnosť privolať si na pomoc AI postavy, čo pri singelplayer hraní môžete.

Hra vyniká nielen farebnosťou, ale aj variabilitou máp. Nehovoríme iba o tom, že každá mapa sa odohráva v tematicky inom prostredí, s iným počasím a s inou dennou dobou, ale o tom, že veľa máp v multiplayeri a v Garden Ops má upravenú gravitáciu či aktivovaných množstvo úprav, ktoré osviežujú hranie. A nielen to! Pri hraní Turf Takeover sa autori riadne vybláznili s dizajnom posledných faz zápasov. Na jednej mape máte napríklad za úlohu dostať čo najviac lópt do jamiek, aby ste po vypršaní časového limitu mali väčšie skóre než súperov tím. Na druhej mape máte zase skaziť pártu zombíkom tým, že toaletným papierom prelepte ich výzdobu alebo máte ako zombíci rozmráztiť veľkého Impa. Možnosť v týchto mapách je veľa, čo sa pozitívne prejavuje v zábavnosti, ktorú poskytujú hrácom.

Zvyšná ponuka módov je tradičnejšia. Klasické variácie na Team Deathmatch, Kill Confirmed, Domination či Capture the Flag dopĺňajú výborne spracované Turf Takeover, Garden Ops a Infinity mód. Vytvárajú tak veľmi silnú ponuku, v ktorej si nájde to svoje prakticky skoro každý. Oproti pôvodnému Garden Warfare sa hra graficky veľmi neposunula, čo však nie je zlé. Hra si totiž zachovala výborný, špecifický štýl a stále dáva jasne najavo, že art štýl je viac ako len snaha o realistickosť.

Verdikt

Hre Garden Warfare 2 sa dá výtknúť len mierne nedotiahnutá implementácia split screen-u, co-opu a občasné problémy v balanse jednotlivých jednotiek. Inak ale ide o plnohodnotnú a veľmi kvalitnú multiplayerovú striel'áčku, ktorá svojou variabilitou ponúkaných zážitkov a množstvom obsahu vystačí každému hráčovi na desiatky hodín. Ak sa vám jednotka páčila, tak z dvojky budete nadšení. Dajte GW2 šancu a neol'utujete.



Dominik Farkaš

The Witness

NÁROČNÁ, ALE NESMIERNE USPOKOJUJÚCA PUZZLE HRA

Tým z vás, ktorým meno Jonathan Blow nič nehovorí, pripomienim, že je tvorcом videohier ako napríklad Braid, úspešnej puzzle hry, ktorá vo svete zbiera jedno pozitívne hodnotenie za druhým. Tento rok sa Jonathan Blow opäť zapíše do veľkej knihy tvorcov videohier so svojím posledným počinom, ktorý prichádza osem rokov po Braid – The Witness. The Witness by som prirovnal k hernej sérii Dark Souls. Možno sa pýtate, prečo porovnávam akčnú sériu Dark Souls s logickou hrou The Witness. Séria Dark Souls je známa svojou brutálnou náročnosťou a tým, že vás v ničom nedrží za ruku a necháva vás, aby ste sa poučili zo svojich chýb. Presne taká je The Witness. Hoci ide o logickú hru, dáva vám dostatočný priestor potrápiť sa s jej hlavolamami a konečný pocit pokorených výziev bude naozaj stáť za to.

The Witness sa odohráva na mystickom ostrove, na ktorom sa objavíte bez akéhokoľvek úvodu a bez hocakého kontextu. Hru hráte v prvej osobe a po prvých, veľmi stručných inštrukciách (napríklad, že jedným joystickom sa posúvate, druhým joystickom sa pozeráte okolo) narazíte na element, ktorý tvorí gro celej hry: logický hlavolam. Ciel' všetkých

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: puzzle
Výrobca: Thekla, Inc.
Zapožičiač: Conquest

PLUSY A MÍNUŠY:

- + náročné ale uspokojujúce
- + veľký otvorený svet
- + výborne spracované
- len pre vytrvalých
- žiadne pomôcky zo strany hry

HODNOTENIE:



na prvý pohľad môže zdať, sa presvedčíte pri riešení. Každá séria hlavolamov je unikátna v tom, že v nej figuruje pravidlo, ktoré ju odlišuje od ostatných. Hra vám v tomto smere nepomôže, takže pravidlo budete musieť odhaliť vy sami.

V hre je vyše 650 hlavolamov, preto sa nemusíte báť, že nebudeš mať čo riešiť. Samozrejme, niektoré vám súdnu viac, niektoré menej a určite natrafíte aj na také, s ktorými si nebudeš vedieť poradit. Ak sa stretnete s takým, s ktorým nebudeš vedieť pohnúť, môžete sa rozhodnúť ho odložiť a nechať si ho na neskôr. Nič vám nebude brániť nechať daný problém tak a posunúť sa d'alej po ostrove a riešiť iné hlavolamy. Dokonca vám tento prístup môže pomôcť tým, že sa inde naučíte nový koncept, ktorý budete môcť využiť v pôvodnom probléme. The Witness sa vám vo všeobecnosti nebude snažiť radíť a riešenie problémov ponechá na vás.

The Witness sa na prvý pohľad môže javiť ako kolekcia hádaniek, ktorých sa snažíte dostať gulôčku z jedného bodu do druhého,



no nie je to celkom tak. Od začiatku sa vynára nespočetné množstvo otázok ako napríklad: Kto vlastne som? Čo je to za ostrov a čo na ňom robím? Kto tam bol predo mnou a kto postavil všetky hlavolamy? The Witness vám v zodpovedaní nepomôže. Dej hry je zabalený do rúška tajomnosti a nebude vám predstavený priamo, ale naopak, hra vám bude poskytovať rôzne

pomôcky vo forme audio nahrávok. Tie sú zdanivo vytrhnuté z kontextu a obsahovo pôjde o najrozličnejšie texty, cez denníkové zápisť až po filozofické úvahy, čo poskytne priestor vašej fantázii. Inými slovami, vás dej závisí od toho, ktoré z nahrávok nájdete, v akom poradí si ich pustíte a predovšetkým, ako si ich

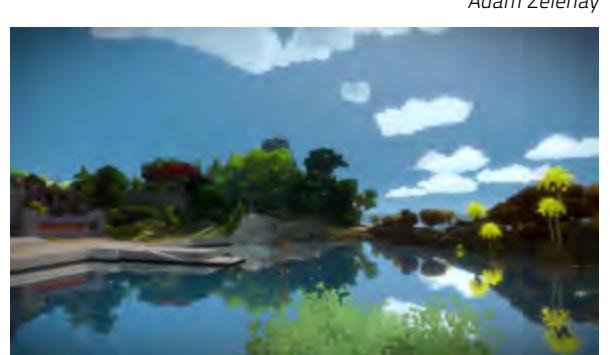
vysvetlíte. Toto iste nepoteší hráčov, ktorí by preferovali priamo nastolený dej, ale ten nie je primárnu podstatou The Witness. Ide skôr o príjemnú alternatívu, ktorá opäť kladie dôraz na kreativitu samotného hráča.



Už od začiatku sa vám ostrov otvorí v celej svojej kráse a vy budete mať absolútну slobodu v pohybe a v poradí, v ktorom budete hlavolamy riešiť. Pritom sa budete pohybovať po rôznych regiónoch ostrova. A tie sa veru oplatí prezriť, pretože sú graficky nádherne spracované. Nájdete tam rôzne typy krajín od púští cez lúky, bariny až po zamrznuté hory a všetky vás ohromia tajomnou architektúrou. Neslúžia iba ako grafický doplnok, ale v mnohých prípadoch súvisia priamo so samotnými hlavolamami – opäť bude len na vás, ako rýchlo nájdete klíč k riešeniu hlavolamov. V hre absentuje soundtrack a jediné zvuky, ktoré v hre figurujú, sú zvuky okolia a vašich krokov. Nič vás však nebráni pustiť si k lúšteniu vašu oblúbenú hudbu a spríjemniť si tak dlhé hodiny riešenia hlavolamov.

Verdikt

The Witness je Dark Souls logických hier. Pri hraní vás nebude držať za ruku, nebude vám nič zbytočne vysvetľovať a všetko prenehá na vás a vás intelekt. Porovnatel'ná je aj náročnosť obidvoch hier – The Witness začne zľahka, no náročnosť jednotlivých hlavolamov sa začne nemilosrdne dvíhať. Sloboda, ktorú vám hra ponúka je obdivuhodná – hlavolamy môžete riešiť v libovoľnom poradí, a keď sa na jednom zaseknete, môžete ho pokojne preskočiť a prejsť na iný. Variabilita hlavolamov je ohromujúca, avšak ich riešenie nie je prechádzka ružovou záhradou. Keď sa popasujete aj s tými najproblematickejšími hádankami, naplní vás pocit dobre odvedenej práce, ktorý rozhodne stojí za to.



Adam Zelenay

SUPERHOT

SUPER HOT SUPER HOT SUPER HOT
SUPER HOT SUPER HOT SUPER HOT

SUPERHOT je nezávislá striel'ačka s pohl'adu prvej osoby, v ktorej vy určujete, kedy čas plynne. A to vašim pohybom. Týmto inovatívnym prístupom sa snaží pol'ské štúdio Superhot Team zmeniť nás pohl'ad na tradičné FPS-ky a zároveň nás osloviť minimalistickým audiovizuálnym spracovaním s retro nádychom.

OPAKUJTE PO MNE:

MYSEL' JE SOFTVÉR,

TELO JE LEN SCHRÁNKA,

SYSTÉM MA OSLOBODÍ.

Aké tajomstvá môže ukrývať' nevinná hra?

Ak ste práve zostali z úvodu recenzie zaskočení, nebojte sa, čítaťe správne. SUPERHOT nie je typickou hrou, a preto nejde ani o typickú recenziu. Musím hned' na úvod uznať', že SUPERHOT je naozaj inovatívnou a neskutočne zaujímavou hrou, ktorá núti hráča skúmat', čítať medzi riadkami a nenáhlit' sa. Mám výčítky, že po prvej polhodine som sám seba spytoval, či toto má byť ten veľ'ký kickstarterový projekt, na ktorý sa tak veľ'mi čakalo. Čím viac som ho však hral, tým nadšenejší

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žánor: FPS
Výrobca: Superhot Team
Zapožičiaľ: Comgad

PLUSY A MÍNUŠY:

- + originálna a chyt'ľavá hratel'nosť
- + príbeh a jeho tematika
- + humor, skryté informácie a easter egg'y
- + audiovizuálne spracovanie
- cena je až príliš vysoká
- príbehový mód je krátky

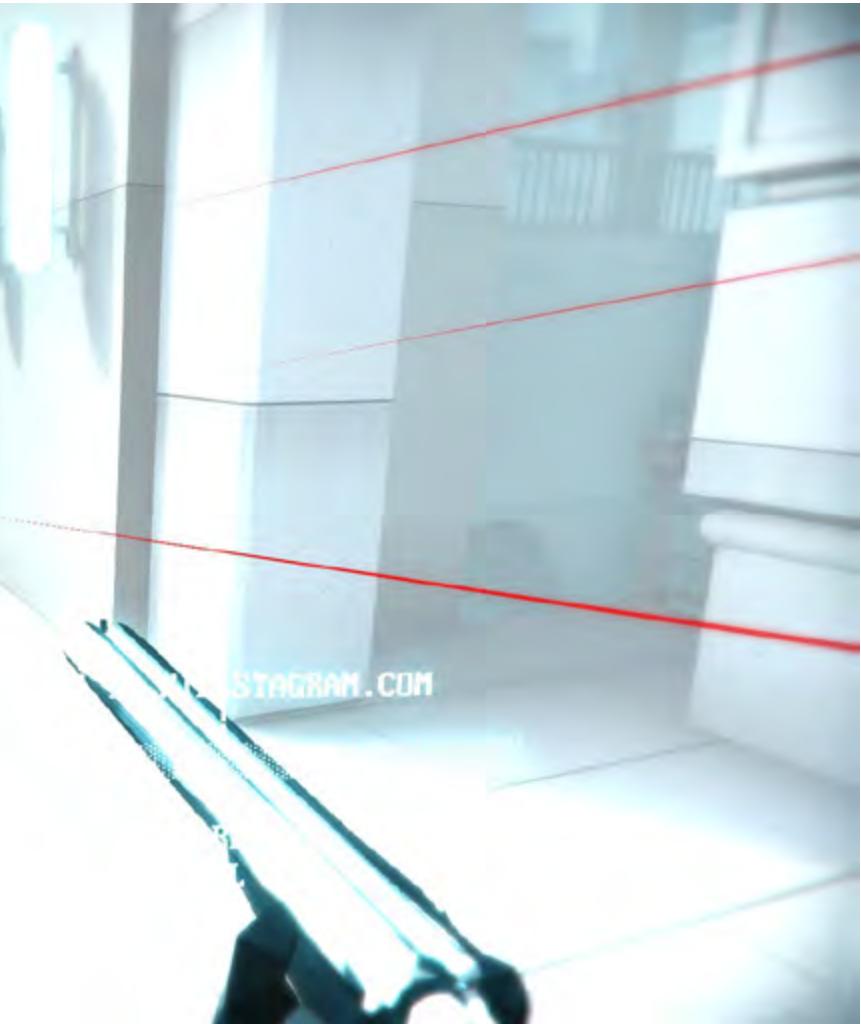
HODNOTENIE:



hraní SUPERHOT som si uvedomil, ako málo vlastne stačí, aby vývojári potešili naše hráčske srdcia. Či už je to humor a trefné narázky, alebo neustále zapletanie dej a postupné odhal'vanie veľ'kého tajomstva. Často si počas hrania uvedomíte, že tvorcovia chcú, aby ste sa zabávali rovnako ako oni pri vymýšľaní celej hry.

Zastav čas a môžeš všetko

Hratel'nosť v SUPERHOT je taká jednoduchá, že sa pri nej sami seba pýtate, prečo to nenapadlo vám. Jej jadro je primitívne a zároveň inovatívne. Čas sa hýbe vtedy, ked' aj vy (respektíve, ked' stojíte na mieste a nič nerobíte, plynne veľ'mi, veľ'mi pomaly). Z tohto konceptu však dokázali vývojári vyt'aziť dosť na to, aby okolo neho vytvorili zábavnú a tajomnú FPS. Celá hra sa skladá z viac než 30 levelov, v ktorých je váš cieľ vždy rovnaký. Zabit' všetkých „red guys“, čiže červené ludskej postavy. Na to vám poslúžia nielen vaše pásťe, baseballová palica či katana, ale aj pištol', brokovnica a samopal. Hlavným prvkom pri víťazstve nad Červenými, je taktika. Kedy sa pohnút' do



strany, kedy udriet', otočíť sa a vystrelit'. A tak d'alej. Spomalený čas vám navyše umožní robiť také vychytávky ako preseknutie gul'ky katanou, alebo dokonca zrazenie dvoch guliek vo vzduchu. Aj keď je to všetko strašne „cool“, uvítal by som ešte niečo d'alšie. Možno viac zbraní alebo pohybov. Bonusom je špeciálna schopnosť „hotswitch“, umožňujúca dostať sa do pozície

vybraného nepriateľa. Vďaka nej sa dajú v hre predvádzat' také kúsky, ako napríklad nechat' niekoho na vás vystrelit' a potom na neho použiť hotwitch. Výsledok? Červený zastrelí samého seba. Najmä v replayi, ktorý sa zobrazí po úspešnom pokorení úrovne, vyzerajú takéto špeciálne pohyby veľmi efektne. K replay funkcionalitym patrí aj sociálna siet'



Killstagram (<https://killstagram.com/>), na ktorú môže ktorýkol'vek hráč nahrať svoj prechod úrovňou alebo dlhánsky boj v nekonečnom móde. Nahratie videa je maximálne jednoduché, stačí stlačiť upload a je hotovo.

Miernym sklamaním je fakt, že do dvoch hodín pozeráte na záverečné titulky, pri ktorých, mimochodom, hrá geniálna pol'ská pesnička Psy Pawłowa od skupiny Republika. Dodatočného obsahu je však požehnané a máte možnosť vyskúšať nekonečný mód, v ktorom bojujete proti nekonečným hordám nepriateľov. Čím viac ich zabijete, tým viac nových úrovní sa vám odomkne. Ďalším módom sú výzvy, v ktorých musíte úroveň prejsť v dopredu určených podmienkach, ako napríklad použitie iba jedného druhu zbrane alebo splnenie časového limitu.

Červená a biela bohatá stačia

Jednoznačne unikátnym je aj audiovizuálne spracovanie. Ako ste si už určite na screenshotoch všimli, hra pozostáva len z niekol'kých farieb, pričom prostredie je tvorené vyslovene len bielymi odtieňmi. Tento štýl je jednoduchý, no zaujímavý a neopozorovaný. Červený tým pádom vynikajú a pri ich zabítí sa jednotlivé kúsky rozlezú po prostredí ako mozaika. Menu hry je rovnako absolvútne unikát. Ak si spomíname na grafickú nadstavbu MS-DOS-u s názvom Norton Commander, určite nebudeš stratení. Dizajn rozhrania hlavnej ponuky v SUPERHOT je nielen nostalgickou bombou. Je navyše plne funkčné a prepletené rôznymi ukrytými informáciami. Nájdete v ňom niečo k príbehu, pár aplikácií pre pobavenie (napríklad vel'mi humorný záznam z IRC chatu) a dokonca aj dve minihry.

Zvuky sú kapitola sama o sebe. Opakovanej slová SUPER HOT po dokončení úrovne sú také nákarlivé, že nikdy neomrzia. Rovnako aj texty, ktoré sa vám objavia na obrazovke len na päť sekúnd, niekedy aj menej, s hlasným buchnutím, prezrádzajú úryvky z reality. Nostalgicky pôsobia aj zvuky, ktoré sprevádzajú prechody medzi jednotlivými úrovňami či v samotnom menu.

Verdikt

Áno, SUPERHOT je hra, ktorej príbehový mód prejdete za dve hodiny, a áno, stojí viac ako dvadsať eur. Okrem toho, určite nie je pre každého. Chápem názory hráčov, ktorí sú zvyknutí na tradičné FPS, vyžadujúce skôr vypnutie mozgových buniek než zamýšľanie sa nad manipuláciou zo strany hry. Zážitok však SUPERHOT ponúka neopakovateľný a obsah, ktorý sa vám odomkne po jej dokončení, vás zabaví na viac než dve desiatky hodín. Audiovizuálne spracovanie je bezkonkurenčné a po dlhej dobe som mal pocit, že naozaj hrám niečo nové a originálne. Aj tak sa ale neubránil pocitu, že by sa z celého nápadu dalo vytážiť aj viac a cena mohla byť nižšia SUPER HOT SUPER HOT SUPER HOT SUPER HOT SUPER HOT SUPER HOT.

Juraj Vlha

Shardlight

TÁTO ČREPINKA MÁ NA SVOJOM
POVRCHU VIACERO ŠRÁMOV

Od kyberpunku k post-apokalyptickému svetu, od supermodernej spoločnosti k aristokratickému zriadeniu, od technológií budúcnosti až k primitívnej societé, v ktorej neexistuje ani elektrina. Tvorcovia zo štúdia Wadjet Eye Games urobili oproti predchádzajúcemu projektu krok späť a v najnovšej adventúre Shardlight sa pozreli do sveta, v ktorom sa bombami zničené l'udstvo metaforicky ocitlo o niekol'ko stovák rokov v minulosti. Krok späť zažilo myšlenie l'udí, krok späť pocítil sociálny systém a, bohužiaľ, krokom späť bola aj kvalita tejto hry samotnej.

Dúfam, že nikoho neurazím, že Shardlight budem mestami porovnávať s ich minuloročnou hrou Technobabylon. Pre tento „krok“ (už zase to slovo) som sa rozhodol kvôli tomu, pretože obe hry sú viac-menej ich dielo, obe hry sú rovnakého žánru. A, koniec koncov, ruku na srdce, ako najlepšie zhodnotiť úroveň nového počinu ako porovnaním s úrovňou toho predchádzajúceho? A to hlavne vtedy, keď sú z jedného cesta!

Niečo z príbehu som už načrtol vyššie. Spoločnosť je v hre na dne, neexistujú žiadne výdobytky modernej techniky, žiadne

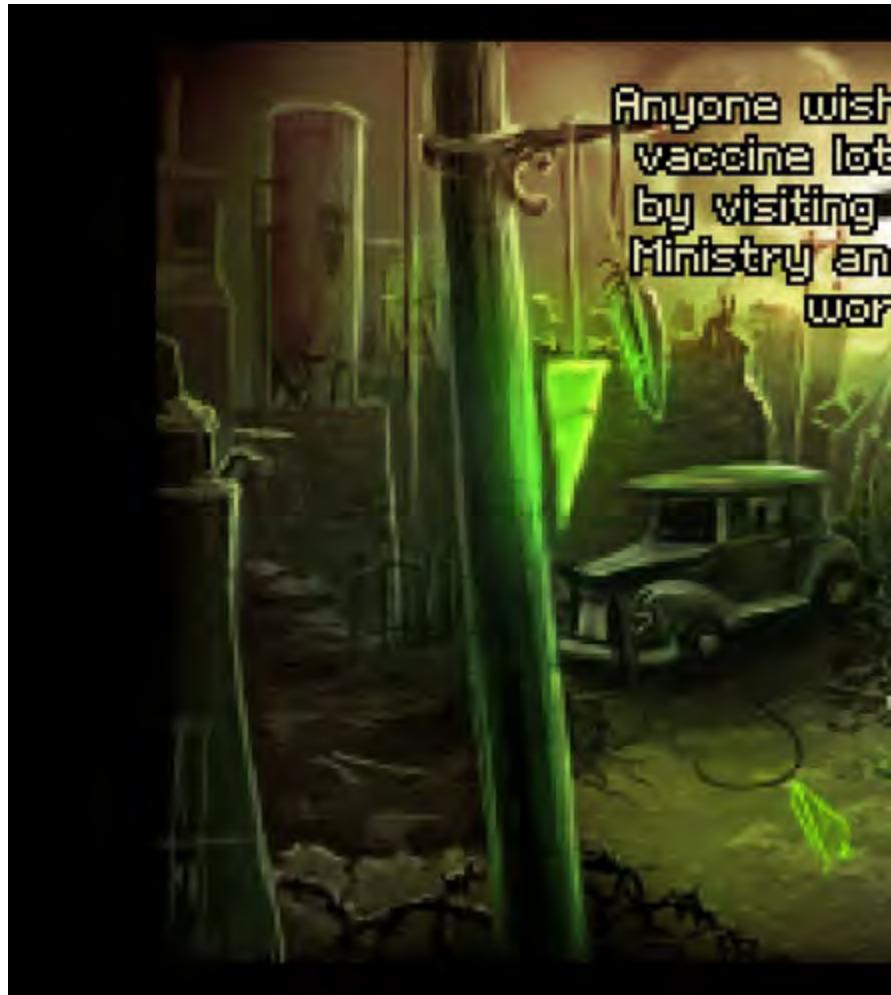
ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žánor: point-and-click adventúra
Výrobca: Wadjet Eye Games
Zapožičal: Wadjet Eye Games

PLUSY A MÍNUSY:

- + prítážlivý námet
- + niekol'ko zaujímavých prvkov v hratel'nosti
- + zaujímavé odhalenia a pointy príbehu
- + dĺžka hry približne 15 hodín
- + bonus na záver
- nie príliš náročné
- skratkovitosť príbehu
- nevyužitie potenciálu námetu
- chýbajúce emócie vyplývajúce z herného sveta
- hlavná postava je epresvedčivá
- nevýrazný soundtrack

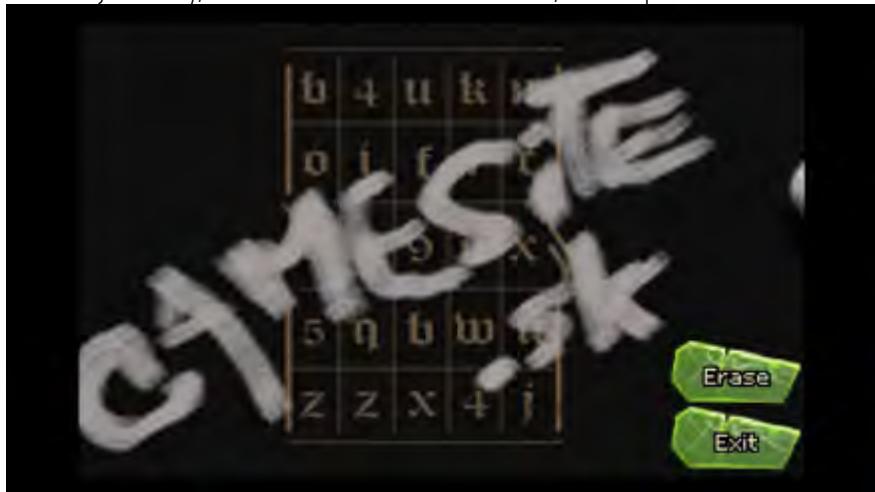
HODNOTENIE:



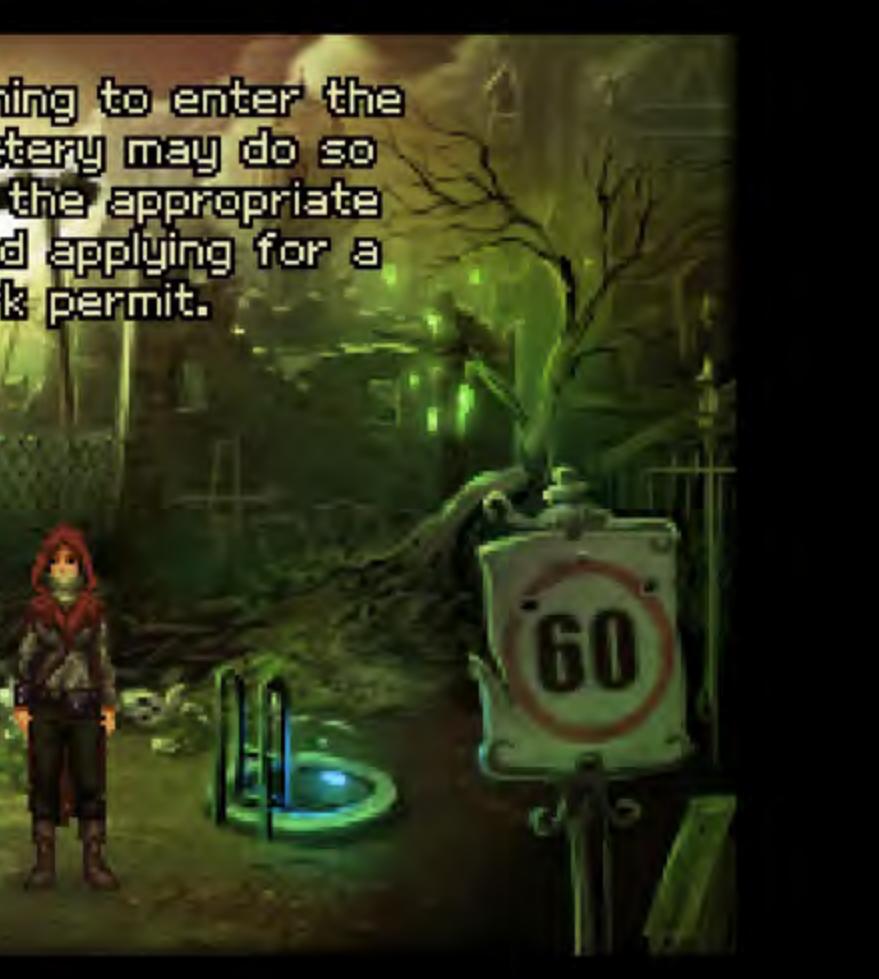
vylepšenia ul'ahčujúce život, ak teda za také nebudešme považovať stále fungujúci verejný rozhlas. Aby tej, život l'udí bičujúcej biedy nebolo málo, vypukla epidémia novej choroby Green Lung, na ktorú existuje podľa tvrdení aristokratov veľmi málo vakcína. Preto l'udia z nižších vrstiev musia absolvovali losovanie v lotérii a čakat', či sa na nich neusmeje šťastie. Na to, aby vôbec nejaký lístok do lotérie získali, musia splniť vrchnost'ou zadanú

úlohu, ktorou určitým spôsobom dopomôžu k lepšiemu fungovaniu spoločnosti. Práve pohl'adom na hrdinku Amy, vykonávajúcu jednu z takýchto úloh, začína úplne vôbec prvá scéna hry. Amy je jednou z tých nešťastných, ktorí bez včasného podania lieku zahynú. Jej milujúci otec, s ktorým plánovala opravit' ich auto, je už dávno mŕtvý, nemá rodinu, len opustený servis zabezpečujúci jej aké-také základné živobytie. Amy je zároveň aj hlavnou postavou príbehu Shardlight.

Žánor point-and-click adventúra je špecifický v tom, že takéto hry stavajú na dobre napísanom príbehu, pútavu vykreslených postavach a dôvtipe, ktorý sa vyžaduje od hráčov pri riešení rôznych „zapeklitých“ situácií. Presne to robí klasické adventúry také obľúbené, presne práve preto prezili až do dnešných moderných čias v doslova nezmenenej forme (a, čuduj sa svete, aj v rovnakom technickom stave), kombináciou šikovne navrhnutej hratel'nosti a prepracovaných fabúl. Shardlight túto definíciu žánru, na moje prekvapenie, úplne nedodržiava, ani čo sa týka jednej, ani druhej stránky. Úvodné videá boli skvelé, herný svet



ning to enter the
ttery may do so
the appropriate
d applying for a
k permit.



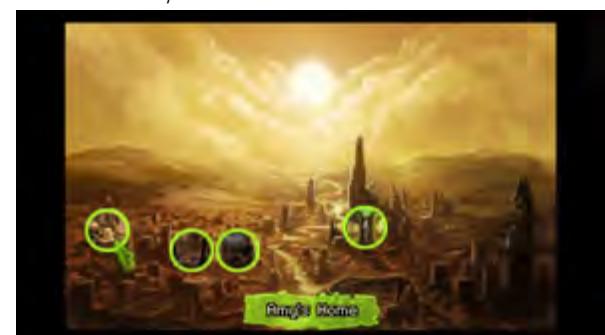
naznačoval originálny zážitok a hlavná postava sa javila tak, že bola dokonca ochotná zomrieť za svoje zásady. V podstate sa mi javila ako nejaký post-apokalyptický Jánošík, legenda, ktorá bohatých o vakcíny okráda a chudobným ich dáva. O to väčšie prekvapenie bolo, že Amy je svojím spôsobom zbabelec hrajúci na dve strany. Každý sa, samozrejme, nejako

vyvíja, no vývoj charakteru Amy je predstavený veľmi skratkovito a veľmi plynko. Rozpačito.

V jednej situácii sa zdá, že je dokonca na strane aristokratov, inokedy zase, že sa jej páčia myšlienky odboja pod vedením odvážnej Dentonovej, v jednej chvíli sa zdá, že hráč sám dostane možnosť vol'by, aby tú trápu



naivnosť Amy dostal ako-tak pod kontrolu, inokedy sa začne trápne vyhovárať, že ona za nič nemôže, že ju len využili, pričom sám hráč vie, že to až tak úplne pravda nie je. To, že s vykreslením hrdinky niečo nie je v poriadku, naznačí hned' úvod, ked' sa neštíti zastrelit' betónom zavaleného človeka šípom do hlavy. Nezrelost' scenáristov? Je to možné, nadväznosť situácií a ich vykreslenie totiž zaváňa neskúsenosťou.

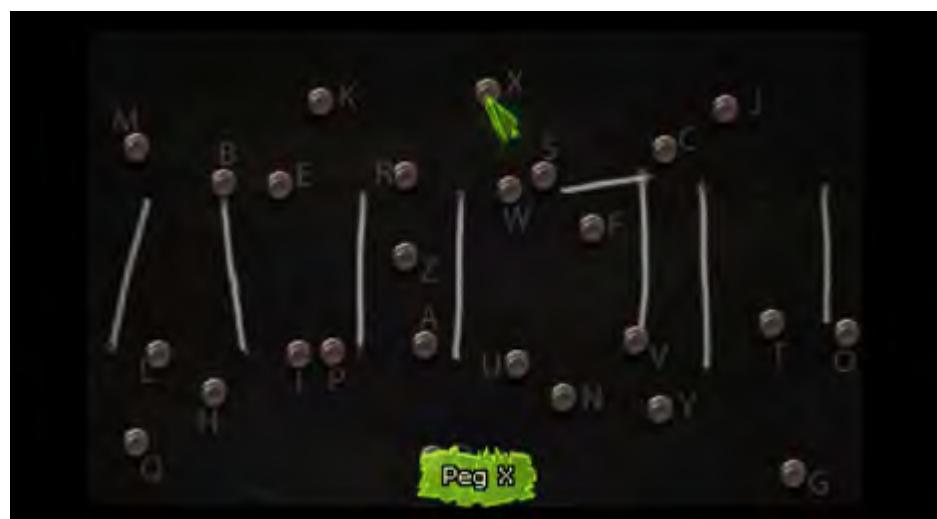
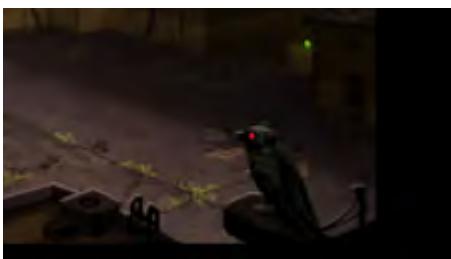


Shardlight si doslova sama pýta ozrejmíť viac o faktoch, čo zničilo svet, o modernej chorobe Green Lung, o postavách, ktoré zohrajú v príbehu dôležitú úlohu, no ich osud ostane nedopovedaný, alebo, v neposlednom rade, aj o minulosti Amy, no proti tomuto rozhodnutiu stoja ako Berlínsky mór, paradoxne, tvorcovia hry. Samotný námet deňa je výborný a úvodné hodiny dávajú nádej, že tvorcovia pôjdu hlbšie do

problematiky a viac nám z toho odhalia, no čím viac budete hrať, tým viac začnete byť nervózni, kedy sa to konečne stane, kedy sa konečne dej o niečo viac prehľbi, až si na konci uvedomíte, že to čakanie bolo vlastne čakaním na Godota.

Technobabylon v tomto mal jasno. Hlavnými postavami boli vyšetrovateľia, mali okamžite definovaný charakter bojovníkov proti zločinu, čo určitým spôsobom ul'ahčilo ich vykreslenie. Navyše sa v ich predchádzajúcej hre prelínali dve odlišné línie, ktoré nakoniec do seba výborne zapadli a dej začal dávať zmysel. Amy je na druhej strane v podstate nikto a jej línia v Shardlight je zároveň aj jediná. Amy nie je dobre vykreslená postava a v určitých tragickejších situáciach jej ako keby autori dokonca zabudli napísat' nejaké emócie. Ked' je hlavný t'ahúň nepresvedčivý, trpí tým celá hra.

Hratel'nost' je klasická: zbieranie predmetov, používanie ich na určitých miestach, lúštenie hlavolamov, rozprávanie sa s rôznymi postavami. Po tejto stránke sa hre darí, hlavne ked' vám ponúkne možnosť čítania kníh ako v nejakom RPG. Je to príjemná novinka a navodzuje určitý pocit falošnej nelineárnosti. Čo už je menej potešujúce, hra je veľ'mi l'ahká a dlhorční adventuristi s ňou nebudú mať žiadne



problémy. Na druhej strane tí, ktorí nemajú radi nelogické kombinácie vecí, si tu prídu na svoje. Rovnako ako to bolo v Technobabylone, aj tu máte doslova ako keby všetko po ruke, prostredia čítajú len pár obrazoviek, takže blúdenie vôbec nehrozí a hra niekedy dokonca zamedzí na mape prístup do lokalít, kde ste predtým boli, ako keby tým chcela zúžiť vaše pôsobenie a naznačiť, kam by mali nasmerovať vaše kroky.

Ako pozérám, kritikou na Shardlight som práve nešetril. Aj ked' si za ňou, samozrejme, stojím, nebolo by fér, ak by som nespomenul aj to pozitívne, čo ponúka. A že je toho pomerne dost'. Hra ponúka niekol'ko koncov, svet je vykreslený výkusne depresívne, atmosféra starého spoločenského zriadenia pôsobí sviežo, nechýba náboženský kult, démonický mýtus, útek z väzenia, poriadne krvavé akčné scény, skákanie na švihadle (skutočne!), prekvapujúce zvraty v príbehu, vcelku vtipné nepodarené scény odomknuté po dokončení hry, komentár

tvorcov k jednotlivým prostrediam či atmosfére nahrávajúce detské riekanke s obsahom smrťi a záhuby. Objavovanie sveta je vd'ačné, a tomu dopomáha aj skvelý dabing postáv.

Štýl grafiky je úplne retro, a to vám bud' sadne, alebo vôbec. Ja osobne som ochotný takýto vizuálny štýl akceptovať len v tomto špecifickom žánri, pretože mi tu pripadá úplne prirodzený. Menej mi ale sadol soundtrack, ktorého kompozície, založené vo väčšine prípadoch len na vybrnkávačkách, na mňa pôsobili jednotvárne a fádne. Našli sa aj počúvateľ'nejšie skladby, no celkovo je aj soundtrack skôr z priemerného súdka.

Záverečné hodnotenie

Shardlight je priemernou adventúrou, ktorá očakávania po skvelom Technobabylone ponúkajúcim mix inteligentnej adventúry a rozmanitej point-and-click hratel'nosti, nedokázala naplniť. Nedosahuje jeho lesku, a ani neponúka tol'ko zaujímavých situácií, kvôli čomu pôsobí ako celok značne uponáhl'ané. Hra si na svoje plecia vzala až príliš veľ'a, než aby stihla všetko spracovať v jednej niekol'kohodinovej hre, a to ju, bohužiaľ, zráža na kolená

Maroš Goč



Street Fighter V

NUDA V ASASÍNSKOM KABÁTE

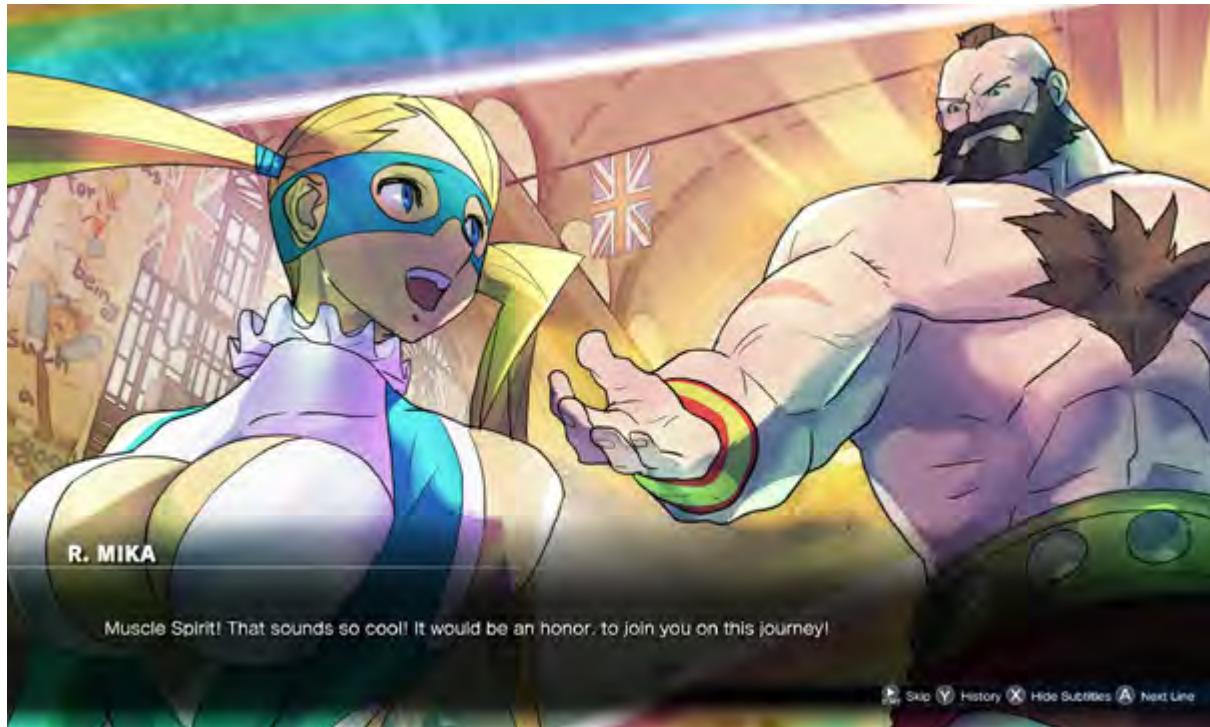
ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žánor: bojovka
Výrobca: Capcom
Zapožičícal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Unreal Engine 4
+ hratel'nosť
+ soundtrack
+ bojové mechaniky
+ V-Trigger

- málo obsahu
- dlhé čakanie na online zápasu



HODNOTENIE:



Milovníci old-school bojoviek sa dočkali a svetlo sveta užrolo d'alšie pokračovanie legendárnej súrie Street Fighter!

Hra po vizuálne stránke vyzerá naozaj úžasne, a to hlavne vd'aka Unreal Engine 4, na ktorom beží. Čo však hre momentálne chýba, je obsah. Po vydaní je hratel'ných 16 postáv, ku ktorým je dostupná krátká príbehová kampaň. Každá obsahuje informácie o postave a niekol'ko bojov, aby sme pri tom len nesedeli a nepozerali sa. Po splnení každej príbehovej časti sa odomkne skin pre hrdinu, ktorý mal v príbehu. Skinny budú dostupné vo vel'kom marcovom update. Hra bola podľa mnohých vydaná príliš skoro, pretože okrem niekol'kominútových príbehov neobsahuje skoro žiadnen single – playerový obsah. Od marca bude Capcom každý mesiac pridávať jednu zo šiestich postáv, no v júni vydajú namiesto postavy Cinematic Story



Expansion, ktorý bude obsahovať viac ako hodinu cinematic záberov a doplnkové informácie o pridaných postavách.

Nové postavy budú dostupné v Seasson Passe alebo za in-game menu, Zenny, ktoré sa dajú získať dvojakým spôsobom. Bud' budete hrať a zarábať Zenny v bojoch, alebo sa dajú zakúpiť za reálne peniaze v pomere 1 dolár = 100 Zennov. Samozrejme, Zenny nebudú slúžiť len na zakúpenie novej postavy, ale aj na spestrenie väčšo „šatníka“ a zakúpenie skinov.

Dostupné módy sú zatial Story, Versus, Survival, Training a Online. Mód Story sme už predstavili, Versus je multiplayer na jednom zariadení, v ktorom si s kamarátom môžete zahrať proti sebe, Training asi ani netreba vysvetl'ovať, Survival je klasický mód, v ktorom treba prežiť všetky kolá v určitom čase. Z Online módu sú dostupné hodnotené a nehodnotené zápasы proti hrácom z celého sveta.

Matchmaking v tomto móde nie je vyrovnany, takže môže proti vám stať úplný začiatočník alebo veterán. Starší Ultra meter bol nahradený novým V-Triggerom, ktorý sa líši pri každej postave, či už ide o silnejšie útoky, alebo o úplne nový útok. Ken má silnejšie údery,

Rashid má tornádo, R. Mika má svoju part'áčku a tak d'alej. Momentálne je nevýhodou vel'mi dlhé čakanie v online lobby, ktoré môže trvať viac ako samotný zápas. Plynulosť hry a grafika poháňaná Unreal Enginom 4 je vel'kým plusom hry. Dojem dotvára naozaj skvelý soundtrack a každý hráč, ktorý už tuto sériu hral dlhodobejšie, môže usúdiť, že sa štúdio Capcom ubera dobrým smerom a ostáva len čakat', čo do hry pridajú. Krok vpred od automatových bojoviek, no zachovanie si typickej grafiky, ktorú poznajú všetci a ktorú máme tak radi, zaradil titul na sl'ubné miesto vo svojom žanri, v ktorom je séria známa už mnoho rokov.

Street Fighter V berie od predchodcov to dobré a vkladá to do jednej audiovizuálne dobrej bojovky, ktorá poteší každého fanúšika tejto súrie. Unreal Engine 4 vyzerá naozaj skvele, no obsah trochu chýba. Dlhé čakanie na updaty si môžeme skratiť pri online matchmakingu, ktorý nemusí byť ani úspešný. Pre tých, ktorí ovládajú všetky kombá bude prechod Story a Survival módom prechádzka ružovou záhradou, takže budete odsúdení čakat' na online zápas. Hra ako celok je krokom vpred a medzi konkurenciu iných bojoviek, akou je napríklad Mortal Kombat sa zaradila vel'mi dobre.

Marek Zelenka

Sebastien Loeb Rally Evo

(TAKMER) HARDCORE (SKORO) PECKA

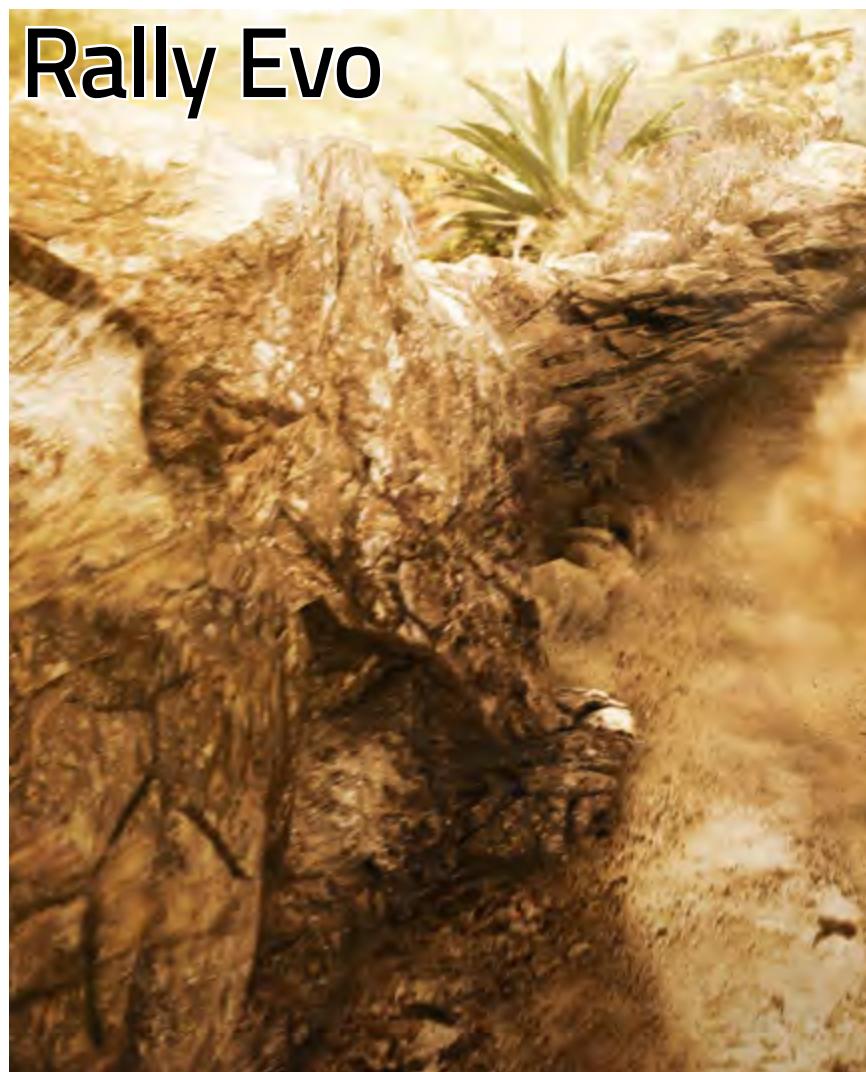
ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
 Žánr: závodné
 Výrobca: Milestone
 Distribútor:
 Bandai Namco
 Zapožičiať: Comgad

PLUSY A MÍNUŠY:

- + všetky legendárne rally autá
 - + dobre spracované mapy
 - + bohatá a dlhá kariéra
 - pokrivkávajúca grafika
 - hlúpe AI súperov
 - repetitívny menu soundtrack
 - rýchly nástup rutiny
 - grafické bugy
 - náročnosť ovládania na klávesnici
 - nastavenia grafiky iba mimo hry
- Za týmto titulom stojí taliansky developer menom Milestone S.r.l., ktorý fanúšikov silných motorov už poteší napríklad hernou sériou MotoGP alebo hrami zo sveta WRC. Takisto stojí za motorkárskej hrou Ride, ktorú som mal možnosť recenzovať ešte minulý rok. Hoci ma Ride: Game úplne neočaril a odnesol si domov známku 3/5, nešlo o zlú hru. Preto som ku Sébastien Loeb Rally Evo pristupoval sice s nadšením, ale aj s dávkou skepsy a dával som si pozor na všetky maličkosti, ktoré mi pri predošlých hrách od tohto štúdia prekážali.

Pikes Peak, Monte Carlo, ale aj skoky na zasnežených fínskych cestách či vyprahnuté peklo u protinožcov. Ked' som si prvýkrát čítal informácie o novej pretekárskej hre zo sveta rally, neskŕval som nadšenie. Už sa mi totiž zajedalo stále sa vracat' k oblúbeným titulom zo série Dirt alebo nebodaj Colin McRae. Nová herná séria krytá menom d'alšieho legendárneho rally pretekára, vytvorená štúdiom s dlhou históriou automobilových a motorkárskych hier. Čo sa na tom dá vôbec ukázať?



zapichnutým v priekope pri ceste. Ďalších 30 minút frustrácie, množstvo spotrebovaných „flashbackov“, ktoré umožňujú vrátiť auto späť v čase, a začať tak napríklad brzdiť skôr, rad úplných reštartov a konečne som sa dostal do ciela v jednom kuse. ALE NA 3. MIESTE! Niečo tu nehrá...

Nastavenia a spásanie volantom

Prvá vec, ktorú som ešte v hre spravil, bolo skontrolovanie všetkých nastavení. Čo sa tých týka, je ich požehnané, takže aspoň týmto si ma zatial Loeb získal. Prestal som si tak veľmi dôverovať a pozapínať som niektoré šoférské pomôcky ako ABS, pretekársku stopu a kontrolu stability a skúsil som prvý pretek opakovat'. O čosi lepšie, s odratými ušami na prvom mieste,

ale stále sa mi zdalo, akoby sa auto nesprávalo podľa toho, čo mu na klávesnici prikazujem. Vybrakoval som teda krabici so starými hernými perifériami a konzolami a našiel staručký volant s pedálmi značky SpeedLink určený pre PS2. Pár minút nutných na zžitie sa s kúskom hardvéru, ktorý som nikdy nejako často nevyužíval, a zrazu som bol schopný prísť do ciela s náskokom päť a viac sekúnd. Neviem sice, prečo to tak je, ale Rally Evo si doslovne pýta ovládanie cez volant a klávesových hráčov čaká, aspoň podľa môjho názoru, iba sklamanie a reštarty.

Lepší volant, lepšie časy?

Ked' som už bol schopný predriftovať a preskákať cez prvých pári tráti a volant sa osvedčil, prečo neskúsit kvalitnejší výrobok?

**HODNOTENIE:**



Najprv som zist'oval, či niektorý z mojich známych na sociálnych siet'ach nevlastní nejaký novší volant, nanešťastie takmer nikto z môjho okolia bud' nie je až taký fanatic do pretekárskych hier, aby

vlastnil kvalitný volant a pedále, alebo je naopak až takým fanatikom, že bez nich nedokáže týždeň či dva prežiť. Šťastie sa na mňa nakoniec usmialo v podobe kúsku od spoločnosti Logitech, model G920



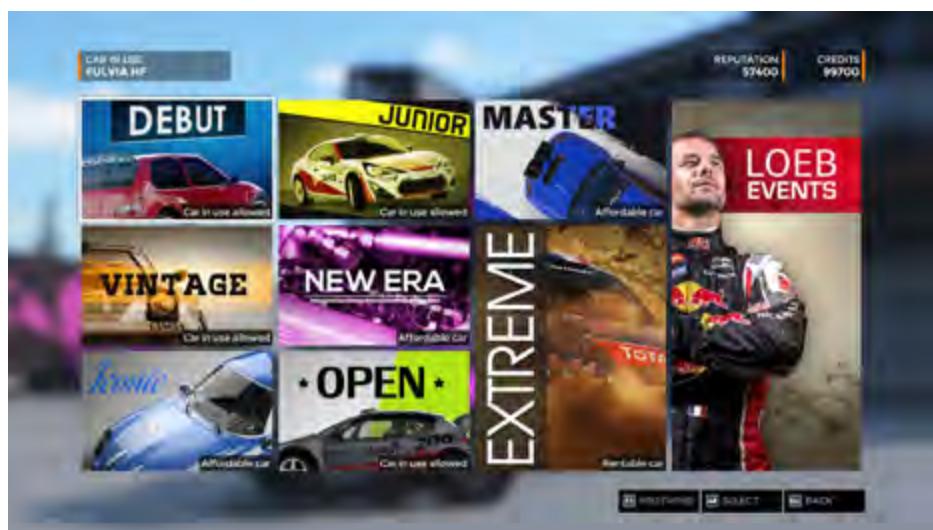
Driving Force. Nebudem v tejto recenzii nejako príliš ospevovat' tento kvalitnou kožou potiahnutý volant, kovové pedále a prídavnú radiacu páku, o nich si budete môcť už čoskoro prečítať hardvérovú recenziu, ale tam, kde som predtým získaval náskok pár sekúnd, to boli zrazu desiatky. Okamžitá odozva, ergonomický dizajn a optimalizácia pre túto hru sa naozaj podpísali na lepšom zážitku.

Vizuálna stránka hry

Ked' som sa už dostatočne post'ažoval na veľké ublíženie môjmu egu, radšej spomeniem niečo o krásnych prostrediac, namakaných modeloch áut a realistických fanúšikoch stojacích popri tratiach. Teda, spomeniem niečo o ich absencii. Nechápte ma zle, Rally Evo nie je škaredá hra, na najvyšších detailoch si drží svoju latku oproti titulom zo súčasnej generácie. Hned' ako som ale znížil niektoré nastavenia, pretože sa mi zdalo, akoby hra nebežala plynulo, okamžite mi do očí udrelo množstvo hranatých a zubatých textúr so strašidelne nízkym rozlíšením. Tieto päste na oko sa týkajú hlavne nápisov na autách, ale pokial' neplánujete jazdiť iba s pohl'adom z kokpitu a pri pretekoch viacerých áut mať zatvorené oči, sa im jednoducho nevyhnete. Naposledy som také textúry videl niekedy v dobách Need for Speed II SE, a to už je pekných pár rokov.

Autá, trate a herné módy

Odhaliaduc od náterov, ktoré na automobily nanášal nejaký umelec so štíkútkou pomocou pravítka, sú modely áut celkom pekné a ich ovládanie aspoň také blízke skutočnosti, ako môže povedať nieko, kto v reálnom svete jazdí na malom aute s výkonom 70 koní. Hned' ako som jednému auto venoval viac ako dve trate, bol som schopný odhaliť väčšinu nedostatkov, ktorími trpí, alebo, naopak, zistil', kde si môžem viac dovoliť. Z tráť som si veľmi obl'úbil napríklad snežné brodenie vo Fínsku, aj keď moju srdcovkou stále ostáva pretek do vrchu na Pikes Peak. Ďalej sa dá pretekať na





rally tratiach v Anglicku, Švédsku, Austrálii, Taliansku či v Monte Carle, takže oblúbený povrch si nájde každý. Určite som uvítal aj nočné jazdenie, ked' sa okolo auta miňajú stromy na jednej strane, prieťast' na druhej a všetko sústredenie v tej chvíli patrí hlasu navigátora a tomu, čo sa ukáže za ďalšou zákrutou. Čo ma istý čas hnevalo a nevedel som tomu prísť na chut', je mód Rallycross, ked' je na jednom okruhu, pozostávajúceho z asfaltovej a prašnej časti, viaceru áut. Umelá inteligencia v tejto hre, to sú čistí samovrahovia, ktorí očividne nevedia, na čo sú tie skľička, rozsvecujúce sa na červeno, na zadku auta. Ak som si totiž dovolil pred zákrutou alebo prekážkou pribrzdiť a neriešiť spomalenie až na poslednú chvíľu, takmer vždy som bol zozadu nabratý počítacovým súperom. Hlúpym na všetkých takýchto situáciách bolo, že vo väčšine prípadov skončilo moje auto natočené opačným smerom a súperovo (ktorý sa určite škeril na celé ústa) na pódiu víťazov.

Rally prvky, kariéra a Loeb experience

Nebola by to ale správna rally hra, keby v sebe neukrývala tradičné prvky rally. Tým mám na mysli napríklad hlas navigátora, nutnosť opravovať si auto po náročných etapách a takisto rozdelenie vozidiel do viacerých tried. To znamená, že do garáže mi v krátkom časovom siede pribudli okrem základného Peugeot 205 aj rally ikony ako Lancia Fulvia, Toyota Corolla či Subaru Impreza. Všetky velké ikony zo 70., 80. až 90. rokov si našli cestičku do ponuky, hoci z celej hry je cítiť silné zameranie na značku Citroën, s ktorou Sébastien Loeb zažil tie najlepšie okamihy svojej kariéry. Apropo, ked' už spomínam tieto okamihy, môže

ich zažiť každý hráč tohto titulu, v nadpisom spomínanom Loeb Experience. Tieto preteky sa odomykajú postupne, počas prechádzania kariéry, ktorá je naozaj dlhá a rozmanitá. Nanešťastie som mal po istej dobe pocit, akoby práve jej rozmanitosť mala za následok jej jednotvárnosť, ako tomu bolo aj v titule Ride. Hra totiž nikam hráča netlačí, stačí si požičať, alebo kúpiť vozidlo a hned' sa dajú jazdiť všetky rasy proti súperom z rovnakej triedy.

Celkový pocit z hry

Ked' som si na Rally Evo zvykol, odhalil systém za náletmi súperov na rallycross tratiach a zžil sa s volantom, veľmi rýchlo som si uvedomil, že si odo mňa tento titul nepýta nič navýše. Neviem ako iní, ale mňa po hodine vždy prestalo baviť počúvať navigátorov hlas a točiť volantom raz doprava, raz dol'ava. Áno, autá sú fajn, ale po čase moja chut' odomykat' stále



d'alšie vozy do mojej digitálnej garáže akosi opadla. Rasy sú príjemné a dajú sa na nich, až na pár výnimiek, vyblázniť, ale po prvých pár hodinách som mal pocit, akoby som už všetky prešiel tisíckrát.

Možno za tým bol aj fakt, že autá sa dajú za menšiu čiastku zapožičať a mohol som si takmer okamžite vyskúšať všetky rasy, ktoré ma zaujímali. Množstvu hier lineárnosť ubližuje, ale Rally Evo sa jej

vyhlo až tak, že prešlo na tú temnú stránku volného postupu, kde chýba akákol'vek motivácia pokračovať. Ked' sa už človek naučí na malé výstrednosti v ovládaní tohto titulu, nie sú potrebné už ani flashbacky, ktorími sa dá vrátiť čas. Ešte teraz si napríklad pamätám moje prvé stretnutie s touto hernou funkciou v sérii Dirt, ked' som takmer každú trat' opakoval do zblbnutia, a za jej pomoci naprával akékol'vek chyby, či spomalenia, len aby som zlepšil výsledný čas o pár desaťin či stotín. Sébastien Loeb Rally Evo ma k ničomu takému nevyhekoval a so smútkom môžem povedať, že už pár hodín po skončení mojich pretekárskej posedení som si nevedel spomenúť na žiad jeden výnimočný moment.

Zhrnutie

Sébastien Loeb Rally EVO je pre mňa, nanešťastie, d'alošou rally hrou, ktorá sice ponúka automobilové legendy a rasy, ktoré mnohí považujú za pretekárskej raj, ale neprináša do tohto segmentu okrem známeho mena takmer nič nové. To by možno stačilo aj na výšiu známku, ale tento titul trpí veľmi podobnými nedostatkami ako iné hry od rovnakého developera. Z tých najhorších môžem spomenúť napríklad agresivitu počítacových súperov, hraničiacu s pokusmi o samovraždu, prekvapivá zastaranosť grafiky na autách aj v hernom svete, t'ažkopádne ovládanie či rýchle skíznutie do rutiny bez akejkol'vek motivácie pokračovať. Preto, ako veľmi sa Rally EVO snaží zapáčiť sa hardcore rally hráčom, s celým ovládaním optimalizovaným na volant a pedále jednoducho stratí drívú väčšinu hráčov, ktorí chcú skôr oddych za volantom. Na druhú stranu po tejto hre siahne iba máloktojor zapálený pretekársky hráč, pretože, čo si budeme nahovárať, sú tu aj kvalitnejšie spracované, krajsie vyzerajúce a náročnejšie alternatívy. Akokol'vek sa titul Rally Evo snažil priniesť potešenie a výzvu, skončil podobne ako iné tituly od tohto štúdia a skízol do nevýraznej priemernosti.

Daniel Paulini



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4

BUDE POSLEDNÝ NARUTO NAJLEPŠÍ?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žánor: Bojová adventúra

Výrobca:

CyberConnect2

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUŠY:

- + efekty a vizuál
- + 3-členné tímy
- + herné módy

- lagy v online móde



HODNOTENIE:



Posledné diely Ultimate Ninja Storm ságys Narutovo príbehu prinášali iba recyklované prvky a často aj úsekly príbehu, ktoré sme už videli. Prinesie zavŕšenie niečo nové alebo sa dočkáme len d'alšej kópie so zalagovaným multiplayerom?

Posledný diel Naruto série, ktorý zakončuje hernú časť Naruto univerza, si po svoju slávu prišiel na novú generáciu konzol so všetkým, čo mohol ponúknut'. PS4 vniesla do hry naozaj krásne efekty a bitky v tomto štýle sú lepšie ako nikdy predtým. Nielen, že dobre vyzerajú, no nový systém skvelých Ninjutsu efektov dopĺňa ešte jedna novinka. Tou je nový systém skladania si vlastných trojčlenných tímov, ktoré môžete meniť za pochodu hry, no čo je dôležitejšie, každú z postáv si môžete meniť priamo uprostred bojov.

Tímové bitky tak do hry vnášajú ešte viac hľbky a taktiky. Niektoré tímy, zložené z určitých postáv, ponúknu hráčovi špeciálne akcie a tímové kombá. Pri ich správnom prevedení budete mať pocit, ako by ste boli najlepším ninjom, ktorý kedy chodil po zemskom povrchu.

Samotné jadro hry sa ale až tak markantne nezmenilo. Ovládanie a základné prvky

hry ostali nezmenené a to platí aj pre veľa postáv, ich útoky a jutsu. Okrem tímových súbojov si štúdio CyberConnect2 pripravilo ešte jednu čerešničku. Určite si pamäťte na Awakening formu z predošlých titulov. Tá, samozrejme, nechýba ani tu, no s malou obmenou. Ak vás prestane baviť boj za vašu postavu a chcete s vaším nepriateľom skoncovat' rýchlo a razantne, Awakening teraz ponúka transformáciu do niektorého z ikonických summonov. Z klasických bitiek Shinobi sa tak mihnutím oka môžu stat' bitky masívnych tvorov.

Príbeh veľkého finále, samozrejme, kopíruje mangu. Nechcem prezrádzat', a tak len povieš, že ak ste si oblúbili story mód predošlých dielov, UNS4 tento mód ešte vylepšuje. Niektoré oblasti dokonca ponúknu možnosti behania po stenách a celková hĺbka a možnosti sveta sú takisto oveľa lepšie. Dialógy a cutscény každým bojom naberajú



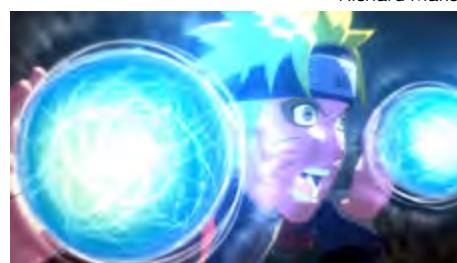
na intenzite, a tak sa postarajú o najlepšie grand finále Naruta, aké ste mohli chcieť'.

61 hratelných postáv a nemály výber multiplaerových módoch narušujú len strašné lagy, ktoré trápili každé jedno vydanie Naruta.

Záver

Ak ste fanúšikom Naruta, nemôžete si priať lepšie finále. Skvelý súbojový systém menenia postáv za behu, dopĺňaný úžasnými efektmi a vizuálom ponúkne na oko lahadný zážitok aj pre hráča, ktorému je Naruto univerzum cudzie. Takým by som ale odporúčal držať' sa od hry d'alej. Hra sice vyzerá skvelo, no na učenie je už neskoro a hra samotná vám v tom tiež veľmi nepomôže.

Richard Mako



Creative Outlier

Elegantné slúchadlá s množstvom funkcií

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 75€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + dizajnové prevedenie, ľahká konštrukcia
- + výborná kvalita mikrofónu
- + šest' párov akustických rôznofarebných krúžkov
- + mnoho funkcií a zdrojov signálu
- vyššia cena
- nevýrazný, málo kvalitný zvuk slúchadiel

SPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 93g (pár
krúžkov – 7g)
Menič: Neodýmové
32mm
Bluetooth: v4.1
NFC: áno
Frekvenčný rozsah:
20Hz – 22kHz



Herný headset Roccat
Vytvorené pre mestských cyklistov a nadšencov zdravého pohybu. Všestrannosť slúchadiel Outlier vyhovuje vašim denným návykom. Môžu to byť vonkajšie aktivity, alebo každodenné dochádzanie so štyrmi rôznymi spôsobmi prehrávania hudby: Bluetooth, audio kábel, USB kábel či prehrávanie priamo z microSD karty. S desať hodinovou výdržou batérie môžete počúvať vašu oblúbenú hudbu celý deň.

Technológie

▪ HD Voice:
Outlier má zabudovaný mikrofón s technológiou ClearSpeech Engine, ktorá aktívne potlačuje okolitý šum a digitálne vylepšuje čistotu hlasu, aby vaše konverzácie boli hlasné a

jasné. Taktiež podporujú profil HD Voice určený na telefonovanie.

▪ Vstavaná batéria:
Užívajte si až do 10 hodín prehrávania hudby alebo až do 8 hodín hovorov na jedno nabítie. Jednoduché USB nabíjanie je možné prostredníctvom priloženého USB kábla.

▪ Zvukové profily:
Slúchadlá Outlier majú pribalené akustické krúžky, ktoré zabezpečujú vyvážený zvuk. Ak krúžky snímete preč, slúchadlá vám mierne zosilnia basy.

▪ Buddy – hlasové upozornenia:
Aplikácia pre Android, ktorá umožňuje prevod textu na reč. Aplikácia umožňuje predčítanie upozornení, textových správ,

ako napríklad SMS, WhatsApp, Viber a mnoho ďalších.

▪ NFC, Bluetooth, microSD, AUX:
Cež NFC rýchlo slúchadlá spárujete a cež Bluetooth počúvate hudbu, stačí vám na to akékol'vek kompatibilné zariadenie Bluetooth, a to či už ide o prehrávač, smartfón či tablet.

Zvuk je možné prehrávať aj priamo z microSD karty a jej obsah spravovať cez USB kábel.

▪ Slúchadlá je taktiež možné pripojiť aj priamo cez USB port a vďaka softvéru SoundBlaster Control panel obsluhovať zvukové nastavenia presne pre vás. Vybieja sa vám vstavaná batéria? Nevadí, slúchadlá je možné pripojiť aj priamo cez audio jack 3,5mm.

Dizajn

Outlier v sebe spája veľ'mi ľahkú, celoplastovú konštrukciu. Hlavový most je prekvapivo značne flexibilný a je ho možné ohýbať do všetkých strán bez značnej deformácie. Nastaviteľná je aj výška zdvihu, nastavuje sa po vysunutí mostu zo slúchadiel.

Meniče sú uprostred lesklej farby a obsahujú nápis Creative.



HODNOTENIE:





Sú podlhovasté a jednoliatovo spojené s uchopením mosta, ktoré obsahuje vertikálny nápis Outlier po oboch stranách. Meniče a náušníky oddelujú akustický krúžok, ktorý je na výber vo viacerých farebných variantoch. Výplň náušníkov je jemná a mäkká a je potiahnutá kožou. Ľavý menič obsahuje vstup pre Audio jack 3,5mm.

Pravý menič obsahuje všetko ostatné. Spredu NFC anténu, LED diódu, signalizujúcu rôzne stavy slúchadiel, a tlačidlo na prijatie hovoru. Z bočnej strany nachádzame tlačidlá na prepínanie skladieb, nastavenie hlasitosti a slot na microSD kartu. Na protiľahlej strane sa nachádza prepínač vstupov (Bluetooth, USB, microSD). Na spodnej hrane meniča výrobca umiestnil microUSB port.

Celkovo slúchadlá pôsobia veľmi pekným dojomom, a to či už po dizajlovej stránke, ale aj po stránke estetickej. Napomáhajú im aj rôzne farebné variácie akustických krúžkov, ktoré tvoria akýsi kontrast. Avšak na hlave slúchadlá nesedia presne. Nezakrývajú celú plochu ucha aj napriek rozmerom meničom dosahujúcich 32mm. Slúchadlá sú mierne natočené do určitého uhla smerom dozadu, aby dobre priliehali na uši, no okolity ruch vôbec netlmia.

Test

Najprv som slúchadlá vyskúšal pri bezdrôtovom pripojení. Cez NFC sa za pár sekúnd spároval smartfón so slúchadlami a mohol som počúvať hudbu. Hlasitosť až skladby bolo možné ovládať cez ovládacie tlačidlá priamo na pravom meniči. Počas

počúvania hudby na približne jednej tretej hlasitosti a zdroju bezdrôtového Bluetooth signálu vzdialeneho približne jeden meter slúchadlá vydržali na plné nabicie 6,5 hodín, čo nie je vzhľadom na konštrukciu slúchadiel málo, no vzhľadom na silubované hodnoty je to menej, ako sa zdalo.

Cez microSD kartu bola kvalita zvuku rovnaká, no potešila možnosť prehrávania zvuku priamo z pamäťovej karty. Ako tretí zdroj signálu bolo možné pripojiť slúchadlá cez USB konektor, ktorý v nich aj zároveň dobíjal vstavanú batériu. Na PC bol dostupný softvér Creative SoundBlaster Control Panel, ktorý umožnil nastaviť niekol'ko drobností, ako napr. ekvalizér, či ovládať hlavnú hlasitosť Windowsu priamo cez slúchadlá. Posledný zo štvorice audio vstupov bol AUX. Stačilo jednoducho pripojiť slúchadlá cez audio jack 3,5mm a počúvať hudbu, aj keď sa vstavaná batéria vybila. Zvuk vychádzajúci zo slúchadiel nehodnotím ako kvalitný, ale ako podpremer. Zvuk bol absolútne nevýrazný, takmer nulové basy a všetko mi prišlo také utlmené, akoby zvuk prechádzal cez nejaký skresľovač signálu. Kvalita sa nezmenila ani po prepnutí hudby na iný zdroj signálu. Mierne slúchadlám Outlier pomohlo odňatie akustických krúžkov, ktoré bolo možné vymieňať za rôzne farby vždy v páre. Po odobratí krúžkov boli basy o niečo výraznejšie a kvalita zvuku sa tiež o máličko zvýšila.

Nepáčila sa mi odozva tlačidiel na prepínanie zvuku, reagovali až po veľmi silnom zatlačení, pri nastavovaní hlasitosti som takýto problém nespozoroval.

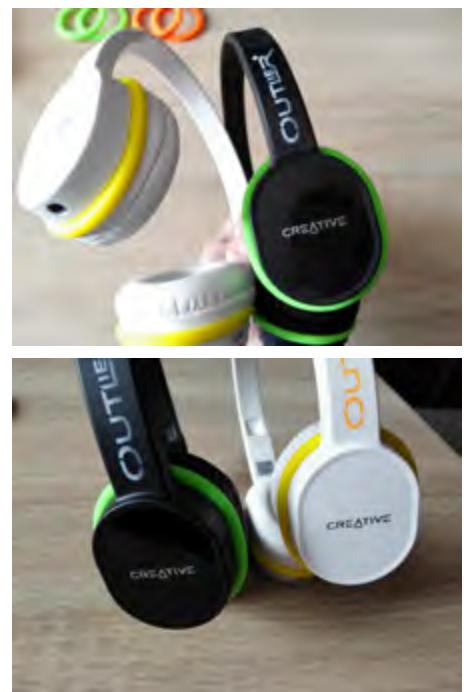
Páčila sa mi možnosť telefonovania cez slúchadlá a podpora ClearSpeech v kombinácii s HD Voice. Zvuk bol dobre izolovaný od okolitého šumu a ruchu. No napriek tomu ostala kvalita na vysokej úrovni a druhá strana počula perfektne a zreteľne. Vyskúšal som si aj funkciu Buddy, ktorá hľásila prichádzajúce upozornenia a predčítala správy z rôznych aplikácií. SMS, Viber, Facebook – to všetko aplikácia oznamovala priamo cez slúchadlá bez potreby prepínáť niečo cez slúchadlá. Síce aplikácia hovorila len lámanou angličtinou pomocou Google text to speech, ale aj to sa cení.

Na slúchadlá Outlier som si dlhšiu dobu nevedel zvyknúť, no keď sa mi to konečne podarilo, bol som s ich funkciami spokojný. Na nevýrazný a menej kvalitný zvuk v spojení so zvláštne priliehajúcimi meničmi mi až tak veľmi nevadil. Dokázal som ich požívať veľmi dlho a svoj účel splnili na výbornú.

Hodnotenie

Slúchadlá Outlier sú vhodné na rôzne aktivity, a to či už cestujete autobusom, alebo ak si chcete ísť von zábehlať. Siahnut' po vždy nabitych slúchadlach stojí za to. Slúchadlá obsahujú perfektný mikrofón, takže sú tiež vhodné pre l'udí, ktorí aktívne telefónujú. Taktiež dokážu cez aplikáciu Buddy predčítavať text z rôznych aplikácií a urýchlia vám tým komunikáciu.

Lukáš Libica



ADATA SP550 + ADATA SX930

Solidná vol'ba

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena:
 SX930 120 GB – 59,9 Eur
 SP550 240 GB – 75,9 Eur

PLUSY A MÍNUŠY:

- + cena
- + zaručovaná životnosť'
- nižšie rýchlosťi pri práci s veľkými súbormi



SPECIFIKÁCIE:

Adata SP550
 Kapacita: 120/240/480 GB (960 ohľásená)
 Formát: 2,5"
 NAND Flash: TLC
 Ovládač: SMI
 Rozmery:
 100,45 x 69,85 x 7 mm
 Váha: 68 gramov
 Rozhranie: SATA 6Gb/s
 Rýchlosť: 120GB – až 560/410 MB/s čítanie/zapisovanie, 240GB – až 560/510 MB/s čítanie/zapisovanie, 480GB – až 560/410 MB/s čítanie/zapisovanie
 Životnosť: 1,5 milióna hodín

Adata SX930
 Kapacita:
 120/240/480 GB
 Formát: 2,5"
 NAND Flash: MLC+
 Ovládač: JMicron JMF670H
 Rozmery:
 100,45 x 69,85 x 7 mm
 Váha: 68 gramov
 Rozhranie: SATA 6Gb/s
 Rýchlosť: 120GB – až 560/460 MB/s čítanie/zapisovanie, 240GB – až 560/460 MB/s čítanie/zapisovanie, 480GB – až 520/420 MB/s čítanie/zapisovanie
 Životnosť: 1,5 milióna hodín

HODNOTENIE:



Máte v počítači výkonné komponenty, staráte sa o to, aby na ňom neboli nainštalované žiadne hlúposti a predsa sa vám zdá, že je príliš pomalý? Pokial' čakáte na spustenie operačného systému pridľho alebo otváranie bežných programov trvá viac ako pár sekúnd, možným vinníkom je dátové úložisko, respektívne jeho typ. Ak stále fungujete na HDD disku alebo diskoch, je možno na čase poobzerať sa po možnostiach, ktoré ponúka SSD. A v poslednej dobe sa cena diskov bez pohyblivých častí konečne dostala na cenovú hladinu, pri ktorej sa bežný zákazník nebude chytať za hlavu.

Najlepšie a najbezpečnejšie je asi začať vysvetlením, aký je



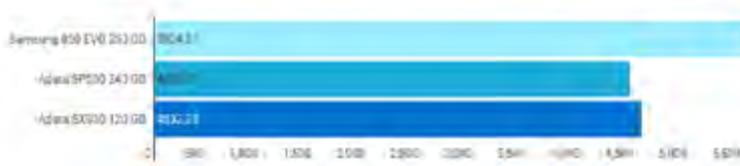
nadmernom používaní dochádzalo k pomalej degradácii, a druhou, pre koncového používateľa možno dôležitejšou nevýhodou bola cena SSD diskov, ktorá sa pohybovala v astronomických výškach.

SSD sa už pomaly cenami približujú k svojim diskovým bratom a viaceru spoločnosti na ne dáva mnahočrásne záruky. Preto sme oslovili spoločnosť Adata a požiadali ju o zapožičanie moderného SSD disku, aby sme mohli zistit, či sa už oplatí aj do bežných počítačov. A Adata zapožičala nie jeden, ale rovno dva disky z rozdielnych modelových rôd, zameraných na rozdielne zákaznícke skupiny. Predstavujeme Adata SP550 240GB atakujúci nízke ceny a Adata SX930 120GB, slubujúci preníovú výdrž, ktorý ale tiež nedonutí zákazníkov brat' si úvery.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Oba disky dorazili v malých krabičkách, ked'že ide o štandardné 2,5-palcové jednotky. Okamžite bolo ale poznat', ktorý disk je určený do drahších počítačov a ktorý poteší l'udí snažiacich sa ušetriť. Model SX930 sa ukrýva v čiernej krabičke ovinutej plameňmi a sl'ubuje 5-ročnú záruku a rýchlosť až 560MB/s pri čítaní a 460MB/s pri zapisovaní. Potešil ma pribalený plastový úchyt, za pomocí ktorého je možné toto SSD nainštalovať aj do šachiet na 3,5-palcové disky. SP550 na druhej strane ponúka triezvy biely obal avizujúci trojročnú záruku a rýchlosť 560MB/s zapisovania a 410MB/s čítania dát. Avšak pri tomto produkte, asi kvôli čo najnižším cenám, držiač do 3,5-palcovej šachty nenájdete. Kto je zvyknutý na značnú váhu, ktorá je bežná ako pre 3,5-, tak aj 2-palcové HDD, bude prekvapený l'ahkost'ou, ktorú ponúkajú SSD. Netreba sa však báť, krabička nie

Anvil Storage Utilities celkový test disku



AS SSD celkový test disku



je prázdna, iba je naozaj natoľko ľahká, keďže už nie je plná t'ažkých kovových súčiastok. Vnútri sú pri oboch diskoch ešte malé plastové vložky s obojstrannou lepiacou páskou na jednoduchú inštaláciu do notebookov, keďže tieto disky sú o 2 milimetre tenšie ako bežné 2,5-palcové HDD, a krátke manuály. Zapojenie dvoch káblov, ktoré nepasujú nikam inam, však nie je žiadna veda.

Komponenty diskov a avizované parametre

Hoci sú oba disky od rovnakej spoločnosti, za jej výrobou sa ukrývajú aj iní. V prípade SP550 je to firma Silicon Motion, ktorá dodáva ovládač s označením SM2256 a NAND pamäte od spoločnosti SK Hynix. To znamená, že Adata tieto komponenty nakúpí vo veľkom a potom ako prejdú ich testovaním, sú už zabalené do škatuliek s označením a značkou Adata.

SX930 je na tom trochu inak, pretože v tomto prípade sa spájajú NAND pamäte značky Micron s ovládačom JMF670H od Jmicron Technology Corporation. Oba disky ponúkajú rovnaké možnosti kapacity, 120GB, 240GB a 480GB, ale Adata už čoskoro plánuje rozšíriť ponuku rady



SP550 o model s kapacitou až 960GB, čo uspokojí aj tých najnáročnejších. Naše testovacie kúsky sú v kapacite 120GB pri SX930 a 240GB pri SP550. Líšia sa v udávaných parametroch rýchlosť čítania, aj keď pri iných kapacitách sú tieto parametre znova trochu pozmeňujú. Ich rozdiel oproti HDD je ale naozaj priepravný, preto som radšej d'alej nešpekuloval nad malými rozdielmi a pustil som sa rovno do testovania a získavania výsledkov z reálneho sveta.

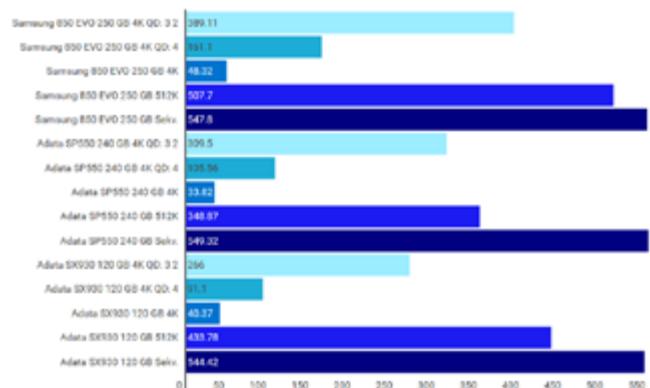
Testovanie

Oba disky boli najprv defragmentované a naformátované. Následne na ne bol odzrkadlený operačný systém Windows 7 Pro a súbory zaberajúce 76,8GB, čo zodpovedá bežnému používateľskému počítaču. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer. Na porovnanie sme si požičali disk Samsung 850 EVO 250GB, keďže ide o lídra v SSD segmente.

Zhrnutie

Oba disky obstáli obstojne ako v testoch, tak aj pri bežnom používaní. Výsledky ukazujú, že Samsung si stále drží prvenstvo, a to hlavne vd'aka pokročilým technológiám a výrobným postupom, ktorými menšie spoločnosti stále nedisponujú. Celkom ma prekvapilo,

CrystalDiskMark čítanie 1000 MB



aké rozdielne sú tieto dva disky, keď mal v niektorých testoch navrch disk SP550 a v iných zase SX930. No oba majú inú konštrukciu, a tak ako je hlavný cieľom SP550 čo najnižšia cena, SX930 vsádzá na vysokú životnosť, hoci aj na úkor slabších rýchlosťí.

Ako lacná vstupenka do sveta rýchleho prenosu dát oba 100% stačia. Pokial plánujete oživiť starší počítač alebo rozmyšľate nad zložením nového, môžem SSD disky od Adata odporučiť. Či už spojenie HDD ako úložiska veľkých súborov a svižného SSD ako bootovacieho disku s operačným systémom, alebo samotné SSD-čka. Pokial nepotrebujez uskladňovať toľko dát, sa už s takto lacnými diskami určite oplatí. Dúfam však, že sa spoločnosti Adata podarí v blízkej budúcnosti znížiť technologický náskok, ktorý si Samsung dokázal vytvoriť, a prinesú tak ešte rýchlejšie modely.

Daniel Paulini

ATTO sekvenčné čítanie



ATTO sekvenčné zapísanie





HyperX Cloud Revolver

Kvalita bez kompromisov



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičiať: Kingstone

Dostupná cena: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitná konštrukcia
- + pohodlie pri nosení
- + RGB podsvietenie
- + možnosti prispôsobenia
- nič

Ako úplne prví na Slovensku vám prinášame exkluzívnu recenziu herných slúchadiel HyperX Cloud Revolver od spoločnosti Kingston! Headset je nástupcom nielen medzi hráčmi úspešného a nadpriemerne hodnoteného headsetu HyperX Cloud, ktorý sa presadil kvalitným zvukom a konštrukciou. Podte sa spolu s nami pozriet, či novinka predstihne svojho predchodcu!

Balenie

SPECIFIKÁCIE:

Menič: dynamické

50mm

Frekvenčný rozsah:

12Hz – 28,000Hz

Hmotnosť: 360 g

(376 g s mikrofónom)

Kábel: 1m (2m predlžovací)

HODNOTENIE:



s odoberateľnou vrchnou stranou. Po otvorení sa v penovej výplni nachádza umiestnený samotný headset, odnímateľný mikrofón a 2m predlžovací kábel s vypínačom mikrofónu, ktorý je zakončený oddelenými 3,5mm konektormi pre slúchadlá a mikrofón. Vďaka predlžovaciemu káblu s oddelenými 3,5mm konektormi pre slúchadlá a mikrofón je možné slúchadlá

pripojiť' nielen k mobilným zariadeniam, ale aj k počítaču či herným konzolám.

Dizajn a konštrukcia

Už po vybratí headsetu zo škatule na prvý pohľad zaujme mohutný ocelový most čiernej farby, ktorý tvorí kostru samotných slúchadiel. Pod ocelovou kostrou je umiestnený





mäkký oblúk potiahnutý kožou s výrazným červeným prešíváním. Pod kožou sa nachádza mäkká výplň spolu s gumou, ktorá vytvára prítlak držiaci headset na hlave. Guma je dostatočne elastická na to, aby umožnila natiahnutie aj na väčšiu vzdialenosť a nevytvárala pritom zbytočne veľký tlak slúchadiel na uši. Rovnako aj ocelový rám je dostatočne pružný a pevný, pritom je vcelku ľahký a jeho prítomnosť nezniuje komfort pri nosení. Jediným nedostatkom, vyplývajúcim však zo samotných vlastností kovu, je to, že pri buchnutí, prípadne šuchnutí rukou o rám sa chvíľu do slúchadiel prenáša typická kovová rezonancia. Konštrukcia je pevná a nikde nič nevŕzga ani pri silnom prehýbaní.

Samotné mušle nie sú výškovo nastaviteľné, ich pozícia na ráme je pevná. Spojenie s rámom avšak nie je pevné a dovoluje ich mierne naklonenie vo vertikálnom aj horizontálnom smere. Vďaka tomu sa pri nasadení ich sklon automaticky prispôsobia tvaru hlavy. Mušle majú vzhľadom na veľké 50 mm meniče väčšie rozmer, dokážu teda obklopiť aj väčšie uši.

Náušníky sú pokryté kožou a vyplnené pamäťovou penou, čo pridáva na pohodl. Komfort pri nosení je na veľmi vysokej úrovni, k styku s hlavou prichádzajú iba mäkké a kožené časti slúchadiel, takže pri nosení netlačia. Po nasadení na hlavu držia slúchadlá dostatočne pevne, prítlak na uši je dosť veľký na to, aby slúchadlá nespadli z hlavy ani pri rýchlejšom pohybe. K dobrej ergonomii prispieva aj relatívne nízka hmotnosť vzhľadom na kovovú konštrukciu slúchadiel, ktorá dosahuje 360 gramov, prípadne 376 gramov s pripojeným mikrofónom. Komfort neustupuje ani po celodennej nosení, po určitom čase si

prestanete uvedomovať, že máte slúchadlá na hlave, čo je určite veľké plus. Potešujúci je aj veľmi dobrý odvod tepla. Plusový bod ergonomii zabezpečil i 1-metrový kábel, ktorý vychádza len z lavelu slúchadla, a tak príliš pri používaní nezavadzia.

Odnímateľný mikrofón sa zapája do otvoru lavelu slúchadla. Jeho polohu je možné nastaviť nielen vertikálne, ale aj v horizontálnom smere, a to jeho ohýbaním.

Zvuk

Zvukový prejav zabezpečuje dvojica 50mm meničov. Keďže majú mušle o niečo väčší priemer a sú o niečo väčšie ako uši, zvuk pôsobí prirodzenejšie. Už po prvom zapnutí je jasné, že aj vzhľadom na svoju cenu sa slúchadlá pre svoj zvuk skutočne oplatia. Dokážu totiž vyprodukovať čistý zvuk bohatý nielen na basovú zložku, nechýba ani zvyšok frekvenčného spektra. Zvuk je dostatočne čistý, a tak nie je problém počas hrania rozoznať hlyani pri mohutných výbuchoch či streľbe na

pozadí. To platí aj pri počúvaní hudby, nestáva sa tak, že cez silné basy utlma zvyšok nástrojov a zvukov v skladbe. Takisto vstavanému mikrofónu nie je, čo sa týka kvality zvuku, čo vyniknúť, zaznamenaný hlas je dostatočne zrozumiteľný aj vďaka podpore funkcie potlačenia šumu.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá HyperX Cloud Revolver pôsobia už na prvý pohľad veľmi kvalitným dojmom. Kvalitná kovová konštrukcia vyzerá skvelo a slubuje dlhú výdrž aj pri menej šetrnom používaní. Za dizajnom a konštrukciou nezaostáva ani zvukový prejav, slúchadlá si bez problémov poradia nielen so zvukom v hrách či filmoch, problém im nerobí ani hudba akéhokoľvek žánru. Od basov cez stredy a výšky je zvuk čistý a kvalitný. HyperX Cloud Revolver budete môcť v obchodoch zohnať za cenu 150€.

Tomáš Ďuriga



SteelSeries Siberia 200

Vyhľadanie nebolo nikdy také dobré

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Dostupná cena: 75€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + ovládanie na káble, kvalitný kábel
- + dva trojpólové jacky a prípojka na štvorpólový jack
- + kvalita spracovania, konštrukcia
- + 50 mm meniče
- vyššia cena

SPECIFIKÁCIE:

50mm neodýmové meniče

Frekvencia: 10 – 28000Hz

Citlivosť: 112dB

Impedancia: 320Ohm

Mikrofón: citlivosť:

-38dB/impedancia:

22000Ohm/frekvencia:

50 – 16000Hz

dĺžka kábla: 1,8m +

ovládanie hlasitosti a mikrofónu na káble



Značka SteelSeries je známa predovšetkým hernými perifériami, a to či už myšami, headsetmi, či klávesnicami.
My sme sa rozhodli podrobniť recenzovaniu headset Siberia 200. Siberiu poznajú najmä hráči LAN hier a je vysoko uznávaná a používaná vo svete e-sportu.

Technológie

- Odpružený hlavový most:

Hlavový most na Siberia 200 je značne vylepšený, na rozdiel od ostatných slúchadiel rozkladá svoju hmotnosť cez celú šírku mostu a veľmi ľahko sa prispôsobí každému povrchu. Fungovaním pripomína odpruženie v aute.

- Vypchaté náušníky:

Na dotyk jemné, kožou potiahnuté náušníky



sprevádzka komfort bez ohľadu na to, ako intenzívne si vychutnávate hranie hier.

- Ikonické 50mm meniče:

Počas viacerých dekád herného vývoja slúchadiel sa zistilo, že pri hraní je potrebná vysoká frekvencia a kvalita zvuku, aby ste vždy počuli presne

to, čo počut' máte. So Siberia 200 nikdy neprepočujete kroky nepriateľov či pípanie bomby.

- Vysúvateľný mikrofón:

Už sa nemusíte báť o svoj mikrofón! Ked' mikrofón nepoužívate, ľahko ho zasuniete späť do náušníka a bude v bezpečí.

- Ovládanie na káble:

Hlasitosť a mikrofón je možné ovládať priamo

na káble cez vstavaný potenciometer a prepínač umiestnený približne 0,5m od headsetu.

- Farebné prevedenia:

Bielá, tmavo červená, tmavo zelená, žltá, fialová, zlatá či čierna farba

Siberia 200 ponúka na výber z mnohých pestrofarebných prevedení a kombinácií.

Dizajn

Dizajn pozostáva z masívnej, plastovo-kovovej konštrukcie. Dizajnovano Siberia pôsobí masívne, no celková hmotnosť konštrukcie je pomerne nízka. Hlavný kovový most, ktorý je pogumovaný, zabezpečuje dostatočnú pevnosť a pružnosť. Pod hlavovým mostom

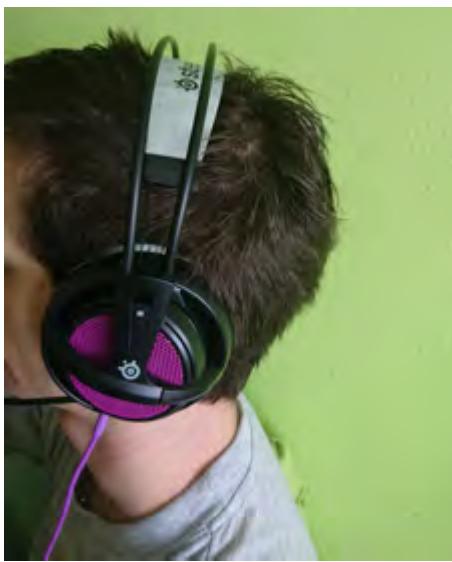


HODNOTENIE:





sa nachádza odpružená opierka hlavy. Odpruženie pozostáva s dvoch laniek ukotvených nad meničmi a mäkkej opierky hlavy, ktorá je z vrchu potiahnutá kožou a z spodu semišom. Opierka hlavy je dostatočne široká a zároveň pohodlná.



Meniče sú prepojené s mostom „Téckovou“ konštrukciou, ktorá dovoluje nakláňanie meničov približne do 15 stupňov. 50mm meniče sú z vonkajšej strany potiahnuté kovovou dierkovou mriežkou a taktiež sú ukotvené v konštrukcii pod určitým uhlom a nie priamo. Vypcháte a kožou potiahnuté náušníky sú pohodlné a jemné.

V ľavom meniči nachádzame ukrytý vysúvateľný mikrofón, ktorý je ohybný a plne prispôsobiteľný. Káblové pripojenie je taktiež uskutočnené z ľavého meniča. 1,8m dlhý kábel je pogumovaný a pružný, nedochádza tak k jeho zamotávaniu. Kábel obsahuje ovládanie

hlasitosti a mikrofónu a disponuje dvomi 3,5mm audio jackmi, jedným pre audio výstup a druhým pre mikrofón.

Test

Headset Siberia 200 sme testovali prevažne pri hraní hier. Vyskúšali sme si FPS hry, pri ktorých je potrebné počuť vždy všetko a odvšadial'. No nezabudli sme ani na filmy. Pri hraní hier sme boli spokojní s frekvenčným rozsahom slúchadiel.

Po dlhodobom hraní nás vďaka ľahkej a odpruženej konštrukcii nebolela hlava. Kvalita zvuku bola dostatočne dobrá vzhľadom na analógové pripojenie. Veľké 50mm meniče boli na prvý pohľad zbytočne veľké, no po určitom čase sme si na ne zvykli a boli sme spokojní. Ovládanie hlasitosti je dôležité a Siberia ponúkala potenciometer spolu s prepínačom mikrofónu priamo na káble. Kábel sa nám nezamotával vďaka gumovej úprave

a bol dostatočne dlhý. Siberia 200 taktiež ponúkala mikrofón, ktorý je možné vysunúť a zasunúť z ľavého meniča. Keď sme ho nepotrebovali, jednoducho sme ho zatlačili späť. Mikrofón bol výborne ohýbatelný, a tak sme si ho prispôsobili presne podľa našich predstáv. Pri komunikácii cez TeamSpeak či iné aplikácie nás bolo počuť zretelne a aj napriek absencii technológií na rušenie šumu boli okolité nežiaduce zvuky značne v úzadí.

Pri sledovaní filmov sme boli ohromení z mohutnosti niektorých zvukov a celková hlasitosť meničov bola dostatočne vysoká aj pri zachovaní dostatočnej kvality zvuku.

Hodnotenie

Siberia 200 je skutočne kvalitný headset určený predovšetkým pre hráčov počítačových hier i keď je kompatibilný so všetkými zariadeniami. Ponúka všetko, čo hráč potrebuje. Vysúvateľný mikrofón, veľké 50mm meniče, odpruženú hlavovú opierku, ľahkú konštrukciu, kompatibilitu a navýše mnoho farebných variácií, pri ktorých si určite vyberie každý svoj vlastný štýl. Azda jediný rozhodujúci faktor pri kúpe bude výšia cena, ktorá sa pohybuje okolo 70EUR.

Lukáš Libica



Steelseries Apex 350

Prispôsobiteľná v každom smere

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Steelseries
Dostupná cena: 109€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + kvalitná konštrukcia
- + pohodlie pri písaní
- + RGB podsvietenie
- + možnosti prispôsobenia
- väčšie rozmery

**SPECIFIKÁCIE:**

USB Porty: USB Hub s 2xUSB 2.0
Dedikované makro klávesy: 22
Dedikované multimediálne klávesy

Anti-Ghosting:

20 klávesov

Podsvietenie:

5-zónové RGB

Hmotnosť: 1330g

Výška: 52mm

Šírka: 560mm

Kábel: 1,8m

V dnešnej recenzii sa bližšie pozrieme na zaujímavú hernú klávesnicu od známeho výrobcu herného príslušenstva Steelseries s označením Apex 350. Ide o drôtovú, membránovú klávesnicu s prispôsobiteľným RGB podsvietením, množstvom programovateľných klávesov a prepracovaným softvérom so širokými možnosťami nastavenia.

Balenie

Škatuľa s klávesnicou ničím veľmi neprekvapuje. Okrem samotnej klávesnice v nej nájdeme krátke návod a pári vymeniteľných gumených podložiek, s ktorými sa dá zväčšiť sklon klávesnice. Klávesnica teda neumožňuje nastavenie sklonu vyklápacími nožičkami, čo je len dobre, keďže tie

sa zvyknú lámat'. Gumené podložky majú navýše dosť veľkú styčnú plochu s podkladom, na ktorom je klávesnica položená, vďaka čomu nehrozí jej posunutie ani pri použití väčšej sily, ako napríklad pri hraní.

Dizajn a konštrukcia

Klávesnica ponúka neutrálny dizajn, hoci ide o herné

**HODNOTENIE:**



prislušenstvo. Nenachádzajú sa tu žiadne výrazné či rušivé dizajnové prvky. Celá klávesnica je tvorená z plastu a pri pohľade z bočnej strany jej profil vzdialene pripomína tvar kvapky vody. Jej hrúbka sa tak zmenšuje v smere od zadnej strany k prednej časti. Celistvost' bočných strán ruší len tenký pás priesvitného plastu, cez ktorý pri používaní vyžaruje svetlo podsvietenia. V zadnej časti klávesnice sa nachádza dvojica USB portov a kábel s dĺžkou 1,8m. Kábel je zakončený dvojicou USB koncoviek. Klávesnica však bez problémov funguje aj po zapojení jednej z nich. Druhá koncovka slúži ako prídavné napájanie v prípade využitia USB portov nachádzajúcich sa v zadnej časti klávesnice.

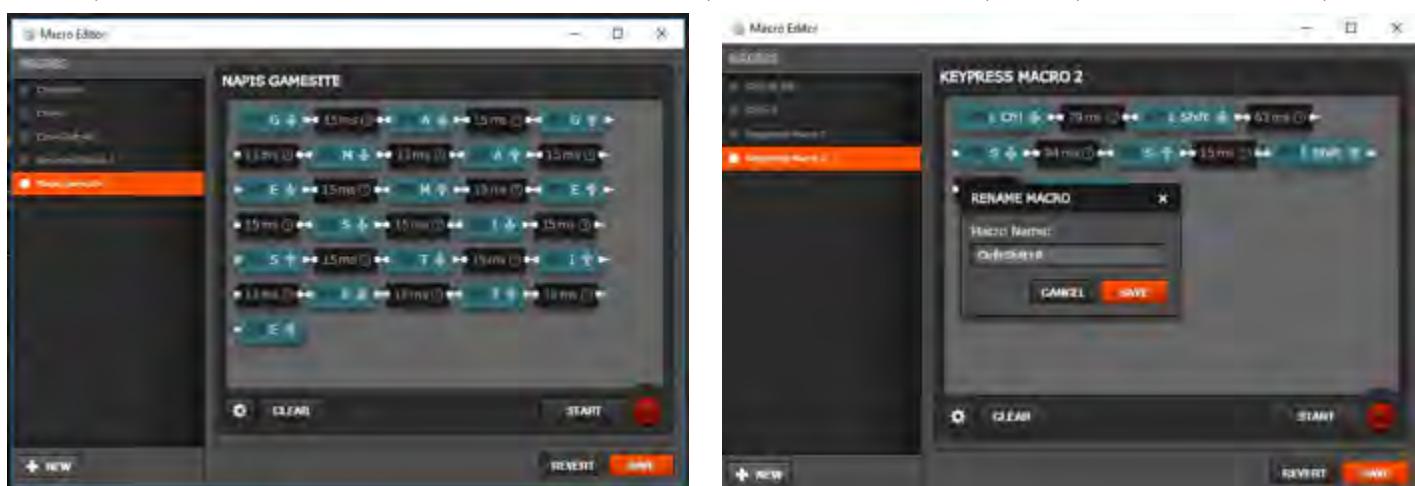
Aj keď' je celá klávesnica zhotovená z plastu, konštrukcia je dostatočne pevná a pri silnejšom pritlačení sa nič výrazne neprehýba ani nevŕzga. Plast má na väčšine povrchu matnú textúrovanú

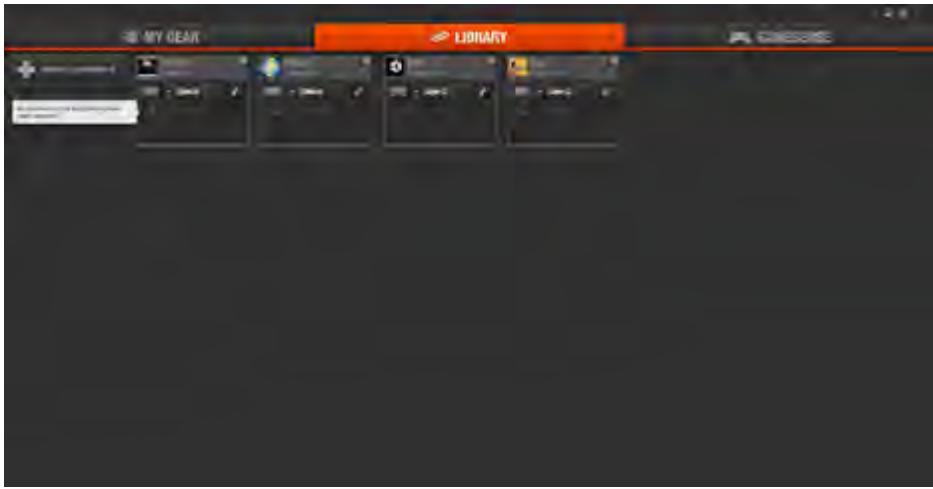
úpravu, vd'aka čomu na ňom nevidno nečistoty ani odtlačky prstov. Plastová časť medzi blokmi klávesov je naopak lesklá a hladká. Tu sú odtlačky vidieť' najviac, no dajú sa celkom ľahko zotrieť'. Horšie je to so škrabancami, na ktoré je takýto druh plastu veľ'mi hákliavý, a aj pri šetrnom zaobchádzaní sa po krátkom čase objavia. Našt'astie sú viditeľné len pri silnom svetle a pri pohľade z ostrého uhla.

Klávesy sú rozdelené do logických blokov podľa svojich funkcií. Už na prvý pohľad je jasné, že sa ich tu nachádza viac ako na klasickej klávesnici a aj za to vd'ačí svojim väčším rozmerom. Šírka klávesnice je 56cm a dĺžka 22cm. Jej výška v najvyššom bode dosahuje až 5,2cm. Pre úplnosť' ešte uvedieme hmotnosť', ktorá je 1330gramov.

Samotné klávesy majú pogumovaný povrch, vd'aka čomu sa na nich prsty nešmykajú ani v prípade spotených rúk po niekol'kohodinovom používaní. Taktiež ich

ovládanie je veľ'mi dobré. Majú nízky zdvih, ich stláčanie je presné i pohodlné a hlučnosť' pri používaní je tiež celkom nízka. Pri porovnaní napríklad so zapustenými klávesnicami u novších notebookov je o niečo menej hlučná. Rozloženie klávesov je štandardné, navyše sú tu programovateľné klávesy a klávesy pre ovládanie multimédií. Klávesy sú podľa svojej funkcie zoskupené do samostatných blokov. Blok na ľavom okraji obsahuje dva stĺpce po siedmich klávesoch. Štyri z nich sú predefinované na rýchle prepínanie profílov nastavení klávesnice. Zvyšné majú označenie MX1 až MX10 a je možné k nim priradiť akúkol'vek funkciu prostredníctvom ovládacieho softvéru. Napravo od týchto klávesov sa nachádza blok so štandardným QWERTY rozložením. Na prvý pohľad vám padne do oka medzerník s dvojnásobnou dĺžkou. Jediným klávesom, na ktorý som si musel osobne zvykniť, bol ľavý Enter. Ten má súčasť klasickú šírku, no dĺžku má rovnakú ako susedné klávesy. Blok QWERTY kláves podporuje aj tzv. Anti-Ghosting technológiu. Tá dovol'uje použitie až 6 klávesov naraz. Musia patriť do vybranej dvadsiatky najčastejšie používaných pri hraní. Funkciu podporujú: 1, 2, 3, 4, 5, Q, W, E, R, A, S, D, F, ľavý Ctrl, ľavý Shift, medzerník a štvorica smerových klávesov. Pri stlačení a držaní viacerých kláves na klávesnici sa bude v systéme javiť ako stále stlačený iba ten kláves, ktorý bol stlačený posledný v poradí. Nad QWERTY blokom je umiestnený rad dvanásť funkčných klávesov, nad ktorými sa nachádza rovnako dvanásť' d'alších na programovanie. Tieto mierne vystupujú nad výšku funkčných klávesov a v porovnaní s nimi majú polovičnú dĺžku. Ďalej vpravo nájdeme bloky so systémovými klávesmi, numerický blok





a blok so šípkami. V tomto prípade nie sú smerové šípky štyri, ale je ich šesť. Pridané sú smery vľavo hore a vpravo hore. Na úplne pravej strane sa v jednom stĺpci nachádzajú klávesy pre ovládanie multimédií, nechýba ani prepínanie skladieb či ovládanie hlasitosti.

Softvér

Všetky nastavenia sa uskutočňujú prostredníctvom ovládacieho softvéru Steelseries Engine 3. Pre niekoho môže byť miernou nevýhodou absencia slovenčiny či češtiny. Hlavná ponuka softvéru pozostáva z troch záložiek. Prvá záložka MY GEAR obsahuje zoznam všetkých podporovaných a spärovaných zariadení výrobca. MY LIBRARY môže obsahovať zoznam programov, pri spustení ktorých sa automaticky nastaví zvolený profil klávesnice. Klávesnica umožňuje uloženie najviac štyroch rozličných profilov. V prípade pridania viacerých programov musia niektoré zdieľať jeden spoločný profil s nastaveniami. Z prostredia záložky MY

LIBRARY sa dá dostať aj k nastaveniam jednotlivých profilov klávesnice.

Nastavenia sú takmer neobmedzené. Podsvietenie klávesnice je rozdelené do piatich samostatných blokov, pričom každý z nich môže svietiť inou farbou. Keďže je klávesnica podsvietená RGB diódami, na výber má viac než 16 miliónov farieb. Podsvietenie pri jednotlivých blokoch je možné dokonca úplne vypnúť, preto trochu zamrzí nemožnosť nastavenia intenzity podsvietenia pre každý blok jednotlivovo. Intenzita sa dá nastaviť len pre všetky bloky spoločne. Podsvietenie nemusí byť ani statické, k dispozícii je aj dynamický efekt plynulého prechodu medzi zvolenými farbami.

V rovnakom prostredí ako nastavenie podsvietenia sa uskutočňuje aj priradenie funkcií jednotlivým klávesom. Zmeniť funkciu sa dá nielen programateľným, ale takmer všetkým klávesom, teda okrem multimediálnych a klávesov na prepínanie uložených profilov. Ku každej klávese sa tak dá priradiť akákolvek funkcia ovládateľnej klávesnicou. Medzerník môže napríklad slúžiť ako Enter. Jednotlivé klávesy sa dajú dokonca vypínať. Okrem



jednoduchej zmeny funkcie sa môže ku každej z nich priradiť makro. Editor makier umožňuje ich záznam stáčaním klávesov vo zvolenom poradí i nastaviť čas medzi jednotlivými stlačeniami. Posledná, tretia záložka je venovaná funkcií GAMESENSE. Tá umožňuje zobrazenie stavu v hre zmenou podsvietenia predefinovaných blokov s klávesmi. Pri poklese zdravia hráča pod zvolenú úroveň môže blok s funkčnými klávesmi začať blikat'. Farby či udalosti, pri ktorých sa táto funkcia aktivuje, aj ktoré bloky klávesov budú blikat', je možné ľubovoľne meniť.

Funkcia zatial' podporuje len tri hry: Counter Strike: Global Offensive, Dota 2 a Minecraft. Naštastie, Steelseries poskytuje nástroje pre vývojárov, ktoré umožnia implementovanie funkcie GAMESENSE aj do ich hier. Časom sa tak tento krátky zoznam môže ešte rozrást.

Táto funkcia však slúži skôr ako doplnok, keďže pri hraní sa človek sústredí primárne na monitor a blikanie pri intenzívnej prestrelke v CS:GO niekedy ani nepostrehne. Všetky nastavenia klávesnice je možné po prihlásení sa uložiť v Cloude, vďaka čomu je možné klávesnicu s vlastnými nastaveniami používať na viacerých zariadeniach.

Záverečné hodnotenie

Klávesnica Steelseries Apex 350 vás zaujme svojím kvalitným spracovaním, skvelou ergonomiou pri používaní a širokými možnosťami prispôsobenia či nastavenia. Miernym minusom sú trochu väčšie rozmytery. Ak plánujete nákup novej klávesnice, Apex 350 stojí určite za povšimnutie. Odporúčaná cena sa pohybuje na úrovni 109€.

Tomáš Ďuriga

Y-GAMES

NAJVÄČŠÍ HERNÝ TURNAJ NA SLOVENSKU

16.-17.4.2016
FIIT STU BRATISLAVA

**COSPLAY,
HOVERBOARD - FUTUREBOARDS
YOUTUBERI, LASER GAME,
VÝSTAVA TECHNOLOGICKÝCH NOVINIEK,
SECRET SHOP A VEĽA ĎALŠIEHO**

**HERNÝ TURNAJ:
DOTA 2, CS:GO, LOL, FIFA,
HEARTHSTONE, ROCKET LEAGUE**

VSTUPENKY V PREDAJI V SIETI TICKETPORTAL.

VIAC INFO WWW.YGAMES.SK
[FACEBOOK.COM/YGAMESSSLOVAKIA](https://www.facebook.com/ygamessslovakia)

Huawei Honor 5X

Vel'a hudby za málo peňazí! Tento 5,5-palcový krásavec milo prekvapí nielen výbavou, ale aj cenou!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Honor
Dostupná cena: 260€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + kvalita spracovania
- + Dual SIM
- + výdrž batérie
- fotoaparát



ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém: Android
Výška: 151,3mm
Šírka: 76,3mm
HRúbkA: 8,2mm
Hmotnosť: 158g
Farba: biela, čierna, zlatá
Čipset: Qualcomm Snapdragon 616
Operačná pamäť: 2GB
Displej: 5,5-palcový; 1920x1080, IPS
Interná pamäť: 16GB
Pamäťové karty: áno
Fotoaparát: 13Mpx (1080p 30fps)
SIM sloty: 2
Batéria: 3000mAh

Honor k nám dorazil v jednoduchej svetlomodrej škatul'ke, v ktorej sa nachádzalo i potrebné príslušenstvo spolu so slúchadlami. Vítaným detailom bolo, že telefón mal na displeji ochrannú fóliu už od výroby. Viac v recenzii.

Dizajn a konštrukcia

Zlatý smartfón k nám dorazil v plnohodnotnej predajnej verzii. V jeho vrchnej časti sa nachádza Audio jack, sekundárny mikrofón a vľavo je umiestnená dvojica šuplíkov. Zaujímavosťou je, že horný šuplík pre druhú SIM kartu je na veľkosť mini, zatiaľ čo spodný je pre nano SIM, spoločne so slotom na Micro SD kartu s kapacitou do 128GB. V spodnej časti sa nachádza Micro USB konektor.

Smartfón disponuje len jedným reproduktorem na pravej strane. Vľavo je umiestnený mikrofón a na pravej strane telefónu môžeme nájsť už len tlačidlá hlasitosti a vypínač s jemnou textúrou, vďaka ktoréj sú tlačidlá príjemnejšie na dotyk. Na zadnej strane sa pod fotoaparátom nachádza snímač odtlačkov prstov, ktorý reaguje

na odtlačky prekvapivo rýchlo (takmer okamžite). Vpredu si kral'uje 5,5-palcový FullHD displej, nad ktorým sú umiestnené optické senzory a fotoaparát.

Konštrukcia telefónu je zvládnutá dobre. Telo je vďaka kovovému spracovaniu pevné, preto sa pri silnejšom stlačení netreba obávať žiadneho otravného škrípania či „pazvukov“.

Displej

Zlatá stredná cesta, displej disponuje rozlíšením FullHD 1920x1080 s hustotou 401ppi. Technológia displeja je dobre známa LCD IPS, ktorá sa vyznačuje živými farbami, výbornými pozorovacími uhlami a dobrým podaním čiernej. V praxi nemáme voči displeju žiadne zásadné výhrady. Kvalita podsvietenia je výborná, ako aj podanie farieb. Čierna farba je taktiež na dobrej úrovni, no i tak sa nemôže rovnať technológií AMOLED.

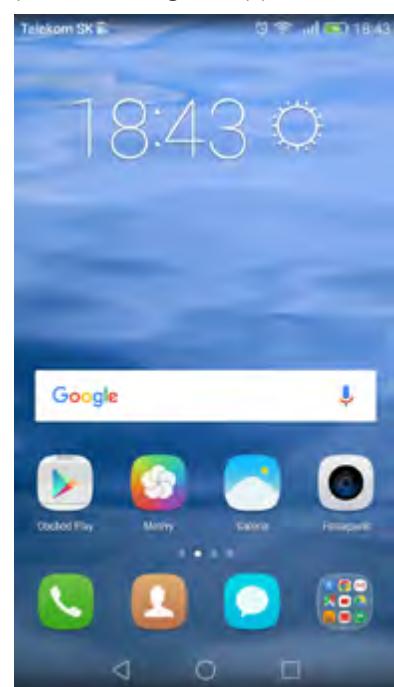
HW a výkon

Ako centrálny procesor (CPU) slúži známy čipset Qualcomm

Snapdragon 616, v ktorom sa nachádzajú 4 výkonné jadrá s taktom 1,5GHz a architektúrou Cortex-A53, d'alej 4 menej výkonné jadrá s taktom 1,2GHz, no s rovnakou architektúrou. Spoločnosť im, samozrejme, robí grafika Adreno 405, ktorá patrí do triedy mid-endu, preto sa dá očakávať nižší výkon v 3D hrách. Smartfón dostal 2GB RAM pamäte, čo je pre väčšinu používateľov dosť. Interné úložisko má kapacitu 16GB, čo v dnešnej dobe predstavuje nižší priemer. Možnosti pripojenia sú pre Honor celkom priemerné, ale určite sa nemá za čo hanbit': WiFi 802.11 b/g/n, Bluetooth v4.1, A-GPS | GLONASS a FM rádio, ktoré dnes vel'a smartfónov už nemá.

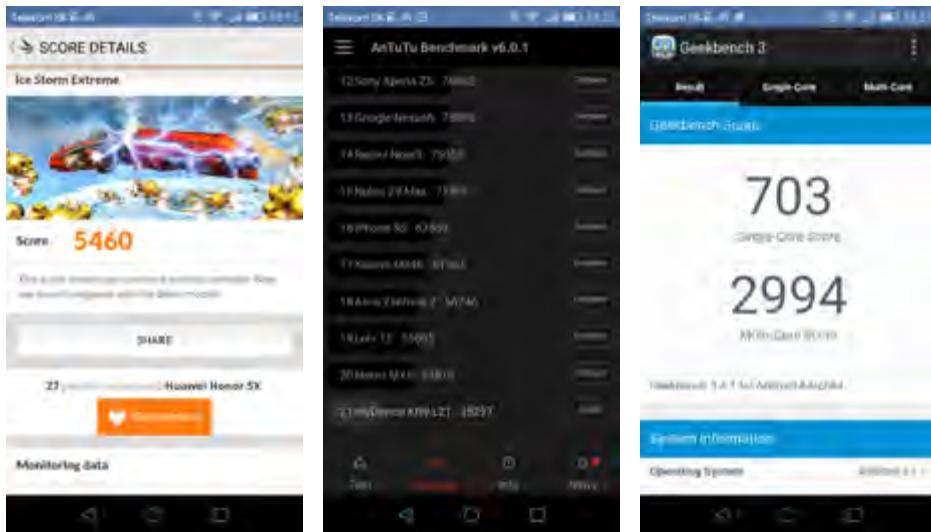
Výkon sme merali trojicou záťažových testov 3DMark Ice Storm Extreme, Antutu Benchmark-64bit a Geekbench 3.

Honor 5X po výkonnostnej stránke určite nemá na vlajkové lode, no vzhľadom na cenu stále ponúka dosť agresívny pomer



HODNOTENIE:





cena/výkon. V zásade nemáme žiadne výhrady voči výkunu. Ten je dostačujúci aj pre náročnejšie hry, ktoré sa nám podarilo na Google Play nájsť.

Pri dlhodobej záťaži sa telo smartfónu zahrieva priemerne na 35°C, čo môže spôsobovať potenie rúk, no rozhodne sa úroveň tepla nedá porovnať so smartfónmi obsahujúcimi high-endový Snapdragon 810.

Operačný systém

Honor ponúka operačný systém Android 5.1.1 Lollipop so softvérovou nadstavbou EMUI 3.1, ktorá je príjemná na používanie. Prehladost' systému je veľmi dobrá, hoci nemôžeme tvrdiť, že by sa v ňom dokázala orientovať aj naša babička, no pre začiatočníkov v Androide by rozhodne nemala byť problémom.

Mnoho výrobcov má dnes vo zvyku predinštalovať veľké množstvo aplikácií, ktoré bývajú často úplne zbytočné, a ani Honor nie je výnimkou. Stabilita systému je dobrá, no občas pri vyššom vytážení sme sa stretli s výrazným zaváhaním, keď smartfón na značnú chvíľu prestal reagovať. Pri bežnom používaní je chod systému svižný. Odomykanie pomocou odtlačkov prstov funguje prekvapivo výborne, rovnako ako aj práca či písanie.

Fotoaparát

Primárny fotoaparát disponuje na dnešné pomery priemerným rozlíšením 13Mpx a LED diódou. Optickú stabilizáciu by sme tu hľadali len märne. Možnosti natáčania videa sú taktiež iba priemerné, 1080p pri tridsiatich snímkach za

sekundu postačí, no veľmi radi by sme privítali 60fps. Ani pri znížení rozlíšenia sa neponúka možnosť zvýšenia počtu snímkov. Kvalita a ostrosť fotografií je dobrá, no iba za predpokladu dobrého osvetlenia. Pri horších svetelných podmienkach klesá kvalita snímkov až do bodu, keď by sme z fotografií mohli povyberať zrno na kŕmenie anduliek.

Batéria a výdrž

Vstavaná, nevymeniteľná batéria v dnešnej dobe nie je nič nové. V tomto prípade dostał Honor Li-ion batériu s kapacitou 3000mAh, ktorá sa tak zaraduje medzi lepší priemer.

Prvý deň testovania sme smartfón používali so zapnutou WiFi a LTE na telefonovanie i nejakú tú hru. Po štrnástich hodinách používania nám batéria večer zastala na 35%. Do druhého dňa by sme sa teda dostali bez problémov, no batéria by už d'alsí deň nezvládla. Na druhý deň sme vynechali pripojenie LTE,

a nechali zapnutú len Wi-Fi. V priebehu dňa sme telefón využívali primárne na telefonovanie, pár fotografií či odpisovanie na sociálnych sietiach. Opäť po štrnástich hodinách používania sme zostali milo prekvapení zostávajúcimi 60% batérie. Pri nižšom vytážení sme nemali problém dosiahnuť výdrž batérie na 2 dni.

Na záver sme otestovali, ako si baterka poradí s prehrávaním 1080p filmov a nahrávaním videa. Pri striedavom nahrávaní a pozerať sme sa dostali po piatich hodinách na úroveň 15%, keď nám telefón pri nahrávaní videa zahlásil, že kvôli stavu batérie nebude možné používať blesk. Možno sa päť hodín môže zdať niekomu ako málo, no väčšina kamier nezvláda ani takúto dobu.

Naše hodnotenie

S pokojným svedomím môžeme výrobcu pochváliť za výborne spracovaný smartfón s veľmi príjemnou cenou. Výkon telefónu je veľmi dobrý, 2GB operačná pamäť je bezproblémová a dostačujúca, ako aj 8-jadrový procesor. Grafika sice mierne zaostávala, no to sa pri smartfóne strednej triedy dalo očakávať.

K výdrži batérie a dizajnu taktiež nemáme žiadne výhrady. Kovové telo je spracované na vysokej úrovni a iní výrobcovia by si mohli brat' príklad. Operačný systém s nadstavbou EMUI je takisto zvládnutý dobre, aj keď sa v niektorých prípadoch stalo, že mierne zaváhal, nebolo to nič zásadné. Jediným nedostatkom je fotoaparát, ktorý sa radí do šedého priemeru, či už čo sa týka kvality zhotovovaných fotiek, či s možnosťami pre video.

Marcel Ilavský



Roccat Ryos MK FX

"Konečne"

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 199,99€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + dizajn, prevedenie
- + lakt'ová opierka
- + RGB podsvietenie
- + Roccat Swarm
- + Roccat Easy-Shift[+]
- + dvojica 32-bit ARM Cortex procesorov s 2MB pamäte
- + potenciál TalkFX
- + pokročilý anti-ghosting



- vyššia cena
- pomalšia odozva softvéru
- absencia USB portu

SPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
508x234x44mm
Hmotnosť: 1600g
Typ klávesnice: herná mechanická klávesnica
Typ spínačov: Cherry MX brown
Hmatová odozva: 45G
Životnosť spínačov: 50 miliónov kliknutí
Podsvietené klávesy: s podporou svetelných efektov
Opletený USB kábel: 1000Hz polling rate, 1ms doba odozvy
Softvér: Roccat Swarm

Model mechanickej klávesnice Ryos MK FX od spoločnosti Roccat je jej premiérou v kombinácii hernej mechanickej klávesnice a RGB podsvietenia. Konečne sme sa teda dočkali, ved' v tomto smere Roccat predbehol Razer, Corsair či Logitech.

Balenie

O tom, že Ryos prichádza vo veľkom štýle, svedčí aj balenie, resp. veľkost' škatule. Tá je na pomery, na ktoré sme zvyknutí, nadpriemerne veľká. Pre predstavu škatul'a meria 508x234x44mm, no jej reálne rozmery si uvedomíte, až ked' ju vezmete do ruky. Jej spracovanie je sympatické. Z každej strany ju zdobí nejaká grafika, technické špecifikácie či popis jednotlivých funkcií. Vnútri balenia okrem klávesnice nájdete technickú dokumentáciu a trojicu samolepiek s logom výrobca.

Dizajn, prevedenie

Dá sa povedať, že Roccat Ryos do istej miery vychádza z modelu Isku, aspoň teda čo sa tvaru a rozloženia niektorých klávesov týka. Obrovská škatul'a naznačuje aj nadpriemerné

rozmery klávesnice. Jej rozmery sú 508x234x44mm a hmotnosť 1600g, teda ide o riadneho „macku“. Do veľkej miery to zapričíňuje masívna lakt'ová opierka, ktorá je v strednej časti zdobená logom výrobcu a nápisom Roccat. Farebne je klávesnica ladená do čiernej farby, no už na prvý pohľad si všimnete, že štruktúra povrchu je v oblasti klávesov rozdielna ako na lakt'ovej opierke. V okolí klávesov sa nachádzajú maličké výstupky, resp. bodky, ktoré vytvárajú povrch odolný

voči odtlačkom prstov, fl'akom a podobným nečistotám. Povrchová štruktúra po obvode klávesnice a na lakt'ovej opierke je hladká a matná. Rozloženie klávesov je štandardné, recenzovaný model sme dostali s US lokalizáciou. Klávesy F1 – F12 sú rozložené v troch blokoch po štyri klávesy. Kombináciou Fn a niektoj z „F“ klávesov sa vám sprístupní jej podfunkcia ako ovládanie hlasitosti, multimédiá, ovládanie jasu. V ľavej časti je umiestnený zvislý stĺpec s macro



HODNOTENIE:





klávesmi M – M5, ktorý by si zaslúžil možno trošku väčší odstup od ostatných klávesov. Okrem toho, pod medzerníkom nájdete ešte trojicu klávesov označených T1 – T3, ktoré sú prednastavené na zmenu profilu. Trochu netradične sa nad smerovými šípkami nachádza trojica podsvietených pictogramov, informujúca o zapnutí NumLocku, funkcie Easy-Shift a ScrollLocku.

Čo sa tvaru týka, klávesnici dominujú hrany. Množstvo hrán po celom jej obvode. V ľavom hornom rohu sa nachádza dvojica 3,5mm jack portov pre pripojenie headsetu, ktoré sú navýše zvýraznené aj pictogramom na lepšiu lokalizáciu. Zo stredu hornej časti je vyvedený 1,8m dlhý opletaný kábel, na ktorého konci nájdete dvojicu USB konektorov a 3,5mm konektory pre zapojenie slúchadiel a mikrofónu.

Plusový bod má Roccat za pásku so suchým zipsom, pomocou ktorej si viete káble zviazať na potrebnú dĺžku. Na spodnej časti sa nachádza štvorica veľkých protišmykových podložiek, ktoré sú umiestnené v rohoch, piata takto gumená podložka je umiestnená pozdĺžne s lakt'ovou opierkou. Vďaka tomu klávesnica leží na stole naozaj pevne a chce to pomerne veľké úsilie nechcene ju posunúť. Pogumované sú aj konce výklopnych nožičiek, ktoré však plnia len symbolickú funkciu, pretože klávesnicu zdvihnu len minimálne. Vašej pozornosti neunikne množstvo akýchsi výrezov, resp. kanálikov v spodnej časti, ktoré výrobca implementoval pre káblový manažment ostatných periférií.

Mechanické spínače

Roccat, na rozdiel od niektorých svojich konkurentov, sa nadalej drží „osvedčených“ mechanických spínačov z dielne nemeckej spoločnosti Cherry. V konečnom dôsledku, dalo sa asi aj čakat', že dve nemecké firmy sa budú vzájomne podporovať a že Roccat nebude pracovať na vývoji vlastných spínačov, podobne ako Razer či Logitech.

V modeli Ryos MK FX sú použité hnedé mechanické spínače, ktoré sa radia medzi najobľúbenejšie a vyznačujú sa hlavne ich tichost'ou a hmatovou odozvou. Mechanické spínače ponúknu životnosť 50 miliónov kliknutí a vďaka laserovo vypáleným symbolom sa výrazne predĺží aj životnosť samotných klávesov. Taktelná (hmatová) odozva je na úrovni 45G, klávesy majú nelineárny chod, body aktivácie sú 2mm, rovnako aj reset point.

Softvér

Na plnohodnotné využitie herných periférií je nevyhnutný softvér. Pre klávesnicu Ryos MK FX a ďalšie tri periférie (herné myšky Nyth, Kova a Kiro) je to program s názvom Roccat Swarm, ktorý zastrešuje túto štvoricu zariadení. Úvodné prostredie je ladené do „mimozemšťanských“ motívov, ktoré je akýmsi odkazom na spoluprácu Roccat a zariadeniami Alienware, ktoré spadajú pod kuratelu spoločnosti Dell. Softvér klávesnicu po pripojení sám detektuje a stiahne vám k nej potrebný update.

Úvodná karta vám ponúkne prostredníctvom ikon prístup k nastaveniam klávesnice, kartu AlienFX, nastavenie Swarm Connect, čo je aplikácia do vášho smartfónu, vďaka ktorej získate prístup k nastaveniam priamo z telefónu či funkciu TalkFX, ktorá „komunikuje“ priamo s hrou a pri kritickej úrovni zdravia sa rozsvieti klávesnica, prípadne aj myš na červeno. Túto funkciu však musí podporovať aj daná videohra.

Prejdime ale priamo k nastaveniam klávesnice. V hornej časti sa nachádza štvorica záložiek, ikona pripináčika (pin), settings, key assignment a illumination, teda podsvietenie. O tom bude reč v samostatnej kapitole. Prvou záložkou je ikonka pripináčika, resp. pinu, v ktorej nič konkrétnie nenastavujete, no Roccat Swarm vám umožní „pripnúť“ si funkcie, ktoré sú pre vás najdôležitejšie a všetky ich ovládat' z tejto karty, čo šetrí čas, pretože máte všetko potrebné po ruke. Ďalšou záložkou sú nastavenia, resp. settings, kde nájdete základné nastavenia, ako priradenie funkcie Caps Locku, pre ktorý je primárne prednastavená funkcia Roccat Easy-Shift[+], ktorej primárnu funkciu je





to, že každý kláves má okrem primárnej aj sekundárnu funkciu. Zaujímavou je funkcia Timeout, pomocou ktorej si nastavíte čas, po ktorom prejde klávesnica do akéhosi úsporného režimu. Pre tento úsporný režim si môžete zvoliť úroveň jasu, prípadne ju prepnnúť do stavu Starlit Sky, čo je náhodné rozsvecovanie a zhasínanie jednotlivých klávesov, alebo ju nechat' úplne „zaspat“. Predposlednou záložkou je key assignment – priradenie klávesov – ktoré funguje v štýle drag&drop, teda chytiť a pustiť. Znamená to, že jednotlivým klávesom priradíte niektorú z predvolených funkcií, prípadne si vytvoríte vlastné makrá (pre makrás je vo Swarme k dispozícii zbierka presetov pre vybrané hry a aplikácie). K dispozícii máte dva typy náhl'adov, v prvom je vidieť celú klávesnicu a zvýrazní sa len nastavovaný kláves, v druhom náhl'ade zase vidieť zožnam klávesov. V oboch náhl'adoch je pre každý kláves možné priradiť primárnu aj sekundárnu funkciu, ktorá sa aktivuje stlačením klávesu Easy-Shift[+], pričom o jej spustení ste informovaný LED diódou nad panelom so šípkami.

V rámci softvéru je možné vytvoriť päťicu profilov, pričom pre každý z nich je k dispozícii manažér profilu a makier a k jednotlivým profilom možno priradzovať jednotlivé aplikácie, importovať ich, exportovať a podobne.

Podsvietenie

Ryos ponúka naozaj široké možnosti nastavenia podsvietenia, preto sa podsvieteniu venujem v samostatnej kapitole. Ked'že je spoločnosť Roccat posledná spomedzi veľkých hráčov, ktorá do svojej mechanickej klávesnice implementovala RGB podsvietenie, chcela

prísť s niečím odlišným, lepším. Pre podsvietenie je pripravených 10 rôznych prednastavených presetov + custom mode. Ich prehľad môžete vidieť na obrázku. Pre takmer každý z nich sa dá nastaviť rýchlosť efektu, úroveň jasu a farbu. Pri efekte Ripple FX je to zase množstvo klávesov na šírku, ktoré sa v rámci efektu pohybujú po klávesnici a podobne. Efekt ekvalizér funguje zase len pri zapnutej hudbe a podsvietenie vytvára efekt podobný hudobnému ekvalizéru. Game preset vám zase umožní výber niektorého zo žánrov alebo konkrétnych hier a vysvetenie vybraných klávesov, ktoré sú pre ten ktorý žáner alebo hru kl'účové. Custom mode zase ponúkne vysvecovanie jednotlivých zón, vol"bu efektu či farbu pre každú zo zón.

Podsvietenie, resp. jeho intenzitu je možné ovládať aj pomocou kláves Fn+F11, a to v piatich úrovniach. Samozrejme, podsvietenie sa dá aj úplne vypnúť. To by bola teória. Teraz trochu praxe. Podľa môjho názoru, prvým problémom je plynulosť efektov, hlavne efektu vlny. Jej pohyb nie je plynulý, ale akoby sekaný, a pri takej drahej klávesnici to nepôsobí dobrým dojmom. Ďalším, o niečo menším negatívom je pomerne dlhá odozva na zmenu profilu podsvietenia, približne 3 – 4 sekundy. Ďalším problémom je



nehomogenita podsvietenia klávesov, kde vrchná časť kláves je podsvietená dobre, no smerom nadol intenzita výrazne klesá.

Záverečné hodnotenie

Vzhľadom na vyššie spomenuté niet pochýb o tom, že Roccat Ryos MK FX je naozaj špičkovou klávesnicou. Počnúc výborným prevedením, dizajnom cez výborný a dômyselný softvér Roccat Swarm, dvojicu 32-bit ARM Cortex procesorov s 2MB pamäte pre vaše profily a nastavenia. Oceňujem i d'alšie maličkosti v podobe suchého zipsu kabeláže a grafickej potlače USB koncoviek, vďaka ktorej nebude musieť pri zapájaní klávesnice maturovať. Ja osobne vidím aj dobrý nápad a potenciál v TalkFX, ktorý po rozšírení u herných vývojárov bude zaujímavým doplnkom vo videohrách. Nesmiem zabudnúť na lakt'ovú opierku, vďaka ktorej je práca s klávesnicou o niečo príjemnejšia. Za zmienku stojí aj pokročilý anti-ghosting, ktorý naznamená súčasne až 30 klávesov + 8 modifikátorov.

Roccat sice prišiel s ich prvou mechanikou s RGB podsvietením, no nejaké muchy by to ešte chcelo vychytat', ako napr. trhavý efekt svetelnej vlny či homogenita podsvietenia. Ako d'alšie negatív spomeniem celkovo pomalšiu odozvu na vykonanie zmeny v nastaveniach či absenciu USB portu na klávesnici. Nad celkovým hodnotením som mal trochu dilemu. Hlavne nad pomalšími reakciami softvéru na zmenu nastavení a trhavý pohyb svetelnej vlny. Chcem však veriť tomu, že tento nedostatok odstráni niektorá z budúcich aktualizácií. Cena je vysoká, podstatne vyššia ako napr. u nedávno recenzovanej „čiernej vdovy“ a osloví asi len malú časť slovenských zákazníkov, do úvahy však treba brat' kúpschopnosť globálne. Jednoducho, kto bude chcieť, tak si ju kúpi, kto nebude chcieť, kúpi si niečo iné.

Miroslav Konkol'





ŠIALENE NEBEZPEČNÝ.
NEBEZPEČNE ŠIALENÝ.

HARDCORE *HENRY*

21. 04. 2016



THIS FILM IS NOT YET RATED

PROROM BONTONFILM KOUKEYTE www.bontonfilm.sk DOLBY ATMOS



STX
ENTERTAINMENT

Roccat Kave XTD 5.1 Digital

Vel'a muziky za vel'a peňazí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 199€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn,
prevedenie
- + komfortné
nosenie
- + priestorový
zvuk 5.1
- + „multifunkčné“
dial'kové
ovládanie
- + bluetooth
- + zvukové
nastavenia
- + zvuk
- + dĺžka kábla
- trvalo zapnuté
podsvietenie
- vyššia cena

SPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 210×195×102
Hmotnosť: 325g
Priemer menič: 40mm
Priemer vibračnej jednotky: 30mm
Frekvenčný rozsah meniča: 20Hz – 20kHz
Frekvenčný rozsah vibračnej jednotky: 20 – 100Hz
Impedancia: 32Ω
Senzitivita: 115 ±3dB
Pripojenie: USB
Dĺžka kábla: 3,6m
Mikrofón: odnímateľný
Impedancia mikrofónu: 2,2kΩ + 15%
Senzitivita mikrofónu: -32±2dB
Frekvenčný rozsah: 10Hz – 10kHz



Herný headset Roccat Kave v najvyššej výbave s prísluškom XTD 5.1 Digital je na trhu už nejaký ten piatok, no naša spolupráca s touto spoločnosťou sa rozbehla len nedávno a postupne sa budeme snažiť priblížiť čo najširšie portfólio spoločnosti Roccat. Ako však už názov napovedá, pôjde o headset s priestorovým zvukom 5.1.

Balenie

Balenie tohto headsetu nie je ničím výnimočné, resp. v balení okrem slúchadiel nenájdete nič, ak teda nerátam dial'kové ovládanie umiestnené na káble a technickú dokumentáciu. Ak ich však v budúcnosti plánujete vkladať' naspäť do škatule, dobre si zapamätajte, ako tam boli uložené, inak máte o zábavu postarané.

Dizajn, prevedenie

Dizajn je vecou vkušu každého jedinca, no hovorí sa, že v jednoduchosti je krása. Toto cestou šiel aj Roccat a modelu Kave navrhol úplne jednoduchý dizajn, ktorého základom je dvojica okrúhlých muší so 40mm meničmi a 30mm vibračnými jednotkami pre každú mušľu, vd'aka čomu je každá z muší o niečo väčšia. To však vôbec nevadí, pretože headset nie t'ažký, váži

okolo jeho zapojenia sa nachádza namodro podsvietený krúžok. Malá LED-ka sa nachádza aj na konci mikrofónu, ktorá signalizuje aktivovanie režimu mute, teda vypnutie mikrofónu. Rovnako podsvietené je aj dial'kové ovládanie, umiestnené na káble, ktoré slúži zároveň ako multikanálová zvuková karta a dokonca aj ako prijímač pre telefonovanie prostredníctvom bluetooth. Spodná časť dial'kového ovládania má na sebe gumené protišmykové podložky, vd'aka ktorým drží pevne na mieste. Samotné dial'kové ovládanie pozostáva z niekol'kých tlačidiel a ovládacích prvkov. Začнем tým najväčším, otočným kolieskom, ktoré slúži ako regulácia hlasitosti. Nad ním sa nachádza tlačidlo s popisom Channel, pomocou ktorého prepínate medzi jednotlivými kanálmi a pre každý z nich si volíte vlastnú hlasitosť. Zvolený kanál zasvetí namodro. V prípade, že svetia všetky kanály, regulujete si hlavnú hlasitosť. Naľavo od tlačidla Channel sa nachádza tlačidlo Movie, ktoré aktivuje filmový režim. Napravo je zase umiestnené tlačidlo s popisom SPKRS, tým zase prepínate zvukový

**HODNOTENIE:**



vstup medzi reproduktormi a headsetom. Vľavo dole je umiestnené tlačidlo so symbolom slúchadla slúžiace pre účely telefonovania a pomocou neho začnete proces párrovania headsetu s mobilným telefónom. Vpravo dole sa nachádza tlačidlo so symbolom preškrtnutého mikrofónu, pomocou ktorého jednoducho vypnete mikrofón. Kábel za dial'kovým ovládaním obsahuje pásku na zviazanie kábla a je ukončený USB konektorom, pomocou ktorého sa pripája k počítaču. Dĺžka kábla je až 3,6m, škoda len, že je kábel gumený, bez ochranného opletania.

Softvér

Je zaujímavé, že Roccat nevyužíva pre svoje periférie univerzálny softvér, ale má ich v talóne niekol'ko. Pokročilé periférie združuje softvér Swarm. Pre tento headset sa vám nainštaluje rovnomený softvér s názvom headsetu, teda Roccat Kave XTD. Samotný softvér pozostáva zo štvorice kariet: main control, advanced control, equalizer a update, teda úplne jednoducho, hlavné nastavenia, pokročilé nastavenia, ekvalizér a centrum aktualizácií.

Karta hlavných nastavení vám v l'avej časti ponúkne možnosť nastavenia hlasitosti pre každý z kanálov a hlasitost pri telefonovaní. Okrem toho sa v pravej polovici nachádzajú možnosti ako vol'ba 5.1 alebo stereo režimu, vol'ba vzorkovacej rýchlosťi (sampling rate), funkcia AVN (automatic volume normalization), ktorá má za úlohu automatickú reguláciu hlasitosti a vyskytuje sa napr. v rôznych filmových scénach, skladbách či herných

situáciách. Poslednou funkciou je Magic Voice, pomocou ktorej si môžete zmeniť hlas na príšeru, káčera, muža či ženu. Azda nemusí hovoriť, že s touto funkciou si užijete kopec zábavy.

Ďalšia karta s názvom advanced control ponúka pokročilejšie možnosti nastavenia. Aktivovaním funkcie Dynamic Bass sa vám sprístupní nastavenie úrovne basov v škále 0 – 10 a takisto aj frekvencie v rozmedzí 100 – 400Hz. Tu však neplatí, že čím viac, tým lepšie. Pri nastavovaní zvuku sa trochu potrápíte, kým dospejete k tomu ideálnemu. Okrem basov si tu zvuk vylepšíte pomocou funkcie brilliant audio a incoming voice clarity, ktorá zlepšuje kvalitu reči. Funkcia brilliant audio výrazne vylepšuje rôzne detaily obsiahnuté vo zvuku. Okrem toho sa tu nachádzajú aj funkcie pre mikrofón, presnejšie jeho hlasitosť a nastavenie vzorkovacej rýchlosťi. Karta s ekvalizérom ukryva klasický ekvalizér s niektorými prednastavenými hudobnými štýlmi a s možnosťou sebarealizácie pre vyšperkovanie zvuku podľa svojich predstáv.

No a nakoniec je tu centrum aktualizácií, v ktorom nájdete online podporu či možnosť stiahnutia si najnovších ovládačov.

Pre vaše nastavenia máte k dispozícii miesto na vytvorenie piatich profílov a v rámci každého profilu d'alších päť podprofílov. O každej aktivovanej funkcií ste informovaní v prehľade nastavení, kde sú aktívované funkcie vysvetlené namodro.

Záverečné hodnotenie

Viac-menej dobré. Čo sa týka toho pozitívneho, v prvom rade je to solídne spracovanie a príjemné nosenie na hlave, nakol'ko náušníky vám úplne pohltia usí. Svoju prácu добре vykonáva aj hlavový most, ktorého prítlak na uši je priateľ'ny, slúchadlá teda na hlavu netlačia a ich nosenie je komfortné. Ďalší komfort pre vaše uši zabezpečí kombinácia 40mm meničov a 30mm vibračných jednotiek v mušliach a priestorového zvuku 5.1, vd'aka ktorému získate vo videohráč taktickú výhodu, ale užijete si ho aj pri sledovaní filmov či počúvaní hudby. Telo dial'kového ovládania v sebe ukryva multikanálovú zvukovú kartu.

Čo sa týka zvuku, ten je pri správnom nastavení na slušnej úrovni a dobre vyvážený. Pri správnom nastavení sa s headsetom dobre počúva aj hudba, kde vyniknú hlavne jemné detaily skladby. Pri videohráč je dôležitá komunikácia a tú vám zabezpečí odnímateľný mikrofón, ktorý produkuje zvuk na kvalitnej úrovni a softvér umožňuje aj jeho nastavenia. Mikrofón využijete dokonca aj pri telefonovaní, nakol'ko Roccat Kave môžete spárovat' s vašim mobilným telefónom a telefonovať cezeň. To všetko by sa ale nezaobišlo bez herného softvéru, vd'aka ktorému si nastavíte zvuk dopodrobna podľa svojich predstáv. Headset Roccat Kave XTD 5.1 Digital však nie je len o superlatívach. Asi najväčším negatívom je nemožnosť vypnúť podsvietenie, napr. na dial'kovom ovládaní, ani modrý krúžok na mušli. Ten ostáva svietiť aj v prípade, že z headsetu odpojíte mikrofón. Pri samotnom používaní by to však nevadilo, no podsvietenie sa nevypne ani po prechode počítača do úsporného režimu. Podsvietenie deaktivuje až vypnutie počítača. Ďalším negatívom je kábel, resp. absencia jeho ochrany v podobe opletania, ktoré by v danej cenovej kategórii pôsobili lepším dojmom. Viac však môže potenciálnych záujemcov odradiť cena, ktorá prevyšuje aj špičkové herné klávesnice.

Miroslav Konkol'



Acer Predator 8

Hráč dušou, mediálny tablet srdcom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ACER
Dostupná cena: 349€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + displej
- + reproduktory
- + dizajn
- + multitasking

- cena
- výkon
- ostré hrany

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 218x127x8,7mm
Hmotnosť: 350g
Procesor: štvorjadrový Intel Atom x7-Z8700 s taktom 1,6GHz a Burst frekvenciou 2,4GHz
Grafika: Intel HD Graphics
Operačná pamäť: 2GB LPDDR3
Display: 8-palcový IPS 1920x1200px
Fotoaparát: 5MP zadný, 2MP predný
Interná pamäť: 32GB flash
Audio: Predator Quadio
Rozhranie a konektivita: 1x microUSB, 1x kombinovaný port pre slúchadlá/mikrofón, slot pre microSD karty (až 128GB), WiFi 802.11a/b/g/n 2x2 MIMO, Bluetooth 4.0
Operačný systém: Android 5.1 Lollipop
Batéria: 4420mAh

HODNOTENIE:



Androidová herná scéna patrí medzi tie najmenej uznávané vôbec. No ak ste zapálení hráči a hľadáte nový herný tablet, tak Predator 8 je

určite jednou z možností. Ako obстоjí v našej recenzii?

Balenie

Acer vie ako zaujať na prvý pohľad. Pod veľmi prepracovaným prebalom sa ukrýva krabička matnej čiernej farby s lesklým logom Predator. Po jej otvorení vás privítava samotný tablet v celej paráde, pod ním sa nachádza krabička s manuálmi a pod ňou nájdete v oddelených priečkach USB kábel a 2A nabíjačku. Všetko je vyvedené do najmenších detailov, všetko dokopy ladí a jediné, čo by mohlo niekomu chýbať, sú slúchadlá.

Dizajn

Dizajn tabletu? Agresívny. Jeho hlavnou charakteristikou sú ostré hrany, ktoré len tento agresívny dojem zvýrazňujú a dodávajú tabletu (síce trošku stereotypný) herný vzhľad. Zo zadnej strany tabletu

vyčnieva veľké lesklé logo Predator a pogumované držadlá, ktoré napomáhajú pevnému uchopeniu tabletu. Na čelnej strane tabletu sa okrem displeja a webkamery nachádzajú štyri reproduktory, ktoré tablet odlišujú od konkurencie a dodávajú mu netradičný tvar. Veľkým minúsom sú však ich neskutočne ostré rohy. Nie som si istý, či tento tablet držal niekto z jeho dizajnérov v rukách pri hraní hry, v ktorej sa nedajú premiestniť ovládacie prvky vyššie. Ked' totiž držíte tablet príliš nízko, tak sa rohy bolestivo zabárajú do dlaní. Tento problém však nenastáva pri držaní v štandardnej výške, ked' sa tablet vďaka spomínaným pogumovaným držadlám drží veľmi pohodlne a nešmyka sa ani pri potení počas dlhšieho hrania.

Konštrukcia

Tablet je z plastu, no časť zadného krytu s logom Predator



je kovová, čo zlepšuje nielen vzhľad, ale aj napomáha s efektívnejším chladením procesora. Taktiež prispieva k pevnosti konštrukcie, ktorá celkovo nepatrí medzi tie najhoršie, no, bohužiaľ, ani medzi tie najlepšie. Pri väčšom tlaku plastové kryty vŕzgajú a nepôsobia príliš kvalitne, takže treba byť opatrný s príliš prudkými pohybmi. Pri bežnom používaní však bolo dost' t'ažké na toto vŕzanie naraziť, prejavuje sa len ak ho naozaj hl'adáte.

Displej

Tablet disponuje 8-palcovým IPS displejom s pomerom strán 16:10 a rozlíšením 1920×1200. Je vel'mi ostrý, jeho pozorovacie uhly sú vel'mi dobré a vďaka 100% farebného gamutu NTSC sú jeho farby živé a plné. V softvéri je takisto možné nastaviť viacero farebných režimov displeja, ako napríklad zníženie modrého svetla (užitočné najmä pri dlhom prezeraní webu a dokumentov) či herný a filmový režim. Tento displej je jedným z najlepších, aké som kedy videl. Jedinou chybičkou krásy sú snáď iba čierne čiary pri pozeraní videa s pomerom strán 16:9, no aj tie celkom pekne splývajú s čiernym okrajom displeja.

Audio

Reproduktovery na tomto tablete ja naozaj t'ažké si nevšimnúť. Štvoricu reproduktorov Predator Quadio vyčnieva nielen tvarom a červenou farbou ich kovových krytov, ale aj kvalitou zvuku. V správnom prostredí znejú takmer tak dobre ako slúchadlá a ich zvuk disponuje

aj náznakom priestorovosti, čo je pre takéto malé tabletové reproduktory naozaj veľkou pochvalou. Výrobca sa chváli ich hlasitosťou, čo vám môžu potvrdiť asi aj moji susedia. Pre zachovanie nepoškodeného sluchu by som určite neodporúčal počúvať hudbu pri tejto hlasitosti dlhý čas, no ak ste milovníkmi hlasnej hudby, tak tento tablet vás nesklame.

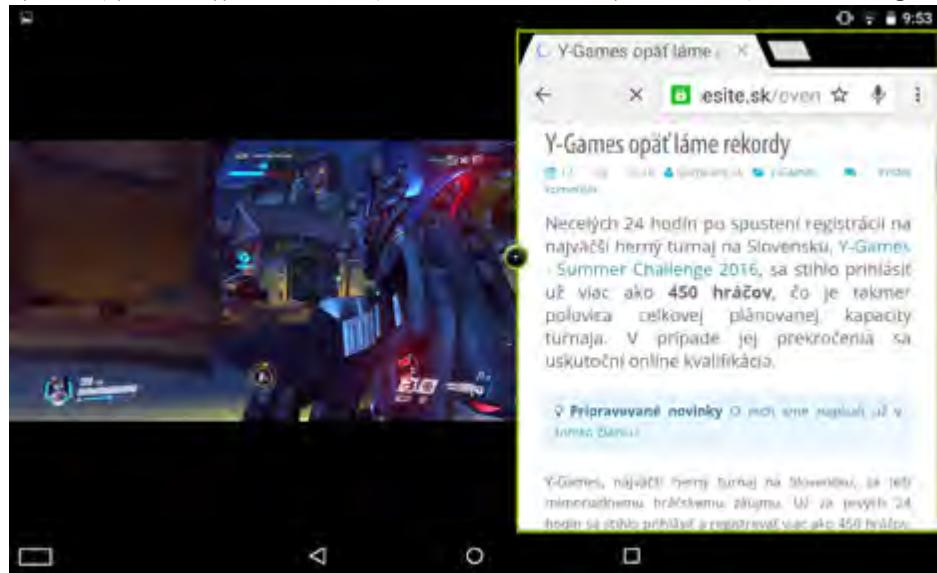
Hardvér

Srdcom tabletu je štvorjadrový procesor Intel Atom x7-Z8700 s taktom 1,6GHz a Burst frekvenciou až 2,4GHz. Použitie x86 procesora oproti klasickým ARM komponentom je celkom netradičnou vol'bou. Sekundujú mu 2GB operačnej pamäte typu LPDDR3, čo je

viac ako dostačujúce. Viac pamäte by bolo, samozrejme, lepšie, no to sa dá povedať takmer úplne o všetkom. Veľmi zaujímavým hardvérom sú takisto dva vibračné motory, každý na jednej strane tabletu. Vo vybraných hrách tieto motory reagujú napríklad na nárazy, pri nárate vpravo zavibruje pravý vibračný motor, pri nárate vľavo ľavý. Tablet disponuje internou flash pamäťou s kapacitou 32GB, čo bohatu postačí na viacero nainštalovaných hier, videí či hudby. Ak by vám však ani toto nestačilo, tak je možné pamäť rozšíriť s pomocou microSD pamäťovej karty až o 128GB. Bezdrôtová komunikácia je zabezpečená pomocou Bluetooth 4.0 a 802.11a/b/g/n WiFi v konfigurácii 2×2 MIMO. Tablet takisto disponuje dvoma fotoaparátmi, zadným 5MP a predným 2MP. Ani jeden z nich nepatrí medzi tie najlepšie snímače, fotografie z nich sú zrnuté a nekvalitné, no ciel'ové publikum tohto tabletu pravdepodobne aj tak nebude využívať takýto herný tablet ako fotoaparát. Tablet tiež disponuje mikrofónom, ktorý úplne dostačuje na občasný hovor cez Skype či iný podobný softvér.

Softvér

Tablet beží na operačnom systéme Android vo verzii 5.1 Lollipop. Systém je vďaka štyrom jadrám procesoru svižný, aplikácie sa načítavajú veľmi rýchlo a celkovo pôsobí veľmi príjemne a responzívne. Najnovšia verzia Androidu je obohatená o viacero predinštalovaných Acer aplikácií, z ktorých niektoré sú užitočné, iné zasa len zbytočne zaberajú miesto v pamäti. Užitočných aplikácií by som chcel vyzdvihnúť najmä EZ Tasking,





ktorá umožňuje pravý multitasking – rozdelí displej na dve časti, ktorých veľkosť môžete zmeniť jednoduchým posunom oddelovača a v každej mať otvorenú niektorú z podporovaných aplikácií (funguje napr. s YouTube, Google Chrome, ale aj s 3rd party softvérom ako napríklad OfficeSuite). V podporovanom softvére mi absentuje EZ Note – aplikácia na ručné písanie poznámok od Acer, čomu úplne nerozumiem, pretože to je presne aplikácia, ktorú si viem predstaviť používať veľmi často napr. pri prezeraní dokumentu a zapisovaní si poznámok. Bohužiaľ, toto je len pári veľmi dobrých aplikácií oproti množstvu celkom zbytočných. Ako príklad týchto, miesto požierajúcich aplikácií uvediem predinštalovaný Games Shop, v ktorom nájdete len hry od Gameloftu. Tie, mimochodom, nájdete aj na Google Play Store. Táto aplikácia neprináša takmer žiadne výhody, ba práve naopak, spôsobuje len zmätok pri inštalácii týchto hier. Všetky predinštalované aplikácie dohromady zaberajú okolo 12GB z celkových 32GB, takže používateľného miesta je oveľa menej.

Výkon

V tablete je predinštalovaná hra Asphalt 8, čo bola logická prvá volba pre vyskúšanie výkonu tabletu. Hra sa pri spustení nastavila na stredné detaily, pri ktorých bola plynulá a bez problémov hratelná. Problém však nastal pri nastavení hry na vysoké detaily. Snímky za sekundu klesli pod únosnú hranicu a hru nebolo možné normálne hrať. Musím povedať, že Acer si vybral zlú hru na demonštráciu výkonu tabletu. Po neúspechu s Asphalt 8 som otestoval ďalšíu hru od Gameloftu, Modern Combat 5 Blackout. Pri tejto hre nenastali žiadne problémy, hra bežala plynule, bez zasekávania, hrala sa veľmi príjemne. Dead Trigger 2 je trochu staršou, no aj tak veľmi populárnu hrou od českého štúdia

Madfinger Games a takisto bežala bezchybne. World of Tanks Blitz je mobilnou verziou tejto populárnej hry. Hra je jednou z mála mobilných hier, ktoré majú zabudovaný ukazovateľ snímok za sekundu (FPS), čo veľmi napomáha zisteniu výkonu toho ktorého hardvéru. Počas hrania na najvyšších detailoch kleslo FPS len málokedy pod hranicu 45 FPS, po zničení väčšo tanku však FPS kleslo až na hranicu 30FPS. Toto bude

pravdepodobne zapríčinené vzplanutím tanku pri jeho zničení. Stále sa však pohybujeme vo veľmi hratelných číslach. Za zmienku stojí, že zadný kovový kryt tabletu sa pri dlhšom hraní či pozerať videa dokázal zohriat' na celkom vysokú teplotu, no nikdy nie nad únosnú mieru.

Batéria

Lítium-polymérová batéria disponuje kapacitou 4420mAh a výrobca uvádza maximálnu výdrž batérie až 8 hodín. Toto číslo nie je pri prezeraní webu či používaní nenáročných aplikácií až také nereálne. V syntetickom teste na výdrž batérie Geekbench dosiahol tablet niečo málo pod päť hodín výdrže. Podobnú výdrž môžete od tabletu očakávať aj pri pozerať videa, pohybovala sa približne v rozmedzí 4 až 5 hodín. Pri hraní náročnejších hier sa táto doba, samozrejme, skráti, u tohto tabletu približne na polovičnú hodnotu troch hodín výdrže.

Záverečné hodnotenie

Ozvučenie tabletu polahodí vašim ušiam, na dizajn a displej tabletu je radosť sa pozerať, no jeho tvar budú vaše ruky preklínať. Pri cenovek tabletu – 349€ – by ste pravdepodobne očakávali zvládnutie úplne každej hry na najvyššie detaily. Predator 8 toto však nedokáže. Acer Predator 8 je excelentný mediálny tablet, no zlý herný tablet. A navyše s príliš vysokou cenou. Jeho hlavný konkurent je Shield K1 od Nvidie, ktorý je výkonovo lepší, má prístup k exkluzívnym hram a funkciám a predáva sa za takmer polovicu ceny tohto tabletu, za 200€.

Stanislav Jakubek





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 vyvájaný s dôrazom na pohodlie a odolnosť, s ručne šitou kožou a komponentmi z nerezovej ocele.

*Pre PlayStation®4 je k dispozícii voliteľný doplnok 6-rýchlosťná manuálna rýchlosťná 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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2016, 151 min

Režie: Zack Snyder
 Předloha: Jerry Siegel (komiks),
 Joe Shuster (komiks), Bob Kane
 (komiks), Bill Finger (komiks)
 Scénář: Chris Terrio, David S. Goyer
 Kamera: Larry Fong
 Hudba: Hans Zimmer, Tom Holkenborg
 Hrají: Ben Affleck, Henry Cavill, Amy
 Adams, Jesse Eisenberg, Diane Lane

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Ben Affleck
- + první hodina filmu
- + pár momentů
- + spousta odkazů na komiksy
- drtivá většina postav
- místy digitální triky
- scénář

HODNOTENIE:



Batman vs. Superman: Úsvit spravodlivosti

SOUBOJ DESETILETÍ

Konečně je to tady. Po mnoha letech přání fanoušků a několika letech příprav se konečně do místní kinodistribuce dostává film, ve kterém se střetnou dva největší komiksoví hrdinové všech dob. Zkrátka filmová událost posledních let, která má za úkol jednou ranou srovnat náskok Marvelu a připravit prostor pro superhrdinskou týmovku Justice League a připravované jednotlivé sólovky dalších klíčových hráčů universa DC Comics. Jak se Zacku Snyderovi podařilo ukočírovat jeden z nejdražších filmů všech dob?

Jistě se najdou i tací, kteří budou pět slova chvály a vyzdvihávat tento snímek do nebeských výšin. To nepopírám. Nicméně čekáte-li jednu z těch recenzí, která jde proti proudu, čekáte marně. Nemá moc smysl chodit kolem horké

kaše – Batman vs. Superman: Úsvit spravedlnosti je fiasco, ve které nikdo před premiérou věřit nechtěl, nyní je však krutou realitou. I když totiž film nabízí dva snad největší komiksové hrdiny, které můžete kde najít a díky kterým se i masivní rozpočet včetně reklamy dle mého názoru celkem s přehledem zaplatí, v jádru přináší komiksovou adaptaci, která se i přes veškerou snahu ani nepřibližuje konkurenci, natož aby s ní srovnávala krok.

Metropolis vs. Gotham

Zack Snyder ve své novince totiž zabřeďá do svých vlastních ambicí a dává vzpomenout na svůj Sucker Punch. Podobně jako tahle myšlenkově rozmáchlá, pompézní digitální podivnost před pár lety, i jeho novinka chce mít co říct ke spoustě témat, zatímco chce diváka šokovat svojí akčností a velkolepostí. A bohužel ani jedna z těchto sfér nefunguje. Zatímco

první hodinka filmu rozjízdí spíše civilní podívanou, kde důležitější roli sehrávají filozofické otázky světa, ve kterém se hrdinové ocitají, tahle výstavba brzy bere za své a film se postupně proměňuje v bezhlavou digitální smršt', po které vám na konci nebude dvakrát dobré.

Prvním problémem filmu jsou totiž samotné postavy. Zatímco Ben Affleck všem pochybovačům ukazuje, jak zatraceně dobrá volba byl pro podobně postavenou verzi Batmana, zbytek jako by prožil mentální downgrade. Scénář Chrise Terria a Davida S. Goyera neumí pracovat se svými postavami, a ty tak končí jako pouhé loutky nebo předměty, které scénář potřebuje k vykreslení určité pointy, a poté skončí v propadlišti dějin. Nejlepším příkladem za všechny je Lois Amy Adams, která v rámci celého filmu působí spíše jako mentálně zaostalý jedinec bez špetky osobnosti. Její pomocí scénář odhaluje



důležité prvky příběhu a ve výsledku nikdo moc vlastně neřeší, že její jednání mísí popírá logiku, nebo že jedná na základě informací, které její postava ani nemůže mít. Tohle bohužel potkává i Supermana, který se proměňuje do karikatury sebe sama, která je ve filmu spíše chápána jako předmět děje než plnohodnotná postava. Jeho násilné protěžování v závěru tomu rozhodně nepomůže, spíše naopak.

Styl nad substancí

Zkrátka příběhově je to prohra na plné čáře. Postavy se hýbou po šachovnici, která po relativně slušné partii z Muže z oceli (kterou jsem musel před některými ve své recenzi obhajovat) přichází s napěchovaným soubojem dvou es, který chce být zároveň o všem, nicméně ve výsledku není o ničem. Jistě, dvě a půl hodiny v kině utečou překvapivě hodně svížně a všechno má svoji dynamiku, takže film vyloženě nenudí, nicméně díky plochým postavám a prvoplánové snaze se zalíbit je vaše osobní investice do filmu nulová. Spíše než abyste fandili svým hrdinům, či se svými emocemi zapojili do průběhu filmu, zde nečinně přihlížíte tomu, jak se několik psychologicky neprokreslených postav žene za nevyhnutelným, předvídatelným finále, které má k překvapivosti, originálnosti nebo přirozenosti rozhodně daleko.

Bohužel to ale není problém jen scénáře a postav, ale problém celého filmu. Zack Snyder jednoduše umí vizuály, nicméně přehrál filtrů zbavuje film zajímavosti a proměňuje jej v další temnou komiksovku bez čehokoli, co by ji pozvedlo někam výše. Digitální bordel v závěru filmu tomuto rozhodně nepomáhá. Souboj s hlavním záporákem je navíc poměrně vizuálně nepříjemný. Všechno výrazně bliká, hlasitě vybuchuje a svítí, ale přehlednost je ta tam



a zábava s ní, což nevylepší ani očividné natahování souboje a nucený závěr, který má potěšit komiksové fanoušky. Bohužel, takhle jednoduše to na světě nefunguje. Přiťete si k tomu hudební doprovod Hansa Zimmera a Toma Holkenborga, který spíše než něco nového přináší recyklaci důvěrně známého s minimem invence, a máte audiovizuální kabátek, který ve vás více než cokoliv jiného zanechá otázkou – „Proč?“

O filmu Batman vs. Superman: Úsvit spravedlnosti by se dalo mluvit ještě hodně. Film totiž netrápí jen výše zmíněné globální problémy, ale spíše detaily, díky nimž budou některým lidem hrůzou stát vlasy na hlavě. Tohle se zkrátka nepovedlo a není moc argumentů, které by tohle fiasco opodstatnily. Ben Affleck se předvedl jako slušný Batman, který by si zasloužil někoho schopnějšího u kormidla, a zbytek předvádí to, jak za hodně peněz předvést překvapivě hodně muziky. Kvantita ale ne vždy znamená kvalita, stejně jako styl není dobré upřednostňovat drasticky na úkor obsahu. Pokud tohle má být začátek filmového univerza DC, mohli s ledovým klidem pokračovat jednoduše tam, kde před lety skončil Green Lantern. Vyšlo by to nastejno.



„Z gladiátorského souboje dvou největších komiksových hrdinů nevychází vítězně nikdo. A rozhodně ne divák. Dvě a půl hodiny dlouhá, neprůši zajímavá slátanina, která chce být o všem, a není vlastně o ničem.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADENÉ INFO:

Carol, 2015, 118 min.

Réžia: Todd Haynes
 Predloha: Patricia Highsmith (knihu)
 Scénár: Phyllis Nagy
 Kamera: Edward Lachman
 Hudba: Carter Burwell
 Hrajú: Cate Blanchett, Rooney Mara, Kyle Chandler, Jake Lacy, Sarah Paulson, Cory Michael Smith, Carrie Brownstein, John Magaro, Ken Strunk, Dwight D. Eisenhower

PLUSY A MÍNUŠY:

- + silné herecké výkony
- + prepracované detaily a atmosféra
- + pôsobivé stvárnenie Carol ako matky
- vlažné dialógy
- hlbší cit medzi hlavnými hrdinkami sa nestihol dostaviť
- niektoré zbytočne rozvláčne časti

HODNOTENIE:

**Carol****LÁSKA NOSÍ RÚŽ A VŔZGA POD NOHAMÍ**

Písal sa rok 1952, ked' román Patricie Highsmith *The price of salt* (Cena soli) vtrhol do stŕpnutej americkej spoločnosti s odvážnou LGBT tematikou. O pol storočia neskôr sa tohto l'ubostného príbehu dvoch žien ujal režisér Todd Haynes a na plátna priniesol kultivovanú a vyšperkovanú romantickú drámu Carol, poriadne zasneženú melanchóliou päťdesiatych rokov.

Therese Belivet (Rooney Mara) je predavačkou v oddelení hračiek a zdá sa, že ani mikulášska čiapka, ktorú počas sviatkov zamestnanci fasovali od vedenia, nevytrhne jej umeleckú dušu zo suchopárneho stereotypu. Rozptýlenie však na seba nenechá dlho čakať. Má blond vlasy, zvodený úsmev, podmanivý pohl'ad a čoskoro si získa Theresinu pozornosť. Udalosti sa potom zbehnú

celkom rýchlo v typickom koncepte starej známej „lásky na prvý pohl'ad“. Prehodia spolu slovko – dve, neznáma hľadá darček pre dcéru, bábiku. Pod vplyvom mladej predavačky nakoniec kupuje vláčik. Nasleduje šablónový scenár: rukavice zabudnuté na pulte, rukavice navrátené majiteľke, ako revanš pozvanie na obed. Po špenáte a suchom martini už poznáme jej meno, mimoriadne zvodne zašeplkané krvavočervenými perami: Carol Aird (Cate Blanchett).



Je pravda, že sa na to všetko dobre pozerá. Snáď väčšina úspechu spočíva v nepopierateľne silných hereckých výkonoch. Cate Blanchett vdýchla Carol kvality neodolateľnej sebavedomej ženy, triacej manželky, milujúcej a starostlivej matky. Rooney Mara ako Therese je na druhej strane roztomilo chlapčenská a uveritelne rozpačitá. Druhá časť úspechu sú detaľy. Množstvo detailov dovedených do dokonalosti, vďaka ktorým každá scéna pôsobí prirodzenejšie. Plus nostalgická atmosféra Vianoc, dobové kostýmy, účesy, autá, autentický soundtrack, to všetko nás okamžite prenesie v čase. Možno to kde – tu pôsobí až príliš dokonale. Carolina suverénnost', s ktorou robí všetko na čo siahne môže po istom čase pôsobiť jednotvárne a nudne, rovnako ako Therese, ktorá bez vyhliadok na svoj vlastný úspech Carol s detským obdivom nasleduje.

Zvesela sme však vo všeobjímajúcej svatočnej atmosfére pretancovali prvou

polovicou filmu a elektrizujúce napätie medzi slečnou a dámou by sa dalo krájat'. Ked' sa ich pohl'ady stretnú, iskrí to) ako prskavky na vianočnom stromčeku. Zakopnutie prišlo znenazdajky a bez varovania. Spoločná cesta... A potom vyznania lásky, slzy, tragicke odlúčenie. Pýtam sa, kedy sa tam stihli objavíť také silné city? Kedy sa krehké poblúznenie stihlo zmeniť na nevyliečiteľnú lásku? Akosi mi to nesedí. V ich vzťahu sa nestihla objavíť žiadna hĺbka. Od začiatku sme sa predsa len zamilované klzali po povrchu vel'avravných pohl'adov, dotykov a dialógov slabých ako čaj. Niekedy prípadne ako čaj s mliekom a cukrom. Záujem, prít'ažlivosť, očarenie – tie sú neodškripitelné. Ale tá vel'ká láska, s ktorou máme vraj dočinenia, nám niekde na pol ceste zapadla v snehu a pravdepodobne zamrzla. Na celom filme ma pravdupovediac ovel'a viac zaujal príbeh rozpadávajúceho sa rodinného života Carol a jej srdcervúci boj o svoje

diet'a, do ktorého vložila Cate Blanchett asi najviac emócií a svojho hereckého umenia.

Carol sa prezentuje ako príbeh spal'ujúcej zakázanej lásky dvoch žien s útrapami, za ktorú musia bojovať proti celej konzervatívnej americkej spoločnosti. Podľa mňa to boli skôr dva samostatné životné príbehy, v ktorých sa k bežným problémom pridali nenaplnené túžby hlavných hrdiniek a za svoju lásku bojovali tak maximálne s Caroliným manželom. Na druhej strane film pekne odzrkadľuje skutočnosť, že svet nie je len čiernobiely, že št'astie a trápenie zväčša kráčajú pekne pospolu. Zaujímavé je aj rámcovanie celého snímku, ktoré najmä v závere so sebou prináša osviežujúce napätie. Už len rozmraziť ten spomínaný vzájomný cit a trochu menej zbytočných „spomal'ovačov“ dejá, ale inak nás čaká príjemný nenáročný melodramatický filmový zážitok.

„Režisér Todd Haynes na plátna priniesol kultivovanú a vyšperkovanú romantickú drámu Carol, poriadne zasneženú melanchóliou päťdesiatych rokov.“

Dominika Mrážiková



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 106 min

Režie: Ethan Coen, Joel Coen
 Scénár: Ethan Coen, Joel Coen
 Kamera: Roger Deakins
 Hudba: Carter Burwell
 Hrají: Josh Brolin, George Clooney, Alden Ehrenreich, Ralph Fiennes, Scarlett Johansson, Tilda Swinton, Frances McDormand, Channing Tatum, Jonah Hill, Heather Goldenhersh, Alison Pill, Max Baker, Fisher Stevens, Patrick Fischler

**PLUSY A MÍNUŠKY:**

- + kamera
- + stylizace
- + pár humoristických momentů
- malý prostor pro některé postavy
- scénář
- délka
- násilné protěžování témat

HODNOTENIE:

Ave, Caesar!

ÚNOSY, POLITIKA A TI DALŠÍ

Bratři Coenovi patří v současném Hollywoodu mezi ta nejzvučnější jména, a není proto divu, že se jim daří do svých filmů sehnat hvězdné obsazení. Jinak tomu není ani u jejich novinky Ave, Caesar!, která se odehrává v době zlatého Hollywoodu. Podařilo se dvojici i tentokrát natočit památný snímek?

Upřímně řečeno, ani moc ne. Ave, Caesar! sází téměř všechno na kartu precizně odvedené dobové podívané těžící především z témat a atmosféry doby. Ne že by se jím toto předsevzetí nedařilo naplnit, nicméně způsob, jakým se tomu děje, je poněkud nešt'astný. Ano, opět se v rámci audiovizuální stránky jedná o naprostou špičku, která málokde nachází

konkurenci. Přeci jen Roger Deakins patří ke špičce v oboru z nějakého důvodu. I hudebně připravil Carter Burwell pro diváky podmanivý doprovod, který dobové atmosféře neškodí a mnohdy i příjemně překvapí.

To vše ale přichází tak trochu vniveč, nebot' to, jak film vypadá, mnohdy nezvládá zachránit to, o čem film je.

Myšlenky na úkor zábavy

Jistě, několik nápaditých dialogů a humoristických replik se ve filmu nachází, to vše je však rozmláceno poměrně nudnou výstavbou děje, která se mnohdy až příliš snaží o to přinést divákům nějaký

myšlenkový přesah. Problém je, že na rozdíl od běžné přirozenosti se tentokrát jedná o hrubé naroubování na jádro filmu, které kvůli svému neustálému protěžování zkrátka nudí. Jedinou výjimku tvoří dohnání konceptu komunismu do absurdně jednou z postav, které alespoň trochu vynahrazuje ty konverzační úkroky stranou, kterými je film segmentován.

Herecké obsazení snímku se sice pyšní mnoha velkými hvězdami, nicméně Coenům se příliš nedaří jejich potenciál využít, a tak jejich epizodní role vyznívají spíše jako prázdné karikatury, které se ve filmu objeví jen proto, aby se jejich jméno mohlo umístit na plakát. Potěší Ralph Fiennes, který si v rámci svých pár vteřin slávy dokáže ukradnout film pro sebe. Zbytek ovšem funguje lépe v traileru na film než pak ve filmu samotném. Což je zatracená škoda při pohledu na počet zúčastněných.

Vše tam je, přesto toho hodně chybí

Je až s podivem, že Ave, Caesar! má v podstatě všechno, co ve filmech mám rád a pro co mám slabost (stejně jako velká část diváků), a přesto jednoduše nefunguje a na ploše dvou hodin zkrátka nudí. Sympatickým postavám podráží nohy nekonzistentní scénář, který má své světlé chvíle, nicméně těch slabších je tam nepoměrně více.

Komu tedy novinku doporučit? Pokud patříte mezi fanoušky dvojice, asi nemá smysl vám návštěvu kina dvakrát rozmlouvat. Přesto, pokud čekáte od Ave, Caesar! něco více než jen dvouhodinovou konverzačku ve stylovém kabátku, čekáte marně.

V rámci filmu totiž dostanete množství postav, pár zajímavých nápadů a přehršel polovičatých rozhodnutí, které v konfrontaci s násilným protěžováním důležitých témat zkrátka nedokážou zabavit na tak dlouhou dobu.

„Ave, Caesar! je stylovou, byť nepříliš zábavnou, výpravou do dobového Hollywoodu a jeho problémů. Slušné obsazení a audiovizuální stránka často však nezvládají udržet tento místy nudný pokus nad vodou.“

Lukáš Plaček

MY OSĽAVUJEME 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
LIMBURG

AVON
the company for women

ELESKO

enjoy skate

NATURE'S BOUNTY

RESERVED

Maximálny filmový zážitok | www.cine-max.sk

cineMAX

ZÁKLADNÉ INFO:

Červená kapitán, 2016, 115 min.

Réžia: Michal Kollár
 Scénár: Miro Šífra, Michal Kollár, Anna Fifíková
 Kamera: Kacper Fertacz
 Hudba: Petr Ostrouchov
 Hrajú: Maciej Stuhr, Oldřich Kaiser, Martin Finger, Michal Suchánek, Marián Gešberg, Zuzana Krnerová, Ladislav Chudík, Martin Pechlát

PLUSY A MÍNUSY:

- + technická a vizuálna stránka
- + herecky veľmi suverénne
- + pekné krvavé a akčné časti
- útržkovitý, chaotický dej
- niektoré faktky príliš zahmelené
- rozvláčny a prevažne nudný spád

HODNOTENIE:



Červený kapitán

SKORO AKO KLINCOM DO HLAVY

Zvučné meno Dominika Dána sa vd'aka jeho literárnej detektívnej tvorbe u nás teší už nejaký ten čas mimoriadnej obl'ube. Niet divu, že sa režisér Michal Kollár podujal pretaviť Červeného kapitána do filmovej podoby, ktorá sa celá triasla prísl'ubom kvality a my nemalým očakávaním. Priznám sa, bola som zvedavá ako sa česko-slovensko-pol'ský tím popasuje s touto, pre nás trochu neobvyklou, úlohou.

Príbeh sa odohráva v lete roku 1992 a zdá sa, že pozabudol na svoju nálepku krimi thrilleru. Viac totiž pripomína veľ'mi detailne prepracovanú, no nie príliš strhujúcu, exkurziu po Československu na prelome totality a demokracie, ked' sa ŠTB pokúšala ako tak začleniť do novej životnej situácie a zároveň za sebou zahladit' stopy svojho doterajšieho

konania. Špinavé vody týchto neveselých časov ešte viac rozwíri mladý odusevnený detektív Richard Krauz (Maciej Stuhr). V mene spravodlivosti sa rozhodne vyriešiť prípad tzv. „kostrového nálezu“ kostolníka Kloknera, nedbalo pochovaného s klincom prerazeným cez lebku. Do klobka nejasných udalostí sa pripletú vtedajšie cirkevné peripetie a záhadný kompromitujúci spis...

Hned' v úvode na nás vybehnú okázalé titulky st'aby predzvest' veľ'kolepého zážitku. Osobne by som zvolila niečo minimalističkejšie a hlavne menej pripomínajúce čarodejnícke noviny z Harryho Pottera, ale proti gustu žiadem dišputáť. Prvý záber nás vita v príjemnom retro sépiovom odtieni. Dokonale vychytanej atmosfére rozpadajúceho sa Československa sa nedá naozaj nič vytknúť. Či už hovoríme o vizuálnej stránke

priestorov alebo skvelej ilustrácii doby, tvorcovia neostali štedrému rozpočtu nič dlžní a my máme možnosť nerušene sa kochať ošarpanými ulicami starej Bratislavы. Aj herecká stránka je bez debaty zvládnutá na výbornú a skvelá práca či už Stuhra, Chudíka, Suchánka, Keisera ale i d'alších sa nedá poprieti'. Určite treba pochváliť aj obsadenie pol'ského herca v hlavnej úlohe, čo bol rozhodne lepší nápad ako vybrať jednu z našich mediálne známych tvári, hoci v tomto prípade trošku pokríváva dabing. Soundtrack k filmu je pomerne jednoduchý. Neohúri ani neurazí. Prevláda ústredný motív, čo nemusí byť na škodu, ale po čase je už trochu otravný.

S dobrým pocitom a napäťom čakám, ako sa to všetko vyvinie. Desat' minút, dvadsať minút a po polhodine sa dej stále len vinie a vinie a moja pozornosť pomaly hynie. A čas plynne. A ja sa nudím, tak skladám naivné rýmy. Ale pozor! Naraz sa na plátno rozpútala akčná scéna ala Kobra 11 a všetkých zatlačila do sedačiek. No nádejne



vyhliadky na pútavé pokračovanie boli predčasné. Dej t'ažkopádne napreduje a nech sa snaží ako chce, nedokáže súvisle zaujať'. Čo sa vlečie síce neutiečie, no nám tu paradoxne utekajú niektoré dosť podstatné súvislosti. Hlavné motívy povyberané z knihy sú totiž dosť chaoticky pospájané do útržkovitých scén a divák, ktorý knihu nečítať sa môže pol'ahky stratíť'. Miestami je t'ažké preniknúť k podstate, ked'že aj zmysel konania niektorých postáv sa vyparil niekde v alternatívnom vzduchoprázdro.

Raz za čas nás z biedy vytrhne akčná scéna, troška napäťa, výbuch či pozoruhodná práca s kečupom, no po chvíli nadšenia sa opäť vrátíme do starých kol'ají, ktoré vlastne nakoniec tiež nezostanú nepoškvrenené. Vulgárne vyjadrovanie detektíva Burgera (Marián Geišberg) by mohlo byť osviežujúcou charakterovou črtou nebyť slovenskej schopnosti vo filme silene vyumelkovat' nadávky tak, aby ani náhodou nezneli prirodzene. Čest' snímku zachraňuje spolu s vizuálnou stránkou a hereckými výkonmi tu i tam



šplechnutý podarený situačný humor a výborne zvládnuté špeciálne efekty.

Červený kapitán je jeden zo solídnejších počinov slovenskej kinematografie. Každopádne vybočuje z toho, na čo sme boli doteraz zvyknutí. Minimálne po technickej a hereckej stránke by sa nemusel hanbiť ani pred Hollywoodom, hoci za celým snímkom celkom zretel'ne cítiť pachut' rozpačitej neschopnosti vypichnúť z kontextu to pravé v ten správny čas. Napriek pozitívam bol pre mňa Červený kapitán ako celok najmä kvôli sl'ubnej knižnej predlohe a po nádejnej reklamnej kampani skôr sklamanie.



„Filmová adaptácia knihy Dominika Dána Červený kapitán prirčala do našich kín v takmer hollywoodskom štýle a my máme dve možnosti. Bud' sa nechat' strhnúť vizuálne vel'mi efektným a precíznym prevedením alebo zostať sklamáni z nesúrodej dejovej línie, ktorá je len slabým odvarom svojej literárnej predlohy.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Allegiant, 2016, 120 min.

Réžia: Robert Schwentke

Scénár: Noah Oppenheim, Adam Cooper, Bill Collage (predloha: Veronica Roth)

hudba: Joseph Trapanese

Obsadenie: Shailene Woodley, Theo James, Naomi Watts, Zoé Kravitz, Miles Teller, Ansel Elgort, Jonny Weston, Maggie Q, Jeff Daniels, Bill Skarsgård, Emjay Anthony, Rachel Hendrix

PLUSY A MÍNUŠY:

- + vizuálna stránka
- + zrozumiteľný príbeh
- + svižný dej
- + Theo James
- + vedľajšie postavy

- privelké zásahy do predlohy
- slabšia Shailene Woodley
- kamera

HODNOTENIE:

Séria Divergencia: Experiment

DIVERGENCIA NA TRETIU

Knižná séria od autorky Veronicy Roth má tri časti – Divergenciu, Rezistencia a Experiment. Filmová Divergencia v roku 2014 celosvetovo zarobila 288 miliónov. Rezistencia o rok neskôr priniesla tržby ešte o desať miliónov dolárov vyššie. Producenči si teda pravdepodobne zrátili, že ak chcú zinkasovať túto peknú sumičku nielen naposledy, ale ešte dvakrát, musia Experiment, knižku o nič hrubšiu ani obsahovo hutnejšiu než prvé dva diely, rozdeliť na dva filmy. Aj sa tak stalo. Po vcelku vydarenej jednotke a slušne pokazenej dvojke teda reputáciu série do kín prichádza napraviť prvá časť trojky. Zvláda svoju náročnú úlohu „prvých“ filmov?

S Tris (Shailene Woodley) a Tobiasom (Theo James) sa znova stretávame krátko

po tom, ako končí Rezistencia. V dôsledku tajomnej správy, ktorá obyvateľom Chicaga oznamovala, že ich frakcie boli iba experiment, sa tento systém rozpadá a vedenia sa ujme Evelyn (Naomi Watts). Systém skolaboval a všetci túžia po pomste. Tris, Tobias a skupinka im verných sa rozhodnú po prvýkrát vydať za stenu obkolesujúcu ich mesto v snahe nájsť odpovede na otázky, ktoré vyvolal odvysielaný odkaz. To, čo tam nachádzajú, však ani prinajmenšom nečakali.

Rezistencia na plnej čiare zlyhalo v pre-vádzaní komplikovanej predlohy obsahujúcej mnoho nových mien a postáv na plátne. Problémy pochopit, čo sa miestami na plátne deje a najmä prečo sa to deje, malí aj diváci oboznámení s predlohou. Scenáristi teda mali dvojnásobne t'ažkú úlohu – nielenže museli postaviť príbehovo silný film, ktorý by vhodne uviedol vyvrcholenie ságy,

ale ešte navýše museli ako-tak plátať diery, ktoré zanechala dvojka. A obstáli. Experiment je prehľadný, zrozumiteľný a oveľa vhodejší pre divákov, ktorí nie sú zároveň aj čitatelia. Tento fakt je niekedy na úkor zapojenia divákov, keďže film nenecháva nič na náhode a na našom pochopení a servíruje všetky príbehové zvraty ako na striebornom podnose. Oproti dvojke a čiastočne aj jednotke je však tento krok k priamočiarosti skôr pozitívom než negatívom.

Vzhľadom na to, že tento film len pripravuje pôdu pre záverečný diel, je veľmi príjemným prekvapením, ako dobre a sviže odsýpa. Prvýkrát sa tu objavuje aj čítelnnejšie napätie a akási mierna nervozita nad osudem postáv – už však bolo načase. Čo sa knižnej predlohy týka, skutočne sa tam nedeje toľko, aby z toho bez scenáristickej invencie vznikli dva hutné filmy, a preto je v Experimente množstvo novej „výplne“ – či už vztahovej, humornej alebo akčnej. Slovo výplň má však tentoraz skôr dobrý nádych. Bojové scény v sérii



boli vždy skôr osobného charakteru, preto vel'mi osviežujúco pôsobí niekol'ko väčších naháňačiek. Bitky majú slušnú choreografiu a sú prehl'adné, z technickej stránky však nepoteší roztrasená kamera používaná aj v statických scénach

Pozitívom je aj rozdelenie pozornosti na viaceru postáv. Film už tak na svojich bedrách nenesie najmä Tris, ale delí si ho rovnomerne s Tobiasom a viacerými vedľajšími postavami. Vzhľadom na to, že herecký prejav Shailene Woodley v úlohe Tris, ktorá sama o sebe až takou zaujímavou potavou nie je, nestáči na potiahnutie celého filmu, je to pre divákov dobrá správa. Ovel'a presvedčivejší je prejav Thea Jamesa, od ktorého sa však pravdu povediac vel'mi vel'a neočakáva. Zbraň mu do ruky padne ako uliata a v bojových scénach vyzerá jednoducho „cool“ – a to stačí na to, aby si polovica divákov priala byť Tobiasom a druhá polovica si zas chcela vymeniť miesto s Tris.

Už po tretíkrát však narážame na ten istý problém, a to nedostatok chémie medzi hlavnými protagonistami. V príbehu, kde medzi nimi má byť často hmatateľ'ne dusno, nie je vôbec nič. Poteší aj Miles Teller ako Peter. Na jeho postave nie je nič sympatické, a predsa kradne suchými vtipmi každú scénu, v ktorej sa nachádza. Ansel Elgort ako Caleb zas miestami ponúka prekvapivý humor a prináša do heroického sveta zdravý rozum a istú dávku realistikosti.

Ak sa však s niečím tvorcovia skutočne vyhrali, tak je to vizuálna stránka. Hlavnou hviezdom sú originálne technológie využí-



vané vo svete za plotom. Poteší spracovanie sledovacieho zariadenia a vznášadiel, ale aj tak obyčajných vecí ako sú napríklad výtahy. Korunu si však pre seba ukradli multifunkčné minidisky a ich elegantné ručné ovládanie. Oko divákov poteší takmer každý záber – mnoho z nich je sice príliš viditeľne digitálnych, celkový mimoriadny dojem to však až tak neruší

Jediný výrazný problém nie je vo filme až tak citel'ný. Nie pre všetkých divákov. Napriek tomu, ako vydarený Experiment je, ako adaptácia knihy nerobí vel'mi dobrú prácu. Iste, mnohé domysленé scény sú najmä zo stránky humoru prospešné a filmu neuškodilo ani drastické preriedenie vedľajších postáv, ktoré malí sice zaujímavý príbeh, ale ich počet bol pre filmové spracovanie neudržateľ'ný. Ide skôr o značné odkláňanie sa od predlohy až do takého rozsahu, že čitatel' príbeh len vel'mi t'ažko rozpoznáva. Navyše, film nás zanechá v momente, od ktorého sa bude len vel'mi t'ažké odpichnúť do dramatického finále celej súrrie. Teda, aspoň toho, čo z neho ostalo. Sceáristi druhej časti Experimentu sa teda pravdeodobne napichnú na vlastnú dýku, ktorú si nastavili

tým, že použili príliš málo a zároveň príliš mnoho zo záverečnej knihy.

Experiment je vo viacerých smeroch omnoho lepší film, ako by sa dalo po Rezistencii čakat'. Poteší (najmä) oko vynikajúcim vizuálom a vonkoncom neurazí deravým scenárom. O niečo viac si ho však užijú tí, ktorí sú čisto divákm, pretože fanúšikovia kníh si budú miestami škrabat' hlavu v hlbokom zamyslení, prečo si tú a onú scénu nepamätajú z knihy. Nám všetkým zostáva dúfat', že záverečný film, ktorý má premiéru budúci rok, zostane na podobnej vlne a rozuzlenie sa tvorcom podarí udržať pevne v rukách. Už len kvôli tomuto filmu si „divergentná“ séria kvalitný koniec zaslúží.

„Anotácia: Po pokazenej dvojke prichádza príjemne kvalitná trojka, ktorá nadchne vizuálom a poteší konzistentným príbehom a dobrým hereckým obsadením. Prekvapení ale budú fanúšikovia knižnej predlohy“

Michaela Medved'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británia, 2016, 82 min

Režie: Louis Leterrier
 Scénár: Sacha Baron Cohen, Phil Johnston, Peter Baynham
 Kamera: Oliver Wood
 Hudba: David Buckley, Erran Baron Cohen
 Hrají: Sacha Baron Cohen, Isla Fisher, Rebel Wilson, Penélope Cruz, Mark Strong, Ian McEwan, Annabelle Wallis, David Harewood, Scott Adkins, Tamsin Egerton, Gabourey Sidibe, Rebecca Front

PLUSY A MÍNUŠY:

- + humor
- + troufalost
- + akční sekvence
- občas možná až moc

HODNOTENIE:

**Grimsby****FOTBAL, CHLAST A AGENTI**

Britský komik Sacha Baron Cohen patří mezi nejvýraznější osobnosti komedie posledních desíti let. Jeho filmy jsou známě především nekorektností a troufalostí látek, o kterých pojednávají. Po dvou falešných dokumentech a jednom výpravném filmu o diktátorovi v zemi kapitalismu přichází Cohen s novinkou o bratrské dvojici, v nichž jeden je špičkový agent britské tajné služby a ten druhý fotbalový fanoušek z vidlákova.

Abych se přiznal, moc jsem Cohenovi tentokrát nevěřil. Grimsby se dočkal několika zpoždění a samotná premisa se nezdala tak šokující, jako byly jeho předešlé filmy. Jenže to by za scénářem nesměl stát Sacha Baron Cohen. Tahle hrubozrnná komediální novinka je totiž

typickým zástupcem jeho filmů i jeho humoru, který v troufalosti a šokujících momentech překoná snad i Brüna. I zde tedy platí jedno doporučení – pokud patříte mezi diváky se slabším žaludkem, případně vám nedělá dobře nechutný a za hranice dobrého vkusu jdoucí humor, téhle komedii se širokým obloukem vyhněte.

Šok, humor, akce

Grimsby ve svém jádru totiž skrývá poměrně zajímavý koktejl, který se na jedné straně skládá z oslav buranství společenské spodiny, která přerůstá mnohdy až v kritiku společnosti samotné. Na druhé straně je to pak také slušně natočený akční snímek, ve kterém je většina adrenalinových sekvencí točena

z větší části z pohledu první osoby, což dodává filmu jistou jedinečnost. Jeden by v některých scénách zapomněl, že kouká na přisprostlou komedii.

To mu ovšem představitel hlavních rolí hodně rychle připomenou. To, že se ve filmu cílí na všechno a všechny, už je pro tohoto komika poměrně tradiční, nicméně ona důraznost a troufalost některých momentů (například infikování prezidentského kandidáta Donalda Trumpa virem HIV) je i na něj docela odvážná. Samozřejmě tu jsou i momenty, kde je šokujících záběrů možná až příliš. Brüno měl svůj mluvící penis, tady je to ovšem jeden z nejnechutnějších momentů, které se na plátně v mainstreamovém filmu objevily za hodně dlouhou dobu. Jenže právě to, že si může tento komik tohle dovolit, je důvod jeho úspěchu a důvod, proč na film jeho fanoušci přijdou. Nenechte se tedy zmást, za relativně nevinnou obálkou



špiónážního buddymovie se skrývá jedna z nejkousavějších a nejnechutnějších komedií za poslední dobu.

Fotbaloví fanoušci vs. teroristi

Audiovizuálně je, jako již tradičně u tohoto tvůrce, film na dobré úrovni. Nejvíce chvály si však zaslouží akční sekvence. Louis Leterrier dostál své pověsti běčkového akčního veterána, když pomocí kombinace záběru z pohledu první osoby a klasického snímání dodává filmu osobité sekvence. Ostatně i v těch méně akčnějších s kameramanem Oliverem Woodem nešlape vedle (možná snad jen dva tři praktické triky, které jsou trochu mimo). Hudebně pak duo David Buckley a Erran Baron Cohen slušně dotahuje výslednou atmosféru filmu.

Jedinou výraznější výtkou k filmu je občasné kolísání tempa a jeho občas až přílišná explicitnost. Jistě, výčítat zrovna tomuto komikovi, že zašel příliš daleko, je jako házet hráč o zed', nicméně i na mě bylo několik momentů trochu příliš. Úkol to ovšem splnilo, a film je díky tomu jednou nezapomenutelnou jízdou, která vám bude v hlavě rezonovat ještě nějakou chvíli po projekci.

Grimsby je zkrátka opět kontroverzní příspěvek do žánru komedie. To, co se Sacha Baron Cohen dříve snažil nabrat interakcí se skutečnými lidmi, tady nahání šokujícím aspektem samotného materiálu. Nechutná, akcí napěchovaná a neskutečně troufalá komedie, která určitě pobouří značnou část publika. Pokud vám ovšem humor tohoto ražení sedí, bavit se budete více než dobře.



„Grimsby je dalším zástupcem tvorby Sachy Barona Cohena. Troufalá, nekorektní a hodně ujetá komedie, která dávkuje nechutný humor horem i spodem. Pro fanoušky povinnost, pro odpůrce další argument proti.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADE INFO:

USA 2016, 109 min

Réžia: Byron Howard, Rich Moore
 Scénár: Phil Johnston, Jared Bush
 Hudba: Michael Giacchino
 Hrajú: Jennifer Goodwin, Jason Bateman, Idris Elba, Jenny Slate, Nate Torrence, Bonnie Hunt, Don Lake, Tommy Chong, J.K. Simmons, Octavia Spencer, Alan Tudyk, Shakira, Kristen Bell, Katie Lowes, Tommy Lister,

PLUSY A MÍNUŠY:

- + príbeh
- + náročnejšie témy
- + nápaditosť
- + detaily
- + humor
- dabing!

HODNOTENIE:



Zootopia

KDE KTOKOL'VEK MÔŽE BYŤ KÝMKOĽVEK!

Vo svete Zootopolisu l'udia nikdy neboli. To robí zo sveta Zootopolisu modernú civilizáciu tvorenú výhradne zvieratami. Zvieratá zo sveta Zootopolisu sú antropomorfné - to je cudzie slovo, ktoré znamená, že chodia po dvoch, obliekajú sa a používajú modernú techniku. Takže v Zootopolise žijú cicavce zo všetkých kútov planéty, veľké a malé, rýchle i pomalé. Zootropolis však nie je dokonalý, aj tam sa niektoré zvieratá navzájom nemusia, zvlášť prirodzení nepriatelia...

Toto bol text prvého traileru Zootopolisu (orig. Zootopia). Určite to nie je prvýkrát, čo si Disney zabadol do témy antropomorfických zvierat, ved' maskot štúdia – Mickey Mouse je toho dôkazom. Lenže Zootopia sa nechystala radit' k priemerným

filmom. Vynikala zaujímavou zápletkou, dobrým humorom, už tradične určeným aj pre dospelého diváka a každým d'alším trailerom jej pribúdali d'alšie kvality. Celý film sa nabaloval ako balón pripravený v deň premiéry prasknúť a divákov ošpliechať animovanou dokonalosťou. Pozrime sa na to, či malo niečo šancu zastaviť Zootopolis v ceste medzi animované ikony.

Pri prvom pohľade si môžete myslieť: „Ved' takýchto filmov sme tu už mali milión!“ A máte pravdu. Vo svojej podstate svet Zootopie nie je až taký originálny a motív zvierat namiesto l'udí sme mohli vidieť v mnohých iných animákoch. Lenže Zootopia neostáva len pri prvom pohľade. Chytila sa motívu zvieracieho mesta a vyhrala sa s ním, ako sa len dalo. Či už

ide o vlak s dverami rôznych veľkostí pre rôzne veľkých živočíchov, alebo o malé hlodavčie mestečko v centre Zootopie, originálnych doplnkov sveta je tu nespocet. Detaily preto patria k jednej z najzábavnnejších časťí filmu. Ako zaujímavosť treba spomenúť napríklad to, že tvorcovia dbali na to, aby všetko vo filme bolo proporčne správne. V Zootopii preto napríklad na sebe stojí 97 myší, aby zodpovedali výške žirafy.

Taktiež vizuál neunikol hravosti tvorcov. Ked' už sme pri žiráfach, tak jedna má na sebe cez 9 miliónov pramienkov vlasov. A hoci 3D nebolo nijak výnimcoché, Zootopia stále drží krok a po grafickej stránke sa udržiava na vysoké úrovni.

V takomto svete je potom radosť tvorit' príbeh. Hoci je detektívka trochu atypickým motívom pre animáky, Zootopia išla práve touto cestou. Vyšetrovanie únosu pána Emmeta Lasicu ale postupne prerastá



v náročnejší prípad a z jednoduchého detektívneho príbehu sa stáva dilema o rasizme, predsudkoch a l'udských (zvieracích) možnostiach. Samozrejme, v rozumných medziach, ale je stále uspokojujúce vidieť, že existuje animovaný film, ktorý sa nez'lakol a skočil aj do takejto náročnejšej témy, ktorá je ale aktuálna aj dnes. A hoci téma rasizmu a odsud'ovania nie je až tak emočne silná ako téma rodiny (nebol som až tak rozl'útostený ako napríklad pri pozeraň V hlave), príbeh sa drží statočne, šliape až do konca. Netreba sa ale zmýliť, aj Zootopia má svoje emočné momenty. Za tie primárne môžu hlavné postavy.

Hlavné postavy sú klasicky na prvý pohľad dva protikladné charaktery, ktoré nemajú nič spoločné. Na jednej strane je králičia policajtka menom Judy Hoppsová, ktorá vyrastala na vidieku a napriek odrádzaniu svojich rodičov sa stala strážkyňou zákona. Jej optimistické ideály, ktoré vystihuje motto Zootopie "Kde ktokol'vek môže byť kýmkol'vek!" sa ale po vstupe do vel'komesta rozbijajú. Svoju vinu na tom má aj druhá hlavná postava - Nick Wilde, lišiak, ktorý žije svoj ležérny život na hrane zákona. Svojich detských snov sa už dávno vzdal a až neskôr zist'ujeme, že jeho spôsob života nie je neopodstatnený, ale vznikol ako dôsledok z udalostí v jeho minulosti. Životné príbehy Nicka a Judy sú vel'mi „l'udské“ a dá sa v nich nájsť množstvo paralel so súčasnými bežnými problémami vo výchove alebo v šikane. Preto Zootopia nielen zabaví, ale aj poučí.

Humorom je samozrejme Zootopia nasiaknutá. Môžeme tu nájsť všetko, od známej scény s leňochodom až



po rôzne narážky na filmy a seriály alebo dokonca návštěvu nudistického salónu. Čo je obrovská škoda a jediné mínus, čo udelím filmu, hoci zaňho priamo tvorcovia nemôžu, je dabing. Veľká porcia vtipov je obsiahnutá v dialógoch a frázach, ktoré slováci nedokázali preložiť. Preto my, slovenské publikum, musíme namiesto anglickej frázy „elephant in the room“ počuť nezdarený preklad „vel'ké zviera“. Dabingom sa nezhoršili len vtipy. Pokazila sa aj plynulosť dialógov na určitých miestach a z finálneho posolstva sa stala nepochopená zlátanina.

Keby nebolo dabingu, poviem vám: „Zoberte deti a okamžite bežte do kina!“ Pretože Zootopia je jeden z najzaujíma-vejších animákov, aké som kedy videl a všetky jej pozitívne prekrývajú chybu dabingu.

Mieša sa v nej silný príbeh, pekná animácia, dobrý humor, premyslený svet a zábavná akcia. Ale keďže film má dabing, musím vám povedať: „Zoberte deti, bežte do kina, a keď vyjde verzia s titulkami, pozrite si Zootopiu ešte raz!“ Pretože tento film sa oplatí vidieť vo vel'kom.



„Výnimočný animák, na ktorý sa bude spomínať ešte vel'a rokov. Za originálnym a nápaditým svetom sa skrýva príbeh, ktorý rozoberá hlbšie a iné problémy, ako je u animákov bežné. Jediným problémom Zootopie je dabing.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Viktor Frankenstein, 2015, 109 min.

Réžia: Paul McGuigan
 Predloha: Mary Shelley (kníha)
 Scénár: Max Landis
 Kamera: Fabian Wagner
 Hudba: Craig Armstrong
 Obsadenie: James McAvoy, Daniel Radcliffe, Jessica Brown Findlay, Andrew Scott, Charles Dance

PLUSY A MÍNUŠY:

- + herecký výkon hlavných postáv
- + efekty bez veľkého použitia CGI
- + hudobné spracovanie
- + kamera a strih
- jednotváry dej
- slabá zápletka
- nevýrazné zobrazenie dôležitých aspektov deju

HODNOTENIE:



Victor Frankenstein

ANI SILNÉ HERECKÉ MENÁ NEMOHLI ZACHRÁNIŤ MONŠTRUM

Victor Frankenstein je d'alšou adaptáciou o tűžbe šialeného vedca, ktorý chce zmeniť svet. Americký sci-fi horor, natočený podľa predlohy od Mary Shelley mal už veľa úspešnejších, ale aj slabších verzií. Ku ktorým sa radí tento najnovší McGuiganov výtvor?

Film je oproti ostatným verziám odlišný zobrazením príbehu z pohl'adu doktora Frankenstein a jeho pomocníka Igora. Udalosti sú zasadené do obdobia, kedy na seba narážajú dve protikladné sily. Novovznikajúci rozmach vedy a techniky na jednej strane a konzervatívna viera a náboženstvo na strane druhej. Viktor, ktorého postavu stvárnil James McAvoy (X: First Class, Wanted), sníva o svete, kde nádej nahradí strach, kde každý dostane šancu na život, ktorý si zaslúži.

Všetko začína v jednom z londýnskych cirkusov, kde sa stretávame so zhrbeným čudákom. Igor (Daniel Radcliffe, poznáme z Harryho Pottera) je kvôli svojmu hendiķepu šikanovaný druhými. Hoci je jeho telo odpudzujúce, mysel' zostáva brilantná. Všetok svoj vol'ný čas venuje čítaniu lekárskych kníh, ako úteku od svojich problémov. Jedného dňa sa pri cirkusovom predstavení zlomí visutá hrazda a krásna Lorelei (Jessica Brown Findlay) utripli pri páde smrtel'né zranenia. Vďaka jeho pohotovému zásahu a pomoci jedného diváka je mladá cirkusantka zachránená.

Tým druhým džentlmenom je už spomínaný Viktor, mladý zámožný študent, ktorý vidí v tomto zhrbenom chudákovi skutočného génia. Zoberie ho k sebe

domov a pomôže mu vymaniť sa z jeho choroby a zmeniť mu život. Keďže spolužívajúci je doma len výnimočne, povie mu, aby prevzal jeho meno. A tak do príbehu vstupuje Igor.

Je to živé!

Očami asistenta tak sledujeme slabú, no účelnú zápletku o tom, ako sa spolu s Frankensteinom snažia oživiť mŕtve telá. Príbehom sa nesie i druhotná dejová línia o vyšetrovaní vraždy inšpektorom Turpinom (Andrew Scott), ktorý je úplným protikladom Viktora. Jeho vlastný konflikt medzi profesiou a osobným životom, ktorý je v troskách, dotvára dejovú líniu a spája tak spor, ktorý vznikol medzi nábožným mužom a človekom, ktorý absolútne dôveruje rozumu a vede.



Čoskoro je jasné, že Viktor je hnaný ovel'a väčšou túžbou, ako oživenie mŕtvych opíc. Jeho skoré stretnutie sa so smrťou je stále v pozadí príbehu, a tak je všetko napätie stále sústredené okolo Igora, Turpina a baróna Bumina (Robin Pearce), ktorý vstupuje do deja ako záhadný beneficent šialeného doktora. Jeho vlastné mocenské záujmy a vyšetrovanie vraždy pomaly vedú Igora k záverom, že všetky ich snahy vedú do záhuby.

Takmer všetky scény sa natáčali bez pomoci CGI. Paul McGuigan, režisér, ktorý stojí za niekol'kimi epizódami Sherlocka, brilantného detektíva v podaní Benedicta Cumberbatcha chcel, aby príbeh pôsobil najreálnejšie, ako sa len dá. Príkladom môžu byť scény, ako je obrovská explózia budovy pri stvorení Viktorovho „majstrovského“ diela, alebo skutočný Teslov blesk, ktorý viedol skrz celú miestnosť počas natáčania jednej zo scén.

Celému deju chýba však väčšie napätie, ktoré by divák od akčného hororu očakával. Treba však podotknúť, že v ňom nájdeme niekol'ko wow-efektov, kedy divák zostane príjemne prekvapený. Pozitívom zostáva výborné hudobné spracovanie, ktoré vtiahne diváka do príbehu. Za ním stojí renomovaný hudobný skladateľ Craig Armstrong, známy najmä pre vytvorenie sprievodnej hudby k muzikálu *Moulin Rouge!*, za ktorú získal Zlatý Glóbus

McGuigan chcel snímkou poukázať najmä na l'udský a psychologický prvok postáv. V mnohých scénach môžeme vidieť snahu preskúmať otázku straty, či zármutku, ale taktiež čo všetko ako l'udia dokážeme, ale i nedokážeme.



Azda najväčším pozitívom, ktoré treba vyzdvihnúť, je herecké obsadenie a ich kvalitné výkony. Daniel, ktorý má skúsenosti aj s divadlom na Broadwayi, skutočne herecky vyspel. Vidieť, že je profesionálom po každej stránke. Vo veľkom využíva hru telom, a tak dotvára svojim postavám charakteristiku, jemu zjavnú. Nemôžem si však pomôcť, niekedy jeho vyjadrovanie stále pripomína dospejajúceho čarodejníka z Rokfortu. James je živý a inštinktívny, hrá svoje charaktery precízne a vidieť, že sa do postavy šialeného doktora dokonale vžil.

McGuiganova adaptácia Frankensteinovo netvora je príbehom, ktorý zaujme

svojou originalitou a prepracovanými efektmi. Náročného diváka však môže sklamat'. Nie je to film, ktorý si chcete pozrieť druhýkrát.

„Film dobrý na odreagovanie, zábava na dve hodiny. Búra bežné predstavy o filme, ktorý by mal byť o monstre a všetko zobrazuje z pohľadu jeho stvoriteľa.“

Michaela Medved'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

Nemecko, 2015, 110 min

Režie: David Wnendt
 Píseň: Timur Vermes (knihu)
 Scénář: David Wnendt
 Kamera: Hanno Lentz
 Hudba: Enis Röthoff
 Hrají: Oliver Masucci, Fabian Busch,
 Christoph Maria Herbst, Katja Riemann,
 Franziska Wulf, Lars Rudolph, Michael
 Kessler, Dagi Bee, Roberto Blanco,
 Piet Fuchs, Stephan Grossmann

PLUSY A MÍNUŠY:

- + aktuálnost
- + nekorektnost
- + humor
- + Oliver Masucci
- občasná stagnace

HODNOTENIE:

Už je tady zas S ADOLFEM NA VĚČNÉ ČASY

Poté, co se knižní předloha stala v Německu a ostatně i po celém světě bestsellerem, se filmová podoba Adolfa Hitlera v současnosti dostává i do kin. Řeč je samozřejmě o komedii Už je tady zas, natočené na motivy stejnojmenné knihy Timura Vermese. Jak se povedlo nekorektní humor převést na stříbrné plátno?

V dnešní době je celkem problém přijít s něčím originálním. Přesto se knižní předlože Už je tady zas podařilo převést současnou společensko-politickou situaci do podoby komedie, která na jedné straně baví, zatímco na straně druhé nutí k přemýšlení. V době, kdy se politický extremismus, at' už na jedné či druhé

straně barikády, stupňuje, je právě podobně hrubá záplata potřeba.

To jsem si tu válku mohl odpustit

Adolf Hitler (Oliver Masucci) takovou záplatou bezesporu je. Pomocí silně nekorektního humoru, kousavých narážek na historické momenty či drastické nadsázky tato komedie v podstatě nabádá diváka k tomu, aby přemýšlel o současné situaci. Na povrchu těžce nevybírávý humor využívající k satire světoznámého diktátora, pod ním však spíše příběh o situaci, která ho začátkem třicátých let dostala do čela a která je náramně podobná tomu, co se děje nyní. A právě v tom spočívá jedinečnost filmu.

Jistě, dělat si srandu z Hitlera není nic nového, ale používat jeho propagandu a jeho samotného ke kritice mravů a návyků, to chce odvahu. A tam, kde kniha přestávala, film zachází ještě dále. Skvělý Oliver Masucci totiž vyobrazuje Hitlera nejen jako bezcitnou zrůdu, ale místy také jako všeobecně známou karikaturu a zároveň nabízí i jeho lidštější stránku. Posuzování samotného Hitlera ovšem není cílem snímku.

V pumpkách do televize

Díky konfrontaci extrémních úhlů pohledu film skvěle funguje a šlape, a to jak ve fikční části, tak i v některých jeho částech, v nichž je filmový Hitler konfrontován se skutečnými lidmi. Není navíc divu, že v mnohem doplňuje další z šokujících snímků z německé produkce – Náš vůdce. Výsledný mix prvků, společně s historickými a společenskými artefakty, které snímek



pro své vyprávění využívá, pak vytváří místy až mrázivě reálný a aktuální film, který palčivá téma umí prodat s nadšatkou a zábavně. Dějově navíc přidává závěrečnou tečku, která nutí k zamyslení.

Audiovizuálně se jedná o současnému klasiku většinové německé mainstreamové tvorby. Uhlazená, barevně výrazná, chce se říci až populární televizní vizuální stránka, ve které nelze nalézt větší chyby. A právě díky podobnosti s většinovou tvorbou, atď již Německou nebo tou zaoceánskou, je myšlenka předávána divákům s ještě větší důrazností. Tam, kde totiž vnímáme prvoplánový černý humor, mnohdy s rasistickým podtextem, je ve skutečnosti vždy přítomna myšlenka toho, co chce film předat. I když v několika momentech film tak trochu stagnuje, vždy se vrátí na svoji cestu za předem stanoveným cílem.

Kritika společnosti z úst tyranů

Za zmínku stojí také hravost, se kterou tvůrci nápaditou knihu převádějí do podoby celovečerního filmu. Mnoho vizuálních

gagů, zajímavé záběry odkazující k historickým momentům nebo třeba humorné ztvárnění na internetu populární scény z filmu Pád Třetí říše vedením televize, pro kterou Hitler pracuje. To vše dodává této komedii punc jedinečnosti.

Už je tady zas je zkrátka překvapivě aktuální snímek, který se formou nadsázký a krutého humoru dokáže opřít do lidí, kteří podněcují zbytek obyvatelstva k politickému extremismu. Jistě, oku Führera neunikne ani běžný obyvatel, nicméně jeho poselství je jasné. Díky všemu, co se Davidu Wnendtovi podařilo do filmu efektivně vložit, je tento počin jednak prvoplánovou komedií využívající historických kontrastů, jednak určitou sondou do současné společnosti, jejích členů a vůdců. Pokud vám tedy nevadí černý humor nebo jen chcete trochu jiný pohled na současnou situaci v Německu,

jejíž rysy lze do jisté míry spatřovat i u nás, můžu vám film Už je tady zas jedině doporučit.

„Filmové spracovanie známeho príbehu lásky krásnej českej herečky a jedného z najmocnejších mužov Nemeckej ríše so sebou prinieslo nemalé očakávania, ktoré však ostali sčasti nenaplnené.“

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2016, 90 min

Režie: Jiří Sádek
 Scénár: Michal Samir
 Kamera: Alexander Šurkala
 Hudba: Ben Corrigan
 Hrají: Aňa Geislerová, Karolína Lipowská,
 Daniela Kolářová, Zdeněk Mucha,
 Jiří Štěhlík, Marie Ludvíková, Tomáš
 Bambušek, Halka Třešňáková

PLUSY A MÍNUŠY:

- + kamera
- + atmosféra
- + hudba
- + herci
- ve vedlejších rolích
- Aňa Geislerová
- scénář

HODNOTENIE:



od představitelek hlavních dvou rolí. Aňa Geislerová místy přehrává, místy nehráje téměř vůbec a její výkon v rámci něco málo přes hodinu a půl postrádá konzistence a místy i věrohodnost. Onu umělost podporuje i mladá Karolína Lipowská, které by prospělo trochu ráznější režijní vedení, neboť mnohdy její výkon působí úplně mimo mísu. Naopak obsazení vedlejších rolí je naprostě přesvědčivé a většina zúčastněných předvádí vesnické archetypy s grácií. Vyzdvihnout si pak zaslouží Zdeněk Mucha, coby místní starosta, který patří k tomu nejlepšímu, co film může nabídnout.

Horko nikdy nebylo tak mrazivé

Co se týče vizuální stránky, není filmu téměř co vytknout. Až na jednu relativně explicitní scénu s hlavním zdrojem zla zhruba za polovinou filmu, není ani moment, kdy by film šlápl vedle. Společně s hudebním doprovodem se daří Polednici vykreslit audiovizuální stránku hodnou zahraničních produkcí. Nebýt českých lokalit a herců, docela bych v porovnání se zbytkem současné tvorby váhal, kde snímek vznikl.

Česká hororová novinka tedy sice nedopadla úplně ideálně, ale přes svoje chyby má výrazně silné stránky. Bát se u ní asi vyloženě nebudete, mrazu v zádech vám však dopřeje požehnaně. Nápady tvůrci mají a pář vyloženě dobrých momentů taky. Škoda jen, že film nedokáže udržet své tempo a atmosféru v průběhu celého filmu a několikrát sklouzavá k vesnické nudě s nepřesvědčivou Geislerovou. Pokud jsou ovšem filmy podobného žánru vaše krevní skupina, rozhodně si na tento počin vyrazte. Minimálně v našich vodách totiž nemá konkurenční.

„Polednice je místy děsivá, místy děsivě nudná, precizně natočená volná adaptace slavné básně. Skvělý audiovizuál, několik mrazivých momentů a nedotažený scénář, který vás místy začne nudit.“

Lukáš Plaček

Polednice

HORKÉ LÉTO S ERBENEM

Horory a thrillery rozhodně nepatří mezi časté žánry v tuzemské produkci. Ano, čas od času se k nám podobně laděné produkce dostanou, často to ovšem končí z různých důvodů velice špatně. Tuto pověst se ovšem pokouší od prvního březnového týdne v kinech zvrátit celovečerní debut režiséra Jiřího Sádky Polednice, který je volně inspirován básní Karla Jaromíra Erbena. Podařilo se prolomit kletbu a přivést do kin jedinečnou podívanou?

Jiří Sádek má za sebou zatím jen více či méně úspěšné studentské snímky, a právě tato hororová povídka pocházející původem z pera jednoho z nejvěhlasnějších českých básníků je tak jeho celovečerním debutem. A muším hned na začátek uznat, že se jedná o debut vydařený. Polednice je ukázkou toho, co s trochou píle může mladý český tvůrce dokázat, když má zapálení pro věc a nebojí se náročnějších témat. A i přesto, že se nejedná o kvalitativně bezchybný film, je fajn vidět v kinech zase pro jednou něco jiného než malé rodinné komedie a dramata.

Obilí, vesnice a smrt

Sádek se scenáristou Michalem Samirem totiž udělali z básnického základu poměrně civilní drama s mysteriøním podtonem, které se slavnou básní ze sbírky Kytice pouze volně inspiruje. Drama matky snažící se o nový začátek se svojí nezletilou dcerou na vesnici, kterou právě sužuje dlouhodobé období sucha, však otevírá příběh více než zdatně. Za pomocí precizního hudebního doprovodu Bena Corrigana vytváří v úvodní dvacetiminutovce mrazivý pohled na situaci matky samoživotelky v novém prostředí. Bohužel tato drásavá atmosféra, která snadno vykouzlí mráz v zádech i u otrlého diváka, nevydrží věčně a začíná se s postupem děje poměrně výrazně drolit.

Důvody jsou dvojí. Jedenak se v rámci scénáře začínají střídat pasáže dějově hutné a atmosféricky silné s těmi trochu hůře zvládnutými a lehce nudícími. Snímek tak střídá polohy věrohodně vytvořeného teroru s polohami nudné výplně, která příliš nefunguje. Tohle naneštěstí značně podporuje i nepřesvědčivý herecký výkon

ZÁKLDNÉ INFO:

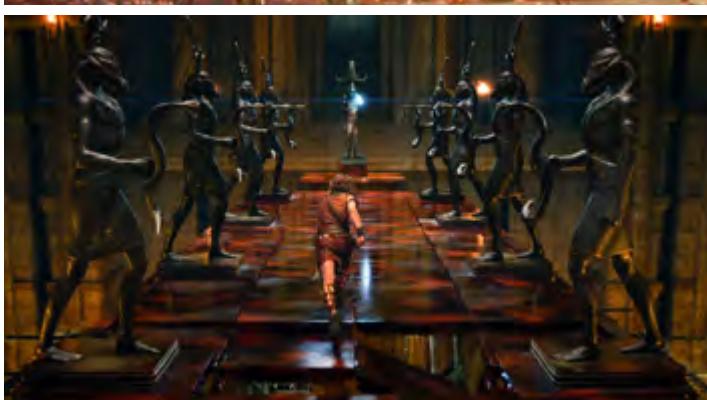
USA 2016, 127 min

Režie: Alex Proyas
 Scénár: Matt Sazama, Burk Sharpless
 Kamera: Peter Menzies Jr.
 Hudba: Marco Beltrami
 Hrají: Gerard Butler, Nikolaj Coster-Waldau, Elodie Yung, Abbey Lee, Courtney Eaton, Brenton Thwaites,



PLUSY A MÍNUŠKY:

- + bojové scény
- + vizuál
- + mytologické postavy
- naivita
- zbytočná mainstreamovost'



HODNOTENIE:

**Bohovia Egypta****VIZUÁLNE ORGIE V MÝTICKOM PREVEDENÍ**

Úprimne, po pozretí trailerov vyzerali Bohovia Egypta ako pekná zlátanina. Európski herci v gýčových kostýnoch nonstop pred zeleným plátnom. Srdcia fanúšikov historickej presnosti asi vel'mi nepotešili. Na druhej strane, určitú nádej v kvalitný filmový zážitok prinášal rozpočet 140 000 000\$ a meno režiséra. Alex Proyas predsa nakrútil moju obl'ubenu Vranu (1991) a kommerčne mimoriadne úspešný Ja, robot (2004).

Príbeh snímku nie je nijak zvlášť zložitý. V časoch dávno minulých, žili bohovia na zemi bok bo boku s l'ud'mi. bohovia vládli l'ud'om a Egypt bol priam rajom na zemi. Nič však netrvá večne, idylka je mŕtva v momente ked' vládu nad Egyptom násilne preberá Set (Gerard Butler).

Jediný, kto ho môže zastaviť je pravý následník trónu Horus. Ten je ale slepý a svoje dni trávi naliati v exile na púšti. Egyptu však svitá nová nádej vo chvíli, ked' zlodej Bek (Brenton Thwaites) Setovi ukradne Horove oko. Ak totiž navráti Horovi zrak, je tu ešte šanca, že Set bude porazený

Prvých 15 minút pripomínajú Bohovia Egypta zl'ahka seriál Shannara (2016). Symbolom takejto MTV teenage štylizácie je, že šaty a makeup Bekovej lásky, krás-nej Zaye (Courtney Eaton), patria skôr na valentínsky ples, ako do starovekého Egypta. To isté môžeme povedať aj o správaní a štýle reči postáv. Vrcholom je veta „Čo robíte v mojej kancelárii!?", ktorú ale skôr pripisujem zlému prekladu do českého jazyka ako

originálu. L'udské postavy sú v podstate v tomto filme dosť plytké a nezaujímavé. O to viac ale prekvapia postavy bohov, ktoré sú tým l'udským nadradené skoro po všetkých stránkach. V prvom rade sú prekvapivo originálne. Aj ked' originalita asi nie je to najšt'astnejšie zvolené slovo, nakol'ko sa film opiera o egyptskú mytológiu, ktorá už má niekol'ko párov tisíc rokov za sebou. Originálne je ale pomerne presné prevedenie týchto mýtov na filmové plátno. Pohl'ad na lod' boha Ra t'ahajúcu slnko ponad plochú zem patrí k tým momentom, ktoré si budete pamätať ešte dlho po odchode z kinosály. Takisto vzt'ahy medzi bohmi nie sú také naivné ako u l'udí. Poteší najmä Hathor (Elodie Yung), ktorá je zo všetkých postáv vo filme najzaujímavejšia, ale drží sa aj namyslený Horus. Butlerovo stvárnenie Seta je jedno vel'ké klišé, ale neurazí.

Interakcia týchto dvoch svetov vcelku dobre funguje. Ocenit' treba najmä vzt'ah Hora a Beka. Ich pret'ahovanie sa je prekvapivo zábavné. A aj ked' sa jedná o humor pre menej náročného diváka b-čkového akčného filmu ala Van Helsing alebo Kráľ' Škorpión, prirastú vám svojimi vtipnými dialógmi k srdcu.

Bohovia Egypta sú však v prvom rade akčným filmom a ku ich cti slúži, že akčné scény sú vcelku svižné a zábavné. Pokial' im samozrejme odpustíte prie hršť' citel'ných vizuálnych efektov. Osobne mi nevadili a aj ked' snímok pôsobí dosť počítáčovo, dokážete mu to bez problémov odpustiť.

V konečnom dôsledku sú tak Bohovia Egypta vel'mi zábavným a nápaditým počinom, pokial' mu ospravedlníte naivitu a cielenie na mainstreamového diváka. Vizuál, aj ked' zl'ahka zaváňa počítačom, má však efektný a vel'kovýpravný. Z počiatku naivnučké postavy si počas sledovania filmu obľ'ubíte a nebol by to Proyas, keby do filmu nepridal svoj osobitý tajomný rukopis. Druhá Vrana sa síce nekoná, ale baví som sa určite viac ako pri jeho poslednom filme Štvrté proroctvo (2009).

„Bohovia Egypta zaujmú vel'mi pekným vizuálom a zábavnými akčnými scénami. Je to v podstate béčko, ktoré sa snaží byť niečo viac, a to sa mu aj vcelku darí.“

Adam Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Christian Duguay
 Scénár: Fabien Suarez, Juliette Sales
 Kamera: Christophe Grallot
 Hudba: Armand Amar
 Hrajú: Félix Bossuet, Tchéky Karyo, Margaux Chatelier, Thierry Neuvic, Urbain Cancelier

PLUSY A MÍNUŠY:

+ prostredie

- počítačové efekty
- správanie zvierat
- priemerný príbeh

HODNOTENIE:

Bella a Sebastian 2

ČO NOVÉHO SA DEJE NA HORÁCH?

Na slnkom zaliatom svahu Francúzskych Álp sedí svišťik a škerí sa na kameru. O pár metrov d'alej leží dedinka s názvom Saint-Martin. V nej sa l'udia spomäťavajú z nedávno ukončenej druhej svetovej. Obyvateľom tejto dedinky je aj zhruba desaťročný chlapec, Sebastian. Po veľkých dobrodružstvách, ktoré zažil v prvom filme, trávi všetok svoj čas s jeho najlepšou kamarátkou Bellou, mohutnou sučkou, s charakteristickou bielou srstou. Po bezstarostnom hraní ale zanedlho zistí, že jeho dobrodružstvá ešte neskončili...

Zatial' čo v prvom filme bola tému príbehu vojna, resp. prevážanie Židov cez hranice, v Bella a Sebastian 2: Dobrodružstvo pokračuje pôjde o rodinu. Tieto dve snímky nie sú až tak úzko späté,

preto nevadí, ak ste nevideli jednotku. Diváckemu zážitku to neublíží. Všetko potrebné na pochopenie vztahov medzi postavami bude povedané. Sebastian (Félix Bossuet) to s rodinou má zložité. Jeho matka zomrela pri pôrode, otca nepozná, stará sa oňho César (Tchéky Karyo), ktorý je akýsi jeho adoptívny starý otec. Spoločne čakajú na návrat Césarovej dcéry, Angeliny (Margaux Châtelier), ktorá bola počas vojny vypomáhat' v Anglicku. Namiesto nej ale príde smutná správa. Lietadlo, ktorým letela sa zrútilo. Hoci všetci tvrdia, že to neprežila, Césaroví a Sebastianovi to nedá, a vydajú sa nájsť pilotu, ktorý by prehliadol miesto dopadu z vtácej perspektívy. César si spomenie na jedného pilota, ktorý by mohol byť ochotný im pomôcť. Doposial' oňom iba

počul, a to z úst Sebastianovej matky. Je to totiž Sebastianov otec, Pierre (Thierry Neuvic), ktorého Sebastian nikdy nevidel. Jeden starček, jeden chlapec a jeden pes sa tak vydávajú na cestu, ktorá už na prvý pohľad smeruje k idylickému rodinnému štastiu.

Bella a Sebastian 2 sú tak nabití horskou atmosférou, že sa ten čerstvý horský vzduch dá z filmu takmer cítiť. Scenérie boli krásne, občas ale prepadi až do fantastického výzoru, kde lesík vyzerá ako vystrihnutý z Narnie. Okrem flóry je francúzska príroda bohatá aj na faunu, ako nám film mnohokrát dokázal. Nejedna scéna začínala pohľadom na nejaké to zvieratko. Najskôr svišť, neskôr žaba, líška, jazvec... Všetky výšie spomínané zvieratá a ešte aj mnohé ďalšie sa vo filme správali veľmi divne. Napríklad zajacovi žijúcemu v lese očividne nevadí, keď sa okolo neho prechádzajú dvaja l'udia a jeden ozrutzný pes. On si pekne sedí na svojom mieste a



čaká, kým skončí záber. Bud' majú v okolí Saint-Martin tie najignorantskejšie zvieratá na celom Francúzsku, alebo si ich obyvatelia tak dobre skrotili. Film občas používa na natočenie prírodných záberov prapodivné zaostrenia a uhly, ktoré veci skôr škodia ako prospievajú. Nie sú ale v takom veľkom množstve, aby sa dali považovať za vážny problém. Skôr je to taká malá chybčka krásy.

Francúzska produkcia sa po hereckej stránke statočne drží, takmer všetky výkony sú bez problémov. Sebastian sice majoritu filmu iba intenzívne zazerá alebo hundre, ale to mu nemôžem vyčítať, ved' deti sú občas také. Bella je takisto veľmi dobre vycvičený psík, ktorý svoju hereckú úlohu zvládol veľmi dobre, hoci niektoré zábery jej „výrazov tváre“ mi prišli samoučelné, resp. vložené do filmu len preto, aby si divák mohol povzdychnúť, aká je zlatá. Snímka ale začne výraznejšie pokrívkať, akonáhle príde na špeciálne

efekty. Tu už Francúzi nedokážu tak dobre dobehnuť Hollywood. Príkladom takýchto scén môže byť havária lietadla. Vyslovene tu vidno použitie počítačových efektov, nevyzerajú prirodzene. K neprofesionálne vyzerajúcim scénam sa radí aj scéna súboja s medved'om, rozheganá kamera, ktorá útočí na Bellu vyzerá ako z amatérskeho filmu.

Príbeh je oproti prvému dielu komornejší, ide už iba o osudy zopár l'udí, v ohrození života je jedine Angelina. Žiadna obrovská zápletka sa neudeje, Bella a Sebastian 2 sa držia v kol'ajách rodinných filmov, ktoré hrajú v nedel'u poobede (ten pocit ešte umocňuje český dabbing). Rodinné trable sa pomaly ale isto vyriešia a nič nemôže zabrániť happy end-u. Filmu by som krivdil, keby som ho dal pod priemer. Na žiadnom úseku som sa nenudil, čas plynul bezbolestne a hoci za pár mesiacov zabudnem, o čom snímka bola, budem

si pamätať prinajmenšom to, že mala pekné prostredie a veľa zvieratok.

„Najlepšie film vystihuje pomenovanie-nedel'ný filmik. Jednoduchý rodinný príbeh s pekným koncom, ktorý neboli pozerať, ale existuje mnoho podobných filmov. Spomedzi nich sa najviac odlišuje pekným prostredím a krajinou pôvodu.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Robinson Crusoe, 2016, 90 min.

Réžia: Vincent Kasteloot, Ben Stassen
 Scénár: Dominic Paris, Graham Weldon
 Hudba: Ramin Djawadi
 Obsadenie: Ilka Bessin, Dieter Hallevorden, Matthias Schweighöfer, Aylin Tezel, Kaya Yanar

PLUSY A MÍNUŠY:

- + retrospektívny príbeh
- + milé zvieratká
- + animácia Robinsona
- + dabing
- + vhodný pre deti
- stereotypy
- okaté moralizovanie
- nepríjemné 3D

HODNOTENIE:



Robinson Crusoe

ROBINSON? NIE, ZVIERATKÁ

Nesmrtelný príbeh o Robinsonovi Crusoe, ktorý stroskotá na vzdialom ostrove a musí sa naučiť postarať sa sám o seba, sa už dočkal mnohých adaptácií a variácií. Jednou z najznámejších je film s Tomom Hanksom v hlavnej úlohe – Stroskotanec z roku 2000. Tento film a aj robinsonovský príbeh celkovo je však určený skôr pre dospelejšieho diváka, ktorý lepšie pochopí jeho zúfalú životnú situáciu. Francúzsko-belgickí režiséri Vincent Kasteloot a Ben Stassen, ktorí už predtým spolupracovali na Sammyho dobrodružstvách 2, si ale povedali – prečo by deti mali byť o ten príbeh ukrátené? Do kín teda prichádza animovaná rozprávka s názvom Robinson Crusoe. Čo z pôvodného príbehu v nej ostalo?

V hlavnej úlohe prekvapivo nie je Robinson, ale papagáj Mak, ktorý žije na nádhernom tropickom ostrove spolu so svojimi zvieracími kamarátmi a je na smrt' znudený. Verí, že okrem jeho domova existuje na svete ešte veľ'a neznámych krajín, a tak svoje dni trávi na pláži, kde hľadá v piesku zvláštne predmety, aby svojim susedom dokázal, že má pravdu. Jeho prianie sa mu jedného dňa splní – po strašnej búrke na pláži nachádza stroskotanú lod' s čudesným tvorom, človekom.

A tak sa začína nepravdepodobné kamarátsvo medzi zvieratami a človekom. Ich idylka je však ohrozená divými mačkami, ktoré chcú obsadiť ostrov a zničiť všetkých, ktorí na ňom žijú...

Film v úvode ponúka veľmi zaujímavé prekvapenie – príbeh je rozprávaný retrospektívne, čo nie je tak časté vo filmoch zameraných vyslovene na detského diváka. Ocítнемe sa teda na pirátskej lodi, ktorá Robinsona z opusteného ostrova zachránila. To je však (s výnimkou úplného záveru) jediné prekvapenie celého filmu, lebo ten toho veľ'a v rukáve neskryva. Pracuje s ustálenými príbehovými linkami a s charakterovými stereotypmi. Piráti sú krutí, krvilační a večne majú fl'ašu pri ústach, Robinson je zasa citlivý a na fyzickú prácu mimoriadne neschopný. Ustálené úlohy platia aj pre zvieracie postavy – môžete trikrát hádať, kto z dvojice pes-mačka bude verným spoločníkom a kto bude chciet', naopak, všetko a všetkých zničiť'.

V Robinsonovi je všetko, čo môže detsky divák od filmu požadovať. Zvieratká sú roztomilé, aj keď nie úplne zdarne naanimované (v tejto oblasti berie korunu



rastúca Robinsonova brada, ktorá bola z istého dôvodu dost' čarowná). Spolu s Robinsonom ponúkajú aj množstvo situácií, na ktorých sa dá zasmiať', viac ako povrchový humor sa však vo filme nekoná. Za to dostaneme množstvo blázničných naháňačiek a ešte viac morálnych lekcí, ktoré nie sú ani veľ'mi zaobalené. Nikdy sa nevzdávaj svojich snov, nikdy sa nedaj oklamat' prvým dojmom, nikdy nevieš, kde môžeš nájsť' priateľov... Film naplní svoj zábavný aj edukačný účel a čo tam po tom, že z pôvodného robinsonovského príbehu ostalo iba meno a kostra. Český distribútor to vystihol, ked' pridal k názvu aj podtitul Na ostrove zvieratiek – to len pre istotu, ak by na film náhodou zablúdil niekto, kto nemá diet'a vo veku do osiem.

Film sa v kinách premieta samozrejme so slovenským dabingom a napriek tomu, že nie je ničím prevratný a rovnakých hercov počut' tuším z každej rozprávky, uchu celkom lahodí. Podobne pozitívne dojmy však nemám z 3D efektov. Prvá

výhrada prišla už v samotnom úvode filmu – naozaj musia byť' aj logá štúdií prerobené do 3D verzie? Som stopercentne za, ak sa efekty využívajú v scénach, ktoré môžu vyzdvihnuť' (nedá sa zabudnúť' na scénu so svietielkujúcimi rastlinami z Avataru). Čo je však atraktívne na použití 3D v generických naháňačkách a súbojoch? Nič nepokazí sledovanie filmu viac ako to, ked' má divák pocit, že ho do hlavy práve ide trafiť' banán či doska alebo sa po ňom náhle zahnala mačka.

Robinson Crusoe teda ani náhodou nejde po ceste „dospelých“ animákov, ktoré viac pobavia adolescentný či dospelý sprievod. Je zameraný len a len na detského diváka a tomu je prispôsobený aj jeho humor a príbeh. V kocke sa mu okrem znepokojujúceho 3D nedá veľ'a vyčítať', nie je však ani v jednom ohľade výnimkočný. Deti sa určite slušne pobavia no pre dospelých mám radu – ak nemáte koho doprevádzat', návšteva kina nie je nutná.

„Príbeh pre tých najmenších divákov, ktorý ničím neurazí, ale ani neprekvapí. Milé zvieratká, farebný ostrov, morálne lekcie a zábavné naháňačky. Návštevu 3D projekcie však treba zvážiť.“

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

Zjednodušte si prácu, 2015

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žánor: Beletrie pre dospelých – Svetová

súčasná

Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + test pre určenie typu výkonnosti
- + stručný popis vlastností jednotlivých typov
- + veľký zoznam nástrojov (aj elektronických) na výpomoc pri práci

- rady typizované skôr pre manažérov
- zahľatie "poučnými" príbehmi iných l'udí

HODNOTENIE:**Zjednodušte si prácu****VAŠA EFEKTIVITA PRÁCE**

Ak svoju prácu robíte s radost'ou a navýše efektívne, všetko spravíte rýchlejšie a jednoduchšie, ako by sa vám zdalo. V tejto knihe zistíte, k akému výkonnostnému typu inklinujete najviac a čo vám typovo najlepšie vyhovuje, aby ste dosiahli výsledky rýchlejšie a presnejšie a našli si čas aj na rodinu a svoje hobby.

Čas je pri práci vel'mi vzácný, nie je možné ho mať viac, keď to práve potrebujeme. Preto si musíme vedieť správne zadeliť čas, aby sme sa z nárokov, ktoré na nás kladie dnešná doba, doslova nezbláznili.

Odbornička na výkonnosť Carson Tatová v knihe vysvetľuje, prečo sa l'udia v dnešnej dobe viac orientujú na výkonnosť ako na prácu samotnú. Aranžovanie takej vzáynej komodity, ako je čas je dosť náročné, pokiaľ to robíte nesprávne. Autorka identifikovala

štory základné skupiny výkonnosti a k nim prislúchajúce pomôcky, ktoré zabezpečia, že si budete vedieť lepšie rozvrhnúť čas a prácu; rodinu a svoje hobby budete stíhať s prehľadom. Kniha obsahuje test na určenie toho, ku ktorému typu výkonnosti patríte. Ste aranžér, prioritátor, vizualista alebo plánovač?

Každý typ výkonnosti si vyžaduje iný prístup, či už v rámci nástrojov, ale hlavne pri zadeľovaní pracovného času.

V knihe je stručný popis jednotlivých vlastností všetkých štyroch kategórií a k nim typizované rady a pomôcky, ktoré jednotlivcom najviac vyhovujú a pomáhajú. Kniha je vhodná pre každého, komu práca prerastá cez hlavu, i keď štylizáciu textu sa prihovára skôr manažérom, alebo l'ud'om, ktorí sa o manažérsky post usilujú. Za minus knihy považujem zahľatie

rôznymi príbehmi zo života l'udí, ktoré sa v publikácii objavujú príčasto.

Rady, ktoré táto kniha obsahuje, sú stručné a jasné a l'ud'om, ktorí chcú na sebe zapracovať, môžu dat' veľa dobrých a užitočných odporúčaní, ako si zlepšiť výkonnosť a dosiahnuť lepšie výsledky.

Takže ak patríte k l'ud'om, ktorí majú pocit, že by svoju prácu mohli robiť efektívnejšie a získať čas na svoju stranu, knihu Carson Tatovej by ste si mali prečítať.

„Kniha reprezentuje štyri typy výkonnosti a k nim prislúchajúce rady ako čo najefektívnejšie využiť svoje vlastnosti k ul'ahčeniu práce.“

Katarína Hužvárová

CARSON TATOVÁ

zjednodušte si prácu



ZÁKLADNÉ INFO:

Myslím, teda pijem: Inteligentne o alkohole, 2015
 Vydatel: IKAR
 Rok vydania: 2015
 Žánor: Populárne náučná pre dospelých
 Hobby - muži
 Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + recepty na koktaily
- + poučné informácie
- + dizajn knihy
- + zábavná forma
- + história jednotlivých druhov alkoholu
- + zaujímavosti o alkohole
- + autormi odporúčaný alkohol

- chýbajú informácie o obľúbenom koňaku
- odporúčaný alkohol sa u nás poväčšine nedá kúpiť'

HODNOTENIE:

Myslím, teda pijem: Inteligentne o alkohole

INTELIGENTNE O ALKOHOLE

Krásna obálka, nezameniteľný farebný dizajn, neodškripitelný humor, jednoducho, táto kniha ma niečim oslovia hned' od začiatku. Po prvom prelistovaní mi pripomínala atlas alebo encyklopédiu, ale zameranú nie na fakty, informácie a definície, ale na niečo úplne iné – zaujímavosti, zábavné fakty a pôžitok z čítania. Okrem toho, jednotlivé informácie si práve takto zapamätáte l'ahšie. V knihe sú uvedené v rámci príbehu alebo krátkej anekdoty či rozprávania s vtipnou pointou. Pri čítaní som dostala chut' napríklad na škótsku whisky, ktorú som doteraz neobľubovala.

Čo na knihe oceňujem najviac, je to, že ju môžem otvoriť na hociktoraj strane a začítať sa. Počas nasávania informácií mi dokonca napadlo, že minimálne trom kamarátom by som knihu mohla kúpiť ako darček.

A nezáleží na tom, či sú to „vínkari“ alebo „pivkári“. Verím, že každý z nich si v tej nájde to svoje. Je zaujímavé sledovať osudy alkoholu na časovej osi a pomocou

BEN McFARLAND A TOM SANDHAM

MYSLÍM, TEDA PIJEJM

Inteligentne o alkohole



rokov si priblížiť to, o čom sme zrejme ešte nepočuli. Vedeli ste, že existuje bohyňa piva? Volá sa Ninkasi a hymnus o nej, ktorý napísali Sumeri v Mezopotámii, sa považuje za najstarší napísaný recept na svete.

Tušili ste, že George Washington ako úplatok rozdával svojim vojaci rum? Autori mali pri zbieraní všetkých potrebných faktov a údajov vel'a práce. Prácu však čitatelia ocenia, keďže alkoholové informácie najrôznejšieho druhu a charakteru na jednom mieste dosiaľ nemohli nájsť inde ako na googli.

Kto by nepoznal Weiterove známe tóny piesne Nalej mi vína, Malvína či Hečkovu románovú kroniku Červené víno?

Alkohol je dozaista múzou nielen pre nich. Určite ste aj vy doma skúšali aspoň raz pripraviť nejaký zaujímavý kokteil, a ak sa vám aj náhodou nepodaril, nerobte si starosti, v knihe, okrem iného, niekol'ko receptov nájdete. Seneca raz povedal, že „opitost' nie je nič iné než dobrovol'né šialenstvo“. A musíme s ním

súhlasit'. Reči, že táto kniha nabáda l'udí k pitiu, nie sú celkom na mieste.

Je len na nás, či si večer vychutnáme pohár dobrého červeného vína, alebo sa na dno pohárika pozérame častejšie, ako by sme mali.

Autori sa snažili o to, aby alkohol zobrazili objektívne a aby sa niečo na nás pri čítaní aj „nalepilo“. A nezabúdajte, že staré známe pravidlo všetkého vel'a škodí platí pri alkohole dvojnásobne. Takže pite s rozumom a hlavne s mierou.

Alkohol nepochybne pozná každý z nás. Konzumujeme ho pri najrôznejších príležitostiach, a predsa nás zväčša zaujíma len jeho chut' a opojenie, ktoré spôsobuje. Niektorí z nás ho označujú za metlu l'udstva, iní za svojho najlepšieho priateľa. Nájst' zlatú strednú cestu a získať triezvy pohl'ad na alkoholické nápoje nie je jednoduché, no táto kniha je v tom viac než nápomocná.

Radoslava Uškertová



COKY





P. M. ČERVENIAK

GS
GALFEE
April

P. M. Červeniak



1. April 9.30 ráno
redakčné záchody



O nejaký čas (fáza
popierania)...

Stopercentne si len
robia neškodné žarty,
určite ma každú
sekundu príde niekto
otvoríť a vypustiť, a
o chvíľu sa na tom
budeme smiať...

O nejaký čas (fáza
agresie)...

...no toto sú tie ich
prvoaprílové vtípky,
zavriť ma takto
na záchode!!!

...Ste skončili VY IDIOTI!!!
Uvidíte čo s vami spravím,
ked'sa odťialto dostenam!!!

Vám vylúpem oči čajovou
lyzičkou a napchám Vám ich
do ****, ROZUMIETE?!?
Podpálim vaše ŽENY a
znásilním vaše
HRADYARGHHA
HHAHAGHMGH
GHAGRGA
GAGRH...

O nejaký čas (fáza
depresie)...

...fňuk fňuk,
nikto ma nemá
rád, preto ma tu
takto nechali...

O nejaký čas (fáza
zmierenia)...

O nejaký čas (fáza
prokrastinácie)...

...no čo, aspoň že mám so sebou
svoj nový hnoj-fón...

**DLHÉ SEDENIE NA
ZÁCHODE S MOBILOM
MÔŽE SPÔSOBIŤ
HEMEROIDY!**

...no, asponžie niečo
nové som sa dnes
naučil, čo mi pomôže
ochrániť zdravie!

Určite o tom niečo
bude na interne!

...the end!