

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:**

Červený kapitán
Zootropolis
Bohovia 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.,
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk HIRO' Moudrý

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Líška, Gabriel Vodička, Adam Kollár

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Jakub Branický, Deana Kázmerova, 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 Magazin is available for licensing.
Contact the international department to discuss
partnership opportunities.

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne
na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu
www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa.
Dostupný je aj ako voľne prezerateľná flash verzia na
adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publerom.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 stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední
výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

Copyright © 2014-2016 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ Tešme sa a radujme sa! Teda, záleží od uhla pohľadu.

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 mať problémy s 1080p v roku 2016 je trochu na smiech. Hlavne keď 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 zvládnuť 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 ľade, a to vzhľadom na svoju 40-miliónovú PS4 základňu. Totižto znepriatelit 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

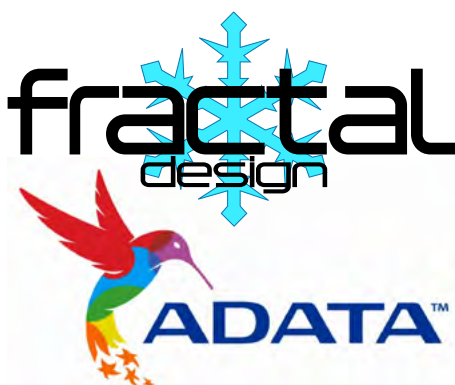
A PC hráči sa v kúte smejú. Pretože po tých bludoch o nutnosti každoročného upgradu, ktoré niektorí bežne púšťali, sa môžeme dočkať toho istého v konzolovom biznise. A keď sa do toho oprie aj Microsoft, tak už ani nebude kam inam ísť. Je voľbou Nintendo. Tí majú momentálne skôr problémy sami zo sebou, nakoľko 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.





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 platforiem bežiacich na systéme Windows 10, a teda aj samotný Xbox One, šíri dym z pahreby na kilometre ďaleko.

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

hranie medzi PC a inými konzolami, alebo nedávne oznámenie 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 Eurogamera 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 štúdiách a skutočne ponúka vylepšené GPU, no nie v takom meradle, aby mohli všetky hry bežať v 4K rozlíšení a v rovnakej kvalite ako pri 1080p rozlíšení. Cieľom je pravdepodobne dosiahnutie

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

Konzola má byť navyše o niečo tenšia, a teda pravdepodobne pôjde o už niekoľkokrát 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.



Móda v League of Legends

Pribudnú skiny a mnoho iného

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

Táto funkcia vám umožní, vďaka zvyšovaniu úrovni postáv, zarábať si na truhly, ktoré v sebe môžu ukrývať napríklad nový vzhľad pre vašu obľúbenú 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.



Oculus Rift ponúkne 30 titulov

Aké hry si zahráme?

■ Či to bolo plánované, alebo len vývojári z Oculus Riftu zareagovali na to, že PlayStation VR predstavil svoju vlastnú virtuálnu realitu, nikto nevie, no my sa môžeme tešiť na 30 hier, ktoré si budú môcť majitelia Oculusu zakúpiť už od 28. marca.

Ceny titulov sa pohybujú od 4.99USD po 59.99USD. Medzi tie najočakávanejšie budú patriť: Project CARS, ADR1FT, VR Sports, Vanishing of Ethan Carter, Rooms, Chronos, AirMech: Command, Elite Dangerous: Deluxe Edition, Radial G, EVE Valkyrie Founders Pack, Defense Grid 2: Enhanced VR edition.

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 strieľačiek, 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 Dmitriho Glukhovského.

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

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

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. Výrobná zbraní a brnení vám dovolí zužitkovať nepotrebnú výbavu na potrebnú. Druhou bude kaderníctvo, kde si svoje postavy upravíte podľa seba.



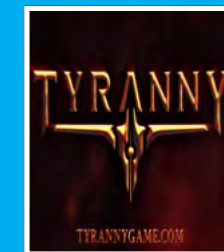
Battlefront hrdinovia

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



Nové RPG od Obsidian

Keď sa v jednej vete spomenie 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 hybridné 2v1 zariadenia.

Obetovanie grafického výkonu pre dosiahnutie čo najprenosnejších notebookov sa môže vďaka novému externému grafickému doku stať hrdinou minulosti. S rozmermi 245 x 130 x 22,8 mm a hmotnosťou len 700 gramov je táto novinka od spoločnosti Acer jedným z najkompaktnejších 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 ďalej obsahuje tri USB 3.0 porty, dva DisplayPort-y, HDMI port, gigabit Ethernet LAN port a 3,5 mm 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 veľké 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 obľúbené hry a multimédie. S HD650X už nemusia hráči riešiť dilemu čo zmazať, 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 spoľahlivé 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 živé zelenej a čiernej farbe.

Disky HD650X a HD710M pre prácu nepotrebujú 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 rýchlosti 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.



iPhone SE

Spoločnosť naň 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-palcový 6-tku a 5,5-palcový 6 Plus. Lenže zákazníci boli sklamaní, 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 ľudí bola už nová šiestkovka príliš veľká.

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

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

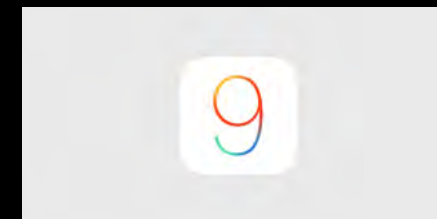
802.11ac s maximálnou rýchlosťou 433 Mbps a LTE s maximálnou rýchlosťou 150 Mbps.

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, ktorý 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 akceleračným čipom, trpí značným prehrievaním. Pri plnej záťaži je teplota jadra vyššie 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 ľavákov, 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 akéhokoli'vek oneskorenia a má dlhú výdrž batérie, na ktorú sa môžu spoľahnúť 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 rýchlosti prenosu informácií o pohybe myši 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 znižuje spotrebu energie, takže môžete hrať bez prerušenia celých 32 hodín – celý turnajový víkend – na jediné nabitie (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 káblu nemusíte prerušiť hru, pretože myš sa hladko prepne medzi bezdrôtovým režimom a pripojením cez kábel, akonáhle ho pripojíte. A pretože plné dobitie úplne prázdnej batérie trvá asi dve hodiny, nebudete nikdy na dlho pripútaní 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 exkluzívnou 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 prevádza akýkoľvek pohyb ruky na obrazovku s hladkou a okamžitou odozvou a to aj pri nastavení vysokej citlivosti. Má nulové vyhladzovanie a filtrovanie v celom spektre možných rozlíšení DPI (od 200 do 12.000 DPI), čo zaisťuje výnimočnú presnosť sledovania pohybu a konzistentnú odozvu pri akomkoľvek rýchlosti pohybu.

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 ľavákov. Táto myš je skonštruovaná tak, že nevnučuje 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 vašim štýlom, počítačovou zostavou a prostredím, pričom vybrať 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

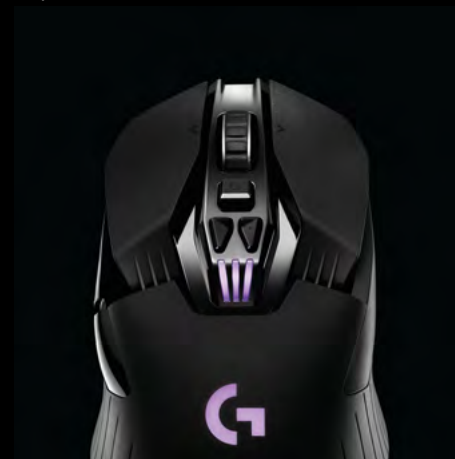
Tlačidlá myši Logitech G900 Chaos Spectrum boli navrhnuté s cieľom dosiahnuť zreteľného a čistého kliknutia s rýchlou akciou. Do hlavných tlačidiel, ľavého a pravého, je vstavaný systém kovových napínaných pružín a exkluzívne mechanické závesy na pivotoch.

Tento systém skracaie 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 spoľahlivé správanie myši.

Precízne odl'ahčená

Každá súčasť myši Logitech G900 Chaos Spectrum prešla optimalizáciou 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 (3440x1440) 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 loďou v ponuke herných monitorov ASUS ROG, kam ďalej patria 27" modely ROG Swift (PG278Q, PG279Q a PG27AQ). V Česku a na Slovensku je novinka už v predaji za 34990 Kč, resp. 1299 euro s DPH.

Herný monitor ROG Swift PG348Q využíva 34" panel s rozlíšením QHD (3440x1440) a hustotou

109PPI, ktorý ponúka detailný obraz. Poskytuje zároveň o 35% viac miesta na pracovnej ploche než ako WQHD monitory (2560x1440). Vďaka širokouhlému pomeru strán 21:9 navyše umocňuje herné zážitky – dokáže napríklad vykresliť terénne mapy v hrách s pôsobivou úrovňou detailov. Zakrivenie panela monitora zabezpečuje, aby každý bod obrazovky bol v rovnakej vzdialenosti od očí používateľ'a. To zase prispieva k pohodlnému sledovaniu obrazu aj pri dlhodobom hraní.

Zásluhou farebného gamutu pokrývajúceho 100% farebného priestoru sRGB, kontrastného pomeru 1000:1 a 10-bitových farieb prinášajúcich 1,07 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, zasekávania 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 šesť 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 znižujúcu únavu očí a chrániacu používateľ'a pred škodlivým modrým svetlom.

Multisenzorové AXIS



Nové multisenzorové panoramatické kamery poskytujú pre video dohľad obraz s vysokým rozlíšením so záberom v uhloch 360° a 180°. Kamery sú ideálne pre monitorovanie veľkých otvorených plôch alebo pre pokrytie niekoľkých 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 nakláňať a nastaviť pre horizontálny uhol snímania od 108° do 54° pre široký, alebo priblížený 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 konfigurovateľné 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 dohľad v uhle 180° s technológiami na zvládanie náročných svetelných podmienok.

Tieto kamery sú ideálnou voľbou pre video dohľad na letiskových termináloch, staniach a staniach metra, pre mestské inštalácie na monitorovanie námestí a veľkých priestorov, pre sledovanie obvodových hraníc kritickej infraštruktúry a priemyselných závodov, video dohľad v univerzitných mestkách 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 navyše podporujú protokol pre napájanie cez dátovú sieť Power over Ethernet a technológiu Zipstream spoločnosti Axis, ktorá dramaticky znižuje nároky na šírku prenosového pásma a úložnej kapacity.

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

Viac informácií na www.axis.com

Reversibilné ADATA



Poznáte to – "USB sa vždy podarí zasunúť až na tretíkrát". Metóda "pokús - omyl" tu funguje presne naopak - viac "omylov" ako úspešných pokusov. Zmenu si ubíja nové USB-C, ale jeho nástupce zatiaľ ovela pomalší, než by sme chceli a je zrejme, že s tradičnými USB sa preto ešte hodnú chvíľu budeme trápiť.

Spoločnosť ADATA Technology však prichádza s riešením, ktoré by mohlo aspoň čiastočne pomôcť, pretože uvádza aj na náš trh Micro USB káble s reverzibilným USB konektorom Typu-A. Ten je konštruovaný tak, že sa dá bez väčšej námahy zasunúť do PC oboma smermi, teda "správne" aj "dolu hlavou". Namiesto plastovej výplne konektora 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 kusok rýchlejšie než tradičné káble. Adata zároveň si ubíja vyššiu odolnosť a lepšiu životnosť, než majú bežne používané USB káble. Použitie 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, rýchlosti prenosu, max. Nabíjacieho prúdu, alebo ohybnosti. Izolácia je potiahnutá textúrou, čo zlepšuje manipuláciu – káble sa nezamotávajú, nekrútia a dlhšie vydržia.

Viac informácií nájdete na www.adata.com



Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

Sieťové kamery Axis s technológiou Wide Dynamic Range (WDR) si hravo poradia aj s extrémnymi svetelnými podmienkami. Ostré svetlo i tmavé tieň 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





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 svěrážného dobrodruha. I když u toho ale tentokrát nebude George Lucas, scenárista Indiana Jonese a Království křišťálové lebký, David Koepp napíše scénář 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. Málokdo 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 Branagha.



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 charismatický 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 ambiciózně. Nyní ovšem tato platforma zlákala další výrazný titul. David Ayer, který právě dokončuje očekávaný komiksový film Sebevražedný oddíl, zamíří na Netflix se svojí novinkou, mysteriálním thrillerem Bright. Film, který se svým rozpočtem přibližuje levnějším blockbustům, by měl mimo jiné nabídnout například Willa Smitha v hlavní roli.



Hvězda série Labyrint zraněna

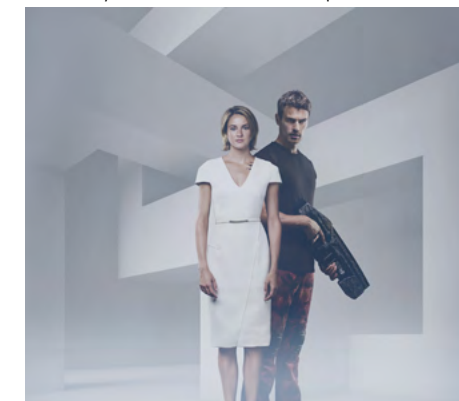
Představitel hlavní role v sérii Labyrint, Dylan O'Brien, se těžce zranil při natáčení třetího dílu na motivy knižní předlohy The Maze Runner: The Death Cure. Natáčení probíhající v Kanadě pod dohledem režiséra Wese Balla bylo pozastaveno a zatím není jisté, jestli v důsledku zranění nečeká třetí díl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

Castingové novinky:

- Margot Robbie si zahraje 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 řezby 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

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 (téměř 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 obět' – finální díl, který ještě před pár lety hrozil rozdělením na dvě části, se nyní dočká výrazného zkrácení rozpočtu.



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 zahraje 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 počín Bena Afflecka Live By Night.

Víc informací na www.MOVIESITE.sk



Šiesta nominácia DiCapria pretavená v Oscara

Oscary sú rozdane a favorizovaná snímka Revenant (Zmŕtvychvstanie) zo svojich dvanástich nominácií napokon premenila iba tri, a to za najlepšiu kameru, režiséra a herca v hlavnej úlohe. Najočakávanejšou kategóriou bola práve tá posledná, nakoľko 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 Iži) 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 sieťach. Všetky upriamovali pozornosť na skutočnosť, že päťkrát nominovanému hercovi sa doposiaľ Oscara získať nepodarilo. Za zmienku určite stojí fotka medved'a práve z filmu Revenant mávajúceho soškou Oscara namiesto DiCapria.

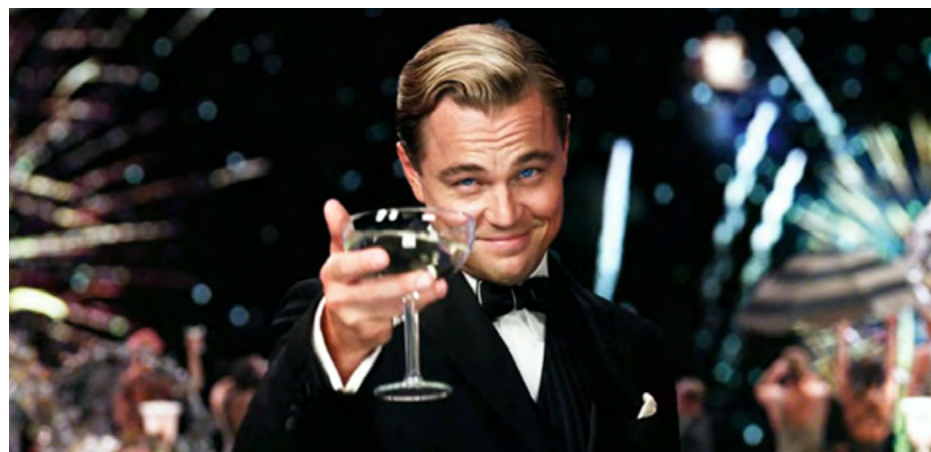
Vtipy sa našťastie ukázali ako neopodstatnené, lebo Leonardovi sa to tentokrát podarilo. Aj keď mnohým z nás



sa jeho meno bude spájať predovšetkým s nezabudnuteľným Titanicom, svoje herecké kvality DiCaprio znásobil práve vo filme Revenant, v ktorom bezpochyby siahol na dno svojich síl 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 stálo to za to.“

Áno, stálo. 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 Titanicu a oskarového Zmŕtvychvstania tento herec 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 zhostil vynikajúco. Prostredníctvom Gatsbyho dokonale odhaľuje pokrytectvo a povrchnosť americkej smotánky, ukazuje odvrátenú stranu amerického sna.



Titanic, Great Gatsby, Revenant. Tri rozličné žánre, traja odlišní hrdinovia. Dobrodruh Jack Dawson, zbohatlík Jay Gatsby, lovec Hugh Glass. Na prvý pohľad odlišných hrdinov však predsa čosi spája – je to osudovosť, tragickosť a v neposlednom rade i láska, ktorá ich ženie vopred a pomáha im dosiahnuť takmer nedosiahnuteľné. Láska k osudovej žene, ktorú hlavný protagonista získa a vzápätí 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 ďalšieho spoločného menovateľa – sugestívnosť, autenticnosť a skvelý herecký výkon, ktorým sa tento herec podpíše pod každý zo svojich filmov. Škoda len, že musel na najvyššie ocenenie Americkej filmovej akadémie čakať tak dlho...

Mgr. Petra Nagyová

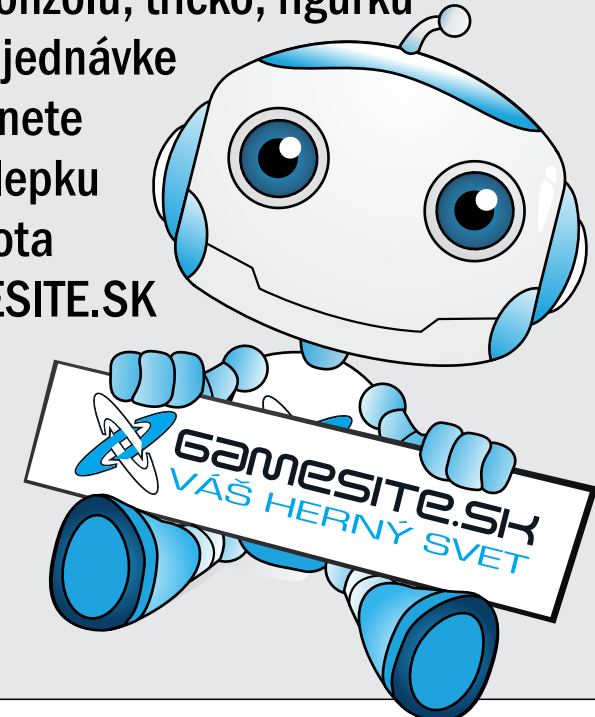
INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



GAME
EXPRES
<http://www.gameexpres.sk>



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 vynechať ani tento rok. Ako toto podujatie prebiehalo a čo všetko sa udialo, prinášame v reportáži.

Rovnako ako je Gamescon 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 otázkou 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 hráčom znemožní účasť na svetových šampionátoch. V Kórei je StarCraft 2 niečo ako národný šport a nebudem prehŕňať, keď poviem, že v tejto hre jednoznačne dominovali. Chodili si po svete zbierať 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. Odpor 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 ľudia netrpezlivo čakali na začiatok finále, do ktorého sa prejojovali mnohými milvaní, mnohými

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

Counter Strike nebola jediná hra, v ktorej sa Fnaticom darilo. Na druhej strane výstavníka si pomaly ale isto razili svoju cestu aj do finále v turnaji Heroes of the Storm, pokiaľ ich v semifinále tvrdo nezastavil európsky tím Team Dignitas. Tí sa stretli vo finále s mYinstanity, ktorí, na nepotešenie, vyradili domácich Virtus.Pro. Finále bolo „bohužiaľ“, viac-menej jednostranné, bez nejakých väčších, dramatických momentov. Oba tímy hrali veľmi opatrne, no Team Dignitas aj tak rozprášil 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 ďalej sa to už nieslo v ich režii. Po naozajstnom debakli 3:0 Fnatic odchádzali domov ako striedobní 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 návštevníkov je tu každoročne pripravený bohatý program a rok čo rok na podujatie prichádzajú nové firmy s novými atrakciami. Ani tento rok nebol výnimkou a návštevníci si mohli vyskúšať nádielku testovania virtuálnej reality. Hlavný usporiadateľ, Intel, sa tiež nenechal zahanbiť a okrem svojej vlastnej mini Intel výstavy, kde si návštevníci mohli vyskúšať to najnovšie z ich technológií, si pre fanúšikov pripravil obrovskú súlu s viac než 200 hernými počítačmi. Tu si svoje herné zručnosti mohli otestovať všetci návštevníci 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 zanieteny hráč a fanúšik tímov môže ocitnúť. Jediné, čo snáď túto akciu dokáže kvalitou a atmosférou prekonať, je E3. Katowice máme na skok, a tak určite neváhajte a choďte sa budúce pozrieť. 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 vďaka jej dizajnu prispôbiť úplne bezkonkurenčným spôsobom. Zdokonaľte svoju hru vďaka prispôbeniu povrchu pomocou kalibrácie, úprave hmotnosti, prepínaniu DPI a 11 programovateľným tlačidlám. Prispôbte 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! Nevie, v čom spočíva a neviem, ako to robia. No vždy vedia vytvoriť naratívne zaujímavú hru, no pritom v hre zachovajú i výbornú hrateľnosť. 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 zjednodušením by som nebol férový 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



[Jack] Or what?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO

Žáner: strieľačka z tretej osoby

Výrobca: Remedy

Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborná hrateľnosť s postupným dávkovaním
- + príbeh s možnosťou ovplyvnenia a zberateľské predmety
- + integrácia seriálu a rozhodnutí
- + znovuhrateľnosť

- 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 dievčaťa, ktoré svojimi schopnosťami ovplyvňovalo životy ostatných okolo seba, Quantum Break tento koncept využil inak a podľa môjho názoru ovela lepšie. Nechcem spojovať, a preto toho už viac neprezradím!

Ak by samotná tematika nestačila, tak autori si pre nás pripravili aj novátorskú štruktúru. Totižto, k hre je pripáľovaný štvordielny seriál a zatiaľ čo hra sa venuje výlučne putovaniu Jacka Joyca, seriál sa venuje korporácii Monarch a daniu v jej štruktúrach. Čo je zaujímavé, medzi hrateľným 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 znovuhrateľnosť, 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 hrateľnosť je skutočne výborná! Občasné platformové pasáže, trochu logických hádaniek, a hlavne veľa strieľania 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 nepriateľa v špeciálne videnie na ich lokalizáciu. Hra nie je tradičnou strieľačkou 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. Ak sa plánujete dlho ukrývať, tak vedzte, že nepriateľské jednotky vás z týchto krytov rýchlo vyženú.

Hra má výborné dávkovanie hrateľnosti, 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 završujú nepriatelia, ktorí majú možnosť deaktivovať vaše schopnosti. Toto

postupné dávkovanie zaručuje to, že sa počas hrania určite nebudete nudiť, pretože v momente, keď sa likvidácia nepriateľa stane rutinou, do mixu sa pridá nejaká variácia.

Jackove schopnosti je taktiež možné vylepšovať. A aj keď tento strom talentov nepatrí medzi tie najrozsiahlejšie, pre hru takéhoto rázu určite postačí. Navyše, tieto schopnosti nie sú stavané do formy, ktorá je schopná ničiť nepriateľa, na to slúžia klasické konvenčné zbrane, ale existujú iba vo forme výpomoci pri ich likvidácii a slúžia na uľahčenie 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 témou cestovania v čase. Stuttery (miesta, kde sa zastavil čas) vyzerajú úžasne a efekty za takľahko 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 síce dostatočne dlhá, no pokojne by som privítal ešte hodinu-dve navyše. K tomu sa musím trochu postarať aj na záverečný súboj. Ten je totiž kombináciou mnohých grafických efektov, v ktorých je občas problém sa orientovať, s veľmi vysokou pravdepodobnosťou úmrtia, čo môže byť teoreticky frustrujúce vzhľadom na absenciu checkpointov počas tohto súboja. Myslím si, že hra mohla byť pokojne bez záverečného veľkého súboja a hra by to absolútne neublížilo.

Verdikt

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

Dominik Farkaš



The Division

BUDE THE DIVISION HROU ROKA?

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ herný svet
+ atmosféra
+ Dark Zone
+ hrateľnosť
+ nové nápady
a inovácie

- občasné lagy
- zopár otravných
bugov
- niekol'ko
nedomyslených
mechaník, na
ktorých oprave
sa však pracuje

"The Division je akčná hra z tretieho pohľadu, ktorá si zakladá na RPG prvkoch"



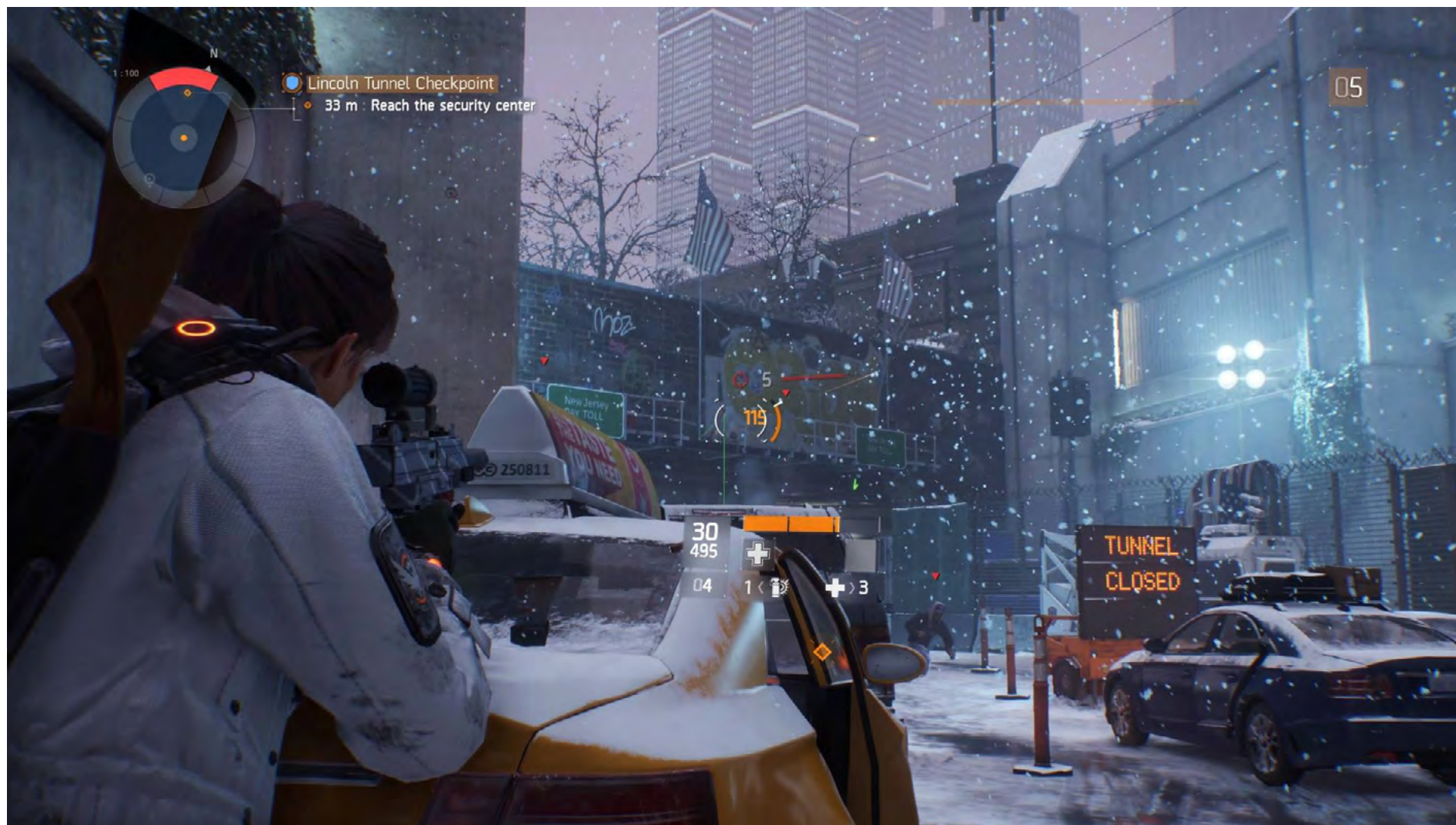
HODNOTENIE:



Od prvých záberov z hry na E3 pred dvoma rokmi boli hráči z The Division unesení. Hype sa znásoboval do neuveriteľných 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?

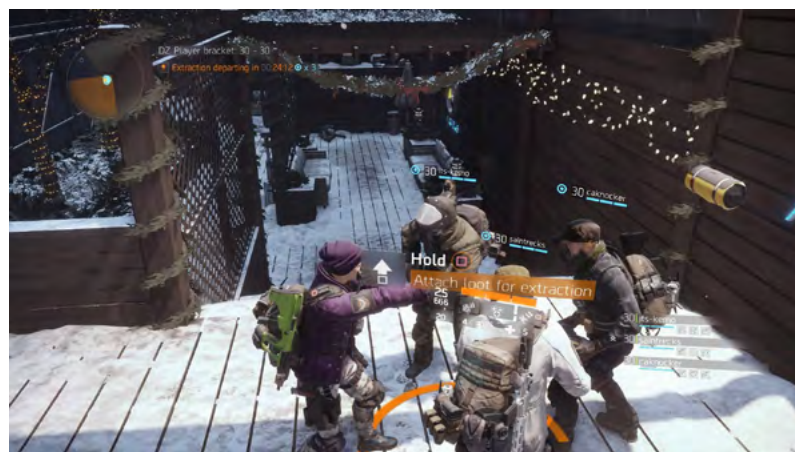
The Division bol od prvého dňa odhalenia trhákom, na ktorý spoločnosť Ubisoft stavila všetko. Marketingové oddelenie štúdia nestíhalo reklamovať hru všade, kde sa dalo. Hra vyzerala naozaj úžasne. Skvelý nový nápad a myšlienka, výborne spracované prostredie a grafika, vynikajúca akcia a Dark Zone. Väčšine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

The Division nie je zameraná na bežných hráčov a solistov. Samozrejme, že aj tí si v hre nájdu 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 ľudí, 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 dovŕšite 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 žobru o pomoc a sú každodenne popravovaní pouličnými gangmi aktuálne vládnuceho mestu.



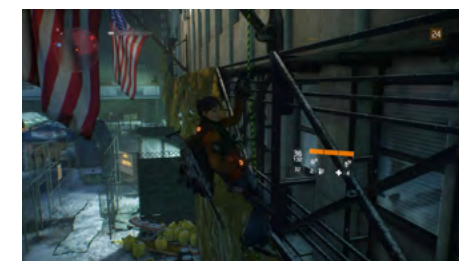
Višacie a inak zohyzené mŕtvolý vojakov, ktoré poukazujú na prehratý boj jednotiek JTF o udržanie stability mesta, sú len zlomkom atmosféry, ktorú zažijete po tom, čo budete aktivovaní. Division bola pred vypuknutím epidémie tajná vládna organizácia, ktorá podliehala priamo

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



všetky ostatné možnosti. Vo chvíli, keď je spustená Direktíva 51, získavajú Division agenti neobmedzenú moc a právo, podliehajú im všetky ostatné orgány, pričom 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 zistiť, 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 prevalcuje mapa preplnená ďalšími 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 ťažkú Challenging misiu (niečo na štýl Strikov/Raidov v Destiny), no v druhej pôjde ešte viac do tuhého – Dark Zone.

Dark Zone je zóna New Yorku, kde sa vládla v počiatku pandémie snažila oddeliť nákazu karanténou a vysokou hradbou. To im však nevyšlo a z karantény sa stala zóna bez zákona. Hneď ako vstúpíte 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, nájdu sa aj takí, ktorí budú prahnúť po veciach, ktoré ste si ťažko vydobyli, alebo ich proste 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 cieľom vylepšenia svojho vybavenia, aby ste sa mohli dostať vždy do ťažších lokácií, alebo ak ste jeden z tých zlomyseľných, aby ste si mohli



l'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'utovať. 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 vášho Rogue statusu a uvidí vás naokolo viac hráčov vo väčšej vzdialenosti. Zabijete príliš veľa 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 korisť alebo zomrite ako Manhunt a stratíte hodiny nazbieraných skúseností, peňazí aj vašu hrdosť.

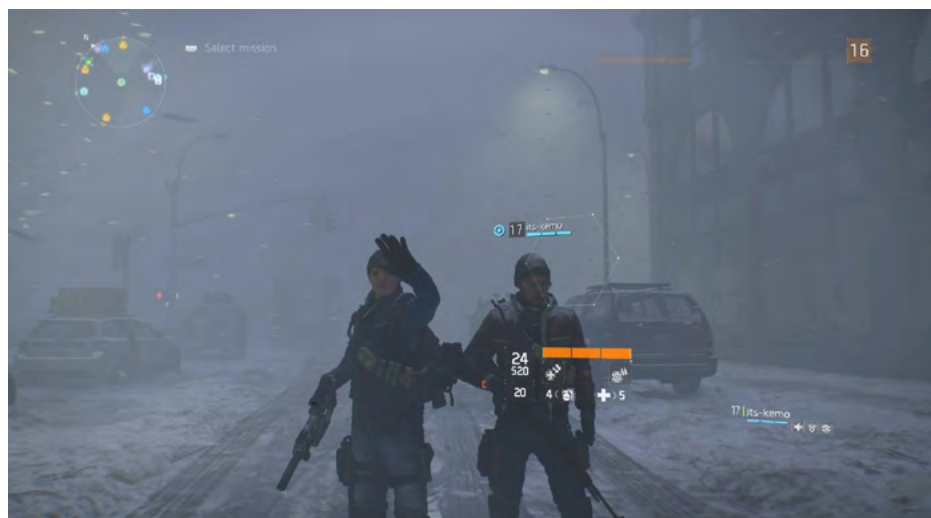
Možno ste si všimli, že som pri zmienke o Dark Zone spomenul aj Dark Zone peniaze. V skutočnosti v The Division existujú tri rôzne meny: Credits, Dark Zone Funds a Phoenix kredity. Zatiaľ čo klasické Credits vás budú sprevádzať v podstate počas celého hrania, najviac ich budete využívať u bežných obchodníkov 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 vášho bežného levelu. V neposlednom rade sa vašou nočnou morou stanú Phoenix kredity, ktoré sa v hre objavujú 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 proti iným RPG za čo

hanbiť. Možností výbavy, skillov, perkov a talentov je viac než dosť a každý si určite nájde to svoje. Nehovoriac o unikátnych zbraniach a ich vlastnostiach, ktoré ponúkajú. Momentálne asi neexistuje lepšia strelačka a akčná hra z pohľadu 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 prispôbovať, a možnosť meniť skilly a perky vašej postavy za pochodu je tomu prispôsobená. K tomuto všetkému pridajte úžasné prostredie, atmosféru a na pomery Ubisoftu a takto masívnej hry naozaj skvelé technické spracovanie. Dostanete hru, ktorú tak skoro nevypnete. Osobne som



Richard Mako



už na ničom nebol tak dlho závislý. Okrem toho všetkého sú vývojári naozaj aktívni a denne opravujú bugy 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 poprieť, že rovnako, ako väčšinu 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 mýlil. 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 veľmi aktívne a vďaka tomu sa je na čo tešiť. Z hry vyjdú pravdepodobne nakoľko singleplayerový hráči a tí, ktorí neradi hrajú online. Drvivá 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 pohľadu, ktorá si zakladá na RPG prvkoch a online hraní v štvorčlenných tímoch. Vstúpte do Dark Zone, kde stojí každý agent za seba, alebo sa ponorte do oslobodzovania New Yorku, ktorému vládne chaos, smrť, gangy a smrtiaca nákaza.



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 jednoduchšej migrácie na komerčné riešenia

Chceš byť na webe a zbytočne neplatiť?

Klikaj na studenthosting.sk

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

Hitman

NÁVRAT HOLOHLAVÉHO ZABIJAKA, NO TENTORAZ ROZKÚSKOVANÉHO

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 preniesť na filmové plátna. Totižto, my, hráči, vieme, že videoherný Hitman je najlepší.

A to aj napriek Absolution. Hra to bola skvelá, no zobrala nám niečo, na čo sme boli zvyknutí. Veľký herný svet a absolútnu slobodu. Aj keď sa to vývojári snažili nahradiť väčším dôrazom na naratívnu 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 zníženu cenu, a ďalšie misie sa budú pridávať postupne. To by malo vyvrcholiť vydaním 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 rúžnu cestu vpred a zavraždiť ho v okolí stovky ďalších 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 dosiahnuť Silent Assassin rank. Zabiť svoj cieľ bez toho, aby ste ostatným skrivilí vlások na hlave.

Máte k dispozícii manipuláciu s predmetmi, prezliekanie sa, pričom

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO

Žáner: akčná adventúra

Výrobca: IO Interactive

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ voľnosť
v kombinácii
s leveldizajnom
+ znovuhrateľnosť
+ mód Contracts

- zatiaľ málo obsahu

- technické a AI bugy

HODNOTENIE:



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

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

spriemňujú atmosféru a dodávajú hre určité čaro. Autori hráčov neobmedzujú, ale dávajú im voľnosť. Tú je možné využiť v príbehovom móde, ktorý tvoria misie poprepájané cutscénami. 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 (zatiaľ ICA tréningové centrum a Paríž) a sám si zvolí cieľ a spôsob ich likvidácie. Potom nahrá svoj scenár pre ostatných hráčov, ktorí sa tak môžu pokúsiť ho prekonať. O voľnosti 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 hrami a stupňuje sa podľa danej situácie. Bohužiaľ, vzhľadom na obrovské davy sa hra nevyhla bugom, ktoré



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 takéhoto typu je vhodná na vydávanie po „epizódach“, čoskoro som zistil, že za danú cenu sa mi to akosi máli. Totižto, za 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 znovuhrateľnosť 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



Pokémon Super Mystery Dungeon

KEĎ 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 neuveriteľnú 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 hrateľnosti

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

A aj keď Super Mystery Dungeon je v mnohých ohľadoch zaujímavejšou 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
Žáner: RPG
Výrobca: Spike Chunsoft
Zapožičal: Gameexpres

PLUSY A MÍNUSY:

+ dĺžka
+ počet rôznych pokémonov
+ množstvo obsahu

- stereotyp
- dlhodobo nezabaví
- príliš jednoduché po stránke hrateľnosti

HODNOTENIE:



prebudíte a zistíte, čo sa vlastne stalo, budete musieť vypátrať, ako k takejto zmene vlastne mohlo dôjsť. Avšak vo svete pokémonov je väčšia hrozba. Na rôznych miestach sa naši 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 síce pomalý rozjazd, čo síce môže niekoho odradiť, no pre nováčikov je tutorial veľmi prívetivý a rad za radom vás oboznamuje s každou funkcionalitou.

Jadrom hrateľnosti 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 ťahovom režime, čiže sa s akciou striedate s oponentom. Kvôli rozloženiu celej hernej plochy na štvorcové polia je dôležité, akú pozíciu budete pri súboji mať. Pokiaľ sa nepriateľovi postavíte v uzavretej chodbe,

ťažko 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, keď pokémon vodného typu zaútočí na ohnivého a elektrický na kamenného. Zlý výber vám v tomto smere môže poriadne zavarit'. Cieľom každého

poschodia, je nájsť 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 kým sa hra poriadne rozbehne, hrateľnosť 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 pohybom sa vlastne liečite, čiže väčšinou a ak vôbec niečo použijete, bude to až v kritickej situácii. Na druhú stranu, čím dlhšie sa na jednom poschodí zdržíte, tým viac ďalších pokémonov pôjde proti vám. Oveľa zbytočnejšie vidím „hlad“, na ktorý musíte rovnako dávať pozor.

Postupne, ako idete ďalej a ďalej, bude váš pokémon čoraz hladnejší. Hneď ako jeho hlad narazí na nulu, začne strácať životy. Aby hlad zahnal, stačí zjesť akúkoľvek 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, keď odsuniete spriateľného pokémona, ktorý cestuje s vami. Viac než výhoda alebo obohatenie hrateľnosti mi hlad jednoducho príde ako zdržiavanie.

Nevýrazné, ale aspoň stabilné vizuálne spracovanie

Grafické spracovanie je jednoducho povedané, nemastné-neslané. Aj keď sú jednotlivé dungeony a samotní pokémoni farební a hraví, 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. Našťastie, na rozdiel od niektorých hier, ktoré som v poslednej dobe na 3DS hral, sa Super Mystery Dungeon hýbe bez akýchkoľvek trhaní či prepádov FPS. Po stránke zvukov a hudby je to o niečo lepšie, aj keď 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 ponúknuť. Tak ako som dokázal pár rokov dozadu stráviť desiatky hodín hraním verzie Pokémon Y, som Super Mystery Dungeon venoval denne maximálne pár hodín. Hrateľnosť 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 ďalších známych 700.

Juraj Vlha

Ori and the Blind Forest: Definitive Edition

EŠTE DLHŠIA A EŠTE LEPŠIA AKO NAPOSLEDY

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba, art
 štýl a príbeh
 + výborná hrateľnosť
 + nové oblasti
 a vylepšenia

- nič

HODNOTENIE:



Nádherná plošinovka Ori and the Blind Forest od Moon Studios si'ubuje naozaj veľa. Tvorcovia chcú hráčom ponúknuť na pohľad a pociťtie nádhernú, ale mimoriadne náročnú hru, ktorá sa nebojí ísť proti zažitým konvenciám. Ori je v podstate skákačka inšpirovaná 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 ocitol v mojom rebríčku TOP 5 hier roka 2015. Famózna 2D metroidvania s nádherným art štýlom, krásnou hudbou a príbehom a výbornou hrateľnosťou 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 špecifikách, prečítajte si pôvodnú recenziu (pre zobrazenie kliknite [tu](#)). Pod'me radšej rozobrať, čo sa zmenilo. Len pre informáciu, v prípade, že vlastnité pôvodnú verziu, môžete si zakúpiť Definitive Edition za 4,99€ oproti bežnej cene 19,99€. Na povrchu veľa zmien nevidieť. Hra

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

Možnosť vrátiť sa do sveta po dohraní hry je síce fajn, ale určite to nie je niečo, za čo by ste chceli vyhodit' 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 oblasťami. Apropos, nové herné módy. Múd 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 prejdania, a to nie som v hre žiaden nováčik. Hra je proste sama o sebe náročná a keď 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 odkrývajúci históriu postavy Naru, ktorá má rovnako ako základný príbeh tak trochu tragický podtón, a ten určite pohne aj tvrdými srdcami. Táto nová oblasť taktiež prináša aj dve nové schopnosti. Prvá je veľmi užitočná pri boji na diaľku, nakoľko 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. Oblasť Black Root Burrows je zaujímavá nielen svojou pestrosťou a veľkou dávkou hráčskych schopností, ktoré vyžaduje ich prejdanie, ale aj svojou rôznorodosťou. A je jedno, či sa bavíme o grafickej a art rôznorodosť, ktorej ponúka dostatok. Nové oblasti sú totiž na pohľad krásne a rôznorodé. Hovorím aj o hrateľnosti, ktorá sa mení s pribúdajúcimi schopnosťami a ponúka dostatočnú výzvu, aby prechádzanie tejto oblasti stálo 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 dozvieme 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

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 ľudí, ktorí našli liek na imunitu voči zombie nákaze. Tu sa začína The Following a vaša honba za liekom! Tentoraz na konci nečakajte žiadneho diabolského nepriateľa. Vašou úlohou bude získať liek, ktorý má v moci kult usídlený na vidieku. Vybuduje si ich dôveru a nakoniec sa dostanete k vášmu cieľu!

S úplne novým herným svetom, ktorý je rozľahlejší ako ktorákoľvek zóna pôvodnej hry, prichádzajú nové nástrahy, no taktiež aj nové možnosti. Zatiaľ čo si pôvodná hra vo veľkom zakladala na parkoure, ten ostáva v expanzii v úzadí. Predsa len, vidiek a jeho rozľahlé polia a holé plochy neponúkajú veľkú možnosť parkourového pohybu. Ten si precvičíte v usadlostiach a menších dedinách.

Krátko po príchode do novej krajiny dostanete k dispozícii buginu, ktorá sa stane základom hrateľnosti a vášho pohybu novým herným svetom. K bugine neodmysliteľné

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Akčný survival horror

Výrobca: Techland

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ ešte lepší Dying Light
+ BUGINA!
+ BUGINA!!!

- umelá inteligencia
- oddelenie od hlavnej hry

HODNOTENIE:



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

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

vaša vražedná jazda zmeniť na útek a boj o holý život. Pokojne sa môžete stať, že sa zrazu ocitnete uprostred ničoho, bez kvapky paliva v nádrži a neostáva vám nič iné, ako ísť 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 natoľko, že sa vám ani nebude chcieť vystúpiť a začať novú misiu. Rovnako ako príbeh a zápletky 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 zaliaty vidiek ponúka naozajstnú pastvu pre oči.

Záver a verdikt

Dying Light: The Following nevŕhá do už aj tak výbornej zábavy ešte viac možností, no vo vydaní Enhanced Edition eliminuje aj tých niekoľko



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

Richard Mako



Life is Strange

VELKÝ POTENCIÁL S NEÚPLNÝM VYUŽITÍM

Je zjavné, že epizodicky vydávané adventúry sa v posledných rokoch stali veľmi populárnymi. To, čo bolo doménou Telltale, sa snažia dobyť aj ďalší 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 čerpajú 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 devaluje práve kvôli téme, ktorú si autori zvolili.



Max Caulfield, študentka umeleckej školy v Arcadia Bay, je bežnou študentkou až do chvíle, keď zistí, že sa dokáže hýbať späť 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 spád. Postupom času sú tie experimenty čoraz väčšie a dosah na celé okolie a na prostredie oveľa širší, a problémy, ktoré Max rieši, sú oveľa 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 tiež zmiznutia kamarátky Rachel.

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO
Žáner: adventúra
Výrobca: DONTNOD
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný námet a mnohovýstrový scenár
- + vplyv rozhodnutí z krátkodobého hľadiska a experimentovanie s nimi
- + výborný výber piesní
- poslednej kapitole dochádza dych
- vplyv rozhodnutí z dlhodobého hľadiska
- podkopávanie napätia 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 pocitovať, že niekedy sa netreba vráť do minulosti a jednoducho ju prijať takú, aká je. Najdominantnejšou témou je však spomínané cestovanie v čase. Je to skutočne náročná

téma, ktorú sa málokedy podarí herným vývojárom správne (česť Bioshocku Infinite) navrhnuť. A aj tvorcami Life is Strange sa nepodarilo 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,



práve vďaka téme posúvania času nemá takmer žiadne rozhodnutie žiaden dlhodobý efekt, čo určitým spôsobom potláča ich dôležitosť. Nehovoriac o tom, že v poslednej kapitole je už zjavne spoznatelné, že autori si toho na hlavu zobrali trochu veľa a, takpovediac, to nezvládli. Jednak kvôli tomu, že vďaka primárnemu dôrazu na dve veci počas celej hry (nebudem

spojiť, o čom hovorím, ale drvivá väčšina hráčov to asi veľmi skoro počas hrania zistí) 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 proste posunie čas a situácia sa vyrieši. A to je do značnej miery pravda!



Oslabuje sa tak napätie hry a tiež pocit z reálneho vplyvu hráča na svet. Keď 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 vďaka 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 hneď, ale donútiť hráča pri riešení trochu rozmýšľať. Grafické spracovanie je príjemné na pohľad a pochváliť autorov musím za famózný 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 devaluje dopad rozhodnutí na celkový dej. Vďaka komplexnosti vybraných tém, výborným dialógom a zaujímavým náplni však Life is Strange patrí k hrám, ktoré sa oplatí vyskúšať. Tie chyby jej hádam odpustíte

Dominik Farkaš



Plants vs. Zombies – Garden Warfare 2

VOJNA ZOMBÍKOV A KVETÍN
NEBOLA NIKDY LEPSIA!

Koho by nebavila multiplayerová hra, v ktorej sa strieľajú 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 hrám) pôsobil skôr ako prísl'ub do budúcnosti. A tento prísl'ub bol vyslyšaný hneď pri druhom pokuse.

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

Prvým veľmi dôležitým faktom je, že všetok odomknutý obsah, ako napríklad variácie hrateľ'ných 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 konkrétne tri pre každú stranu. Z dôvodu balansu zároveň nastala i úprava schopností starých postáv.

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO

Žáner: strieľačka z pohľadu tretej osoby

Výrobca: PopCap

Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo hrateľ'ných postáv a herných možností

+ Infinity, Garden Ops a Turf Takeover

+ nápad Backyard ako herného Hubu

+ prekopy 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. Premenovaním módu 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 kukuricometom i raketometom, Ruža s AOE schopnosťami i 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 znovuhrateľnosť.

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



kohokoli, kto sa odváži priblížiť sa k vlajke. 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 stať sa najlepším agentom. Jej dokončenie navyše odomýka 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 hrateľ'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 konkrétne 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 ďalší živí hráči vo vašom Backyard. 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 fáz zápasov. Na jednej mape máte napríklad za úlohu dostať čo najviac lôpt do jamiek, aby ste po vypršaní časového limitu mali väčšie skóre než súperov tím. Na druhej mape máte zase skazit párty zombíkom tým, že toaletným papierom prelepíte ich výzdobu alebo máte ako zombíci rozmraziť veľkého Impa. Možností v týchto mapách je veľa, čo sa pozitívne prejavuje v zábavnosti, ktorú poskytujú hráčom.

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 nájdete svoje prakticky skoro každý. Oproti pôvodného Garden Warfare sa hra graficky veľmi neposunula, čo však nie je zlé. Hra si totižto 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 vytknúť 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 strieľačku, 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, pripomeniem, že je tvorcom videohier ako napríklad Braid, úspešnej puzzle hry, ktorá vo svete zbierala 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. Cieľ všetkých

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: puzzle

Výrobca: Thekla, Inc.

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + náročné ale uspokojujúce
- + veľký otvorený svet
- + výborne spracované

- len pre vytrvalých
- žiadne pomôcky zo strany hry

HODNOTENIE:



hlavolamov v The Witness je na prvý pohľad jednoduchý: guľôčku musíte dostať cez bludisko z bodu A do bodu B. Prvé hlavolamy sú pomerne jednoduché a naučíte sa základné koncepty hry. Tie sú však časom nahradené zložitejšími a budú tlačit' vaše intelektuálne schopnosti až na hranu vašich možností. O tom, že žiadna séria hlavolamov nie je taká jednoduchá, ako sa

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 nebudete mať čo riešiť. Samozrejme, niektoré vám sadnú viac, niektoré menej a určite natrafíte aj na také, s ktorými si nebudete vedieť poradiť. Ak sa stretnete s takým, s ktorým nebudete vedieť pohnúť, môžete sa rozhodnúť ho odložiť a nechať si ho na neskôr. Nič vám nebude brániť nechať daný problém tak a posunúť sa ďalej 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 radit' a riešenie problémov ponechá na vás.

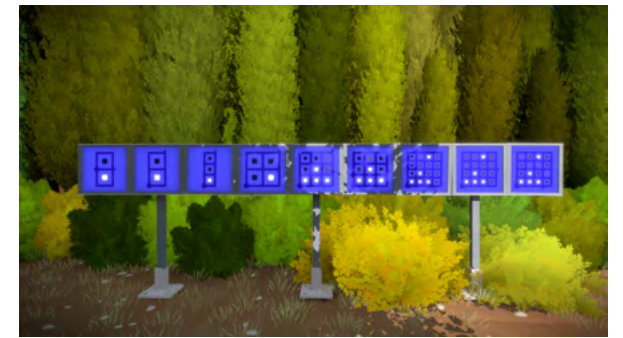
The Witness sa na prvý pohľad môže javiť ako kolekcia hádaniek, v ktorých sa snažíte dostať guľôčku z jedného bodu do druhého,

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 pred 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 zdanlivo vytrhnuté z kontextu a obsahovo pôjde o najrozličnejšie texty, cez denníkové zápisky až po filozofické úvahy, čo poskytnie priestor vašej fantázií. Inými slovami, váš 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 primárnou 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 absolútnu slobodu v pohybe a v poradí, v ktorom budete hlavolamy riešiť. Pritom sa budete pohybovať po rôznych regiónoch ostrova. A tie sa veru oplatí prezrieť, pretože sú graficky nádhorne 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 kľúč k riešeniu hlavolamov. V hre absentuje soundtrack a jediné zvuky, ktoré v hre figurujú, sú zvuky okolia a vašich krokov. Nič vám 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 prenechá na vás a váš intelekt. Porovnateľná 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 ľubovольnom 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 strel'ačka s pohľadu prvej osoby, v ktorej vy určujete, kedy čas plynie. A to vašim pohybom. Týmto inovatívnym prístupom sa snaží pol'ské štúdio Superhot Team zmeniť náš pohľad na tradičné FPS-ky a zároveň nás osloviť minimalistickým audiovizuálnym spracovaním s retro nádychom.

OPAKUJTE PO MNE:

MYSEĽ 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, čítate správne. SUPERHOT nie je typickou hrou, a preto nejde ani o typickú recenziu. Musím hneď na úvod uznať, že SUPERHOT je naozaj inovatívnou a neskutočne zaujímavou hrou, ktorá núti hráča skúmať, čítať medzi riadkami a nenáhliť sa. Mám výčitky, že po prvej polhodine som sám seba spytoval, či toto má byť ten veľký kickstarterový projekt, na ktorý sa tak veľmi čakalo. Čím viac som ho však hral, tým nadšenejší



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Superhot Team
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + originálna a chytľavá hrateľnosť
- + príbeh a jeho tematika
- + humor, skryté informácie a easter egg
- + audiovizuálne spracovanie

- cena je až príliš vysoká
- príbehový mód je krátky

HODNOTENIE:



som bol. Jednoduchý nápad sa postupne pretransformoval do pohlcujúceho kyber sveta s myšlienkou podobnou napríklad filmovej sérii Matrix. Naozaj nechcem nič viac prezrádzať, SUPERHOT stojí za to, aby ste si ho prešli bez akejkoľvek informácie o tom, čo sa vlastne bude diať a aké to bude mať následky. A verte mi, bude to unikátny zážitok, na ktorý budete dlhšie spomínať. Pri

hraní SUPERHOT som si uvedomil, ako málo vlastne stačí, aby vývojári potešili naše hráčske srdcia. Či už je to humor a trefné narážky, alebo neustále zaplietanie deja a postupné odhaľovanie veľkého 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

Hrateľnosť 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, keď aj vy (respektíve, keď stojíte na mieste a nič nerobíte, plynie veľmi, veľmi pomaly). Z tohto konceptu však dokázali vývojári vytvoriť 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. Zabiť všetkých „red guys“, čiže červené ľudské postavy. Na to vám poslúžia nielen vaše päste, baseballová palica či katana, ale aj pištoľ, brokovnica a samopal. Hlavným prvkom pri víťazstve nad Červenými, je taktika. Kedy sa pohnúť do



strany, kedy udrieť, otočiť sa a vystreliť. A tak ďalej. Spomalený čas vám navyše umožní robiť také vychytávky ako preseknutie guľky katanou, alebo dokonca zrazenie dvoch guľiek vo vzduchu. Aj keď je to všetko strašne „cool“, uvítal by som ešte niečo ďalšie. Možno viac zbraní alebo pohybov. Bonusom je špeciálna schopnosť „hotswitch“, umožňujúca dostať sa do pozície

vybraného nepriateľa. Vďaka nej sa dajú v hre predvídať také kúsky, ako napríklad nechať niekoho na vás vystreliť a potom na neho použiť hotwitch. Výsledok? Červený zastreľí samého seba. Najmä v replayi, ktorý sa zobrazí po úspešnom pokorení úrovne, vyzerajú takéto špeciálne pohyby veľmi efektne. K replay funkcionalitám patrí aj sociálna sieť



Killstagram (<https://killstagram.com/>), na ktorú môže ktorýkoľvek hráč nahráť svoj prechod úrovňou alebo dlhý 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 požehnane 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 bohato stačia

Jednoznačne unikátnym je aj audiovizuálne spracovanie. Ako ste si už určite na screenshotoch všimli, hra pozostáva len z niekoľkých farieb, pričom prostredie je tvorené vyslovene len bielymi odtieňmi. Tento štýl je jednoduchý, no zaujímavý a neopozeraný. Červení tým pádom vynikajú a pri ich zabití sa jednotlivé kúsky rozlezú po prostredí ako mozaika. Menu hry je rovnako absolútne unikát. Ak si spomínate na grafickú nadstavbu MS-DOS-u s názvom Norton Commander, určite nebudete 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 veľmi humorný záznam z IRC chatu) a dokonca aj dve minihry.

Zvuky sú kapitola sama o sebe. Opakované slová SUPER HOT po dokončení úrovne sú také nákazlivé, že nikdy neomrzia. Rovnako aj texty, ktoré sa vám objavujú na obrazovke len na pár 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 dlhšej dobe som mal pocit, že naozaj hrám niečo nové a originálne. Aj tak sa ale neubránim pocitu, že by sa z celého nápadu dalo vytvoriť 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 SRÁMOV

Od kyberpunku k post-apokalyptickému svetu, od supermodernej spoločnosti k aristokratickému zriadeniu, od technológií budúcnosti až k primitívnej societe, v ktorej neexistuje ani elektrina. Tvorcovia zo štúdia Wadjet Eye Games urobili oproti predchádzajúcemu projektu **Shardlight** sa pozreli do sveta, v ktorom sa bombami zničené ľudstvo metaforicky ocitlo o niekoľko stovák rokov v minulosti. **Krok späť** zažilo myslenie ľudí, **krok späť** pocítil sociálny systém a, bohužiaľ, **krokom späť** bola aj kvalita tejto hry samotnej.

Dúfam, že nikoho neurazím, že **Shardlight** budem miestami 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 počínu ako porovnaním s úrovňou toho predchádzajúceho? A to hlavne vtedy, keď sú z jedného cesta!

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

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + prítiaživý námet
- + niekoľko zaujímavých prvkov v hrateľnosti
- + 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

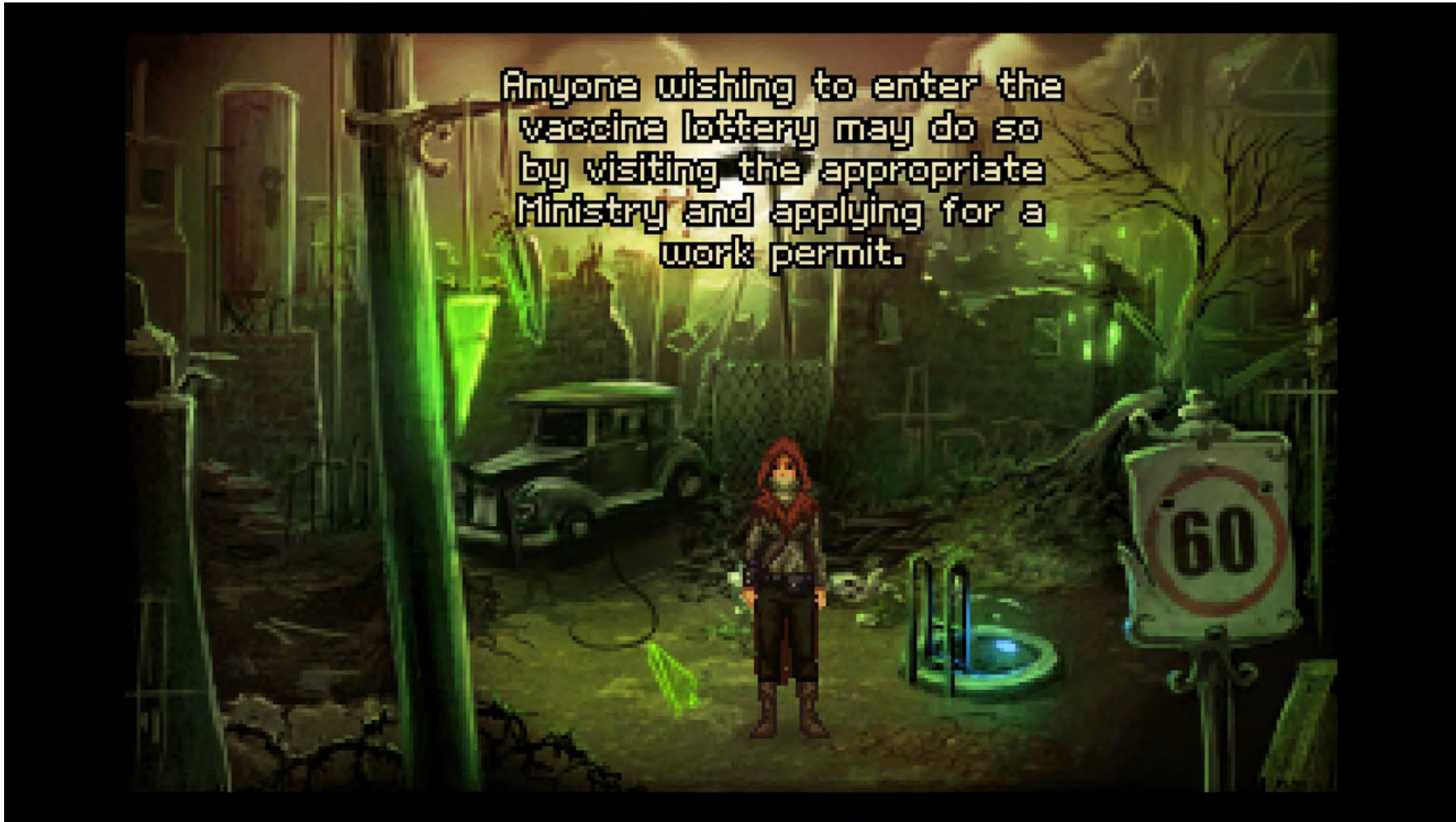
HODNOTENIE:



vylepšenia ul'ahčujúce život, ak teda za také nebudeme považovať stále fungujúci verejný rozhlas. Aby tej, život ľudí bičujúcej biedy nebolo málo, vypukla epidémia novej choroby **Green Lung**, na ktorú existuje podľa tvrdení aristokratov veľmi málo vakcín. Preto ľudia z nižších vrstiev musia absolvovať losovanie v lotérii a čakať, či sa na nich neusmeje šťastie. Na to, aby vôbec nejaký lístok do lotérie získali, musia splniť vrchnosťou zadanú

úlohu, ktorou určitým spôsobom dopomôžu k lepšiemu fungovaniu spoločnosti. Práve pohľadom 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 opraviť ich auto, je už dávno mŕtvy, nemá rodinu, len opustený servis zabezpečujúci jej aké-také základné živobytie. Amy je zároveň aj hlavnou postavou príbehu **Shardlight**.

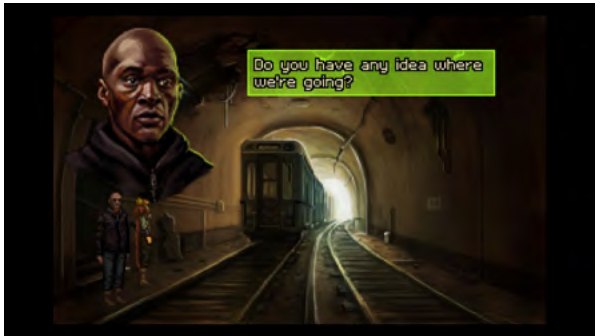
Žáner point-and-click adventúra je špecifický v tom, že takéto hry stavajú na dobre napísanom príbehu, pútavo vykreslených postavách a dôvtipe, ktorý sa vyžaduje od hráčov pri riešení rôznych „zapeklitých“ situácií. Presne to robí klasické adventúry také obľúbené, presne práve preto prežili až do dnešných moderných čias v doslova nezmenenej forme (a, čuduj sa svete, aj v rovnakom technickom stave), kombináciou šikovne navrhnutej hrateľnosti 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



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 plytko. 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 voľby, aby tú trápnu



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 hneď úvod, keď sa nešťrti zastrelit betónom zavaleného človeka šípom do hlavy. Nezrelosť scenáristov? Je to možné, nadväznosť situácií a ich vykreslenie totiž zaväťa neskúsenosťou.



Netuším, či vývoj hry chceli mať čo najskôr za sebou, no neviem si vysvetliť, prečo taký sl'ubný námet post-apokalyptickej spoločnosti doslova zbúchali a mnoho situácií nerozvinuli do zaujímavejších kontúr. Ved' si zoberte napríklad takú sériu **Deponia**, obyčajný útek z planéty bol natiahnutý a zábavne okorený v troch dlhých hrách a vôbec to nepôsobilo nat'ahovane. Postavy tým dokonca nabrali na hĺbke a svet zahalený tonami odpadkov aj napriek svojej prvej plytkosti preukázal prepracovanosť a zaujímavosť.

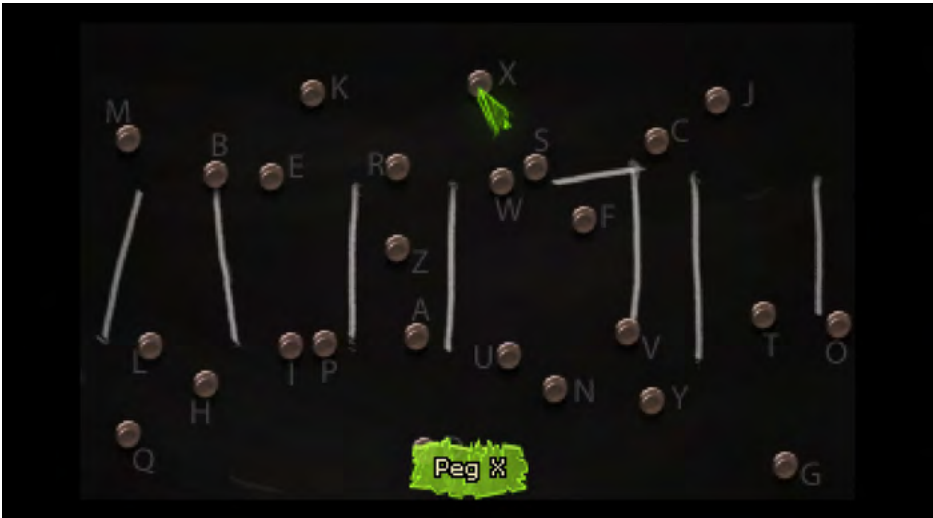


Shardlight si doslova sama pýta ozrejmiť viac o faktoch, čo zničilo svet, o modernej chorobe **Green Lung**, o postavách, ktoré zohrajú v príbehu dôležitú úlohu, no ich osud ostane nedopovedaný, alebo, v neposlednom rade, aj o minulosti Amy, no proti tomuto rozhodnutiu stoja ako Berlínsky múr, paradoxne, tvorcovia hry. Samotný námet deja 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 prehĺbi, až si na konci uvedomíte, že to čakanie bolo vlastne čakaním na Godota.

Technobabylon v tomto mal jasno. Hlavnými postavami boli vyšetrovatelia, mali okamžite definovaný charakter bojovníkov proti zločinu, čo určitým spôsobom uľahčilo 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 tragických situáciách jej ako keby autori dokonca zabudli napísať nejaké emócie. Keď 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 hra darí, hlavne keď 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 veľmi ľahká a dlhoroční 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 pozerám, kritikou na Shardlight som práve nešetril. Aj keď 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 niekoľko koncov, svet je vykreslený vkusne 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 riekanky s obsahom smrti a záhuby. Objavovanie sveta je vďačné, a tomu dopomáha aj skvelý dabing postáv.

Štýl grafiky je úplné retro, a to vám buď 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 počúvateľnejšie skladby, no celkovo je aj soundtrack skôr z priemerného súdka.

Záverečné hodnotenie

Shardlight je priemernou adventúrou, ktorá očakávania po skvelom Technobabylone ponúkajúcom mix inteligentnej adventúry a rozmanitej point-and-click hrateľnosti, nedokázala naplniť. Nedosahuje jeho lesku, a ani neponúka toľko zaujímavých situácií, kvôli čomu pôsobí ako celok značne uponáhľane. Hra si na svoje plecia vzala až príliš veľa, než aby stihla všetko spracovať v jednej niekoľkohodinovej hre, a to ju, bohužiaľ, zráža na kolená

Maroš Goč



Street Fighter V

NUDA V ASASÍNSKOM KABÁTE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: bojovka
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Ceneqa

PLUSY A MÍNUSY:

+ Unreal Engine 4
+ hrateľ'nost'
+ soundtrack
+ bojové mechaniky
+ V-Trigger

- málo obsahu
- dlhé čakanie na online zápasy

HODNOTENIE:

★★★★☆

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

Hra po vizuálne stránke vyzerá naozaj úžasne, a to hlavne vďaka Unreal Engine 4, na ktorom beží. Čo však hre momentálne chýba, je obsah. Po vydaní je hrateľ'ných 16 postáv, ku ktorým je dostupná krátka príbehová kampaň. Každá obsahuje informácie o postave a niekoľko bojov, aby sme pri tom len nesedeli a nepozerali sa. Po splnení každej príbehovej časti sa odomkne skin pre hrdinu, ktorý mal v príbehu. Skiny budú dostupné vo veľkom marcovom update. Hra bola podľa mnohých vydaná príliš skoro, pretože okrem niekoľkých minútových príbehov neobsahuje skoro žiaden 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 Season Passe alebo za in-game menu, Zenny, ktoré sa dajú získať dvojakým spôsobom. Buď 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 vášho „šatníka“ a zakúpenie skinov.

Dostupné módy sú zatiaľ Story, Versus, Survival, Training a Online. Múd Story sme už predstavili, Versus je multiplayer na jednom zariadení, v ktorom si s kamarátom môžete zahrať proti sebe, Training asi ani netreba vysvetľovať, Survival je klasický mód, v ktorom treba prežiť všetky kolá v určitom čase. Z Online módu sú dostupné hodnotené a nehodnotené zápasy proti hráčom z celého sveta.

Matchmaking v tomto móde nie je vyrovnaný, takže môže proti vám stať úplný začiatokník 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 ďalej. Momentálne je nevýhodou veľmi dlhé čakanie v online lobby, ktoré môže trvať viac ako samotný zápas. Plynulosť hry a grafika poháňaná Unreal Enginom 4 je veľkým plusom hry. Dojem dotvára naozaj skvelý soundtrack a každý hráč, ktorý už túto sériu hral dlhodobejšie, môže usúdiť, že sa štúdio Capcom uberá dobrým smerom a ostáva len čakať, 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 slušné miesto vo svojom žánri, 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 série. Unreal Engine 4 vyzerá naozaj skvele, no obsah trochu chýba. Dlhé čakanie na updaty si môžeme skrátiť 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 čakať na online zápas. Hra ako celok je krokom vpred a medzi konkurenciu iných bojoviek, akou je napríklad Mortal Kombat sa zaradila veľmi dobre.

Marek Zelenka

Sebastien Loeb Rally Evo

(TAKMER) hardcore (SKORO) PECKA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: závodné
Výrobca: Milestone
Distribútor:
Bandai Namco
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ všetky legendárne rally autá
+ dobre spracované mapy
+ bohatá a dlhá kariéra

- pokrívajúca grafika
- hlúpe AI súperov
- repetitívny menu soundtrack
- rýchly nástup rutiny
- grafické bugy
- náročnosť ovládania na klávesnici
- nastavenia grafiky iba mimo hry

Pikes Peak, Monte Carlo, ale aj skoky na zasnežených fínskych cestách či vyprahnuté peklo u protinožcov. Keď som si prvýkrát čítal informácie o novej pretekárskej hre zo sveta rally, neskryval som nadšenie. Už sa mi totiž zajedalo stále sa vracat' k obl'úbeným 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 pokaziť?

Za týmto titulom stojí taliansky developer menom Milestone S.r.l., ktorý fanúšikov silných motorov už potešil napríklad hernou sériou MotoGP alebo hrami zo sveta WRC. Takisto stojí za motorkárskou hrou Ride, ktorú som mal možnosť recenzovať ešte minulý rok. Hoci ma Ride: Game úplne neočaril a odniesol si domov známku 3/5, nešlo o zlú hru. Preto som ku Sebastien Loeb Rally Evo pristupoval síce s nadšením, ale aj s dávkou skepsy a dával som si pozor na všetky maličkosti, ktoré mi pri predošlých hrách od tohto štúdia prekážali.

Ťažké začiatky a sláva reštartom

Nepovažujem sa síce za toho najlepšieho pretekára, ale v rozličných tituloch mám odjazdených už tisíce hodín. Bez prílišného vychvaľovania môžem napríklad povedať, že v dobách najväčšej slávy pôvodného titulu Trackmania som sa dlhodobo držal na priečkach od 3- do 5-tisíceho miesta, čo bol veľký úspech. Bola to prvá, naozaj súťažná hra zameraná na schopnosti hráčov a nie na tuning vozidiel. Preto som bol nadmieru prekvapený, keď som sa po stiahnutí takmer 30GB súborov, nastavení ovládania a vzhľadu, výbere tímových mien a vizuálov ocitol po prvých 30 sekundách šoférovaní s autom



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 cieľa v jednom kuse. ALE NA 3. MIESTE!?! Niečo tu nehrá...

Nastavenia a spása menom volant

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

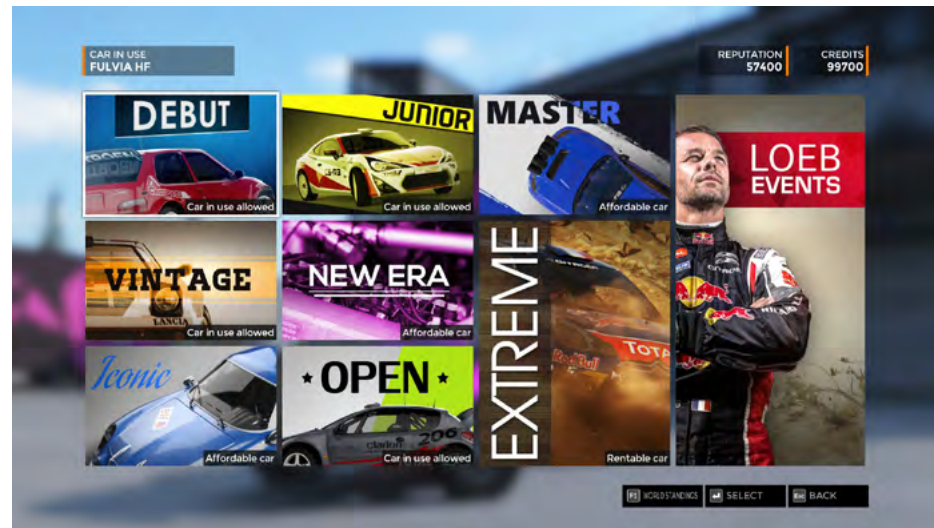
ale stále sa mi zdalo, akoby sa auto nesprávalo podľa toho, čo mu na klávesnici prikazujem. Vybrakoval som teda krabicu so starými hernými perifériami a konzolami a našiel staručký volant s pedálmi značky SpeedLink určený pre PS2. Pár minút nutných na zžitie sa s kúskom hardvéru, ktorý som nikdy nejako často nevyužíval, a zrazu som bol schopný prísť do cieľa s náskokom päť a viac sekúnd. Neviem síce, 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?

Keď som už bol schopný predriftovať a preskákať cez prvých pár tratí a volant sa osvedčil, prečo neskúsiť kvalitnejší výrobok?

Najprv som zistoval, či niektorý z mojich známych na sociálnych sieťach nevlastní nejaký novší volant, nanešťastie takmer nikto z môjho okolia buď nie je až taký fanatik 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 ospevovať tento kvalitnou kožou potiahnutý volant, kovové pedále a prídavnú radiacu páku, o nich si budete môcť už čoskoro prečítať hardvérovú recenziiu, 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

Keď som sa už dostatočne post'ažoval na veľké ublíženie môjmu egu, radšej spomeniem niečo o krásnych prostrediach, namakaných modeloch áut a realistických fanúšikoch stojacich 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. Hneď 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 pásty na oko sa týkajú hlavne nápisov na autách, ale pokiaľ neplánujete jazdiť iba s pohľadom 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

Odhliadnuc od náterov, ktoré na automobily nanášal nejaký umelec so štikútkou pomocou pravítka, sú modely áut celkom pekné a ich ovládanie aspoň také blízke skutočnosti, ako môže povedať niekto, kto v reálnom svete jazdí na malom aute s výkonom 70 koní. Hneď ako som jednému autu venoval viac ako dve trate, bol som schopný odhaliť väčšinu nedostatkov, ktorými trpí, alebo, naopak, zistiť, kde si môžem viac dovoliť. Z tratí som si veľmi obl'úbil napríklad snežné brodenie vo Fínsku, aj keď mojou 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, keď sa okolo auta mihajú stromy na jednej strane, priepasť 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 chuť, je mód Rallycross, keď je na jednom okruhu, pozostávajúceho z asfaltovej a prašnej časti, viacero áut. Umelá inteligencia v tejto hre, to sú čisti samovrahovia, ktorí očividne nevedia, na čo sú tie sklíčka, rozsvetujúce 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 počítačovým 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 slede pribudli okrem základného Peugeot 205 aj rally ikony ako Lancia Fulvia, Toyota Corolla či Subaru Impreza. Všetky veľké ikony zo 70., 80. aj 90. rokov si našli cestičku do ponuky, hoci z celej hry je cítiť silné zameranie na značku Citroën, s ktorou Sebastian Loeb zažil tie najlepšie okamihy svojej kariéry. Apropos, keď už spomínam tieto okamihy, môže

ich zažiť každý hráč tohto titulu, v nadpise 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 hneď sa dať jazdiť všetky trate proti súperom z rovnakej triedy.

Celkový pocit z hry

Keď 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 navyše. Neviem ako iní, ale mňa po hodine vždy prestalo baviť počúvať navigátorov hlas a točiť volantom raz doprava, raz doľava. Áno, autá sú fajn, ale po čase moja chuť odomykať stále



d'alšie vozy do mojej digitálnej garáže akosi opadla. Trate sú príjemné a dá 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 tak takmer okamžite vyskúšať všetky trate, ktoré ma zaujímali. Množstvu hier lineárnosť ubližuje, ale Rally Evo sa jej

vyhlo až tak, že prešlo na tú temnú stránku voľného postupu, kde chýba akákoľvek motivácia pokračovať. Keď sa už človek naučí na malé výstrednosti v ovládaní tohto titulu, nie sú potrebné už ani flashbacky, ktorými sa dá vrátiť čas. Ešte teraz si napríklad pamätám moje prvé stretnutie s touto hernou funkciou v sérii Dirt, keď som takmer každú trať opakoval do zblbnutia, a za jej pomoci naprával akékoľvek chyby, či spomalenia, len aby som zlepšil výsledný čas o pár desiatín či stotín. Sebastian Loeb Rally Evo ma k ničomu takému nevyhecovalo a so smútkom môžem povedať, že už pár hodín po skončení mojich pretekárskych posedení som si nevedel spomenúť na žiaden výnimočný moment.

Zhrnutie

Sébastien Loeb Rally EVO je pre mňa, nanešťastie, ďalšou rally hrou, ktorá síce ponúka automobilové legendy a trate, ktoré mnohý považujú za pretekárskych raj, ale neprináša do tohto segmentu okrem známeho mena takmer nič nové. To by možno stačilo aj na vyššiu známku, ale tento titul trpí veľmi podobnými nedostatkami ako iné hry od rovnakého developera. Z tých najhorších môžem spomenúť napríklad agresivitu počítačových súperov, hraničiacu s pokusmi o samovraždu, prekvapivá zastaranosť grafiky na autách aj v hernom svete, ťažkopádne ovládanie či rýchle sklznutie do rutiny bez akejkoľvek motivácie pokračovať. Preto, ako veľmi sa Rally EVO snaží zapáčiť sa hardcore rally hráčom, s celým ovládaním optimalizovaným na volant a pedále jednoducho stratí drvivú väčšinu hráčov, ktorí chcú skôr oddych za volantom. Na druhú stranu po tejto hre siahne iba málokto, ktorý zapálený pretekársky hráč, pretože, čo si budeme hovárať, sú tu aj kvalitnejšie spracované, krajšie vyzerajúce a náročnejšie alternatívy. Akokoľvek sa titul Rally Evo snažil priniesť potešenie a výzvu, skončil podobne ako iné tituly od tohto štúdia a sklzol do nevýraznej priemernosti.

Daniel Paulini



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4

BUDE POSLEDNÝ NARUTO NAJLEPŠÍ?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Bojová
adventúra
Výrobca:
CyberConnect2
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

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

- lagy v online
móde

HODNOTENIE:

★★★★☆

Posledné diely Ultimate Ninja Storm ságy Narutovho príbehu prinášali iba recyklované prvky a často aj úseky príbehu, ktoré sme už videli. Prinesie záverenie niečo nové alebo sa dočkáme len ďalšej 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 ponúknuť. 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 hĺbky 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 veľkú postavu, ich útoky a jutsu. Okrem tímových súbojov si štúdio CyberConnect2 pripravilo ešte jednu čerešničku. Určite si pamätáte 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 vašim nepriateľom skončiť rýchlo a razantne, Awakening teraz ponúka transformáciu do niektorého z ikonických summonov. Z klasických bitiek Shinobi sa tak mihnutím oka môžu stať bitky masívnych tvorov.

Príbeh veľkého finále, samozrejme, kopíruje mangu. Nechcem prezrádzať, a tak len poviem, 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 hrateľných postáv a nemalý výber multiplaerových módov narušujú len strašné lagy, ktoré trápili každé jedno vydanie Naruta.

Záver

Ak ste fanúšikom Naruta, nemôžete si priat' lepšie finále. Skvelý súbojový systém menenia postáv za behu, dopĺňaný úžasnými efektmi a vizuálom ponúkne na oko lahodný zážitok aj pre hráča, ktorému je Naruto univerzum cudzie. Takým by som ale odporúčal držať sa od hry ďalej. Hra síce 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 MÍNUSY:

- + dizajnové prevedenie, ľahká konštrukcia
- + výborná kvalita mikrofónu
- + šesť párov akustických rôznofarebných krúžkov
- + mnoho funkcií a zdrojov signálu

- vyššia cena
- nevýrazný, málo kvalitný zvuk slúchadiel

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



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 karty. S desať hodinovou výdržou batérie môžete počúvať vašu obľúbenú hudbu celý deň.

Technológia

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 nabitie. Jednoduché USB nabíjanie je možné prostredníctvom priloženého USB kábla.

Zvukové profily:

Slúchadlá Outlier majú pribalené akustické krúžky, ktoré zabezpečujú vyvážený zvuk. Ak krúžky snímate 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:

Cez NFC rýchlo slúchadlá spárujete a cez Bluetooth počúvate hudbu, stačí vám na to akékoľvek 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. Vybije sa vám vstavaná batéria? Nevadí, slúchadlá je možné pripojiť aj priamo cez audio jack 3,5mm.

Dizajn

Outlier v sebe spája veľmi 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.



Sú podlhovasté a jednoliato spojené s uchopením mosta, ktoré obsahuje vertikálny nápis Outlier po oboch stranách. Meniče a náušníky oddeluje 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 protihľej strane sa nachádza prepínač vstupov (Bluetooth, USB, microSD). Na spodnú hranu meniča výrobca umiestnil microUSB port.

Celkovo slúchadlá pôsobia veľmi pekným dojmom, a to či už po dizajnovej 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 okolitý 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 aj skladby bolo možné ovládať cez ovládacie tlačidlá priamo na pravom meniči. Počas

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

Cez microSD kartu bola kvalita zvuku rovnaká, no potešila možnosť prehrávania zvuku priamo z pamätevej karty. Ako tretí zdroj signálu bolo možné pripojiť slúchadlá cez USB konektor, ktorý v nich aj zároveň dobíja vstavanú batériu. Na PC bol dostupný softvér Creative SoundBlaster Control Panel, ktorý umožnil nastaviť niekoľko 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 podpriemer. 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 slúchadlami 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 hlásila prichádzajúce upozornenia a predčítala správy z rôznych aplikácií. SMS, Viber, Facebook – to všetko aplikácia oznamovala priamo cez slúchadlá bez potreby prepínať 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 zvláštnou priliehajúcou 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 zabehať. Siahnuť po vždy nabitých slúchadlách stojí za to. Slúchadlá obsahujú perfektný mikrofón, takže sú tiež vhodné pre ľudí, ktorí aktívne telefonujú. Taktiež dokážu cez aplikáciu Buddy predčítavať text z rôznych aplikácií a urýchlia vám tým komunikáciu.

Lukáš Libica



ADATA SP550 + ADATA SX930

Solidná voľba

ZÁKLADNÉ INFO:

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

- + cena
- + zaručovaná životnosť

- nižšie rýchlosti pri práci s veľkými súbormi

ŠPECIFIKÁCIE:

Adata SP550
Kapacita: 120/240/480 GB (960 ohlásená)
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 7mm
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:
★★★★★

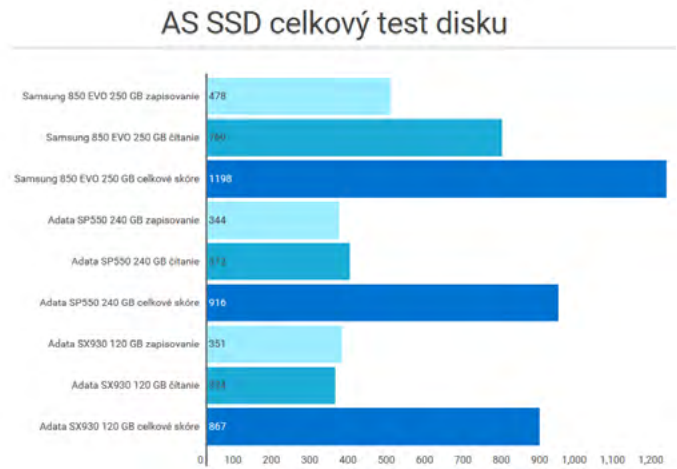


nadmernom používaní dochádzalo k pomalej degradácii, a druhou, pre koncového používateľ'a možno dôležitejšou nevýhodou bola cena SSD diskov, ktorá sa pohybovala v astronomických výškach.

SSD sa už pomaly cenami približujú k svojim diskovým bratom a viacero spoločností na ne dáva mnohoročné záruky. Preto sme oslovili spoločnosť Adata a požiadali ju o zapožičanie moderného SSD disku, aby sme mohli zistiť, či sa už oplatí aj do bežných počítačov. Adata zapožičala nie jeden, ale rovno dva disky z rozdielnych modelových rád, zameraných na rozdielne zákaznícke skupiny. Predstavujeme Adata SP550 240GB atakujúci nízke ceny a Adata SX930 120GB, sl'ubujúci prémiovú výdrž, ktorý ale tiež nedonúti zákazníkov brať si úvery.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Oba disky dorazili v malých krabičkách, keďže ide o štandardné 2,5-palcové jednotky. Okamžite bolo ale poznať, 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 rýchlosti až 560MB/s pri čítaní a 460MB/s pri zapisovaní. Potešil ma pribalený plastový úchyt, za pomoci ktorého je možné toto SSD nainštalovať aj do šachiet na 3,5palcové disky. SP550 na druhej strane ponúka triezvy biely obal avizujúci trojročnú záruku a rýchlosti 560MB/s zapisovania a 410MB/s čítania dát. Avšak pri tomto produkte, asi kvôli čo najnižším cenám, držiak 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'ahkosťou, ktorú ponúkajú SSD. Netreba sa však báť, krabička nie

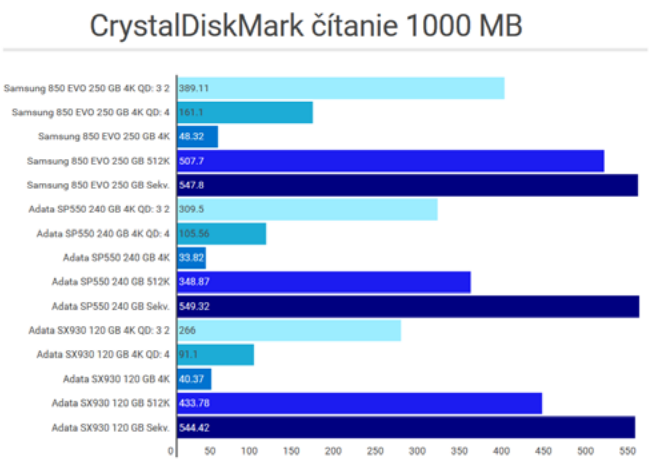
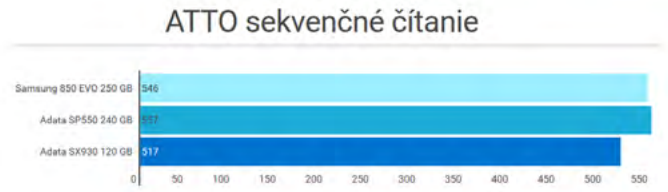


je prázdna, iba je naozaj natoľko l'ahká, keďže už nie je plná ťažkých kovových súčiastok. Unútri sú pri oboch diskoch ešte malé plastové vložky s obojstrannou lepiacou páskou na jednoduchú inštaláciu do notebookov, keďže tieto disky sú o 2 milimetre tenšie ako bežné 2,5-palcové HDD, a krátke manuály. 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 nakúpi vo veľkom a potom ako prejdú ich testovaním, sú už zabalené do škatuliek s označením a značkou Adata.

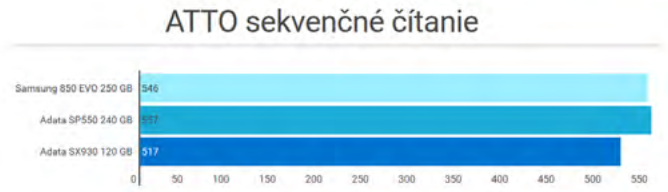
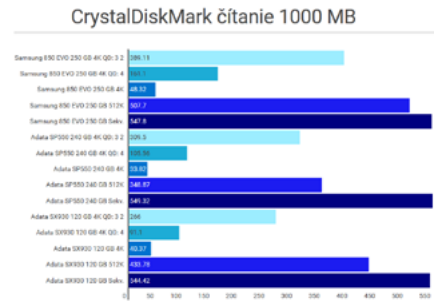
SX930 je na tom trochu inak, pretože v tomto prípade sa spájajú NAND pamäte značky Micron s ovládačom JMF670H od JMicron Technology Corporation. Oba disky ponúkajú rovnaké možnosti kapacity, 120GB, 240GB a 480GB, ale Adata už čoskoro plánuje rozšíriť ponuku rady



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 hlavným cieľom SP550 čo najnižšia cena, SX930 vsádza na vysokú životnosť, hoci aj na úkor slabších rýchlostí.

Ako lacná vstupenka do sveta rýchleho prenosu dát oba 100% stačia. Pokiaľ plánujete oživiť starší počítač alebo rozmyšľáte 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. Pokiaľ nepotrebujete 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





HyperX Cloud Revolver

Kvalita bez kompromisov



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Kingstone
Dostupná cena: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

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

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: dynamické
50mm
Frekvenčný rozsah:
12Hz – 28,000Hz
Hmotnosť: 360 g
(376 g s mikrofónom)
Kábel: 1m (2m predĺžovací)

HODNOTENIE:



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. Pod'te sa spolu s nami pozrieť, či novinka predstihne svojho predchodcu!

Balenie

Balenie so slúchadlami pripomína balenie s drahými hodinkami. K samotnej škatuli sa dostaneme po jej vysunutí z tenkého kartónového obalu. Vonkajší obal svojím výrazným červeno-čiernym prevedením naznačuje, že ide o herné príslušenstvo. Na obale sa okrem vyobrazenia podoby headsetu nachádza aj opis jeho základných vlastností. Samotná škatuľka je čiernej farby

s odoberateľnou vrchnou stranou. Po otvorení sa v penovej výplni nachádza umiestnený samotný headset, odnímateľný mikrofón a 2m predĺžovací kábel s vypínačom mikrofónu, ktorý je zakončený oddelenými 3,5mm konektormi pre slúchadlá a mikrofón. Vďaka predĺžovaciemu 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 kosť samotných slúchadiel. Pod ocelovou kosťou je umiestnený



mäkký oblúk potiahnutý kožou s výrazným červeným prešívaním. 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 neznižuje komfort pri nosení. Jediným nedostatkom, vyplývajúcim však zo samotných vlastností kovu, je to, že pri buchnutí, prípadne suchnutí 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 dovolí uje ich mierne naklonenie vo vertikálnom aj horizontálnom smere. Vďaka tomu sa pri nasadení ich sklon automaticky prispôbia tvaru hlavy. Mušle majú vzhľadom na veľké 50 mm meniče väčšie rozmery, dokážu teda obklopiť aj väčšie uši.

Náušníky sú pokryté kožou a vyplnené pamäťovou penou, čo pridáva na pohodlí. 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 dost' veľký na to, aby slúchadlá nespádli z hlavy ani pri rýchlejšom pohybe. K dobrej ergonómii prispieva aj relatívne nízka hmotnosť vzhľadom na kovovú konštrukciu slúchadiel, ktorá dosahuje 360 gramov, prípadne 376 gramov s pripojeným mikrofónom. Komfort neustupuje ani po celodennom 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 ergonómii zabezpečil i 1-metrový kábel, ktorý vychádza len z ľavého slúchadla, a tak príliš pri používaní nezavadia.

Odnímateľný mikrofón sa zapája do otvoru ľavého 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 hlasy ani pri mohutných výbuchoch či strelbe na

pozadí. To platí aj pri počúvaní hudby, nestáva sa tak, že cez silné basy utlmia zvyšok nástrojov a zvukov v skladbe. Takisto vstavanému mikrofónu nie je, čo sa týka kvality zvuku, čo vytknúť, 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 sľubuje 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

Vyhrávanie nebolo nikdy také dobré

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Dostupná cena: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

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

- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

50mm neodýmové

meniče

Frekvencia: 10 – 28000Hz

Citlivosť: 112dB

Impedancia: 320hm

Mikrofón: citlivosť:

-38dB / impedancia:

22000hm / frekvencia:

50 – 16000Hz

dĺžka kábla: 1,8m +

ovládanie hlasitosti a

mikrofónu na kábli

HODNOTENIE:



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

- Vysúvateľný mikrofón:

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

- Ovládanie na kábli:

Hlasitosť a mikrofón je možné ovládať priamo

Značka SteelSeries je známa predovšetkým hernými perifériami, a to či už myšami, headsetmi, či klávesnicami. My sme sa rozhodli podrobiť recenzovaniu headsetu 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



sprevádza komfort bez ohľadu na to, ako intenzívne si vychutnáte 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

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

- Farebné prevedenia:

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

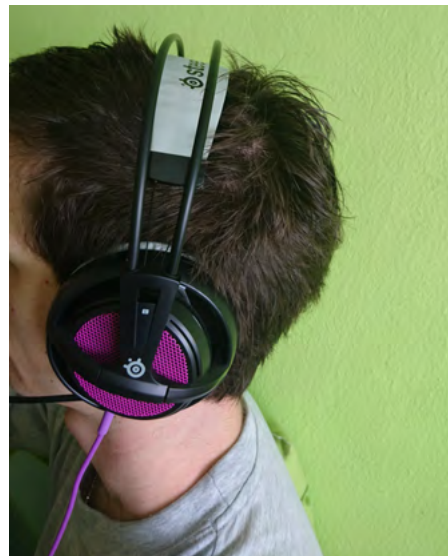
Siberia 200 ponúka na výber z mnohých pestrofarebných prevedení a kombinácií.

Dizajn

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



sa nachádza odpružená opierka hlavy. Odpruženie pozostáva z dvoch laniiek ukotvených nad meničmi a mäkkej opierky hlavy, ktorá je zvrchu potiahnutá kožou a zospodu semišom. Opierka hlavy je dostatočne široká a zároveň pohodlná.



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

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

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 ohýbateľný, a tak sme si ho prispôbili presne podľa našich predstáv. Pri komunikácii cez TeamSpeak či iné aplikácie nás bolo počuť zreteľne 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 navyše mnoho farebných variácií, pri ktorých si určite vyberie každý svoj vlastný štýl. Azda jediný rozhodujúci faktor pri kúpe bude vyššia cena, ktorá sa pohybuje okolo 70EUR.

Lukáš Libica



Steelseries Apex 350

Prispôsobiteľ'ná v každom smere

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Steelseries
Dostupná cena: 109€

PLUSY A MÍNUSY:

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



ŠPECIFIKÁCIE:

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 prispôsobiteľ'ným RGB podsvietením, množstvom programovateľ'ných klávesov a prepracovaným softvérom so širokými možnosťami nastavenia.

Balenie

Škatuľ'a s klávesnicou ničím veľ'mi neprekvapuje. Okrem samotnej klávesnice v nej nájdeme krátky návod a pár vymeniteľ'ných gumených podložiek, s ktorými sa dá zväčšiť sklon klávesnice. Klávesnica teda neumožňuje nastavenie sklonu vyklápacími nožičkami, čo je len dobre, keďže tie

sa zvyknú lámať. Gumené podložky majú navyše dost' veľ'kú 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:



príslušenstvo. 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. Celistvosť 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.

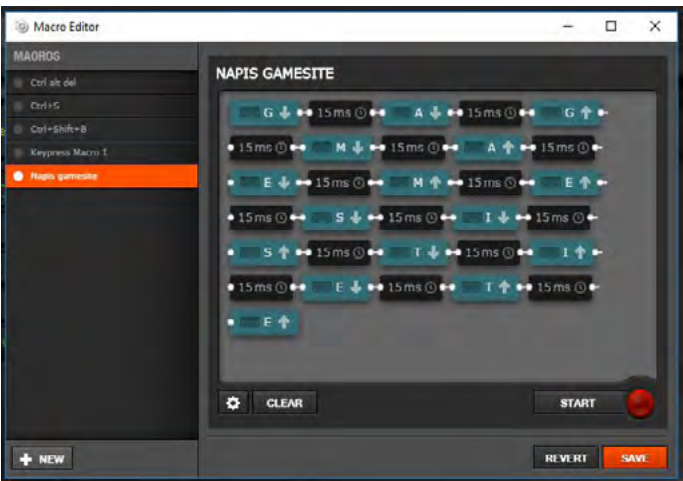
Aj keď je celá klávesnica zhotovená z plastu, konštrukcia je dostatočne pevná a pri silnejšom pritlačení sa nič výrazne neprehýba ani nevzga. Plast má na väčšine povrchu matnú textúrovanú

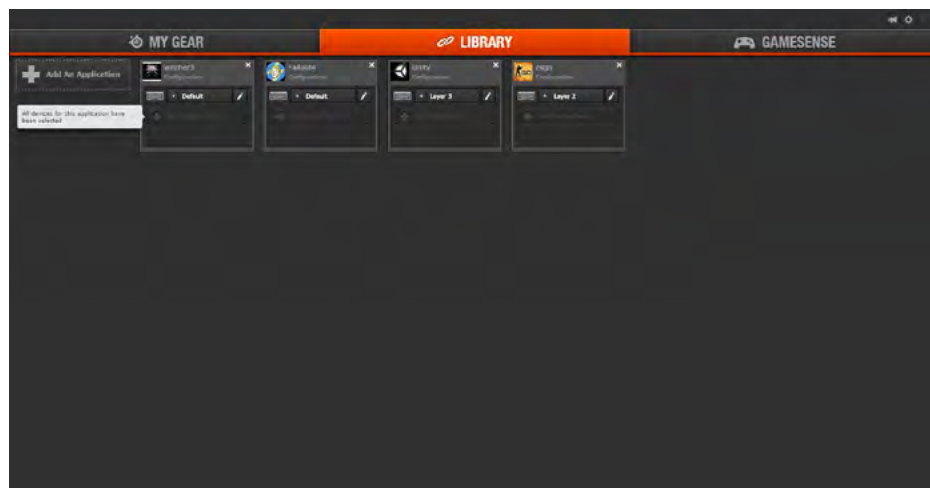
úpravu, vďaka čomu na ňom nevidno nečistoty ani odtlačky prstov. Plastová časť medzi blokmi klávesov je naopak lesklá a hladká. Tu sú odtlačky vidieť najviac, no dajú sa celkom ľahko zotrieť. Horšie je to so škrabancami, na ktoré je takýto druh plastu veľ'mi háklivý, a aj pri šetrnom zaobchádzaní sa po krátkom čase objavia. Našťastie 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 vďaka 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, vďaka čomu sa na nich prsty nešmýkajú ani v prípade spotených rúk po niekoľkohodinovom 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 programovateľ'né 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 profilov nastavení klávesnice. Zvyšné majú označenie MX1 až MX10 a je možné k nim priradiť akúkoľvek 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 zvykať, bol ľavý Enter. Ten má síce klasickú šírku, no dĺžku má rovnakú ako susedné klávesy. Blok QWERTY kláves podporuje aj tzv. Anti-Ghosting technológiu. Tá dovolí užiť 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 dvanástich funkčných klávesov, nad ktorými sa nachádza rovnako dvanásť ďalších 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 spárovaných zariadení výrobcu. 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 jednotlivo. 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 programovateľným, ale takmer všetkým klávesom, teda okrem multimediálnych a klávesov na prepínanie uložených profilov. Ku každej klávese sa tak dá priradiť akákoľvek funkcia ovládateľná 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 funkcii 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 blikať. Farby či udalosti, pri ktorých sa táto funkcia aktivuje, aj ktoré bloky klávesov budú blikať, je možné ľubovoľne meniť.

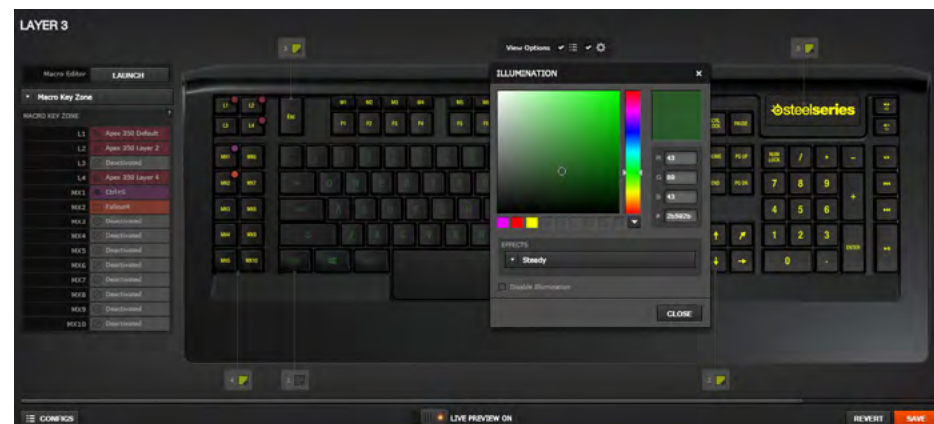
Funkcia zatiaľ podporuje len tri hry: Counter Strike: Global Offensive, Dota 2 a Minecraft. Našťastie, Steelseries poskytuje nástroje pre vývojárov, ktoré umožnia implementovanie funkcie GAMESENSE aj do ich hier. Časom sa tak tento krátky zoznam môže ešte rozrásť.

Táto funkcia však slúži skôr ako doplnok, keďže pri hraní sa človek sústreďí 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 ergonómiou pri používaní a širokými možnosťami prispôsobenia či nastavenia. Miernym mínusom sú trochu väčšie rozmery. 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.

Huawei Honor 5X

Veľa 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 MÍNUSY:

+ 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;
1920×1080, IPS
Interná pamäť: 16GB
Pamäťové karty: áno
Fotoaparát: 13Mpx
(1080p 30fps)
SIM sloty: 2
Batéria: 3000mAh



Honor k nám dorazil v jednoduchej svetlomodrej škatuľke, 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 reproduktorom na pravej strane. Vľavo je umiestnený mikrofón a na pravej strane telefónu môžeme nájsť už len tlačidlá hlasitosti a vypínač s jemnou textúrou, vďaka ktorej 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 škripania či „pazvukov“.

Displej

Zlatá stredná cesta, displej disponuje rozlíšením FullHD 1920×1080 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 technológii AMOLED.

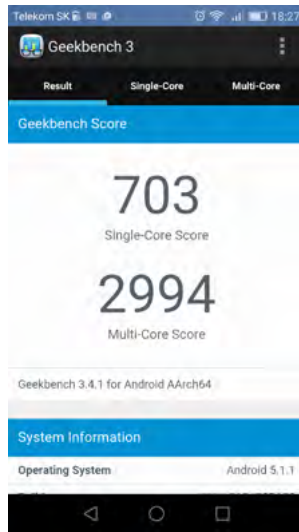
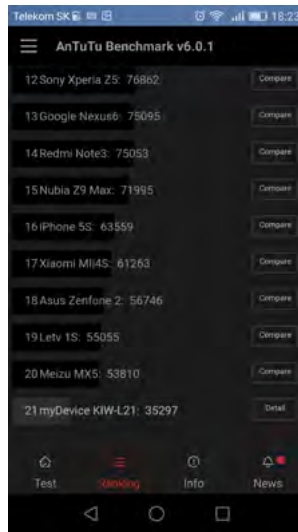
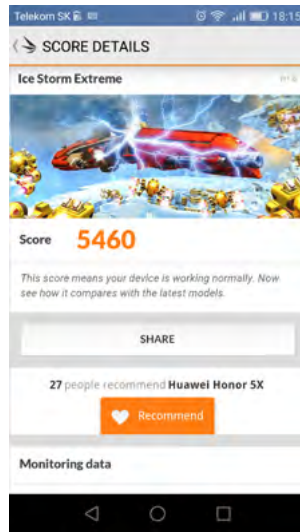
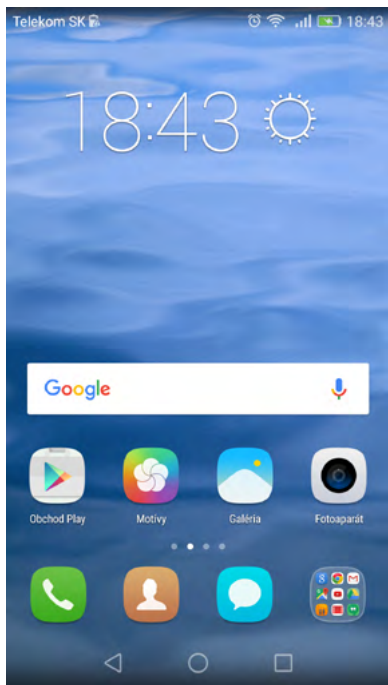
HW a výkon

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, ďalej 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 dost'. 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 hanbiť: Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth v4.1, A-GPS | GLONASS a FM rádio, ktoré dnes veľa 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 dost' agresívny pomer



cena/výkon. V zásade nemáme žiadne výhrady voči výkonu. 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 porovnávať 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. Prehľadnosť 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 vyt'ážení 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 márne. 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 krmenie anduliek.

Batéria a výdrž

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

Prvý deň testovania sme smartfón používali so zapnutou Wi-Fi 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 ďalší deň nevládla. 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 sieťach. Opäť po štrnástich hodinách používania sme zostali milo prekvapení zostávajúcimi 60% batérie. Pri nižšom vyt'ážení 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 pozeraní 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 siete 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 brať 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 MÍNUSY:

- + 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

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
508×234×44mm
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

HODNOTENIE:



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

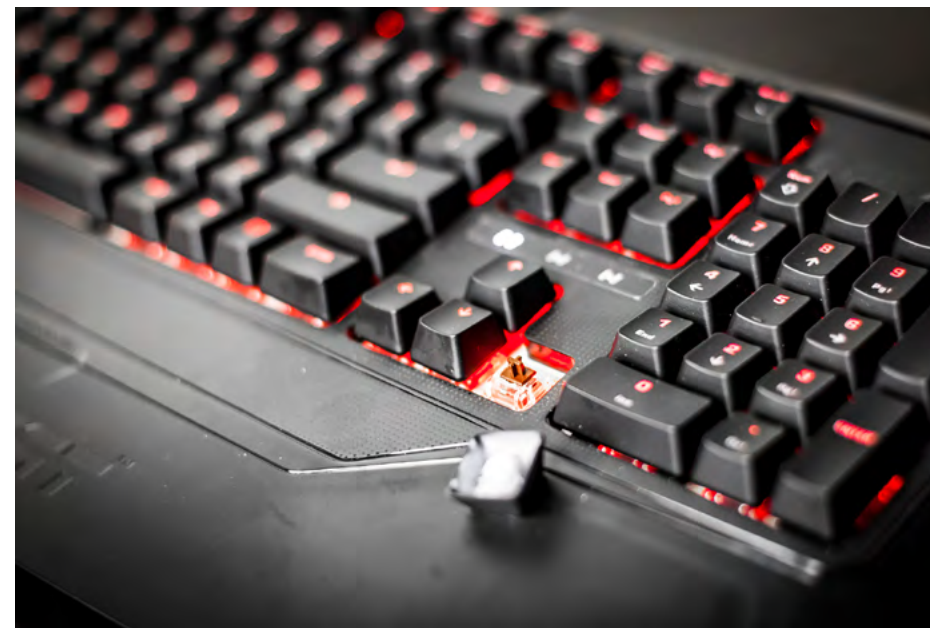
O tom, že Ryos prichádza vo veľkom štýle, svedčí aj balenie, resp. veľkosť škatule. Tá je na pomery, na ktoré sme zvyknutí, nadpriemerne veľká. Pre predstavu škatul'a meria 508×234×44mm, no jej reálne rozmery si uvedomíte, až keď ju vezmete do ruky. Jej spracovanie je sympatické. Z každej strany ju zdobí nejaká grafika, technické špecifikácie či popis jednotlivých funkcií. Vnútri balenia okrem klávesnice nájdete technickú dokumentáciu a trojicu samolepiek s logom výrobcu.

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 508×234×44mm a hmotnosť 1600g, teda ide o riadneho „macka“. Do veľkej miery to zapríčiňuje 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 niektorej z „F“ klávesov sa vám sprístupní jej podfunkcia ako ovládanie hlasitosti, multimédia, ovládanie jasu. V ľavej časti je umiestnený zvislý stĺpec s macro



klávesmi M – M5, ktorý by si zaslúžil možno trochu 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 piktogramov, informujúca o zapnutí NumLocku, funkcie Easy-Shift a ScrollLocku.

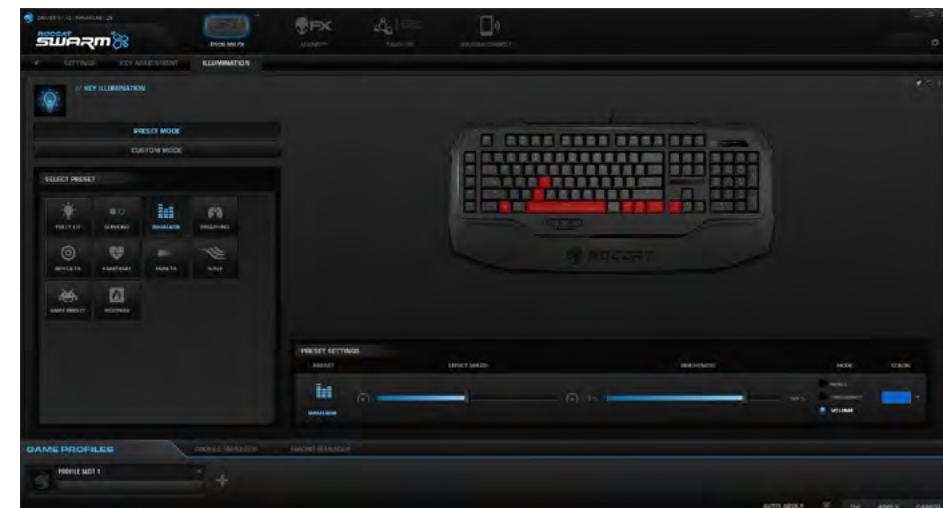
Čo sa tvaru týka, klávesnici dominujú hrany. Množstvo hrán po celom jej obvode. V ľavom hornom rohu sa nachádza dvojica 3,5mm jack portov pre pripojenie headsetu, ktoré sú navyše zvýraznené aj piktogramom na lepšiu lokalizáciu. Zo stredu hornej časti je vyvedený 1,8m dlhý opletaný kábel, na ktorého konci 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 takáto gumená podložka je umiestnená pozdĺžne s lakt'ovou opierkou. Vďaka tomu klávesnica leží na stole naozaj pevne a chce to pomerne veľké úsilie nechcete ju posunúť. Pogumované sú aj konce výklopných nožičiek, ktoré však plnia len symbolickú funkciu, pretože klávesnicu zdvihnú 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 nad'alej drží „osvedčených“ mechanických spínačov z dielne nemeckej spoločnosti Cherry. V konečnom dôsledku, dalo sa asi aj čakať, 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 tichosťou a hmatovou odozvou. Mechanické spínače ponúknu životnosť 50 miliónov kliknutí a vďaka laserovo vypáleným symbolom sa výrazne predlží aj životnosť samotných klávesov. Taktilná (hmatová) odozva je na úrovni 45G, klávesy majú nelineárny chod, body aktivácie sú 2mm, rovnako aj reset point.

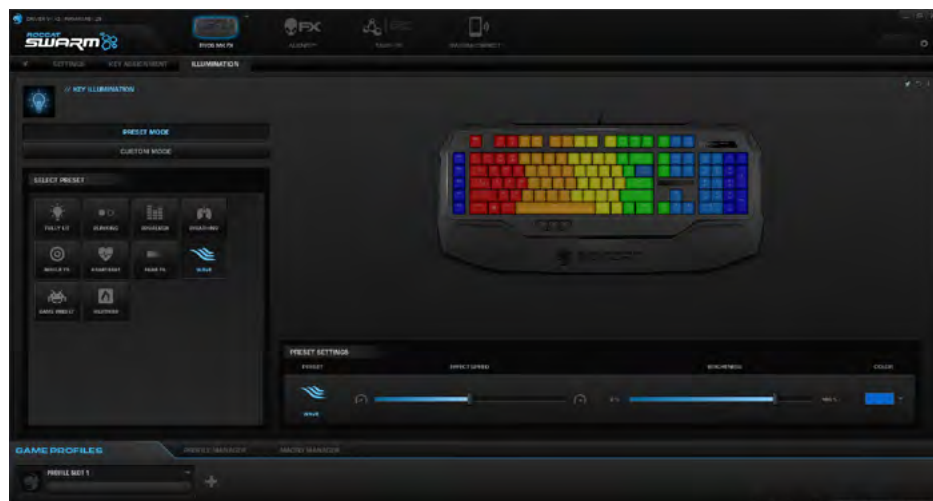


Softvér

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 detekuje 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 pripínáča (pin), settings, key assignment a illumination, teda podsvietenie. O tom bude reč v samostatnej kapitole. Prvou záložkou je ikonka pripínáča, resp. pinu, v ktorej nič konkrétne nenastavujete, no Roccat Swarm vám umožní „pripnúť“ si funkcie, ktoré sú pre vás najdôležitejšie a všetky ich ovládať 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 primárnou funkciou 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 jas, prípadne ju prepnúť do stavu Starlit Sky, čo je náhodné rozsvetovanie a zhasínanie jednotlivých klávesov, alebo ju nechať úplne „zaspať“. 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 makrá 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 vidíte zoznam 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. Keďže 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 jas a farba. 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 vysvietenie vybraných klávesov, ktoré sú pre ten ktorý žánr alebo hru kl'účové. Custom mode zase ponúkne vysvetovanie jednotlivých zón, voľbu 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 pamäťou pre vaše profily a nastavenia. Oceňujem i ďalšie maličkosti v podobe suchého zipsu kabeláže a grafickej potlačke USB koncoviek, vďaka ktorej nebudete 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 zaznamená súčasne až 30 klávesov + 8 modifikátorov.

Roccat síce prišiel s ich prvou mechanikou s RGB podsvietením, no nejaké muchy by to ešte chcelo vychytať, ako napr. trhavý efekt svetelnej vlny či homogenita podsvietenia. Ako ďalšie negatíva 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 brať kúpyschopnosť globálne. Jednoducho, kto bude chcieť, tak si ju kúpi, kto nebude chcieť, kúpi si niečo iné.

Miroslav Konkol'



Roccat Kave XTD 5.1 Digital

Veľa muziky za veľa 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

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 210×195×102
Hmotnosť: 325g
Priemer meniča: 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

HODNOTENIE:



Herný headset Roccat Kave v najvyššej výbave s prívlastkom 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 kábli 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 vkusu každého jedinca, no hovorí sa, že v jednoduchosti je krása. Touto cestou šiel aj Roccat a modelu Kave navrhol úplne jednoduchý dizajn, ktorého základom je dvojica okrúhlych mušlí so 40mm meničmi a 30mm vibračnými jednotkami pre každú mušľu, vďaka čomu je každá z mušlí o niečo väčšia. To však vôbec nevedí, pretože headset nie ťažký, 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 kábli, 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, vďaka ktorým drží pevne na mieste. Samotné dial'kové ovládanie pozostáva z niekoľkých tlačidiel a ovládacích prvkov. Začnem 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 zasvieti namodro. V prípade, že svietia 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



vstup medzi reproduktormi a headsetom. Vľavo dole je umiestnené tlačidlo so symbolom slúchadla slúžiace pre účely telefonovania a pomocou neho začnete proces párovania 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 niekoľko. Pokročilé periférie združuje softvér Swarm. Pre tento headset sa vám nainštaluje rovnomenný 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 ľavej časti ponúkne možnosť nastavenia hlasitosti pre každý z kanálov a hlasitosť pri telefonovaní. Okrem toho sa v pravej polovici nachádzajú možnosti ako vol'ba 5.1 alebo stereo režimu, vol'ba vzorkovacej rýchlosti (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 nemusím 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 rýchlosti. Karta s ekvalizérom ukrýva 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 profilov a v rámci každého profilu d'alších päť podprofilov. O každej aktivovanej funkcii ste informovaní v prehľade nastavení, kde sú aktivované funkcie vysvietené namodro.

Záverečné hodnotenie

Viac-menej dobré. Čo sa týka toho pozitívneho, v prvom rade je to solídne spracovanie a príjemné nosenie na hlave, nakoľko náušníky vám úplne pohltia uši. Svoju prácu dobre vykonáva aj hlavový most, ktorého prítlak na uši je prijateľný, 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, vďaka ktorému získate vo videohrách taktickú výhodu, ale užijete si ho aj pri sledovaní filmov či počúvaní hudby. Telo dial'kového ovládania v sebe ukrýva 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 videohrách 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, nakoľko Roccat Kave môžete spárovať s vaším mobilným telefónom a telefonovať cezeň. To všetko by sa ale nezaobišlo bez herného softvéru, vďaka ktorému si nastavíte zvuk dopodrobna podľa svojich predstáv. Headset Roccat Kave XTD 5.1 Digital však nie je len o superlatívoch. 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 pôsobilo 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 MÍNUSY:

.....

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

- cena
- výkon
- ostré hrany

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
218x127 x8,7mm
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
Displej: 8-palcový IPS 1920x1200px
Fotoaparáty: 5MP zadný, 2MP predný
Interná pamäť: 32GB flash
Audio: Predator Quadrio
Rozhranie a konektivita: 1 x microUSB, 1 x 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

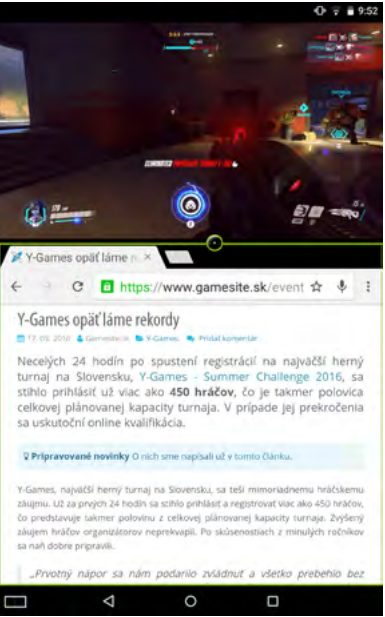
HODNOTENIE:

.....

★★★★☆



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 obstojí v našej recenzii?

Balenie

Acer vie ako zaujať na prvý pohľad. Pod veľmi prepracovaným prebalom sa ukrýva krabica matnej čiernej farby s lesklým logom Predator. Po jej otvorení vás privíta samotný tablet v celej paráde, pod ním sa nachádza krabíčka 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 trochu 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 mínusom 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. Keď totižto držíte tablet príliš nízko, tak sa rohy bolestivo zabávajú do dlaní. Tento problém však nenastáva pri držaní v štandardnej výške, keď sa tablet vďaka spomínaným pogumovaným držadlám drží veľmi pohodlne a nešmýka sa ani pri potení počas dlhšieho hrania.

Konštrukcia

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

Single-Core Comparison	
Your Device Intel Atom x7-Z8700 @ 2.40 GHz	1030
HTC Nexus 9 NVIDIA Tegra K1 Denver @ 2.50 GHz	1891
Samsung Galaxy S6 Samsung Exynos 7420 @ 1.50 GHz	1264
Motorola Nexus 6 Qualcomm Snapdragon 805 @ 2.65 GHz	1016
OnePlus 2 Qualcomm Snapdragon 810 @ 1.55 GHz	1010
OnePlus One Qualcomm Snapdragon 801 @ 2.46 GHz	952
Samsung Galaxy S 5 Qualcomm Snapdragon 801 @ 2.46 GHz	938
Amazon Kindle Fire HDX 7 Qualcomm Snapdragon 800 @ 2.15 GHz	900

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' ťažké na toto vŕzganie naraziť, prejavuje sa len ak ho naozaj hľadáte.

Displej

Tablet disponuje 8-palcovým IPS displejom s pomerom strán 16:10 a rozlíšením 1920x1200. Je veľmi ostrý, jeho pozorovacie uhly sú veľmi 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 snád' iba čierne čiary pri pozeraní videa s pomerom strán 16:9, no aj tie celkom pekne splývajú s čiernym okrajom displeja.

Audio

Reproduktory na tomto tablete ja naozaj ťažké si nevšimnúť. Štvorica reproduktorov Predator Quadrio 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

Multi-Core Comparison	
Your Device Intel Atom x7-Z8700 @ 2.40 GHz	3417
Samsung Galaxy S6 Samsung Exynos 7420 @ 1.50 GHz	4108
OnePlus 2 Qualcomm Snapdragon 810 @ 1.55 GHz	3849
HTC Nexus 9 NVIDIA Tegra K1 Denver @ 2.50 GHz	3215
Motorola Nexus 6 Qualcomm Snapdragon 805 @ 2.65 GHz	3006
Samsung Galaxy S 5 Qualcomm Snapdragon 801 @ 2.46 GHz	2836
Amazon Kindle Fire HDX 7 Qualcomm Snapdragon 800 @ 2.15 GHz	2730
OnePlus One Qualcomm Snapdragon 801 @ 2.46 GHz	2682

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.

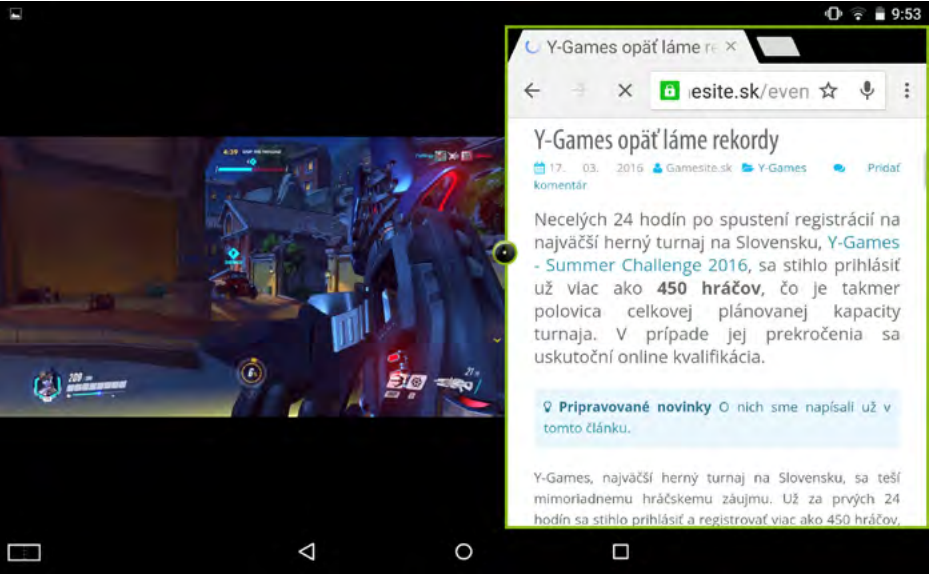
Hardvér

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 voľbou. 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 náraze vpravo zavibruje pravý vibračný motor, pri náraze vľavo ľavý. Tablet disponuje internou flash pamäťou s kapacitou 32GB, čo bohato 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 2x2 MIMO. Tablet takisto disponuje dvoma fotoaparátmi, zadným 5MP a predným 2MP. Ani jeden z nich nepatrí medzi tie najlepšie snímače, fotografie z nich sú zrnité a nekvalitné, no cieľové 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 jadrom procesoru svižný, aplikácie sa načítavajú veľmi rýchlo a celkovo pôsobia 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. Z užitočných aplikácií by som chcel vyzdvihnúť najmä EZ Tasking,





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 vášho tanku však FPS kleslo až na hranicu 30FPS. Toto bude

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 softvéri 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 pár 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 použiteľného miesta je oveľa menej.

Výkon

V tablete je predinštalovaná hra Asphalt 8, čo bola logická prvá voľba pre vyskúšanie výkonu tabletu. Hra sa pri spustení nastavila na stredné detaily, pri ktorých bola plynulá a bez problémov hrateľná. 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 zľú hru na demonštráciu výkonu tabletu. Po neúspechu s Asphalt 8 som otestoval ďalšiu 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 populárnou hrou od českého štúdia

pravdepodobne zapríčinené vzplanutím tanku pri jeho zničení. Stále sa však pohybujeme vo veľmi hrateľných číslach. Za zmienku stojí, že zadný kovový kryt tabletu sa pri dlhšom hraní či pozeraní videa dokázal zahriať 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 pozeraní 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 pozerat', no jeho tvar budú vaše ruky preklínať. Pri cenovke 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 hrám a funkciám a predáva sa za takmer polovicu ceny tohto tabletu, za 200€.



Stanislav Jakúbek



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3



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



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

gaming.logitech.com/G29

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 151 min

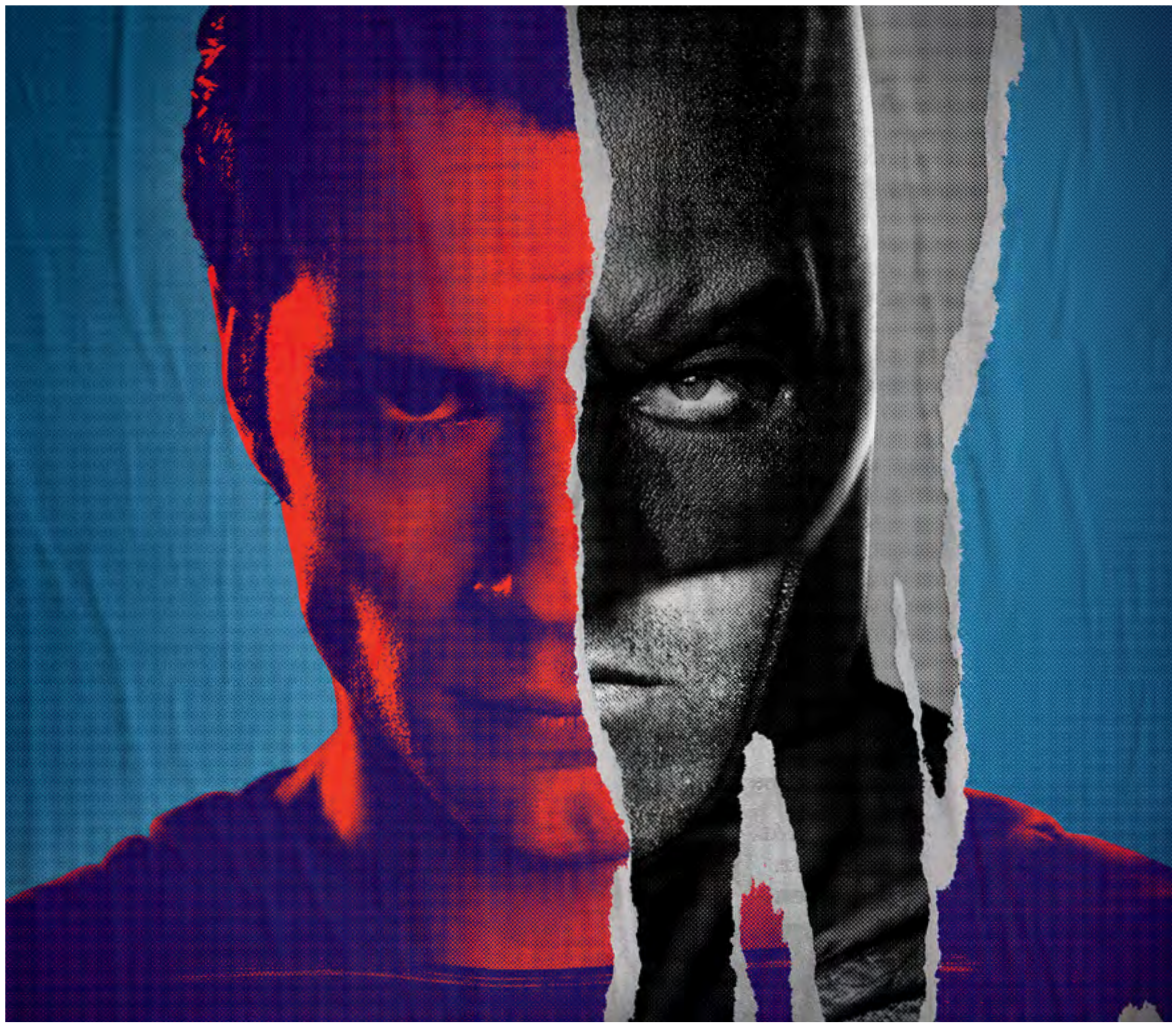
Režie: Zack Snyder
 Předloha: Jerry Siegel (komiks),
 Joe Shuster (komiks), Bob Kane
 (komiks), Bill Finger (komiks)
 Scénář: Chris Terrio, David S. Goyer
 Kamera: Larry Fong
 Hudba: Hans Zimmer, Tom Holkenborg
 Hrají: Ben Affleck, Henry Cavill, Amy
 Adams, Jesse Eisenberg, Diane Lane

PLUSY A MÍNUSY:

+ Ben Affleck
 + první hodina filmu
 + pár momentů
 + spousta odkazů
 na komiksy

- drtivá většina
 postav
 - místy digitální
 triky
 - scénář

HODNOTENIE:



Batman vs. Superman: Úsvit spravedlivosti

SOUBOJ DESETELETÍ

Konečně je to tady. Po mnoha letech přání fanoušků a několika letch 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 ukořitovat 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 spravedlivosti je fiasko, 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 zabře-dá 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 rozjíždí spíše civilní podívanou, kde důležitější roli sehraávají filozofické otázky světa, ve kterém se hrdinové ocitají, tahle výstavba brzy bere za své a film se postupně proměňuje v bezhlavou digitální smršť, po které vám na konci nebude dvakrát dobře.

Prvním problémem filmu jsou totiž samotné postavy. Zatímco Ben Affleck všem pochybovačům ukazuje, jak ztraceně 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 místy 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 svižně 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, originalitě nebo přirozenosti rozhodně daleko.

Bohužel to ale není problém jen scénáře a postav, ale problém celého filmu. Zack Snyder jednoduše umí vizuály, nicméně přehršel filtrů zbavuje film zajímavosti a proměňuje jej v další temnou komiksovkou bez čehokoli, co by ji pozvedlo někam výše. Digitální bordel v závěru filmu tomuto rozhodně nepomáhá. Souboj s hlavním záporákem je navíc poměrně vizuálně nepřijemný. 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. Přičtete si k tomu hudební doprovod Hanse 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 otázku – „Proč?“

O filmu Batman vs. Superman: Úsvit spravedlivosti 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 fiasko 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, nepřiliš zajímavá slátanina, která chce být o všem, a není vlastně o ničem. “

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Carol, 2015, 118 min.

Réžia: Todd Haynes
 Predloha: Patricia Highsmith (kniha)
 Scená: 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 MÍNUSY:

+ silné herecké výkony
 + prepracované detaily a atmosféra
 + pôsobivé stvárnenie Carol ako matky

- vlažné dialógy
 - hlbší cit medzi hlavnými hrdinkami sa nestihol dostať
 - niektoré zbytočne rozvláčne časti

HODNOTENIE:


Carol

LÁSKA NOSÍ RÚŽ A VRZGA POD NOHAMI

Písal sa rok 1952, keď román Patricie Highsmith The price of salt (Cena soli) vtrhol do stípnutej americkej spoločnosti s odvážnou LGB tematikou. O pol storočia neskôr sa tohto l'úbostného príbehu dvoch žien ujal režisér Todd Haynes a na plátna priniesol kultivovanú a výšperkovanú 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, zvodný úsmev, podmanivý pohľad a čoskoro si získa Theresinu pozornosť. Udalosti sa potom zbehnú

celkom rýchlo v typickom koncepte starej známej „lásky na prvý pohľad“. Prehodia spolu slovo – dve, neznáma hl'adá darček pre dcéru, bábiku. Pod vplyvom mladej predavačky nakoniec kupuje vláček. Nasleduje šablónový scenár: rukavice zabudnuté na pulte, rukavice navrátené majiteľ'ke, ako revanš pozvanie na obed. Po špenáte a suchom martini už poznáme jej meno, mimoriadne zvodne zašepkané 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 seabedomej ženy, trpiacej manželky, milujúcej a starostlivej matky. Rooney Mara ako Therese je na druhej strane roztomilo chlapčenská a uveriteľne rozpačitá. Druhá časť úspechu sú detaily. 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 preniesie v čase. Možno to kde – tu pôsobí až príliš dokonale. Carolina suverénnosť, s ktorou robí všetko na čo siahne môže po istom čase pôsobiť jednotvárne a nudne, rovnako ako Therese, ktorá bez vyhládok na svoj vlastný úspech Carol s detským obdivom nasleduje.

Zvesela sme však vo všeobijajúcej sviatočnej atmosfére pretancovali prvou

polovicou filmu a elektrizujúce napätie medzi slečnou a dámou by sa dalo krájať. Keď sa ich pohľady stretnú, iskri to) ako prskavky na vianočnom stromčeku. Zakopnutie prišlo znenazdajky a bez varovania. Spoločná cesta... A potom vyznania lásky, slzy, tragické odlúčenie. Pýtam sa, kedy sa tam stihli objaviť také silné city? Kedy sa krehké poblúznenie stihlo zmeniť na nevyhľaditeľnú lásku? Akosi mi to neseď. V ich vzťahy sa nestihla objaviť žiadna hĺbka. Od začiatku sme sa predsa len zamilovane kľzali po povrchu veľ'avravných pohľadov, dotykov a dialógov slabých ako čaj. Niekedy prípadne ako čaj s mliekom a cukrom. Zaujím, príťažlivosť, očarenie – tie sú neodškriepiteľné. Ale tá veľká láska, s ktorou máme vraj dočinenia, nám niekde na pol ceste zapadla v snehu a pravdepodobne zamrzla. Na celom filme ma pravdupovediac oveľa viac zaujal príbeh rozpadávajúceho sa rodinného života Carol a jej srdcovíci boj o svoje

diet'a, do ktorého vložila Cate Blanchett asi najviac emócií a svojho hereckého umenia. Carol sa prezentuje ako príbeh spaľujúcej 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 šťastie 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 „spomaľovačov“ deja, ale inak nás čaká príjemný nenáročný melodramatický filmový zážitok.

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

Dominika Mrážiková





ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 106 min

Režie: Ethan Coen, Joel Coen
Scénář: 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 Goldenherst, Alison Pill, Max Baker, Fisher Stevens, Patrick Fischler

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
+ stylizace
+ pár humorných 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?

Upřimně 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 jim toto předsevzetí nedařilo naplnit, nicméně způsob, jakým se tomu děje, je poněkud nešťastný. 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, neboť to, jak film vypadá, mnohdy nezvládá zachránit to, o čem film je.

Myšlenky na úkor zábavy

Jistě, několik nápaditých dialogů a humor-ných replik se ve filmu nachází, to vše je však rozmělněno 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 absurdna 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 podráždí nohy nekonzistentní scénář, který má své světlé chvíle, nicméně těch slabších je tam nepoměrně víc.

Komu tedy novinku doporučit? Pokud patříte mezi fanoušky dvojice, asi nemá smysl vám návštěvu kina dvakrát rozmlouvat. Přesto, pokud čekáte od Ave, Caesar! něco víc 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 OSLAVUJEME NAROZENINY,
TY SA ZABÁVAŠ!

ZÁKLADNÉ INFO:
 Červená kapitán, 2016, 115 min.

Réžia: Michal Kollár
 Scenárista: Miro Šifra, Michal Kollár, Anna Filíková
 Kamera: Kacper Fertacz
 Hudba: Petr Ostrouchov
 Hrajú: Maciej Stuhra, Oldřich Kaiser, Martin Finger, Michal Suchánek, Marián Geišberg, Zuzana Kronerová, Ladislav Chudík, Martin Pechlát

PLUSY A MÍNUSY:

+ technická
 a vizuálna stránka
 + herecky veľmi
 suverénne
 + pekné krvavé
 a akčné časti

- útržkovitý,
 chaotický dej
 - niektoré fakty
 príliš zahmlené
 - rozvláchny
 a prevažne
 nudný spád

HODNOTENIE:


Červený kapitán

SKORO AKO KLINCOM DO HLAVY

Zvukné meno Dominika Dána sa vďaka jeho literárnej detektívnej tvorbe u nás teší už nejaký ten čas mimoriadnej obľube. Niet divu, že sa režisér Michal Kollár podujal pretaviť Červeného kapitána do filmovej podoby, ktorá sa celá triasla príslubom 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 veľmi detailne prepracovanú, no nie príliš strhujúcu, exkurziu po Československu na prelome totality a demokracie, keď sa ŠTB pokúšala ako tak začleniť do novej životnej situácie a zároveň za sebou zahľadiť stopy svojho doterajšieho

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

Hneď v úvode na nás vybehnú okázalé titulky sťaby predzvesti veľkolepého zážitku. Osobne by som zvolila niečo minimalistickejšie a hlavne menej pripomínajúce čarodejnícke noviny z Harryho Pottera, ale proti gustu žiaden dišputát. Prvý záber nás víta 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 Bratislavy. Aj herecká stránka je bez debaty zvládnutá na výbornú a skvelá práca či už Stuhra, Chudíka, Suchánka, Keisera ale i ďalších sa nedá poprieť. Určite treba pochváliť aj obsadenie pol'ského herca v hlavnej úlohe, čo bol rozhodne lepší nápad ako vybrať jednu z našich mediálne známych tvárí, hoci v tomto prípade trochu pokrívava 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 napätím čakám, ako sa to všetko vyvinie. Desať minút, dvadsať minút a po polhodine sa dej stále len vinie a vinie a moja pozornosť pomaly hynie. A čas plynie. A ja sa nudím, tak skladám naivné rýmy. Ale pozor! Naraz sa na plátne rozpútala akčná scéna ala Kobra 11 a všetkých zatlačila do sedačiek. No nádejné



vyhlídky na pútavé pokračovanie boli predčasné. Dej ťažkopádne napreduje a nech sa snaží ako chce, nedokáže súvisle zaujať. Čo sa vlečie síce neutečie, 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 nečítal sa môže poľahky stratiť. Miestami je ťažké preniknúť k podstate, keďže aj zmysel konania niektorých postáv sa vyparil niekde v alternatívnom vzduchoprázde.

Raz za čas nás z biedy vytrhne akčná scéna, troška napätia, výbuch či pozoruhodná práca s kečupom, no po chvíli nadšenia sa opäť vrátíme do starých kol'ají, ktoré vlastne nakoniec tiež nezostanú nepoškrvené. Vulgárne vyjadrovanie detektíva Burgera (Marián Geišberg) by mohlo byť osviežujúcou charakterovou črtou byť slovenskej schopnosti vo filme silene vymelkovať nadávky tak, aby ani náhodou nezneli prirodzene. Česť 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 počínov 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 zreteľne cítiť pachuť rozpačitej neschopnosti vypichnúť z kontextu to pravé v ten správny čas. Napriek pozitívam bol pre mňa Červený kapitán ako celok najmä kvôli slabšej knižnej predlohe a po nádejnej reklamnej kampani skôr sklamanie.



„Filmová adaptácia knihy Dominika Dána Červený kapitán prifrčala do našich kín v takmer hollywoodskom štýle a my máme dve možnosti. Buď sa nechať strhnúť vizuálne veľmi efektným a precíznym prevedením alebo ostať sklamaní z nesúrodej dejovej línie, ktorá je len slabým odvarom svojej literárnej predlohy.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Allegiant, 2016, 120 min.

Réžia: Robert Schwentke
 Scenáť: Noah Oppenheim, Adam Cooper, Bill Collage (predloha: Veronica Roth)
 Hudba: Joseph Trapanese
 Obsadenie: Shailene Woodley, Theo James, Naomi Watts, Zoë Kravitz, Miles Teller, Ansel Elgort, Jonny Weston, Maggie Q, Jeff Daniels, Bill Skarsgård, Emjay Anthony, Rachel Hendrix

PLUSY A MÍNUSY:

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

- priveľké zásahy do predlohy
 - slabšia Shailene Woodley
 - kamera

HODNOTENIE:



Séria Divergencia: Experiment

DIVERGENCIA NA TRETÍU

Knižná séria od autorky Veronicy Roth má tri časti – Divergenciu, Rezistenciu a Experiment. Filmová Divergencia v roku 2014 celosvetovo zarobila 288 miliónov. Rezistencia o rok neskôr priniesla tržby ešte o desať miliónov dolárov vyššie. Producenti si teda pravdepodobne zrátali, 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?

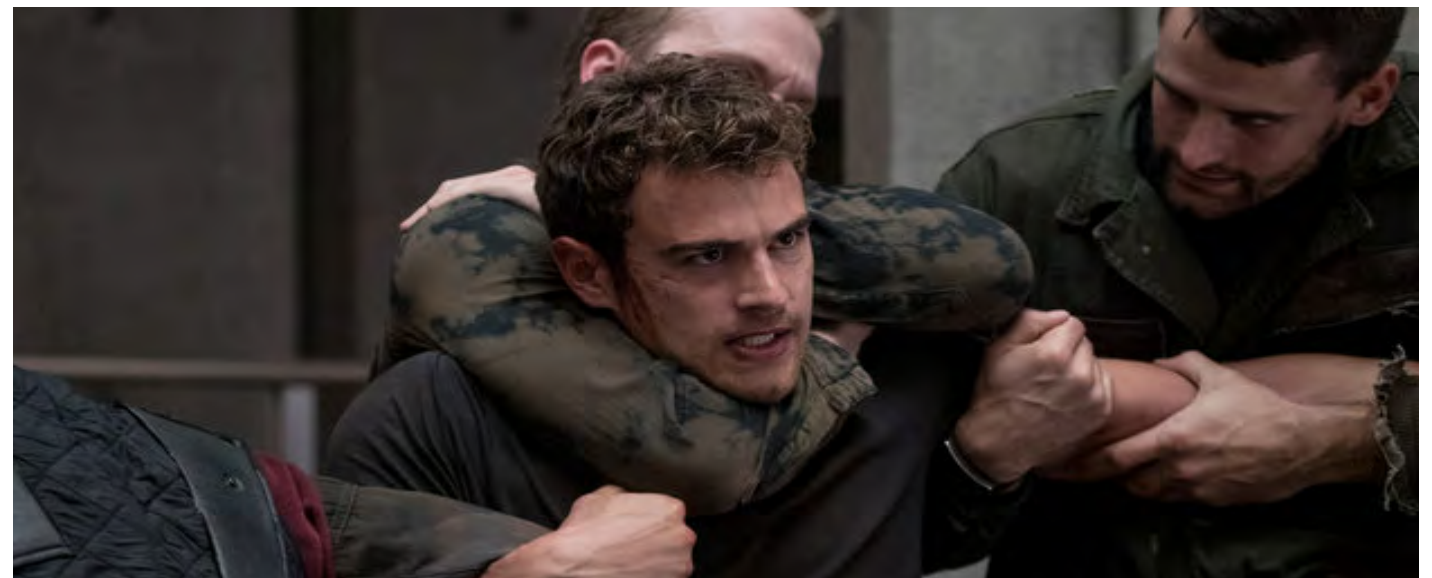
S Tris (Shailene Woodley) a Tobiasom (Theo James) sa znovu stretávame krátko

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 zlyhala v pre-vádzaní komplikovanej predlohy obsahujúcej mnoho nových mien a postáv na plátno. Problémy pochopiť, čo sa miestami na plátne deje a najmä prečo sa to deje, mali aj diváci oboznámení s predlohou. Scenáristi teda mali dvojnásobne ťažkú úlohu – nielenže museli postaviť príbehovo silný film, ktorý by vhodne uviedol vyvrcholenie ságy,

ale ešte navyše museli ako-tak plátať diery, ktoré zanechala dvojka. A obstáli. Experiment je prehľadný, zrozumiteľný a oveľa vhodnejší pre divákov, ktorí nie sú zároveň aj čitateľmi. 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 svižne odsýpa. Prvýkrát sa tu objavuje aj citelnejšie napätie a akási mierna nervozita nad osudom 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 vzťahovej, humornej alebo akčnej. Slovo výplň má však tentoraz skôr dobrý nádych. Bojové scény v sérii



boli vždy skôr osobného charakteru, preto veľmi osviežujúco pôsobí niekoľko väčších naháňačiek. Bitky majú slušnú choreografiu a sú prehľadné, z technickej stránky však nepoteší roztrasená kamera používaná aj v statických scénach

Pozitívom je aj rozdelenie pozornosti na viacero 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, nestačí na potiahnutie celého filmu, je to pre divákov dobrá správa. Oveľa presvedčivejší je prejav Thea Jamesa, od ktorého sa však pravdu povediac veľmi veľa 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 hmatateľne dusno, nie je vôbec nič. Poteší aj Miles Teller ako Peter. Na jeho postave nie je nič sympatické, a predsa kradne suchými vtípmi 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 hviezdou 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 síce príliš viditeľne digitálnych, celkový mimoriadny dojem to však až tak neruší

Jediný výrazný problém nie je vo filme až tak citelný. Nie pre všetkých divákov. Napriek tomu, ako vydarený Experiment je, ako adaptácia knihy nerobí veľmi dobrú prácu. Iste, mnohé domyslené scény sú najmä zo stránky humoru prospešné a filmu neuškodilo ani drastické preriedenie vedľajších postáv, ktoré mali síce zaujímavý príbeh, ale ich počet bol pre filmové spracovanie neudržateľný. Ide skôr o značné odkláňanie sa od predlohy až do takého rozsahu, že čitateľ príbeh len veľmi ťažko rozpoznáva. Navyše, film nás zanechá v momente, od ktorého sa bude len veľmi ťažké odpichnúť do dramatického finále celej série. 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 Rezistenciou čakať. Poteší (najmä) oko vynikajúcim vizuálom a vonkoncom neurazí deravým scenárom. O niečo viac si ho však užijú tí, ktorí sú čisto divákmi, pretože fanúšikovia kníh si budú miestami škrabať hlavu v hlbokom zamyslení, prečo si tú a onú scénu nepamätajú z knihy. Nám všetkým zostáva dúfať, 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 zaslúži.

„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 Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:
 Velká Británie, 2016, 82 min

Režie: Louis Leterrier
 Scénář: 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 McShane, Annabelle Wallis, David Harewood, Scott Adkins, Tamsin Egerton, Gabourey Sidibe, Rebecca Front

PLUSY A MÍNUSY:

- + 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 známé 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, z nichž jeden je špičkový agent britské tajné služby a ten druhý fotbalový fanoušek z vidlákov.

Abych se přiznal, moc jsem Cohenovi tentokrát nevěřil. Grimsby se dočkal několika zpoždění a samotná premisa se nezdála 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 oslavy 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 prisprostlou komedii.

To mu ovšem představitelé 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



špionážního 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 dostal své pověsti běčkového akčního veterána, když pomocí kombinace záběrů 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 výtka k filmu je občasné kolísání tempa a jeho občas až přílišná explicitnost. Jistě, vyčítat zrovna tomuto komikovi, že zašel příliš daleko, je jako házet hrách 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 dávákuje nechutný a za hranice slušnosti jdoucí humor horem i spodem. Pro fanoušky povinnost, pro odpůrce další argument proti.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 109 min

Réžia: Byron Howard, Rich Moore
 Scenár: Phil Johnston, Jared Bush
 Hudba: Michael Giacchino
 Hrajú: Ginnifer 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 Tiny Lister,

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh
 + náročnejšie témy
 + nápaditosť
 + detaily
 + humor

- dabing!

HODNOTENIE:


Zootopia

KDE KTKOL'VEK MÔŽE BYŤ KÝMKOL'VEK!

Vo svete Zootropolisu ľudia nikdy neboli. To robí zo sveta Zootropolisu modernú civilizáciu tvorenú výhradne zvieratami. Zvieratá zo sveta Zootropolisu sú antropomorfné - to je cudzie slovo, ktoré znamená, že chodia po dvoch, obliekajú sa a používajú modernú techniku. Takže v Zootropolise 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 Zootropolisu (orig. Zootopia). Určite to nie je prvýkrát, čo si Disney zabŕdol do témy antropomorf-ných zvierat, ved' maskot štúdia – Mickey Mouse je toho dôkazom. Lenže Zootopia sa nechystala radiť 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 nabaľoval ako balón pripravený v deň premiéry prasknúť a divákov ošpliechať animovanou dokonalosťou. Pozrime sa na to, či malo niečo šancu zastaviť Zootropolis 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 ľudí 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 veľké živočíchy, alebo o malé hľadavčie mesto v centre Zootopie, originálnych doplnkov sveta je tu nespočet. Detaily preto patria k jednej z najzábavnejších častí 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. Keď už sme pri žirafách, tak jedna má na sebe cez 9 miliónov pramienkov vlasov. A hoci 3D nebolo nijak výnimočné, Zootopia stále drží krok a po grafickej stránke sa udržiava na vysokej úrovni.

V takomto svete je potom radosť tvoriť 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 ľudských (zvieracích) možnostiach. Samozrejme, v rozumných medziach, ale je stále uspokojujúce vidieť, že existuje animovaný film, ktorý sa nezľakol a skočil aj do takejto náročnejšej témy, ktorá je ale aktuálna aj dnes. A hoci téma rasizmu a odsudovania nie je až tak emočne silná ako téma rodiny (nebol som až tak rozľútený ako napríklad pri pozieraní 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 kráľčica policajka menom Judy Hoppsová, ktorá vyrastala na vidieku a napriek odrádzaniu svojich rodičov sa stala strážkyňou zákona. Jej optimistické ideály, ktoré vystihuje motto Zootopie "Kde ktokolvek môže byť kýmkoľvek!" sa ale po vstupe do veľkomesta rozbíjajú. Svoju vinu na tom má aj druhá hlavná postava – Nick Wilde, lišák, ktorý žije svoj ležérny život na hrane zákona. Svojich detských snov sa už dávno vzdal a až neskôr zistíme, že jeho spôsob života nie je neopodstatnený, ale vznikol ako dôsledok z udalostí v jeho minulosti. Životné príbehy Nicka a Judy sú veľmi „ľudské“ a dá sa v nich nájsť množstvo paralel so súčasnými bežnými problémami vo výchove alebo v šikane. Preto Zootopia nielen zabaví, ale aj poučí.

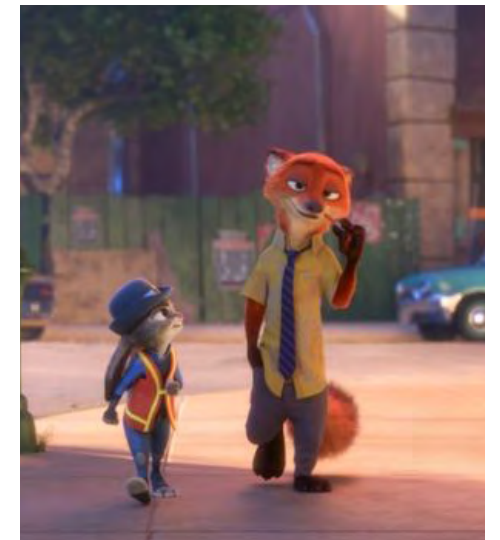
Humorom je samozrejme Zootopia nasiaknutá. Môžeme tu nájsť všetko, od známej scény s leňochodom až



po rôzne narážky na filmy a seriály alebo dokonca návštevu 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 slovní nedokázali preložiť. Preto my, slovenské publikum, musíme namiesto anglickej frázy „elephant in the room“ počuť nezdařený preklad „veľké zviera“. Dabingom sa nezhoršili len vtipy. Pokazila sa aj plynulosť dialógov na určitých miestach a z finálneho posolstva sa stala nepochopená zlátnina.

Keby nebolo dabingu, poviem vám: „Zoberte deti a okamžite bežte do kina!“ Pretože Zootopia je jeden z najzaujímavejších animákov, aké som kedy videl a všetky jej pozitíva 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 veľkom.



„Výnimočný animák, na ktorý sa bude spomínať ešte veľa 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 (knihla)
 Scenár: Max Landis
 Kamera: Fabian Wagner
 Hudba: Craig Armstrong
 Obsadenie: James McAvoy, Daniel Radcliffe, Jessica Brown Findlay, Andrew Scott, Charles Dance

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecký výkon hlavných postáv
- + efekty bez veľkého použitia CGI
- + hudobné spracovanie
- + kamera a strih

- jednotvárný dej
- slabá zápleтка
- nevýrazné zobrazenie dôležitých aspektov deju

HODNOTENIE:


Victor Frankenstein

ANI SILNÉ HERECKÉ MENÁ NEMOHLI ZACHRÁNIŤ MONŠTRUM

Victor Frankenstein je ďalšou adaptáciou o túžbe šíaleného 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 pohľadu 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), snívá 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 hendikepu šikanovaný druhými. Hoci je jeho telo odpudzujúce, myseľ zostáva brilantná. Všetok svoj voľný čas venuje čítaniu lekárskeho kníh, ako úteku od svojich problémov. Jedného dňa sa pri cirkusovom predstavení zlomí visutá hrazda a krásna Lorelei (Jessica Brown Findlay) utrpí pri páde smrteľné 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 spolubývajúci 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 ovela 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 beneficiat šíaleného 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 niekoľkými 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 niekoľko 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 ľudskú a psychologickú prvk postáv. V mnohých scénach môžeme vidieť snahu preskúmať otázku straty, či zármutku, ale taktiež čo všetko ako ľudia 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 dospievajúceho čarodejníka z Rokfortu. James je živý a inštinktívny, hrá svoje charaktery precízne a vidieť, že sa do postavy šíaleného doktora dokonale vžil.

McGuiganova adaptácia Frankensteinovho netvora je príbehom, ktorý zaujme

svojou originalitou a prepracovanými efektmi. Náročného diváka však môže sklamať. 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 monštre a všetko zobrazuje z pohľadu jeho stvoriteľa.“

Michaela Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:
 Německo, 2015, 110 min

Režie: David Whendt
 Předloha: Timur Vermes (kniha)
 Scénář: David Whendt
 Kamera: Hanno Lentz
 Hudba: Enis Rothhoff
 Hrají: Oliver Masucci, Fabian Busch, Christoph Maria Herbst, Katja Riemann, Franziska Wulf, Lars Rudolph, Michael Kessler, Dag Bee, Roberto Blanco, Piet Fuchs, Stephan Grossmann

PLUSY A MÍNUSY:

- + 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 předloze 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, ať 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 nevybíravý humor využívající k satíře 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 mnohém 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 mrazivě reálný a aktuální film, který palčivá témata umí prodat s nadsázkou a zábavně. Dějově navíc přidává závěrečnou tečku, která nutí k zamyšlení.

Audiovizuálně se jedná o současnou 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, ať 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 tyrana

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 nadsázky 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 Whendtovi podařilo do filmu efektivně vložit, je tento počín 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 jedinečně 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 Sárdek
Scénář: Michal Samir
Kamera: Alexander Šurkala
Hudba: Ben Corrigan
Hrají: Aňa Geislerová, Karolína Lipowská,
Daniela Kolářová, Zdeněk Mucha,
Jiří Štréb, Marie Ludvíková, Tomáš
Bambušek, Halka Třešňáková

PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera
 - + atmosféra
 - + hudba
 - + herci
- ve vedlejších rolích

- Aňa Geislerová
- scénář

HODNOTENIE:



od predstaviteľiek hlavných dvoch rolí. Aňa Geislerová mistry prehráva, mistry nehraje téměř vůbec a její výkon v rámci něco málo přes hodinu a půl postrádá konzistenci a mistry i věrohodnost. Onu umělost podporuje i mladá Karolína Lipowská, které by prospělo trochu různější režijní vedení, neboť mnohdy její výkon působí úplně mimo mísu. Naopak obsazení vedlejších rolí je naprosto přesvědčivé a většina zúčastněných předvádí vesnické archetypy s grácií. Vyzdvihnout si pak zasluží 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. Být se u ní asi vloženo nebudete, mrazu v zádech vám však dopřeje pozhnané. Nápadů tvůrci mají a pár vloženo dobrých momentů taky. Škoda jen, že film nedokáže udržet své tempo a atmosféru v průběhu celého filmu a několikrát sklouzává 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 konkurenci.

„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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 127 min

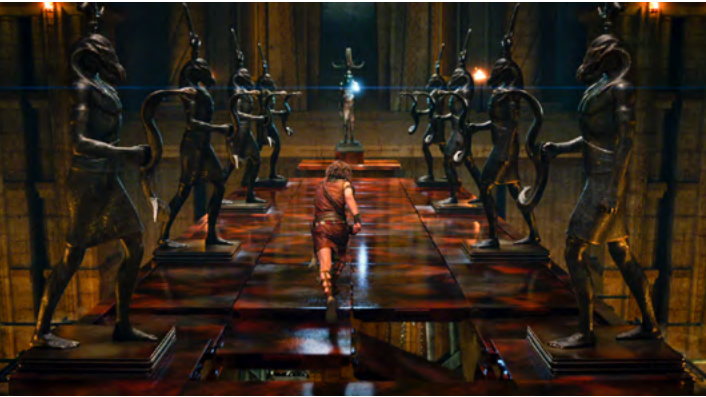
Režie: Alex Proyas
Scénář: Matt Sazama, Burk Sharpless
Kamera: Peter Menzies Jr.
Hudba: Marco Beltrami
Hrají: Gerard Butler, Nikolaj Coster-Waldau, Elodie Yung, Abbey Lee, Courtney Eaton, Brenton Thwaites,

PLUSY A MÍNUSY:

- + bojové scény
- + vizuál
- + mytologické postavy

- naivita
- zbytočná mainstreamovosť

HODNOTENIE:



originálu. Lidské postavy sú v podstate v tomto filme dosť plytké a nezaujímavé. O to viac ale prekvapia postavy bohov, ktoré sú tým ľudským nadradené skoro po všetkých stránkach. V prvom rade sú prekvapivo originálne. Aj keď originalita asi nie je to najšťastnejšie zvolené slovo, nakoľko sa film opiera o egyptskú mytológiu, ktorá už má niekde pár tisíc rokov za sebou. Originálne je ale pomerne presné prevedenie týchto mýtov na filmové plátno. Pohl'ad na loď boha Ra t'ahajúcu slnko ponad plochú zem patrí k tým momentom, ktoré si budete pamätať ešte dlho po odchode z kinosály. Takisto vzťahy medzi bohmi nie sú také naivné ako u ľudí. Poteší najmä Hathor (Elodie Yung), ktorá je zo všetkých postáv vo filme najzaujímavejšia, ale drží sa aj namyslený Horus. Butlerovo stvárnenie Seta je jedno veľké kliše, ale neurazí.

Interakcia týchto dvoch svetov vcelku dobre funguje. Oceniť treba najmä vzťah Hora a Beka. Ich preťahovanie sa je prekvapivo zábavné. A aj keď 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. Pokiaľ im samozrejme odpustíte priehršť citelných vizuálnych efektov. Osobne mi nevadili a aj keď snímok pôsobí dosť počítačovo, dokážete mu to bez problémov odpustiť.

V konečnom dôsledku sú tak Bohovia Egypta veľmi zábavným a nápaditým počínom, pokiaľ mu ospravedlníte naivitu a cieľenie na mainstreamového diváka. Vizuál, aj keď zľahka zaváňa počítačom, má vskutku efektný a veľkorypný. Z počiatku naivnučké postavy si počas sledovania filmu obľúbite a nebol by to Proyas, keby do filmu nepridal svoj osobitý tajomný rukopis. Druhá Vrana sa síce nekoná, ale bavil som sa určite viac ako pri jeho poslednom filme Štvrté proroctvo (2009).

„Bohovia Egypta zaujmú veľmi 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

Bohovia Egypta

VIZUÁLNE ORGIE V MÝTICKOM PREVEDENÍ

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

Príbeh snímku nie je nijak zvlášť zložitý. V časoch dávno minulých, žili bohovia na zemi bok o bok s ľuďmi. bohovia vládli ľuďom a Egypt bol priam rajom na zemi. Nič však netrvá večne, idylka je mŕtva v momente keď 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 naliaty v exile na púšti. Egyptu však svitá nová nádej vo chvíli, keď zlodej Bek (Brenton Thwaites) Setovi ukradne Horovo oko. Ak totiž navráti Horovi zrak, je tu ešte šanca, že Set bude porazený

Prvých 15 minút pripomínajú Bohovia Egypta zľahka seriál Shannara (2016). Symbolom takejto MTV teenage štylizácie je, že šaty a makeup Bekovej lásky, krásnej 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

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ 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 svištiť a škerí sa na kameru. O pár metrov d'alej leží dedinka s názvom Saint-Martin. V nej sa ľudia spamätávajú z nedávno ukončenej druhej svetovej. Obyvatel'om 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 srst'ou. Po bezstarostnom hraní ale zanedlho zistí, že jeho dobrodružstvá ešte neskončili...

Zatiaľ čo v prvom filme bola témou 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 nevádi, ak ste nevideli jednotku. Divákemu zážitku to neublíži. Všetko potrebné na pochopenie vzťahov medzi postavami bude povedané. Sebastian (Félix Bossuet) to s rodinou má zložitú. 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 vypomáhať v Anglicku. Namiesto nej ale príde smutná správa. Lietadlo, ktorým letela sa zrútilo. Hoci všetci tvrdia, že to neprežila, Césarovi a Sebastianovi to nedá, a vydajú sa nájsť pilota, ktorý by prehliadol miesto dopadu z vtáčej perspektívy. César si spomenie na jedného pilota, ktorý by mohol byť ochotný im pomôcť. Doposiaľ o ňom iba

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

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 prepadli až do fantastického výzoru, kde lesík vyzeral 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 vyššie spomínané zvieratá a ešte aj mnohé ďalšie sa vo filme správali veľmi divne. Napríklad zajacovi žijúcemu v lese očividne nevádi, keď sa okolo neho prechádzajú dvaja ľudia a jeden ozrutný 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 prosievajú. Nie sú ale v takom veľkom množstve, aby sa dali považovať za vážny problém. Skôr je to taká malá chybička krásy.

Francúzska produkcia sa po hereckej stránke statočne drží, takmer všetky výkony sú bez problémov. Sebastian síce majoritu filmu iba intenzívne zazerá alebo hundre, ale to mu nemôžem vyčítať, veď 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

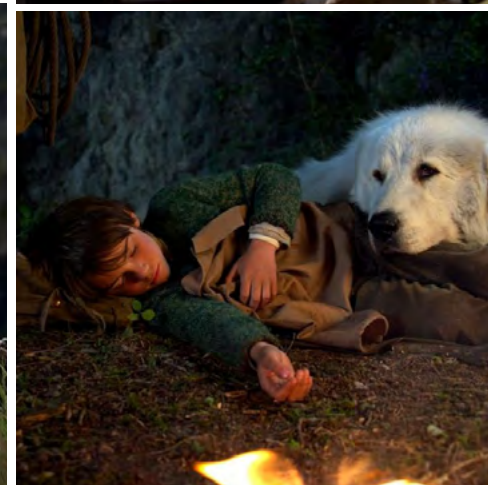
efekty. Tu už Francúzi nedokážu tak dobre dobehnúť Hollywood. Príkladom takýchto scén môže byť havária lietadla. Vyslovene tu vidno použitie počítačových efektov, nevyzerajú prirodzene. K ne-profesionálne vyzerajúcim scénam sa radí aj scéna súboju s medved'om, rozheganá kamera, ktorá útočí na Bellu vyzera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

Príbeh je oproti prvému dielu komornejší, ide už iba o osudy zopár ľudí, v ohrození života je jedine Angelina. Žiadna obrovská zápletká sa neudeje, Bella a Sebastian 2 sa držia v kolajách 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 filmík. Jednoduchý rodinný príbeh s pekným koncom, ktorý nebolí pozerat', 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 Kesteloot, Ben Stassen
 Scenár: Dominic Paris, Graham Weldon
 Hudba: Ramin Djavadi
 Obsadenie: Ilka Bessin, Dieter Hallervorden, Matthias Schweighöfer, Aylin Tezel, Kaya Yanar

PLUSY A MÍNUSY:

- + retrospektívny príbeh
- + milé zvieratká
- + animácia Robinsona
- + dabing
- + vhodný pre deti

- stereotypy
- okaté moralizovanie
- nepríjemné 3D

HODNOTENIE:


Robinson Crusoe

ROBINSON? NIE, ZVIERATKÁ

Nesmrtel'ný príbeh o Robinsonovi Crusoe, ktorý stroskotá na vzdialenom 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 dospeljšieho 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 smrť znudený. Verí, že okrem jeho domova existuje na svete ešte veľa neznámych krajín, a tak svoje dni trávi na pláži, kde hľadá v piesku zvláštne predmety, aby svojim susedom dokázal, že má pravdu. Jeho pranie sa mu jedného dňa splní – po strašnej búrke na pláži nachádza stroskotanú loď s čudným tvorom, človekom.

A tak sa začína nepravdepodobné kamarátstvo 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. Ocitneme 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 veľa v rukáve neskrýva. 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 chcieť, naopak, všetko a všetkých zničiť.

V Robinsonovi je všetko, čo môže detský 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 dosť čarovná). 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 bláznivých naháňačiek a ešte viac morálnych lekcií, ktoré nie sú ani veľmi zaobalené. Nikdy sa nevzdávaj svojich snov, nikdy sa nedaj oklamať 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, keď pridal k názvu aj podtitul Na ostrove zvieratiek – to len pre istotu, ak by na film náhodou zabľúdil niekto, kto nemá dieťa vo veku do osem.

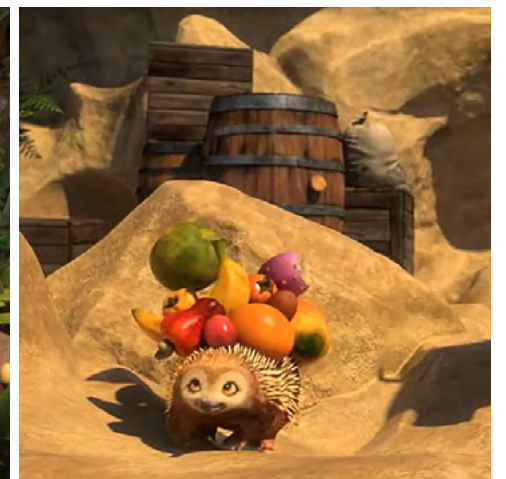
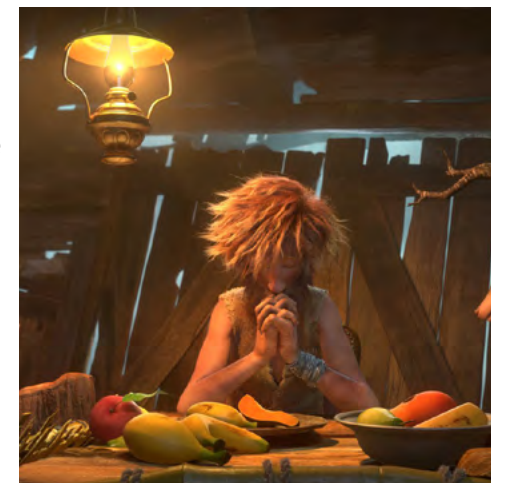
Film sa v kinách premieta samozrejme so slovenským dabingom a napriek tomu, že nie je ničím prevratný a rovnakých hercov počuť tuším z každej rozprávky, uchu celkom lahodí. Podobne pozitívne dojmy však nemám z 3D efektov. Prvá

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 vyzdvihnúť (nedá sa zabudnúť na scénu so svetielkujúcimi rastlinami z Avatara). Čo je však atraktívne na použití 3D v generických naháňačkách a súbojoch? Nič nepokazí sledovanie filmu viac ako to, keď má divák pocit, že ho do hlavy práve ide trafiť banán či doska alebo sa po ňom náhle zahnila 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 veľa vyčítať, nie je však ani v jednom ohľade výnimočný. Deti sa určite slušne pobavia no pre dospelých mám radu – ak nemáte koho doprevádzať, 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

Žáner: Beletria pre dospelých – Svetová
súčasná

Na recenzii 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
- zahltenie "poučnými"
príbehmi iných ľudí

HODNOTENIE:

★★★★☆

Zjednodušte si prácu

VAŠA EFEKTIVITA PRÁCE

Ak svoju prácu robíte s radosťou a navyše 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 veľmi vzácny, 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 nezbližnili.

Odborníčka na výkonnosť Carson Tatová v knihe vysvetlí uje, prečo sa ľudia v dnešnej dobe viac orientujú na výkonnosť ako na prácu samotnú. Aranžovanie takej vzácnej komodity, ako je čas je dosť náročné, pokiaľ to robíte nesprávne. Autorka identifikovala

štyri 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, priorizátor, vizualista alebo plánovač?

Každý typ výkonnosti si vyžaduje iný prístup, či už v rámci nástrojov, ale hlavne pri zadel'ovaní 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 štylizáciou textu sa prihovára skôr manažérom, alebo ľuďom, ktorí sa o manažérsky post usilujú. Za mínus knihy považujem zahltenie

rôznymi príbehmi zo života ľudí, ktoré sa v publikácii objavujú pričasto.

Rady, ktoré táto kniha obsahuje, sú stručné a jasné a ľuďom, ktorí chcú na seba zapracovať, môže dať veľa dobrých a užitočných odporúčaní, ako si zlepšiť výkonnosť a dosiahnuť lepšie výsledky.

Takže ak patríte k ľuďom, 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 uľahčeniu práce.“

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Myslím, teda pijem: Intelligentne

o alkohole, 2015

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žáner: Populárne náučná pre dospelých
> Hobby – muži

Na recenzii 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 oblúbenom
koňaku
- odporúčaný alkohol
sa u nás poväčšine
nedá kúpiť

HODNOTENIE:

★★★★☆



Myslím, teda pijem: Intelligentne o alkohole

INTELIGENTNE O ALKOHOLE

Krásna obálka, nezameniteľný farebný dizajn, neodškriepiteľný humor, jednoducho, táto kniha ma niečím oslovila hneď 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 ľahšie. V knihe sú uvedené v rámci príbehu alebo krátkej anekdoty či rozprávania s vtipnou pointou. Pri čítaní som dostala chuť napríklad na škótsku whisky, ktorú som doteraz neoblubovala.

Čo na knihe oceňujem najviac, je to, že ju môžem otvoriť na hociktovej 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 nej nájde to svoje. Je zaujímavé sledovať osudy alkoholu na časovej osi a pomocou

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 voľčom rum? Autori mali pri zbieraní všetkých potrebných faktov a údajov veľa práce. Prácu však čitatelia ocenia, keď že 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, niekoľko receptov nájdete. Seneca raz povedal, že „opitost“ nie je nič iné než dobrovol'né šialenstvo“. A musím s ním

súhlasiť. Reči, že táto kniha nabáda ľudí k pitiu, nie sú celkom na mieste.

Je len na nás, či si večer vychutnáme pohár dobrého červeného vína, alebo sa na dno pohárika pozeráme 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 veľa 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 chuť a opojenie, ktoré spôsobuje. Niektorí z nás ho označujú za metlu ľudstva, iní za svojho najlepšieho priateľa. Nájst' zlatú strednú cestu a získať triezvy pohľad na alkoholické nápoje nie je jednoduché, no táto kniha je v tom viac než nápomocná.

Radoslava Uškertová

