

GENERATION



NOVINKA
Lenovo Y700

.....

HRA MESIACA
Dark Souls III

.....

VIDELI SME
Hardcore Henry

.....

**Sút'až
o hodnotné ceny**



→ **HRY MESIACA:**

Doom Preview
Ratchet & Clank
LOZ: Twilight Princess HD
Hitman GO

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Acer Liquid Jade Primo
Roccat Nyth
Steelseries Rival 700
NZXT Manta

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Kniha džungle
Lovec: Zimná vojna
Kung Fu Panda 3
Agáva

→ **TOP TÉMY:**

Kniha - Sprisahanie mocných
Kniha - A hory odpovedali ozvenou
trendy - Y-Games - leto 2016
trendy - GS TALES

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Martin Pročka, Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Lenovo

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: +421 - 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ Pôvodne som chcel stručne rozobrať Youtube a smiešny prístup Googlu k „flago-
vaniu“ videí. No vyzeralo to, že tam sa už ľady hýbu. Preto prišlo na rad Nintendo.

Prečo Nintendo? Lebo firma prezradila, že NX konzolu vydá v marci 2017. Na tom by nebolo nič zaujímavé. Podporiť zisk na konci fiškálneho roku vydaním konzoly je dobrý spôsob ako si urobiť meno. To, čo ma však zarazilo je, že na E3 NX nebude a jediná hra od Nintendo bude Legend of Zelda WiiU. Nevieť prečo, ale mám d'ejá vu. Akoby to, čo sa stalo s WiiU Nintendo nestačilo na to, aby sa marketingovo poučili. Zdá sa, že si to chcú zopakovať. A aj keď je pravdou, že E3 absenciou EA, Activision, Wargamingu a ďalších firiem nebude mať taký žiarivý status, stále je to najväčšia herná výstava. A možno sú v Nintende géniovia a vedia niečo čo ja nie. To však výsledky WiiU nenaznačujú. Faktom zostáva, že Nintendo musí prísť s dostatočne výkonným a jednoduchým systémom bez prídavných hlúpostí na to, aby bol úspešný. A hlavne musí mať podporu 3rd party vydavateľov, absencia ktorých prakticky zabila Wii U. No NX to bude mať v konkurencii potencionálne PS4 Neo a potencionálne výkonnejšej Xbox konzoly t'ažké. Toto už totiž dávno nie je éra Nintendo a dojenie značiek už jednoducho nestačí. Hlavne keď 99% hier je multiplatformových.

Príjemné čítanie magazínu Generation vám praje

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



msi



SAPPHIRE logitech G

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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



www.adata.com



Tvorcovia titulov Bastion a Transistor chystajú novú hru Pyre

Ľudia zo Superiant Games si získali fanúšikov svojimi dvoma predchádzajúcimi hrami – Bastion a Transistor. Teraz pracujú na tretej hre štúdia, Pyre, ktorá zavedie hráčov do temného fantasy sveta.

Hráči budú v Pyre kontrolovať bandu vyvrhel'ov. Tí na začiatku hry zomrú, no následne sú oživení skupinou záhadných postáv v maskách. Na hráčov bude odhaliť pravdu o prastarej súdeži Rites, v ktorej vyvrheli bojujú o šancu vrátiť sa

do svojich predošlých životov, zbavení všetkých zlých vecí, ktoré počas života spáchali. Na svojej ceste pustou krajinou Downside bude možné stretnúť mnoho iných postáv a na hráčov bude, ktoré z nich dostanú šancu na návrat padlej slávy a slobody, a ktoré ostanú navždy v zabudnutí vyhnanstva. Supergiant Games stavia na to, čo vie dobre – na silnej atmosfére, kvalitnom príbehu, príjemnom grafickom spracovaní a, v neposlednom rade, aj na pútavej hratelnosti. Pyre bude obsahovať

rýchly akčný súbojový systém, v ktorom bude miesto pre taktické rozhodovanie sa. Pri preskúvaní oblastí sa vyskytnú aj priestor na taktizovanie. Boje však nebudú ľahké. Bojovníkov, ktorí sa chcú z tohto očistca prebojovať, je veľa.

Pyre má plánované vydanie až na rok 2017 pre Steam a PlayStation 4. Vývojári nevlúčili ostatné platformy, no vyjadrili sa, že tieto dve sú momentálne ich najvyššia priorita.



Dark Souls stolová hra

Kickstarter vyzbieraný za tri minúty

■ Asi ani v najkrajších snoch sa autorom projektu stolnej hry Dark Souls nemohlo snívať o tom, že ich nápad bude mať takýto úspech. Na Kickstarteri má tento projekt pred sebou ešte 26 dní, no už teraz vyzbiera takmer desaťnásobok požadovanej sumy.

Tento projekt je síce oficiálne licencovaný spoločnosťou Bandai Namco, no firma Steamforged Games bude túto stolovku produkovať nezávisle. Táto hra bude čerpať zo všetkých hier Dark Souls série, no, samozrejme, najmä z tej najnovšej.

Cena tejto hry by mala byť približne 80 libier plus poštovné.



Pokračovanie Borderlands

Štúdio Gearbox potvrdilo pokračovanie

■ Pokiaľ ste už dávno Borderlands: Pre-Sequel prešli a chýba vám tento vtipný a zároveň drsný svet, nemusíte už dlho zúfať. Tvorcovia zo štúdia Gearbox potvrdili, že ich séria neskončí, ale bude rozhodne pokračovať. Túto informáciu potvrdili vývojári na panelovej diskusii PAX East.

Rovnako na diskusii padla zmienka o tom, že ich nová hra Battleborn bude obsahovať množstvo easter eggov zo sveta Borderlands. Zatiaľ nie je jasné, o čom pokračovanie bude, ani či bude nadväzovať na predošlé diely. Viac sa pravdepodobne dozvieme na júnovej E3.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...bolo v tomto mesiaci teaser trailerom čo-to naznačené o Titanfall. Ten zobrazoval Titana s mečom v ruke a nabádal k pozornosti na mesiac jún, kedy by sme sa mali o hre dozvedieť viac.

A to na konferencii E3 – tu bude hra pravdepodobne predstavená.

■ ...MercurySteam, vývojári Castlevania: LoS, ohlásili nový titul Raiders of the Broken Planet, ktorým chcú prvýkrát v ich histórii preraziť aj na poli MP hier.

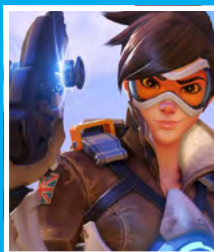
Má ísť o MP adventúru, v ktorej si budeme môcť vybrať medzi dvoma stranami, jazdcami a votrelcami.

■ ...najpopulárnejšia MMORPG všetkých čias World of Warcraft dostane ďalšie rozšírenie s podnázvom Legion. A hráči naň už nebudú musieť dlho čakať!

Zhrájú si ho totiž už 30. augusta a bude dostupné v troch edíciách: Standard, Deluxe a Collector.

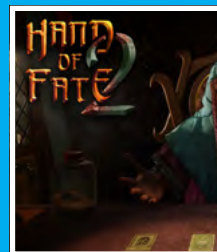
Tracer v HoTS

Tracer, hrdinka z pripravovanej hry Overwatch, prichádza aj do Heroes of the Storm. Vyzbrojená párom smrteľných pištoľí a akceleratorom je pripravená sa mrštné pohybovať po mapách Nexusu.



Hand of Fate pokračuje

Oblíbená kartová hra sa dočká svojho pokračovania a prinesie aj mnoho novinek. Najlepšou budú hráči spoločníci a nové úlohy počas bojov, a tak už nebude stačiť len vyhrať boj.



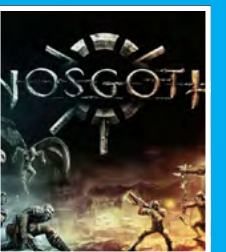
Fable Legends žije

Spoločnosť Microsoft síce zavrela štúdio, ktoré na hru pracovali, no podľa posledných informácií tieto štúdio stále rokujú o tom, aby bol vývoj hry obnovený. Viac informácií sa dozvieme určite už čoskoro.



Nosgoth zrušený

Square Enix zrušilo svoju multiplayerovku Nosgoth ani nie rok vydania. Dôvodom bol nízky počet aktívnych hráčov, ktorý sa pohyboval okolo 1000 – 2000 hráčov denne. To je naozaj málo.





Huawei P9



Spoločnosť Huawei v Londýne predstavila novinku Huawei P9, prvý smartfón na svete, ktorého fotoaparát bol vyvinutý v spolupráci so spoločnosťou Leica.

Huawei P9 disponuje 5,2-palcovým Full HD displejom, 3000mAh batériou a poháňa ho výkonný čipset Kirin 955. Vo výbave je aj čítačka odtlačkov prstov a systém troch antén pre lepší príjem signálu. K predobjednávkam u vybraných partnerov, ktoré budú na Slovensku prebiehať 8. – 30. 4., získajú zákazníci ako darček Talkband B2. Odporúčaná výsledná cena Huawei P9 je 549 €.

Slávnostného predstavenia smartfónu sa v priestoroch Battersea Evolution arény v Londýne zúčastnili významní hostia ako poprední svetoví fotografi David Guttenfelder a Mary McCartney alebo hollywoodska hviezda Henry Cavill, ktorý s herečkou Scarlett Johansson účinkuje v novom spote Huawei.

Vďaka spolupráci Huawei a Leica predstavuje Huawei P9 mál'nik v mobilnej fotografii, a to od optických šošoviek cez senzory až po algoritmy spracovania obrazu. Výborné fotografické schopnosti P9 sú dosiahnuté prostredníctvom duálneho fotoaparátu, ktorý

naplno využíva know-how spoločnosti Leica. Smartfón je vybavený dvoma hlavnými 12MPx fotoaparátmi: RGB fotoaparát je určený na zachytenie farieb, zatiaľ čo druhý, monochromatický, vyniká pri získavaní detailov obrazu. Duálny fotoaparát P9 tak dokáže zachytiť viac svetla aj detailov a vyniká aj pri nízkom osvetlení.

Fotoaparát Huawei P9 ponúka tri režimy Leica: štandardné (standard), živé farby (vivid colours) a mäkké farby (smooth colours). Ďalej je k dispozícii napríklad monochromatický režim. Vďaka hybridnej technológii ostrenia vyhotovuje Huawei P9 snímky s vyššou rýchlosťou, väčšou presnosťou a stabilitou. P9 podporuje ostrenie fotoaparátu založené na troch metódach: laserovej, kontrastnej a výpočtu hĺbky, pričom vždy automaticky vyberie tú, ktorá v daných podmienkach dosiahne najlepšie výsledky. Ďalšou fotografickou funkciou je široká clona, ktorá umožňuje používateľom experimentovať s hĺbkou ostrosti a vytváraním rozostreného pozadia.

Telo Huawei P9 je konštruované z leteckého hliníka s hranami brúsenými diamantom. Smartfón disponuje 5,2p-alcovým displejom, je poháňaný novým 64-bitovým čipsetom Kirin 955 s frekvenciou 4x2,5GHz + 4x1,8GHz a je vybavený 3000mAh vysokokapacitnou batériou. Huawei taktiež odhalil model P9 Plus s 5,5-palcovým Press Touch displejom a 3400mAh batériou. P9 Plus ponúka rýchle nabíjanie dual-IC, ktoré používateľom umožní šesť hodín hovoru za 10 minút nabíjania. P9 a P9 Plus disponujú tiež novými technológiami, ako je systém troch antén, ktoré umožnia bezproblémové a stabilné pripojenie. Oba modely sú vybavené biometrickou technológiou rozpoznania odtlačku prsta.



Základná doska GIGABYTE X99P-SLI je svetovo prvá X99 doska s certifikáciou Intel Thunderbolt 3.

Táto technológia poskytuje šírku pásma až 40Gb/s cez konektor USB Type-C, čo je dvakrát viac ako predchádzajúca generácia. Thunderbolt 3 tak ponúka využitie externých grafických kariet, M.2 alebo U.2 diskov. Taktiež podporuje rozhranie DisplayPort 1.2.

Multigrafická konfigurácia ponúka vyšší grafický výkon pre herných nadšencov, ktorí požadujú najvyššie počty snímok za sekundu bez toho, aby sa museli obmedzovať v rozlíšení obrazu. Základné dosky GIGABYTE x99 používajú kompletne digitálne napájanie procesora od spoločnosti International

Rectifier, ktoré zahŕňa PWM regulátory 4. generácie a špičkové regulátory 3. generácie PowIRstage. Tieto 100% digitálne radiče ponúknu neuveriteľnú presnosť pri dodávaní energie do energeticky najnáročnejších a najcitlivejších komponentov na doske, takže nadšenci získajú z procesorov Intel Core i7 Extreme Edition skutočne maximálny výkon.

Táto nová generácia digitálnych regulátorov IR a čipov PowIRstage je vybavená technológiou Isense, ktorá poskytuje oveľa väčšiu presnosť snímania prúdu. Vďaka tomu je medzi čipmi PowerIRstage zaistená rovnomerná distribúcia tepelného zaťaženia a je tiež zamedzené prehriatie jednotlivých obvodov PowIRstage, čo má za následok dlhšiu životnosť a vyššiu spoľahlivosť dosky.



Nový Predator 17X prináša možnosť pretaktovania a výkon desktopových komponentov pre mobilné hranie hier. Je osadený procesorom Intel Core i7-6820HK z 6. generácie Core, grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 980 a vlastným trojventilátorovým chladiacim systémom, ktorý prináša nekompromisnú kombináciu výkonu a prenosnosti.

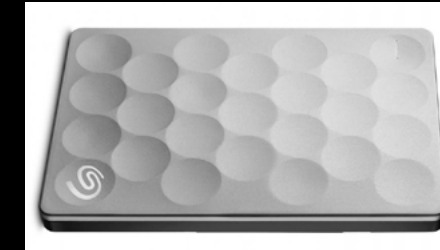
Vďaka pretaktovaniu si hráči vychutnajú výkon pri take procesora až 4,0GHz, grafického jadra až 1310MHz a grafických pamätí až 3,7GHz. Predator 17X je vybavený 17,3" G-SYNC panelom.

Acer Predator 17X

K dispozícii je buď Full HD IPS (1920x1080px) alebo UltraHD IPS (4K 3840x2160px) displej.

Navyše je tento hardvér doplnený ešte o pamäť DDR4-2133 a tromi NVMe PCIe SSD podnikovej úrovne spojenými do režimu RAID 0 pre obrovské rýchlosti prenosu dát. Ďalej je vybavený technológiou Killer DoubleShot Pro, portom Thunderbolt 3, funkciami DustDefender a CoolBoost, ktoré využívajú dvojicu vysokorýchlostných ventilátorov s opačnou rotáciou na odstránenie nahromadeného prachu a lepší odvod tepla.

Seagate BackUp Plus Ultra Slim



Seagate predstavil najtenší externý disk, ktorý disponuje maximálnou kapacitou 2TB a hrúbkou len 9,6mm. Model Backup Plus Ultra Slim sa na Slovensku a v Českej republike predáva za 82,90 eur (2290Kč) za 1TB verziu a 114,90 eur (3290Kč) za 2TB verziu a je dodávaný spolu so zálohovacím softvérom od výrobcu.

Asus VivoStick



Miniatúrny počítač Asus VivoStick, ktorý vychádza z konceptu Intel Compute Stick, je dostupný už aj na našom území za 149 eur. V základnej konfigurácii ponúka procesor Intel Atom, 2GB RAM, 32GB internú pamäť a systém Windows 10.

Trust GXT 363



Spoločnosť HP predstavila najtenší notebook na svete. Nesie názov Spectre a jeho pýchou je telo, ktoré je hrubé len 10,4mm, pričom jeho hmotnosť je 1,1kg. Zároveň sa doň zmestila batéria, ktorá dokáže notebook napájať až 9,5 hodín. O výkon sa starajú najnovšie procesory z rodiny Skylake od Intelu, konkrétne modely i3, i5 a i7.

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

ADATA oslavuje 15. výročie globálnou kampaňou

Špeciálna akcia pre fanúšikov ADATA s množstvom hodnotných cien vrátane Apple iPad

Spoločnosť ADATA Technology oslavuje 15. výročie (založená bola v máji 2001). Pri tejto príležitosti ADATA zahajuje celosvetovú kampaň na tému "Ukážte, ako máte radi značku ADATA a vyhrajte!"

Súťaž trvá od apríla až do 15. júla 2016. ADATA každý mesiac vyberie šťastlivcov, ktorí vyhrajú hodnotné ceny, medzi inými aj Apple iPad Air 2, externé pevné disky ADATA s krytím military, kamery Polaroid Cube, micro SD karty ADATA alebo iné mobilné príslušenstvo.

Pod'akovanie za 15 rokov „Love, Life, Dreams“

ADATA má za sebou od roku 2001 množstvo úspechov. Podarilo sa jej vybudovať silnú svetovú značku, ktorá je synonymom pre inovatívne technológie a výkon. Svoje inovácie primárne sústreďuje na zvyšovanie výkonu pre gaming (počítačové hry), LED osvetlenie a mobilné príslušenstvo, kde sa zameriava najmä na Apple zariadenia. ADATA je držiteľom niekoľkých prestížnych svetových ocenení za dizajn a aj v našich médiách zbiera ocenenia v rôznych testoch. Spoločnosť vníma zákazníkov ako priateľov a chce sa im pod'akovať za dosiahnuté úspechy aj touto kampaňou k 15. výročiu.

Globálna kampaň, ktorú spoločnosť usporiadala k 15. výročiu, vyzýva fanúšikov, aby ukázali svoju "lásku k ADATA". Urobiť tak môžu až do 15. júla všetci, ktorí si zakúpia alebo už vlastnia nejaký výrobok ADATA a vyjadria svoj názor na daný produkt napr. príspevkom v niektorom z e-Shopov, ako sú Alza, CZC, TSBOHEMIA, MALL a pod., príp. sa pochvália unboxingom, článkom na blogu, príspevkom v diskusnom fóre, postom na sociálnej sieti,... Odkaz je následne potrebné zaregistrovať spolu s kontaktom na účastníka na stránke ADATA, aby ste mohli byť zaradení do žrebovania. Hrá sa každý mesiac celkovo až o 80 produktov. Víťazov určí náhodné žrebovanie a výsledky budú oznámené 20. mája, 17. júna a 15. júla 2016.

Viac informácií nájdete na stránke:
www.adata.com/event/2016/15th/index.php?lan=cz



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

Powerline: Gigabit aj z elektrickej zásuvky

D-Link zarad'uje do svojho portfólia sadu PowerLine AV2 2000 Gigabit Starter Kit (DHP-701AV), čím otvára nové možnosti pre vytváranie komplexných počítačových sietí v modernej domácnosti.

Nová sada obsahuje dva adaptéry PowerLine, ktoré dokážu premeniť každú elektrickú zásuvku vo vašom dome na prípojku počítačovej siete. Znamená to, že pri budovaní domácej siete sa už nemusíte trápiť s kladením dlhých siet'ových káblov. Vďaka technológii MIMO (Multiple In Multiple Out) možno dosiahnuť rýchlosť prenosu až 1900 Mb/s, čo robí ideálnu voľbu pre aplikácie náročné na šírku prenosového pásma.

Nová sada PowerLine môže byť použitá pre mnoho rôznych aplikácií, napríklad na pripojenie hernej konzoly v suteréne domu, chytnej TV v obývačke alebo počítača v odľahlej pracovni. Impozantnú prenosovú rýchlosť až 1900 Mb/s oceníte najmä u náročných aplikácií, ako je 4K streamovanie a on-line hranie. Sada umožňuje

tiež bezproblémové súbežné streamovanie, surfovanie na internete a sťahovanie súborov, pretože podporuje optimalizáciu dátových prenosov, ktorá určuje priority internetovej komunikácie. Tým sa obmedzia niektoré problémy, ako je napríklad trhané prehrávanie video streamov s vysokým rozlíšením.

Inštalácia prebieha metódou "plug-and-play" - stačí zapojiť adaptéry a môžete ich začať ihneď používať. Pripojiť možno aj switch alebo Wi-Fi prístupový bod, čím vznikne nový prístupový bod pre niekoľko ďalších zariadení. Ochranu pred neoprávneným prístupom do siete PowerLine, vytvorenej pomocou DHP-701AV, zaisťuje 128-bitové AES šifrovanie dát.

Cena a dostupnosť

Sada 2000 Mb PowerLine AV2 Kit D-Link (DHP-701AV) je už dostupná na Slovensku a v ČR za odporúčanú maloobchodnú cenu 87,90 EUR (2 399 Kč).



Logi BASE: Prvý dobíjací stojanček pre iPad Pro

Spoločnosť Logitech predstavila dobíjací stojanček Logi BASE s rozhraním Smart Connector pre iPad Pro s uhlopriečkou 12,9 alebo 9,7 palcov. Ako prvý svojho druhu vám poskytuje možnosť nastaviť pozorovací uhol v správnej polohe, aby ste si mohli príjemne užiť používanie aplikácií a zábavu.

Magnety dobíjacej kolísky navedú iPad Pro presne na správnu pozíciu voči Smart Connectoru, čím sa stane Logi BASE tým pravým domovom pre váš iPad Pro. Vďaka inteligencii digitálnej asistentky Siri, môžete začať svoj iPad Pro používať úplne novým spôsobom. Dajte si napríklad stojanček Logi BASE na kuchynskú

dosku, aby ste na neho dobre videli keď budete variť podľa receptov alebo kuchárskej aplikácie. Alebo môžete zavolať na Siri, aby vám nastavila časovač, prepočítala hmotnosť alebo niečo pridala do nákupného zoznamu. Aby ste mali pohodové ráno, postavte si svoj iPad Pro a stojanček Logi BASE na nočný stolík a keď sa prebudíte, môžete sa Siri opýtať, aké bude počasie alebo čo máte na tento deň v diári za úlohy. A v kancelárii si môžete svoj iPad Pro so stojanom Logi BASE postaviť vedľa notebooku alebo monitoru a získať tak dokonalú druhú obrazovku.

Dobíjací stojanček Logi BASE k vášmu iPadu Pro jednoducho patrí. Všetky detaily sú vyhotovené tak, aby ladili s dizajnom iPadu Pro - od tela z hliníku najvyššej kvality, po špičkovú povrchovú úpravu a zaoblený tvar.

Kompatibilný je s iPadmi Pro s uhlopriečkami displejov 12,9 a 9,7 palcov a je už k dispozícii na stránkach spoločnosti Logitech a Apple za odporúčanú maloobchodnú cenu 99.99 €. Na Slovensku a v Českej republike bude v predaji od augusta tohoto roku.

Axis s partnermi oslávil 20 rokov uvedenia prvej siet'ovej kamery



Spoločnosť Axis Communications oslavuje 20. výročie IP kamery, ktorá bola prvýkrát uvedená na trh v roku 1996. Siet'ová kamera ako jedno z prvých reálnych zariadení tzv. Internetu vecí (IoT) spôsobila revolúciu na poli zabezpečovacej techniky. Prechod od analógových kamier k IP video monitoringu viedol k rozvoju celého segmentu „internetu bezpečnostných vecí“. Výročie si spoločnosť Axis pripomenula aj na stretnutiach s partnermi v Prahe, Brne a Bratislave 12. až 14. apríla 2016.

AXIS 200 bola prvá siet'ová kamera na svete, ktorá umožnila priame pripojenie na internet alebo intranet. Na trh vstúpila v roku 1996 ako doplnok vtedajšieho portfólia spoločnosti Axis zameranej na pripájanie tlačiarň a neskôr optických dátových úložísk do sietí.

Vývoj siet'ových bezpečnostných riešení Axis časom presiahol oblasť kamier a teraz zahŕňa aj ďalšie IP produkty zamerané na fyzickú bezpečnosť, ako napr. siet'ový reproduktor alebo IP dverné jednotky. Koncept zariadení, ktoré sú zosieťované, siaha až k pôvodným koreňom značky Axis a vytvoril z tejto spoločnosti lídra

v rastúcom IoT segmente známom ako „internet bezpečnostných vecí“.

Prvá siet'ová kamera prenášala 1 snímku za 17 sekúnd v normálnom rozlíšení alebo dosahovala 1 fps v rozlíšení CIF. Získala niekoľko priemyselných ocenení a položila základ dlhej série inovácií vo vývoji siet'ových kamier, enkodérov a zariadení na kontrolu fyzického prístupu. Kamera AXIS 200 bola prvým krokom k súčasnej pozícii spoločnosti Axis ako najväčšieho svetového výrobcu bezpečnostných zariadení na báze IP. Medzi ďalšie významné míľniky v oblasti bezpečnosti patrili uvedenie prvej HDTV siet'ovej kamery a prvej termálnej siet'ovej kamery, ktoré tomuto trhu umožnili zrýchliť presun od analógového k digitálnemu videu.

Už desať rokov po predstavení prvej siet'ovej IP kamery bolo na celom svete inštalovaných viac ako milión kamier Axis. Dnes ponúka Axis viac ako 200 modelov IP kamier a príslušenstva pre rôzne použitie a s mnohými pokročilými funkciami. „Keď sa obzrieme späť za tými dvadsiatimi rokmi od prvej IP kamery, sme hrdí, že naše pôvodné vízie prepojených zariadení a inteligentnejších sietí s mnohými

rôznymi aplikáciami sa naplňajú v takom meradle,“ povedal Martin Gren, ktorý spolu s Mikaelom Karlsson a Keithom Bloodworth založili Axis v roku 1984. „V roku 1996 sme netušili, akým rýchlym tempom IoT porastie a máme radosť, že sme zohrali úlohu jedného z priekopníkov v tejto oblasti a to najmä v segmente bezpečnosti, kde sme urýchlili prechod od analógových na digitálne riešenia. Dáva nám to istotu, že Axis bude nadalej prinášať hodnoty a inovácie pre budúcnosť prepojených zariadení a prispieje tak k bezpečnejšiemu svetu.“

Výročie na Partnerských dňoch 2016 na Slovensku a v Českej republike

20 rokov od uvedenia prvej IP kamery na svete AXIS 200 a ďalšie významné míľniky vo vývoji internetu bezpečnostných vecí si pripomenuli kľúčoví partneri spoločnosti Axis Communications u nás na akciách s názvom Partnerské dni 2016, ktoré sa konali 12. apríla v Bratislave, 13. v Brne a 14. v Prahe. Okrem zástupcov regionálne kancelárie Axis Communications pre strednú a východnú Európu tu vystúpili aj predstavitelia Úradu pre ochranu osobných údajov a nezávislí experti z odboru zabezpečenia a kriminalistiky. Spoločnosť Axis má v Českej a Slovenskej republike viac ako 800 partnerov a organizuje pre nich pravidelné vzdelávacie kurzy pod názvom Axis Communications akademie, ktorými každý rok prejde takmer tisíc účastníkov - profesionálov v oblasti videomonitorovania.



>> VÝBER: Lukáš Plaček

Hvězdný Blade Runner 2

Netrpělivě vyhlížené pokračování kultovního snímku Ridleyho Scotta Blade Runner nabírá své obsazení. Film, o jehož režii se postará talentovaný režisér Denis Villeneuve a jehož vizuální stránka se bude opírat o kameru legendárního Rogera Deakinse, již dříve do svých řad získal v menší roli Harrisona Forda a do role nového hlavního představitele Ryana Goslinga. Tyto dva herce ovšem doplní další, neméně známé tváře, Robin Wright a Dave Bautista. Ve filmu se mimo jiné objeví také Ana de Armas (Nebezpečné pokušení, Exposed), která by se měla zhostit jedné z hlavních rolí.



Andy Serkis dostane oscarovou výpomoc

Zatímco v kinech nyní řadí Mauglí v nové adaptaci knižní předlohy Rudyarda Kiplinga, není to jediná adaptace, která se podívá v dohledné době do kin. Herec Andy Serkis již několik let připravuje také svoji verzi s názvem Jungle Book: Origins, která by měla být dospělejší verzí tohoto příběhu a bude výrazně využívat jeho zkušenosti s digitálními triky. Díky komerčnímu úspěchu konkurenčního projektu se Warner Bros. rozhodli film posunout až na říjen 2018 z původního října 2016 a pozdějšího posunu na říjen 2017. Serkis, pro kterého to bude celovečerní režijní debut, nicméně dostane výpomoc v podobě oscarového režiséra Alfonse Cuaróna. Jeho úkolem bude pomoci Andy Serkisovi natočit co možná nejlepší adaptaci knižní předlohy. Jen připomenutí, že natáčení snímku, jehož nový název je pouze Jungle Book začalo 9. března a v rolích digitálních zvířat se objeví mimo jiné Christian Bale, Cate Blanchett, Benedict Cumberbatch, Tom Hollander nebo sám Andy Serkis.



S Avatarem na věčné časy

James Cameron v poslední době přerušil informační vakuum ohledně jeho připravovaných pokračování snímku Avatar. Tři pokračování, která připravuje už od premiéry prvního dílu, ovšem nebudou vše, co se na fanoušky chystá. Režisér svoji vizi rozšířil ještě o jeden film, a v přípravě tak jsou čtyři pokračování, namísto původních dvou (které později režisér rozšířil o třetí díl). Tato čtyři pokračování chce Cameron točit všechny zaráz a paralelně. Dle současného plánu chce režisér tyto díly v distribuci společnosti Fox vydat v letech 2018, 2020, 2022 a 2023. Podle svých slov ovšem nechce přímo konkurovat Star Wars, a je tedy možné očekávat, že se filmy dostanou do kin i v jiné termíny než o Vánocích, kdy se do kin dostal díl první a stal se z něj následně nejvýdělečnější film historie. Natáčení by mělo začít ještě tento měsíc.



Terminátor bez Connorových?

Budoucnost série Terminátor je poslední měsíce nahnutá. Po neuspokojivých finančních výsledcích pokračování série s názvem Terminator Genisys domovské studio Paramount Pictures odvolalo data premiér dvou připravovaných pokračování, která měla být součástí nové trilogie. Díky zdrcujícím recenzím, které tohle pokračování získalo, to vypadalo na konečnou pro tuto značku. Díky vstupu do asijské kinodistribuce se ale snímek nakonec vyšplhal k ziskům pro studio, a budoucnost značky je tak dle slov producentů v plánu, jen její původně plánovaná podoba bude muset být přepracována. A díky nedávnému rozhovoru s představitelkou hlavní role Emilií Clarke už víme, o jaké změny se pravděpodobně bude jednat. Herečka se totiž v rozhovoru o svém novém filmu svěřila, že pro případné pokračování se s ní nepočítá.



Kingsman expanduje

Osobitá komiksová adaptace Kingsman: Tajná služba si vysloužila díky pozitivním ohlasům a slušným tržbám v kinech pokračování, které se bude jmenovat Kingsman: The Golden Circle. To by se mělo odehrávat v Americe. Díky právě probíhající produkci filmu se však producentům daří lákat stále zajímavější jména. Mimo navrátilců z minulého dílu se totiž filmu upsal i Hale Berry a Pedro Pascal s tím, že o své účasti dále jedná Julianne Moore a britská popová hvězda Elton John.

Ben Affleck dostane svého Batmana

Jedna z mála opravdu chválených věcí na komiksovce Batman v Superman: Úsvit spravedlnosti je bezesporu nový představitel Batmana, Ben Affleck. Kontroverzní obsazení se ukázalo jako sázka na tu správnou kartu a nakonec si tato verze temného rytíře získala fanoušky, což se nedá říci o samotném filmu. Warneři jsou si toho moc dobře vědomi, a tak se snaží tohoto faktu využít. Mimo protlačování Batmana do Sebevražedného oddílu, kde se jeho role oproti původní plánu rozšířila, nakonec odklepli projekt, o kterém se spekulovalo už delší dobu – nový sólový snímek Batman. O něm se uvažovalo už od obsazení Afflecka do role a jak se ukazuje, tyto spekulace se ukázaly být pravdivé. Nový snímek zatím nemá datum premiéry, nicméně dá se očekávat okolo roku 2020, o kterém se mluvilo dříve, zejména díky celkem naplněnému plánu premiér komiksových filmů od Warner Bros na následující tři roky. Nově samostatné dobrodružství Batmana bude Affleck nejen režisovat, ale bude se podílet i na jeho scénáři.



Castingové novinky:

- Fran Kranz a Jackie Earle Haley se přidávají k obsazení odkládané adaptace Temné věže.
- Jerrod Carmichael se objeví v Transformers 5.
- Michael Keaton si nakonec zahraje hlavního padoucha v Spider-Man: Homecoming. Ve filmu se ovšem objeví v menší roli i Robert Downey Jr., coby Tony Stark / Iron Man.
- Robert Downey Jr. se mimo jiné objeví také v nově připravovaném třetím díle filmového Sherlocka Holmese.
- Willem Dafoe se přidává k obsazení obou dílů Justice League, coby představitel zatím neupřesněné kladné postavy.
- Pokračování sci-fi Jurský svět má svého režiséra. Poté, co Colin Trevorrow utekl od značky ke Star Wars, po něm režijní otěže sequelu převeze J. A. Bayona.
- Jon M. Chu natočí po dvojce i třetí díl filmu Podfukáři.

- Courtney B. Vance se přidává k obsazení remaku Mumie.
- V remaku rodinného filmu Jumanji by se mohli objevit Kevin Hart a Dwayne Johnson.
- Dalším projektem režiséra Sama Mendese bude film The Voyeur's Motel.
- Jason Statham se objeví v hlavní roli filmu Meg, ve kterém bude čelit gigantickému žralokovi.
- Alden Ehrenreich je favoritem studia Disney na roli mladého Hana Sola.
- Mark Rylance se objeví i v dalším filmu Stevena Spielberga, Ready Player One.
- Nový Underworld má svůj oficiální název, který zní Underworld: Blood Wars.
- Boyd Holbrook si zahraje hlavního padoucha v připravovaném Wolverine 3.
- Hugh Dancy se přidává k obsazení pokračování filmových Padesáti odstínů šedi.
- Charlize Theron si zahraje hlavní zápornou roli ve Fast 8, osmém díle série Rychle

- a zběsile. Mimo ni se ve filmu objeví také Kristofer Hivju (Hra o trůny).
 - Cillian Murphy se objeví v novince Christophera Nolana Dunkirk.
 - Jared Leto se objeví v hlavní roli thrilleru z II. světové války The Outsider.
 - Jim Parsons se upsal vedlejším rolím ve snímcích Man-Witch a Hidden Figures.
 - Kevin Bacon se také přidává k obsazení snímku Patriots Day o bombovém útoku během bostonského maratonu v roce 2013. Mimo něj se ve filmu objeví také Mark Wahlberg, John Goodman, J. K. Simmons nebo Michelle Monaghan.
 - Bradley Cooper si zahraje hlavní roli v sci-fi thrilleru Deeper.
- Změny v datech premiér:**
- Reboot Spider-Mana v režii Marvelu s názvem Spider-Man: Homecoming, se do kin dostane 7. července 2017.

Y-Games 2016: Summer challenge opäť prilákalo davu

Turnaje, skvelé ceny, zábava a neopakovateľná atmosféra. Po vydarenom Winter Challenge 2015 sme si nemohli nechať ujsť ani jarný event 2016. Každý, kto bol, určite nel'utuje!

Turnaj Y-Games sa radí medzi špičku slovenského eSportu, čo sa každý rok odrzkaďuje na zvyšovaní úrovne po kvalitatívnej stránke. Hlavným ťahákom celej akcie boli turnaje, no tie tento rok prešli menšími zmenami. Hráči si užili viac väčších a otvorenejších priestorov. Jednotlivé hráčske tímy si mali možnosť zakúpiť si VIP lístky, ktoré zahŕňali vlastnú miestnosť a ďalšie výhody.

Vrcholom turnaja je, ako inak, šampionát v najsledovanejšej hre Counter Strike, následne sú to obľúbené turnaje v League of Legends či Heartstone. Tento rok sa myslelo i na milovníkov šialeného futbalu na kolesách – na fanúšikov Rocket League.

V Counter Strike exceloval český tím eSuba.Intel. Hráči si vo vyrad'ovacích kolách v základných skupinách a následne v prechode do grand finále poradili so súpermi bez jedinej prehry a neohrození čakali na svojho oponenta z lower bracketu. Tento rok sa v CS-ku stretla naozaj silná konkurencia a bolo to cítiť. Začiatok turnaja prvotne sprevádzali nepríjemné problémy s pripojením, všetko sa nakoniec vyriešilo a hranie pokračovalo do neskorých, nočno-ranných hodín.

Do grand finále sa oproti elitnému tímu eSuba.Intel postavil tím eXtatus. Tomu sa dokonca podarilo vyhrať prvú mapu, čo bolo vskutku prekvapujúce, no hráči z eSuba.Intel mali v rukáve kolo navyše a titul si nenechali tak ľahko ukradnúť. Po zdruvujúcom Inferne tak tím eSuba.Intel potvrdil svoje dominantné postavenie a získal titul majstra CS:GO Summer Challenge 2016.



Okrem prestížnej hry Counter Strike sa hrala i nemenej obľúbená League of Legends. V LoL-ku to od začiatku bolo ako na hojdačke a výsledky sa menili doslova z nulovej šance na výhru k tým najvyšším priečkam a naopak. Po nevydarenom turnaji v Counter Strike sa podarilo tímu eXtatus prebojovať do finále LoL-ka, a zdôrazníme, že sa len o chl'p neopakovalo finále z CS-ka – eXtatus proti eStuba.Intel. Hráči z eSuby nakoniec bojovali o bronz, ktorý si aj právom odniesli. Tímu eXtatus sa vo finále postavil tím s humorným názvom Our fifth is alt tabbed. Chalani z eXtatus po prehre svojich kolegov v CS-ku

neplánovali stratiť aj majstrovský titul v LoL-ku, a tak si úspešne vybojovali víťazstvo.

Majstrovský titul v turnaji v Heartstone si spomedzi takmer deväťdesiat účastníkov turnaja odniesol Scruffy. Ten po napínavom finále, v ktorom všetko najprv vyzeralo tak, že víťazom bude jeho oponent Martim, to nakoniec ustál a domov si odniesol krásne prvé miesto.

Najväčšie prekvapenie turnajovej časti Y-Games priniesol turnaj v Dote 2. Favorizovanému tímu a obhajcovi



majstrovských titulov z posledných dvoch ročníkov, chalanom z Black King Bar, sa nepošťastilo a, bohužiaľ, prehrali neskoro nad ránom v play off, a tak sa dostali do lower bracketu a následne nevybojovali ani bronz.

Rozhovor zo zimného eventu s Radom Mikuškom ktorý reprezentuje Black King Bar si môžete prečítať tu: Y-Games: Rozhovor s Radom Mikuškom - Dota 2 tím Black King Bar

Turnaje však, samozrejme, ako to už býva zvykom, nie sú všetko, čo podujatie Y-Games pre všetkých návštevníkov a fanúšikov ponúka. Oproti minulému ročníku sa organizátori naozaj pochlapili a takmer zdvojnásobili priestory celej akcie, čo pomohlo k zvýšeniu prestíže podujatia. Celá akcia teraz pôsobila oveľa príjemnejšie a každý si ľahko mohol nájsť to, čo ho bavilo. Návštevníci mohli okrem hrania a pozerania samotných turnajov súťažiť o mnoho priamo na podujatí vystavovaných vecných cien, alebo si zahrať a vyskúšať svoju fyzickú kondičku a pohyby v Just Dance, alebo vytrieskať kamošov v turnajoch Fifa, či dokonca v stolnom futbale. Ako každý

rok nechýbal ani výber spoločenských hier, ktoré boli príjemným sporetním pri posedení preč od monitorov.

Možnosť na skrátenie chvíľ, ktoré pomohli vyplniť hlavne medzeru, keď vypadol internet, bolo naozaj hojne. Okrem iného ste v priestoroch akcie mohli stretnúť i známe tváre a osobnosti, medzi ktoré patril napríklad aj streamer Žolík či známa Delliah, ktorá sa aj so Žolíkom stretla na panelovej diskusii a spolu odpovedali na zvedavé otázky. Trojicu uzatváral internetový zabávač Pemik, ktorý síce trochu meškal, no hneď po príchode začal chľútiť humor všetkými stranami.

V neposlednom rade sa s Y-Games spája aj súťaž v coplayoch. Bohužiaľ ich tohto roku neprišlo až tak veľa a no boli o to kvalitnejšie. Medzi cosplayermi bola aj Andrea Madleňáková, ktorá so svojím cosplayom vyhrala 3.miesto, k čomu jej gratulujeme! Pred nejakým časom sme s ňou robili aj rozhovor a prečítať si ho môžete tu.

Na akcii nemohol, samozrejme, chýbať ani tím z Gamesite.sk! Návštevníci si v turnaji v Just Dance mohli vybojovať naozaj hodnotné ceny. Matičnú dosku od Gigabyte,

postavičky od MadMaxona, Comgadu, more hier od Microsoftu, Comgadu, Playmana, či headsety, alebo zvukové karty od spoločnosti Creative si odniesli tí, ktorí sa nehanbili a vyskúšali nahráť čo najvyššie skóre v pesničke Blame od Calvina Harrisa na Xbox Kinecte. S pravidelnosťou už medzi cenami vítame produkty od ESETu, alebo ZONERu. Okrem toho ste si u nás mohli zahrať aj novo vydaný Dirt Rally a v neposlednom rade pokecať s ktorýmkoľvek z nás a možno si odniesť aj „gamesit'ácke“ tričko. Určite sa aj do budúcnosti na podobných akciách môžete tešiť na ďalšie naše turnaje o hodnotné ceny. Samozrejme partnerom patrí veľká vďaka za vecné ceny o ktoré ste si mohli pri našom stánku zasúť ažiť!

V mene redakcie ďakujem celému organizačnému tímu Y-Games za ďalšiu skvelú akciu. Organizátori spravili oproti minulému roku naozaj citeľný pokrok a aj napriek technickým problémom dopadla akcia na výbornú. Sme veľmi radi, že môžeme byť súčasťou tohto špičkového podujatia, ktoré sa organizuje na Slovensku!

Tešíme sa na stretnutie na Y-Games Winter Challenge na jeseň!

Richard Mako





IdeaPad Y700 a.k.a. hráčsky sen od Lenovo

Lenovo IdeaPad Y700 je ďalším herným notebookom zo série Y, ktorý prichádza lámať hráčske srdcia. So sebou prináša agresívny dizajn, nadupaný hardvér a vrece plné zážitkov. V prípade Y700 nekupujete mačku vo vreci, ale dokonalý hráčsky sen.

Modrá alebo červená, výber je na tebe

Podobne ako v Matrice, tak aj pri Y700 musíte urobiť to najdôležitejšie rozhodnutie práve vy. V ponuke totiž nájdete procesor Intel® šiestej generácie, ktorý vystupuje pod označením Skylake, no nechýba ani konfigurácia s čipom AMD® z najmladšej produktovej rady Carrizo. Nech sa rozhodnete akokoľvek, tak dostanete špičkový základ, ktorý sa stane srdcom Y700.

Ak patríte medzi vášnivých hráčov, ktorí sa vždy radi vracajú k hrám, ktoré už zdolali, tak pre vás máme výbornú správu. Už nemusíte odinštalovať žiadnu starú „srdcovku“, pretože Y700 ponúka poctivý úložný priestor, a to v kombinácii až 1 TB HDD + 256 GB SSD. O plynulosť hier a grafických programov sa postará výkonná grafika Nvidia GeForce GTX 960M architektúry Maxwell so 4GB GDDR5, prípadne ATI STRATO XT s rovnako 4GB GDDR5 pamäťou.

S touto grafikou si môžete užívať aktuálne herné novinky v 1080p rozlíšení na 15,6 palcovom matnom Full HD displeji s IPS

technológiou. V Lenovo mysleli aj na záťaž a pre zachovanie optimálnej teploty umiestnili na zadnú stranu zariadenia extrémne široký výdych s možnosťou regulácie rýchlosti ventilátora.

Krásavec vo farbách Deadpool-a

Séria Y je dobre známa odvážnym dizajnom. Ináč to nie je ani pri Y700, ktorá pokračuje v tejto tradícii, no tento krát ponúka ešte agresívnejšie tvary. Ostré a nevšedné krivky sa nesú v kombinácii dvoch farieb, a to matnej čiernej a červenej. Práve vďaka červenej farbe vás upúta dvojica JBL reproduktorov a subwoofer na spodnej strane zariadenia.

Povrch Y700 je pripravený na časté prenášanie a pokrýva ho brúsený hliník. Ten plní dve funkcie. V prvom rade chráni displej pred možným tlakom počas prenášania v batohu, a taktiež zabraňuje nadmernému ohýbaniu displeja.

Ak očakávate, že sa takéto prémiové spracovanie odrazí na váhe Y700, tak sa myľte. Notebook ponúka váhu

2,6 kg a kompaktné rozmery, vďaka ktorým si svoju Y700 radi zoberiete na každú LAN party v okolí.

Na vašich potulkách svetom oceníte širokú škálu konektivity, ktorú Y700 ponúka. Po oboch stranách nájdete všetky potrebné porty, ako USB 2.0, dve USB 3.0, HDMI port, čítačku SD kariet, combo audio jack pre slúchadlá a mikrofón.

Myslelo sa aj na ochranu dokumentov, o ktorú sa postará zabezpečenie Kingston Lock systém. Lenovo IdeaPad Y700 je pripojiteľný na všetky káblové i bezdrôtové siete v rozhraní 2x2 a/c Wi-Fi a Bluetooth 4.0.

Pripravte sa na „eargasm“ a hráčsku revolúciu

Po niekoľko hodinovom hraní so slúchadlami na ušiach si určite každý gamer rád odpočinie pri dobrom filme. Lenovo IdeaPad Y700 preto ponúka okrem intenzívneho výkonu aj bezkonkurenčný stereofónny zvuk. Ten je šírený prostredníctvom dvoch 2W JBL reproduktorov a 3W

subwooferom. Pod kvalitu zvuku sa podpísala technológia Dolby Home Theater.

Radosť z hrania prináša podsvietená klávesnica, ktorá disponuje dvomi stupňami jas. Ak patríte medzi vyznáčov mechanickej klávesnice, tak v Lenovo sa zamerali aj na tento detail. Klávesy sú totiž od seba oddelené medzerami, ktoré navodzujú podobný pocit, ako pri používaní externej klávesnice. Skutočne zaujímavou novinkou v sérii Y je 3D kamera Intel RealSense, ktorá dokáže zmeniť Y700

na hernú konzolu. 3D technológiou však budú disponovať iba vybrané modely.

Povinná výbava pre čistokrvných hráčov

Neoddeliteľnou súčasťou série Y sú Y gaming doplnky. V prípade, že vám nepostačuje integrovaný touch pad, tak vás určite poteší Y gaming myš s 8 nastavitelnými tlačidlami a podložkou, ktorá zaručí 100% presnosť pri hraní obľúbenej FPS-ky. Portfólio dopĺňajú slúchadlá s mikrofónom

a 7.1 kanálovým priestorovým zvukom, aby ste počas LAN party nerušili súperov a vkusný vak so špeciálnou taštičkou na káble. Ak ste predsa len zvyknutý na kvalitu externej klávesnice, tak určite neodoláte Y gaming klávesnici s podsvietením.

Lenovo IdeaPad Y700 sa na nič nehrá. V jeho útrobach koluje hráčska krv a každý detail má v sebe zapísanú hráčsku DNA. Agresívny dizajn v sebe ukrýva špičkový výkon a za cenu od 889 eur s DPH naň nemusíte čakať do Vianoc, ale užívať si ho už teraz!



Battleborn

ŠIALENÝ BOJ O KONIEC SVETA

Temnota pohltila vo vesmíre všetko! Všetko okrem jednej hviezdy a pár planét okolo nej. Pred zničením ju, ako aj zvyšok vesmíru, chráni banda robotov, geneticky upravených drevorubačov, šialených tučniakov a iných podivných individuí. Vyzerá to na poriadne uletený boj o všetko.

MOBA hier a celkovo online hier je ako húb po daždi. Každú chvíľu na hráčov vyskočí nová, ktorá si chce získať tisícky fanúšikov. Tomuto trendu sadli na lep aj vývojári zo štúdia Gearbox Software, ktorí majú na svojom konte také tituly ako Half Life, Duke Nukem a Borderlands hry. A práve inšpiráciu sériou Borderlands je cítiť v tejto hre najviac.

V Battleborne je žaner MOBA podaný svojším spôsobom okrem klasických online súbojov medzi hráčmi v hre nájdeme aj rozpracovaný príbehový mód. V rámci otvorenej bety, ktorá prebiehala od 8. do 18. apríla, boli sprístupnené dve príbehové misie, dve PVP mapy a ranked mód. A vďaka ponúknutému obsahu sa môžeme pozrieť na to, čo hra prinesie.

Inšpirácia inými hrami od štúdia je zjavná už od zapnutia Battleborne. Celkové grafické spracovanie je veľmi podobné farebnému komiksovému štýlu Borderlands. Explózie a kúzla sú sprevádzané mnohými kreslenými efektmi. Taktiež tu nájdeme humor, ktorý poznáme z Borderlands. Dianie v príbehových misiách komentuje šialený doktor a zloduchovia, ktorí si popri ničení vesmíru nájdu čas na komické vtipy. Popri tom nechýbajú vtipné hlášky od samotných postáv, za ktoré hráč hrá.

Celkovo tejto hre chýba iba pár známych tvárí, no bez obáv by sa mohla volať Borderlands Online. Vývojári sa však rozhodli inak, a tak nám priniesli nový vesmírny svet plný zaujímavých postáv. Dohromady si hráči môžu vybrať z dvadsiatich piatich charakterov. V rámci bety boli dostupné všetky, ale odomknutých je na začiatku iba sedem. A keď si vyberiete, potom to vypukne!

Battleborn ponúka dva herné režimy – príbehový a súťažný. V rámci príbehového režimu hra ani nepôsobí ako MOBA, ale skôr ako klasické FPS s RPG prvkami. Každá herná postava má k dispozícii vlastnú sadu zbraní a schopností, ktoré sa počas hry rozvíjajú. Vývojári sa naozaj posnažili priniesť rozmanitosť, a tak si môžeme zahrať za upíra so svietiacimi krvavými mečmi, tučniaka, ktorý ovláda vražedného robota, šialenú dievčinu so šiestimi rukami a mnohé iné.

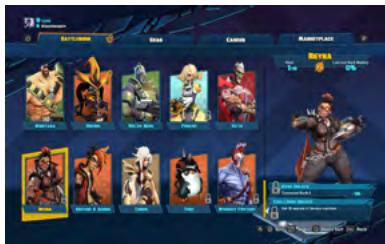
RPG stránka hry je postavená na rozsiahlom systéme postupu, ktorý tvoria hlavne Helix a Commander úroveň a Character Rank. Počas hrania sa postavám



zvyšuje Helix úroveň a za každý postup si môžete vybrať jeden z dvoch talentov, ktorý ovplyvní fungovanie schopností. Môže ísť napríklad o zvýšenie poškodenia, pridanie efektu, zvýšenie rýchlosti a podobne. Command úroveň získava hráč globálne na svoj účet za všetky aktivity, ktoré v hre robí.

Odomyká si za neho nových hrdinov, možnosti nosenia vybavenia, tituly a iné menšie vylepšenia. Výbava ďalej ovplyvňuje vlastnosti postavy a dáva tak možnosť prispôbiť ju svojmu obľúbenému štýlu hrania. Character Rank sa viaže na konkrétnu postavu dostávate za ne skiny a rôzne odmeny pre daného hrdinu. Systém je komplexný a má potenciál zaujať hráčov na dlhú dobu. No na prvý pohľad jeho prepracovanosť pôsobí chaoticky a nováčikom môže trvať dlhšiu dobu, kým si na veľké množstvo týchto prvkov zvyknú. Počas bety

boli dostupné dve príbehové misie. V Algorithm sa prebýjate hromadou robotov a snažíte sa získať prístup k umelej inteligencii Magnus. Vo Void's Edge je čas postaviť sa temnote s plným nasadením. Je totiž potrebné zavrieť portál, ktorý sa otvoril nad ľadovou planétou, a pokiaľ sa to nepodarí, všetkých čaká koniec. Obe misie je možné hrať sólo, s kamarátmi alebo online. Po pár minútach je však zjavné, že hra bola navrhnutá pre



viac hráčov. Pri sólo hraní mapy pôsobia príliš prázdno, pomaly a miestami až nudne. Výhodou je, že si môžete sami určovať svoje tempo. Postup mapou sa taktiež líši podľa

zvolenej postavy – niektoré majú dvojskok a dokážu sa dostať na inak neprístupné miesta, iné sú oveľa rýchlejšie alebo dokážu zlikvidovať nepriateľov z veľkej diaľky.

V režime pre viacerých hráčov je zážitok úplne iný, všade všetko vybuchuje, postup je rýchlejší a jednotlivé postavy sa v štýle boja dopĺňajú. Celá akcia má arkádový podtón vďaka boostom ako zvýšenie rýchlosti, zlepšenie štítov, poškodenia a podobne, ktoré možno nájsť v truhliciach alebo pod telami mŕtvych nepriateľov. Na obrazovke sa neustále objavujú výzvy. Hráči za ich splnenie získavajú body a následne aj extra životy, vďaka ktorým sa môžu po smrti oživiť.

Nevýhodou pri online hraní je nutnosť spolupráce. Občas je nutné zaujať určité pozície, čím sa spustí mechanizmus, ktorý umožní postup ďalej. Neraz sa mi stalo, že sme na piateho hráča čakali aj

viac ako päť minút, zatiaľ čo on pobehoval okolo nás a nereagoval ani na textové správy, ani na hlasovú komunikáciu. Dalším nedostatkom je, že UI nie je veľmi minimalistické a občas je, hlavne pre nováčikov, ťažké vidieť, aká je momentálne jeho úloha. To môže odradiť hráčov, ktorí hľadajú rýchle a jednoduché odreagovanie sa.

Zábavným MOBA prvkom, ktorý sa dostal aj do príbehového režimu, je herná mena – kryštály. Za ne je možné najatť si pomocných robotov, postaviť budovy na obranu alebo posilňovať NPC, ktoré počas misií eskortujete. Odmenou za to všetko je nahliadnutie do príbehu o konci vesmíru. Tu však príbeh nekončí! Každá postava má v profile osobitnú záložku Lore, v ktorej je popísaný jej príbeh. Jeho jednotlivé časti si ale treba odomknúť za splnenie rôznych zložitých úloh. Súťažný režim ponúkal počas bety dva herné módy – Incursion

a Meltdown. Oba sú inšpirované MOBA žánrom, i keď ponúkajú mierne odlišný spôsob hrania. Mód Incursion sa na iné MOBA hry podobá najviac. Úlohou je prežiť sa cez nepriateľskú obranu a zničiť veľkého robota.

Pri tom tímom pomáhajú malí pomocníci a budovy, ktoré môžu hráči za kryštály postaviť. Ide o veže, ktoré strieľajú rakety, lasery zrýchľujú pohyb alebo liečia. Poznať rozloženie mapy sa oplatí, nakoľko je na každej skrytých niekoľko veľkých kryštálov a občas sa na nej objaví skupina neutrálnych bojovníkov, ktorých je možné získať na svoju stranu. Mód Meltdown je založený na podobnom systéme. Opäť sú tu prítomní pomocníci, rôzne podporné budovy, kryštály. Úlohou je dostať svojich poskokov do nepriateľskej pece, kde sa obetujú bohom, a zároveň prekaziť nepriateľským posluhovačom, aby urobili to isté. Tím, ktorý prvý obetuje určený počet poskokov, vyhráva. Oba tieto módy spolu s vyššie spomenutými hernými mechanikami pôsobili zábavne. Hry sú aj vcelku rýchle, jedna trvá okolo sto minút. Ak sú tímy vyrovnané, herná dĺžka



sa pokojne môže natiahnuť a víťaz je určený až po vypršaní časového limitu. Počas online hrania je celkom nepríjemné, keď sa spoluhráč odpojí, a to či už schválne alebo kvôli zlému internetovému pripojeniu. Hra totiž pokračuje bez toho, aby za jeho postavu prebrala kontrolu AI. Čiže miesto 5v5 sa hra mení na 4v5. Tím s menej hráčmi má dočasnú výhodu v podobe viac bodov skúseností a následne rýchlejšieho získavania úrovni. Trvá to však iba dočasne, nakoľko je v hre maximálny level a ani to nemusí stále znamenať výhodu, keďže päť hráčov dokáže pokryť viac miest na mape než štyria. Hra Battleborn je určená predovšetkým pre tých hráčov, ktorí majú chuť na komplexnú online akciu s istou dávkou humoru. Zaujímavým spôsobom kombinuje prvky FPS, RPG a MOBA hier. Ak ste navyše fanúšikmi Borderlands, šanca, že sa na hru namotáte, sa rapídne zvyšuje. Vývojári sa neľákali a do hry vložili veľak príbehu a veľké množstvo mechaník, ktoré môžu hráči využiť na upravenie hrateľnosti podľa vlastných chutí. Ich prepracovaná implementácia môže odradiť hráčov, ktorí preferujú rýchle a jednoduché hranie. Kto vie, možno chaos, ktorý musia hráči prekonať, tematicky sedí s chaosom, ktorý nastane, keď väčšinu vesmíru pohltí temnota!

Battleborne má plánované vydanie na 4. mája pre PC, PS4 a Xbox One.

Peter Bagoňa

Doom Open Beta

PEKLO BUDETE NAPLŇAŤ NEPRIATEĽMI, ALE SAMI HO NEZAZIJETE. A CO JE DOOM, AK NIE PEKLO?



Ked' bol Doom 3 najlepšou hrou, najväčším hitom a stelesnením pekla, ešte boli v móde herné časopisy. Práve tam som sa po prvýkrát o Doom 3 dočítal, a keď som sa neskôr k samotnému strieľaniu dostal, bol to zážitok. Na celý život, asi ako keď po prvýkrát sadnete na bicykel. DOOM Open Beta bolo ako nasadnúť do kočíka; jazda je fajn, ale za chvíľu z toho vyrastiete.

Možno so mnou nebudete súhlasiť, ale vedzte, že tento ortiel prichádza od človeka, ktorý v detstve miloval Unreal Tournament (ale mame ani muk). Išlo o hru krvavú, brutálnu a veľmi priamočiaru: zabí, alebo budeš zabitý. A ak ste si to doteraz nespojili, poviem to narovinu: multiplayerová časť hry DOOM je niečo veľmi, veľmi podobné starému Unrealu. Ten bol super – vtedy –, no dnes by neobstál, a rovnako neobstojí ani peklo v réžii viac než jedného hráča.

Počas víkendového beta testovania nám Bethesda odomkla dve mapy, relatívne podobné interiérovým zameraním a prevahou úzkych chodieb, d'alej jedného démona a

niekoľko kozmetických vylepšení pre vašu postavu. Priznám sa, mám rád, keď si môžem svoje alter ego upraviť. Nafarbit' brnenie a arzenál, skombinovať drsnú helmu s ešte drsnejším prsným pancierom – ako hovorím, paráda. Škoda len, že konečnom dôsledku svoju postavu aj tak nevidíte (hold FPS), takže druhý najsvetlejší moment celej mojej hry mi svietil akosi poza chrbát. Nehovoriac o tom, že obzerat' si cudzie outfity v dynamickej PvP strieľáčke je pekelné blbý nápad.

Najväčší dojem vo mne zanechali chvíle, keď som sa nepozorovane dostal k nepriateľovi a v sprievode špeciálnej cut-scény som ho štýlovo vymazal z mapy. A potom ďalšieho. A ďalšieho... až pokiaľ som nenarazil na dvojmetrovú chodiacu kostru s raketometmi.

Revenant bol jediným dostupným démonom, za ktorého bolo možné počas beta testovania hrať. Paleta sa nepochybne pri plnej verzii rozšíri, a taktiež nepochybujem aj o tom, že pôjde o to najlepšie, čo DOOM v multiplayeri ponúkne. Možnosť zmeniť sa na niektorého

z ikonických pekelníkov je výborným dodatkom, rovnako ako šanca oháňať sa mečom Luka Skywalkerera v Battlefronte.

Vzhľadom na to, že ide o len o beta verziu, odpúšťam technické nedostatky. Niežby ich bolo veľa, moje problémy sa dotýkali len deštruktívnej vertikálnej synchronizácie, ktorá mi zabila viac fps než ja hráčov, a otravných horizontálnych čiar (screen tearing pozn. red.) na monitore. Na pretaktovanej GTX 780 bola ale snímková frekvencia uspokojivá: 60 fps v jemnej sínusoide.

So záverečným hodnotením budem opatrný. Za prvé, je to preview, za druhé, je to preview beta verzie len určitej časti hry. Ak sa mám vyjadriť k tomu, čo mi Bethesda cez víkend ponúkla... nenadchlo ma to. Oveľa viac sa teším na kampaň a príbeh, ktorý, dúfam, bude mať hororový nádych tak ako jeho predchodca. A čo sa „mult'áku" týka... viac máp, viac démonov, viac zbraní. A bude to fajn. Ale nič viac.

Mário Lorenc

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



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



Battlefleet Gothic: Armada

ĎALŠÍ WARHAMMER?



Čo sa stane, keď sa po dlhých rokoch uvoľní licencia Warhammer 40k? Už som pomaly prestal počítať, koľko titulov s touto značkou vychádza. A koľko žánrov. Šachy, tower defence, co-op survival, taktická ťahová stratégia... A v neposlednom rade taktická real-time stratégia zameraná na námorné bitky. Vo vesmíre.

Battlefleet Gothic: Armada je presne ten typ hry, ktorý mnohým fanúšikom dlho chýbal a veľmi si priali, aby titul vyšiel. Bohužiaľ, nebolo ich nikdy toľko, aby sa o tento žánr zaujímali investori. Ešteže žijeme v tejto super dobe, keď aj tie najdivnejšie projekty dostanú šancu. Okrem toho, že ide o Warhammer 40k, čo je v mnohých prípadoch „selling point“ pre každého fanúšika, celkovo ide o veľmi vydatenú taktickú stratégiu, ktorá sa zameriava na námorné súboje. Každá loď, ktorú ovládate, má niekoľko druhov zbraní. Tie sa líšia palebnou silou, dĺžkou doletu projektilov, ale hlavne uhlom, odkiaľ loď strieľa. Na výber máte frontálne kanóny a torpéda, bočné batérie, navádzané rakety a množstvo iných systémov známych z univerza 40k. Pridajte špeciálne

schopnosti, malé stíhače, obranné systémy či „boarding parties“ a máte naozaj komplexný súbojový systém! A netreba zabúdať ani na manévrovanie lodí, krátkodobé „vykotlenie“ motorov na maximum či priame zrážky na dosiahnutie čo možno najmasívnejšej deštrukcie. Základný balíček v podobe misií by bohato mnohým nadšencom námorných bitiek stačil, no je toho oveľa viac! Na výber máte celkovo štyri rasy (Imperial, Chaos, Orc, Eldar – v bete neboli), za každú z nich sa hrá úplne odlišne a každá z rás disponuje inými druhmi lodí.

Rasa Imperial je akousi zlatou strednou cestou pre začiatníkov. Ich lode absorbujú značné škody, no zároveň dokážu celkom slušne manévrovať. Stredná až blízka vzdialenosť je pre nich optimálna. Orkovia sú špecialisti (ako inak) na boj zblízka, ich devízou je naloženie hôrd pešiakov priamo na palubu a následný stret s nepriateľskými krehkými loďami. V rase Chaos zase radi využívajú rýchle manévry a boj na diaľku. U Eldarov sa môžeme s najväčšou pravdepodobnosťou tešiť na krehkosť, využívanie špeciálnych schopností a prudké manévry. Vaše lode

môžete taktiež rôznymi spôsobmi vylepšovať, takže vašu flotilu si nastavíte presne tak, ako to preferujete. Tie môžete potom zapojiť v kampani, ktorá v Bete síce obsahovala len niekoľko misií, ale krásne vystihovali atmosféru tohto temného univerza. Ťažko povedať, či bude multiplayer hlavnou doménou hry, no viem si predstaviť, že si časom dokáže vytvoriť hard-core komunitu, ktorá môže pri hre vydržať i roky. Predpoklady na to sú, no autori by nemuseli zaspáť na vavrínoch, čo sa týka balansu. Ten v niektorých prípadoch trochu pokrýval. Avšak stále sa nachádzame v prípravnej fáze, tak sa nechajme prekvapiť!

Hra Battlefleet Gothic: Armada ma veľmi milo prekvapila. Okrem toho, že grafická stránka hry je naozaj krásna, taktiež vyniká veľmi špecifickým a výborným gameplayom, ktorý možno práve nenadchne každého. No ak áno, entuziazmus vás neopustí desiatky hodín. Dúfajme, že hotový produkt bude, čo sa týka najmä balansu, doladený a neznižuje latku v zábavnosti.

Tomáš Kleinmann

CREATIVE

SOUND
BLASTER
PRO-GAMING

**CLEARER LOUDER
HARDER BETTER**



Sound BlasterX **H7**

7.1 HD HRÁČSKÉ SLÚCHADLÁ S
MIKROFÓNOM A PRIESTOROVÝM ZVUKOM
S DUÁLNYM ZVUKOVÝM PODPISOM

USB konektivita ti umožní vychutnať si 7.1 priestorový zvuk pre jeho detail, presnosť a tiež pridanú dimenziu pozíčného zvuku



Sound BlasterX **H5**

PROFESIONÁLNE HRÁČSKÉ
KÁBLOVÉ SLÚCHADLÁ S
MIKROFÓNOM

Úžasne detailný zvuk s výkonnými basmi a ohromujúcou jasnosťou zvuku



Sound BlasterX **H3**

PRENOSNÉ HRÁČSKÉ
KÁBLOVÉ SLÚCHADLÁ S
MIKROFÓNOM

Odolná skladacia konštrukcia, ktorá je zároveň ľahká a pohodlná



Sound BlasterX **P5**

VYSOKO VÝKONNÉ HRÁČSKÉ
SLÚCHADLÁ DO UŠÍ

Vyladené 7mm FullSpectrum meniče s pokročilou izoláciou okolitého hluku a mäkkými špirálovo-rebrovanými štipkami do uší



Sound BlasterX **G5**

7.1 EXTERNÁ ZVUKOVÁ KARTA SO
SLÚCHADLOVÝM ZOSILŇOVAČOM

120dB DAC & slúchadlový zosilňovač s 2.2Ω výstupnou impedanciou a programovateľnými zvukovými profilmi pre rýchlu aktiváciu



Sound BlasterX **G1**

7.1 HD PRENOSNÁ
ZVUKOVÁ USB KARTA

Zvuková USB karta o veľkosti palca so skutočne 7.1 HD priestorovým zvukom a programovateľnými zvukovými profilmi pre vylepšenia zvuku na cestách

Trackmania Turbo

RÝCHLOSTI, KTORÝMI BUDETE JAZDIŤ SÚ VRAŽEDNÉ, VAŠE SÚSTREDENIE BUDE MUSIET BYŤ PEKELNÉ A MUSÍTE MAŤ CHUŤ ZLEPŠOVAŤ SVOJE VODIČSKÉ UMENIE. INAK V TRACKMANII TURBO NEUSPEJETE.

Od čias, keď prvá Trackmania uzrela svetlo sveta, preteklo už veľa vody v koryte Dunaja. Hoci sa môže zdať, že legendárna hra, ktorá je založená na autíčkach jazdiacich po vytýčenej trati, sa už nemôže zmeniť, veru, aj Trackmania prešla vývojom. Čo zostalo, je obrovská rýchlosť a autá sviščiace vzduchom, jazdiace na hranici možností určených fyzikálnymi zákonmi.

Trate, aj vďaka grafike, dnes už o čosi viac pripomínajú klasické arkádové pretekárske hry a menej detskú autodráhu. A to je dobre. Ovládanie je jednoduché, v priebehu pár krátkych okamihov sa naučíte s autom driftovať a už fičíte v zákrutách na plný plyn. No... nie celkom na plný plyn, taká taktika by vám vydržala možno v dvoch zákrutách. Občas treba aj pribrzdiť, ak sa nechcete spomaliť nárazom o bariéry. A to nechcete. Takýto náraz je dosť vážna chyba, pretože vaše výkony ovplyvní aj zlomok sekundy, o ktorý pridete neskôr do cieľa. Vaším najväčším nepriateľom bude práve čas, pretože každú trať sa budete snažiť pokoriť čo najrýchlejšie. Ak sa vám to podarí, posuniete sa v celosvetovom rebríčku hráčov Trackmanie, v rebríčku konkrétnej trate a dokonca aj v rebríčku Slovákov, hrajúcich Trackmaniu Turbo.

Herné režimy

Základný režim, ktorý si pravdepodobne zvolí na začiatku väčšina hráčov, je kampaň. Obsahuje skupiny tratí, ktoré sú roztriedené podľa typu prostredia, v ktorom sa budete pohybovať. Aj keď obtiažnosť sa s každou novou skupinou plynulo zvyšuje, v rámci každej skupiny je obtiažnosť trati tak trochu nevyvážená. Dve-tri trate prejdete ako nôž maslom a zrazu narazíte na ťažký oriešok, ktorý musíte opakovať znovu a znovu. To je vlastne jeden zo základných

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Závodné
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ vysoká dynamika hry
+ dobré audiovizuálne spracovanie
+ rozmanitosť prostredí
+ široké možnosti úprav vzhľadu vozidla
+ veľa herných režimov

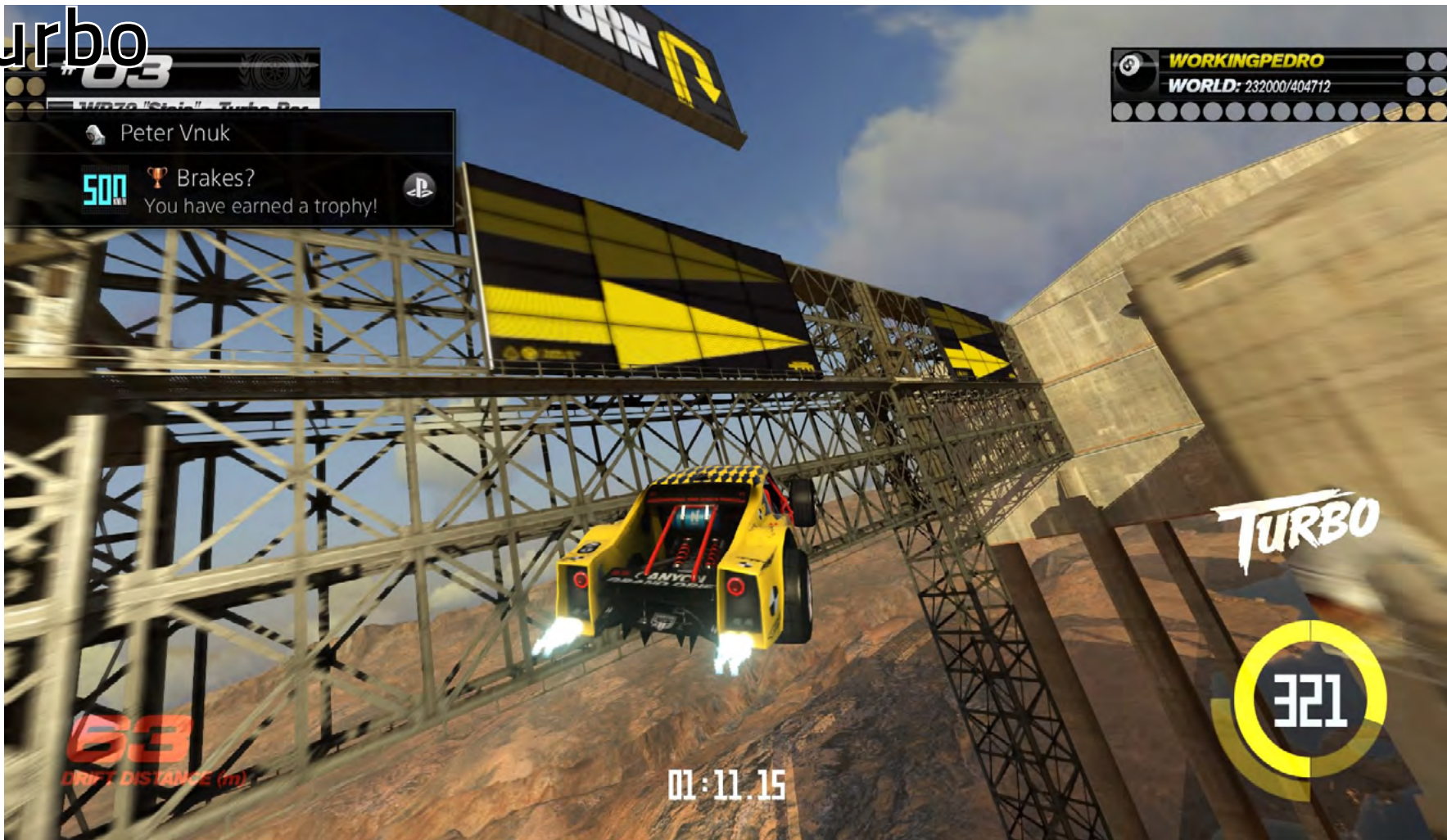
- repetitívnosť - len pre hráčov s pevnými nervami

HODNOTENIE:

★★★★☆

princípov celej hry – repetitívnosť. Obťažnosť sa zvyšuje tiež v požiadavke na odomknutie ďalšej skupiny tratí. Na začiatku stačí, aby ste v každej trati získali pôdiovú pozíciu, neskôr už bude nutné aj určité množstvo strieborných a nakoniec aj zlatých medailí, aby ste sa pohli ďalej. Takže budete preteky opakovať a opakovať. Nebojte sa, nie je to nuda. Ako to? To vám vysvetlíme neskôr.

Ďalšou možnosťou je hra online, ktorá vyžaduje prihlásenie sa do účtu na serveroch Ubisoftu. Tu máte možnosť súčasne sa závodov, ktoré vytvorili iní hráči, alebo si zasúť ažiť priamo s kamarátom. Počas nášho testovania nebolo serverov závažne veľa, no ich množstvo stačilo na to, aby sme si mohli



vyberať. Trate, s ktorými sa stretnete online, možno po odjazdení aj v krátkosti ohodnotiť jednoduchým systémom typu „páčila sa mi/nepáčila sa mi“. Medzi režimami nechýba ani niekoľko možností, ktoré využijete pri návšteve priateľov či na párty. Môžete si zajazdiť napr. systémom splitscreen, ale najzaujímavejší je asi režim Double Driver. Vtedy akoby virtuálne sedíte v aute dvaja a dvaja aj riadite. V praxi to vyzerá tak, že auto prijíma rozkazy od oboch ovládačov a robí medzi rozhodnutiami kompromisy. Keď jeden hráč potiahne ovládanie smerom doľava a druhý doprava, auto pôjde stredom. Netýka sa to len rýchlosti, ale aj akcelerácie, brzdenia, prsto všetkého. Aby ste to nemali až také ťažké, o tom, ktorý hráč kam smeruje, informuje oblúkový ukazovateľ na obrazovke. Skrýva to v sebe veľa zábavy a určite ide o veľa mi originálny nápad.

Editor tratí

Ak by vás náhodou prestávalo baviť neustále opakovanie tých istých tratí (čo je málo pravdepodobné, keďže celkovo

sú ich až dve stovky), nič vám nebráni vytvoriť si vlastné.

Ovládanie editora tvorcovia zvládli dobre, takže napriek prvotnej obave, že s gamepadom to bude ťažké, sme si vlastnú trať vyrobili pomerne ľahko a rýchlo. Svoje dielo možno priebežne testovať priamo jazdením, takže prípadné chyby odhalíte hneď.

Motivácia k hraníu

Slúbili sme vám vysvetlenie, prečo opakovanie tratí nie je v hre nuda. Je to pomerne jednoduché. To, čo vás bude hnať ďalej, je potreba zdokonaľovať sa, zlepšiť svoje výsledky, prekonávať vlastné aj cudzie rekordy a posúvať sa na lepšie pozície v celosvetovom rebríčku. Samo pretekanie je zábavné a prostredie, v ktorom sa budete pohybovať je veľa rozmanité, vrátane blata a vody. Chvil'ami si možno budete pripadať, akoby ste hrali

Flatout, no prvý looping vám opäť pripomenie, že hráte Trackmaniu.

Svojmu zdokonaľovaniu možno dať dokonca aj istý systém, pretože v kampani môžete skúsiť prekonať konkrétny medailový čas a naháňať sa s „duchom“ vozidla, ktoré tento čas zajazdilo. Ak porazíte napríklad ducha bronzovej medaily, vyzvete strieborného atď. Ak sa počas pretekania dostanete mimo trate, a to nám verte, že sa to stane veľa krát, budete mať možnosť návratu na najbližší checkpoint, alebo na štart aj s vynulovaním časomieru.

Atmosféra a zábava

Hudobný podmaz je dynamický a k hre sa hodí. Zahŕňa niekoľko hudobných žánrov, playlist možno upravovať a zmeniť skladbu budete môcť aj počas hrania. Atmosféru dopĺňajú meniace sa prostredia a povrchy. Chvil'ku



budete jazdiť po asfalte, chvíľu po tráve a najviac adrenalinu príde pri každom povrchu s efektom Turbo. Plošín, ktoré vás zrýchlia, je všade množstvo. Takáto plošina vás vystrelí smerom dopredu ako delovú guľu a vaša rýchlosť bude dosahovať závažné hodnoty.

Na rôzne typy tratí vlastníte niekoľko druhov vozidiel a každé z nich si budete môcť vzhľadovo upravovať podľa svojich požiadaviek. Ak si budete chcieť napríklad „plesknúť“ na auto slovenskú vlajku, aby všetci súperi online videli odkiaľ pochádzate, nie je to žiadny problém. Tieto bonusy sa však postupne odomykajú s vaším postupom, takže na začiatku veľa možností nemáte, no je to ďalšia motivácia k zlepšovaniu sa. Čo nám tak trochu zo začiatku narúšalo zábavu bol hlas vo vysielacke, ktorý priebežne komentuje vaše počínanie. Zrejme inšpirácia v profesionálnych pretekoch a nejaký čas sa to dá vydržať. No po tom, ako v priebehu desiatich sekúnd asi trikrát prejavil strach o lak na vozidle, vždy tými istými slovami, sme si tento komentár vyplili.

Verdikt

Trackmania Turbo je na prvý pohľad iba hra na zabitie voľného času, bez nutnosti používať vyššie mozgové funkcie. Po vyskúšaní však pridete na to, že okrem šikovných prstov potrebujete aj sústredenie, bleskové reflexy a dobrú pamäť, aby ste po opakovaní vedeli dopredu, čo vás na trati čaká. Ak do toho zapojíte aj svojich kamarátov, pridete na to, že ste si zaobstarali hru, pri ktorej sa výborne zabávate. Režim pre jedného hráča nie je vôbec nudný a vďaka množstvu herných režimov si užijete kopu zábavy aj bez pripojenia na internet, napríklad na chate. Ak cítite potrebu rútiť sa šialenou rýchlosťou po šialených tratiach, pohrávajúcich sa so zákonmi fyziky, Trackmania Turbo je pre vás správna voľba.

Peter Vnuk



Dark Souls 3

POPOL HLADÁ DOTYKY PLAMEŇA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: From Software
Zapožičal: Cenegea

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábava
+ audiovizuálne spracovanie
+ dizajn úrovní a architektúra lokalít
+ herné možnosti a voľnosť
+ kooperačný režim a PvP
+ atmosféra

- technické problémy
- občas kamera



HODNOTENIE:



Kráľ náročných titulov a nočná mora netrpezlivých hráčov opäť zavítala medzi nás. V prípade, že trpíte návalmi zlosti a máte problém s výzvami, ktoré vo veľkých prípadoch končia neúspechom, ani nemusíte čítať ďalej. Vy ostatní, čakajúci na verdikt, či sa oplatí opäť ponoriť do temného sveta, kde pravidlá diktuje hra a vašim spojencom je jedine nádej, pristúpte bližšie a dozviete sa, ako dopadlo dlho očakávané pokračovanie kultovej série Dark Souls.

Máte na to, aby vás temný a nehostinný svet opäť pohltil?

Z vlastných skúseností a súdiac podľa hlasu väčšiny hráčov Dark Souls sa v recenzii pokúsím vynechať detaily súbojov a obsahu hry. Dark Souls je hra, pri ktorej rád spoznávam, čo je za rohom a prijímam všetky prevapenia a šoky s pokorou. Bežnému hráčovi sa pri hraní či už prvého dielu alebo toho najaktuálnejšieho môže zdať, že príbeh v hre funguje len ako akási kulisa a dokopy vlastne nedáva význam. Opak je pravdou, avšak pochopenie súvislostí súboja svetla s temnotou a ponorenie sa do hĺbky tajov kráľovstva Lothric si vyžaduje množstvo skúmania opisov predmetov a čítanie medzi riadkami. V tom vám môže pomôcť napríklad aj štúdium rôznych teórií na stránke Wiki alebo výkladov na Youtube. O čom by to ale bolo, keby ste si celý lore prezradili a neskúsili ho skúmať sami? To platí dvojnásobne v prípade príbehových línií vedľaajších postáv, pretože hra vám naozaj neposkytuje skoro žiadne informácie o tom, či ste vôbec nejaký quest začali a čo je potrebné spraviť ďalej. Rovnako vám nepovie, že ste spravili niečo zle a už to nemôžete ani napraviť. To ale patrí k čaru tejto série a podmieňuje rôzne fanúšikovské teórie. V skratke, pokiaľ si chcete len užít perfektnú



hru s atmosférickým pozadím, stačí vám vedieť, že kráľovstvo Lothric sa zmieta v obrovskom konflikte medzi dvomi stranami. Sily temnoty a svetla tu zvädzajú súboj, ktorý privedie kráľovstvo k apokalypse a aby ste prežili, musíte sa postaviť dávny hrdinom, ktorí zapálili Prvý

plameň v dobách ohňa. V prípade Dark Souls 3 platí pravidlo menej je niekedy viac. Oproti druhému dielu je lokalita menej, no sú omnoho detailnejšie a disponujú silným „wow“ efektom. Celkovo má tretí diel bližšie k tomu prvému, a to nielen prepojením s konkrétnymi



miestami či príbehom, ale hlavne atmosférou. Jednotlivé lokality, ktorých diverzita je mimoriadna a mnohí západní vývojári si môžu brať príklad, sú ľahko zapamätateľné a disponujú mnohými zachytnými bodmi či skratkami. Zároveň sú však poriadne veľké a skrývajú rôzne zákutia a tajomstvá. Avšak, negatívom by mohla byť až prílišná lineárnosť, čo ale mne osobne vôbec nevaďí.

Vývojári sa tentoraz rozhodli vrátiť naspäť k centrálnemu hubu – Firelink Shrine, podobnému tomu z Demon's Souls, kde sa nachádzajú všetky dôležité postavy, obchodníci a hlavný bonfire. Okrem toho iba tu môžete minúť nahromadené duše na vylepšenie vašich schopností. Tým pádom sa nemusíte naháňať po celom hernom svete, pokiaľ chcete vylepšiť nejakú zbraň, ale chyba vám na ňu jedna surovina, ktorú musíte kúpiť niekde úplne inde. Všetky postavy, ktoré na vašej ceste stretnete, môžete

presvedčiť, aby Firelink Shrine navštívili. Následne môžete začať, prípadne pokračovať v ich príbehových líniách.

Tradičný recept s pár zmenenými ingredienciami

Hlavným zdrojom zábavy i utrpenia boli v sérii Dark Souls vždy súboje. Či už s bežnými nepriateľmi, bossmi alebo inými hráčmi, toto jadro oslovilo veľkú komunitu hráčov, ktorí z hry urobili kult. Dark Souls 3 pokračuje v tomto smere, no niektoré veci mení a hlavne zjednodušuje. Súboje sú dynamické a animácie absolútne perfektné. Oproti predchádzajúcim dielom, a to aj napriek zrýchleniu súbojov, sa stáva v minime prípadov, že vás nepriateľ trafi tam, kde by ste to nečakali, respektíve že úder vyzeral tak, že vás nemohol trafiť. Keď schytáte ranu, viete, že ste spravili chybu a boli ste za ňu potrestaní. Do súbojového systému pribudla veľká novinka, a to takzvané



„weapon arts“, spojené s ďalšou razantnou zmenou, ktorou sú focus body. Za focus body, označené modrou farbou pod vašim životom, môžete používať kúzla alebo spomínané weapon arts, ktoré fungujú ako unikátne útoky pre jednotlivé zbrane. Oproti iným hrám, v ktorých na tieto účely slúži mana, sa focus body v Dark Souls 3 samé od seba nedopĺňajú. Namiesto toho ich viete doplniť vďaka Ashen estus flask. Pomer, koľko klasických „estusiek“ na doplnenie života alebo focus bodov chcete mať, viete zmeniť vo Firelink Shrine.

Súboje s bossmi sú v Dark Souls 3 zážitkom. Každý jeden je neuveriteľne atmosférický, či už prostredím, hudbou alebo dizajnom samotného soka. Jeden z týchto súbojov sa dokonca nebojím označiť za jeden z najlepších v celej mojej hernej kariére. Väčšinu z nich som však porazil až príliš rýchlo a vlastne aj jednoducho. Možno je to tým, že som mal so sebou pomocníkov, no čakal som niečo drsnejšie. Dokonca aj osamotenému sa mi podarilo výzvu pokoriť na prvý pokus. Párkrát sa mi dokonca stalo, že bežní oživujúci sa nepriatelia mi robili väčšie problémy než samotný boss v danej oblasti. Veľkou výnimkou je jedna z nepovinných a skrytých lokalít, ktorú považujem za vrchol celej hry. Satisfakcia a eufória, akú v nej zažijete pri súbojoch, je unikátna a naozaj sa spája len s touto sériou.

V Dark Souls 3 sa po smrti nestávate hollow – nemŕtvym, avšak, rovnako ako pri predchodcoch, pridáte o niektoré možnosti, ako napríklad schopnosť privolať si na pomoc iných hráčov. Posmrtný stav zvrátate použitím predmetu s názvom ember, obsahujúcim silu plameňa. Ten vám navýši váš maximálny život, sprístupní privolačanie iných hráčov a zároveň z vás spraví možný cieľ na napadnutie inými hráčmi. Kooperačná hra je opäť o niečo jednoduchšia a zároveň aj zábavnejšia. Musím povedať, že zo všetkých troch dielov som si práve v Dark Souls 3 najviac užil spoluprácu s inými hráčmi a zároveň sa tešil na živých útočníkov (invaderov). Počas recenzovania bol dokonca problém si pred



niektorými bossmi privolať pomoc, pretože dopyt po spolubojovníkoch bol taký vysoký. Vďaka nastaveniu hesla na spojenie v kooperácii môžete hrať s vašimi kamarátmi nehl'adiac na ich a vašu úroveň. Tým pádom nemusíte robiť žiadne výpočty typu desať levelov plus desať percent a podobne. Aby však hra nebola príliš jednoduchá, zníži schopnosti privolaného hráča na úroveň hostiteľa. V prípade súbojov hráča proti hráčovi zase pribudla kontrola vybavenia, respektíve jeho vylepšení, a hra sa tak snaží lepšie balansovať úroveň oponentov. Zmenou je aj možnosť používať estusky ako privolaný hráč. Ich počet je však znížený na polovicu.

Covenantov v hre opäť nájdete dostatok a pri hraní konečne majú aj ozajstný vizuálny dopad. Uvediem príklad situácie, do ktorej som sa dostal. Začiatok jednej z lokalít som preskúmaval spoločne s ďalším hráčom, ktorého fantóm bol vďaka jeho covenantu zlatej farby. Počas nášho zápasu s nepriateľmi nás navštívil aj votrelec fialovej farby z úplne iného covenantu.

Následne za pomoci Way of the blue covenantu mi prišiel na pomoc ďalší hráč, tentoraz modrej farby. Po chvíľke boli votrelci dvaja a v hre tak došlo k epickému súboju, aj keď v prevahe trochu proti dvom. Vstup do covenantu je tentoraz beztretný (pozor však na príbehové línie) a kedykoľvek si v inventári môžete zmeniť vašu príslušnosť. Zlepšovanie vášho vybavenia tiež ovplyvnilo niekoľko zmien. Na vylepšenie zbraní už nepotrebuje toľko surovín a brnenie dokonca nie je možné vylepšiť vôbec. Unikátne zbrane alebo iné predmety zo špeciálnych duší bossov je tentoraz možné vytvoriť u jednej z hlavných postáv. Nie je potrebná žiadna ďalšia surovina, postačí vám dostatočné množstvo duší.

Vyzerá to tak pekne, lenže aplikácia Dark Souls 3.exe prestala pracovať

Grafické spracovanie je konečne na úrovni modernej hry. Niežby Dark Souls

1 alebo 2 boli nepekne vyzerajúce hry, ale textúry a tieň boli na PC bez modifikácií veľmi biedne. Vizuálne nastavenia už pôsobia ako solídny PC titul a dávajú vám priestor na zmeny v prípade, že by sa hra zle hýbala. Zamrzí fakt, že na PC hra nevyzerá o nič lepšie než na konzolách, respektíve rozdiely sú minimálne. Inak ide o krásnu a detailnú hru, ktorá v kombinácii s naozaj neuveriteľnou architektúrou a panorámami, ktorými hra lahodí vašim očiam, vytvára herné umelecké dielo. Občas sa niekde v dial'ke objaví textúra ako z roku 1999, ale ide o minimum prípadov. Dizajn monštier a bossov je rovnako excelentný. V akej inej hre nájdete toľko rôznych typov kreatúr, rytierov alebo nemŕtvych monštier?

Dark Souls 3 však trpí technickými problémami, ktoré vedia poriadne skaziť zážitok z hrania. Tým najväčším je padanie hry, dejúce sa najmä pri natočení kamery na bonfire. Po krátkom googlení som sa dostal k množstvu sťažností na Steam fórach a článkoch, obsahujúcich návody a tipy, ako padaniu zabrániť. Zníženie detailov nasvietenia na najnižšiu možnosť a nosenie helmy, ktorá zakrýva vašej postave celú tvár, znie bizarne, ale hre to naozaj pomohlo. Padaniu to však



kompletne nezabránilo. Navyše, hra má tendenciu nastavenie zmeniť naspäť na vysoké, aj keď ostatné ponechá na vami nastavených hodnotách, čiže pred každým načítaním hry som musel kontrolovať, či je všetko v poriadku. Našťastie Dark Souls ukladá váš progres každú chvíľku. Keby hra fungovala na princípe checkpointov, bol by to masaker.

S ukladaním hry sa však spája ďalší problém, a to krátky prepád fps. A keďže sa hra ukladá často, rovnako často si užijete aj mierne trhnutie hry. Riešenie som opäť našiel na fórach, a to vynútením jedného z nastavení cez nVidia control panel.

Soundtrack Dark Souls 3 je už tradične plný ambientných a temných melódií, meniacich sa na dramatické skladby pri pompéznych súbojoch s bossmi. Počas



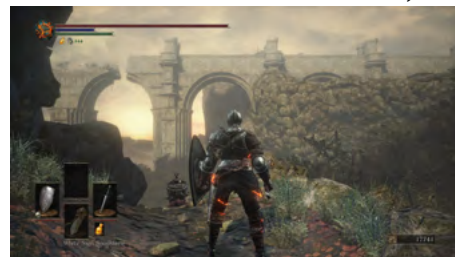
nich sa hudba dokonca dynamicky mení s tým, v akej fáze súboja sa nachádzate. Zvuky sú tiež veľkým unikátom. Či už sa rozprávame o rôznom škriekaní alebo vrčaní monštier, alebo o krokoch v ťažkom brnení či kúzlach. Dark Souls 3 je možné ovládať aj na klávesnici, ale tak ako v prípade predchádzajúcich dielov vám to neodporúčam. Z hry je vyslovene cítiť, že je stvorená pre gamepad, čo vám aj na drzovku dáva najavo ukazovateľmi z Xboxu, aj keď žiadny gamepad zapojený nemáte. Malou výčitkou je aj kamera, ktorá sa občas chová zradne, najmä pri zameraní na jedného z viacerých protivníkov alebo v úzkych koridoroch.

Verdikt

Neviete si predstaviť, ako rád by som dal Dark Souls 3 plné hodnotenie. Tretí diel tejto série je neskutočným zážitkom, poskytujúcim emócie všetkých typov. Budete sa cítiť motivovaní, zničení, nabudení, zlomení, ale aj nadšení. Súboje s bossmi sú bezkonkurenčné, dizajn jednotlivých lokalít úchvatný a audiovizuálne spracovanie rovnako. Zdalo by sa, že nie je čo vyčítať.

A tak ako v prípade prvého dielu to celé ničí technická stránka PC verzie. Aj keď je po kvalitatívnej stránke nemožné porovnávať port tretieho dielu s predchodcom, objavili sa však iné problémy. Neustále padanie hry, prepady fps a bugy do takéhoto klenotu jednoducho nepatria. Je to veľká škoda a verím, že po niekoľkých updatoch bude všetko v poriadku. Od vývojárov by som však čakal, že chyby takéhoto charakteru budú opravené v „day-one“ update.

Juraj Vlha



WEBGLOBE

Webhosting & Cloud

Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií



WEBGLOBE.sk

Star Fox Guard

KEĎ ANI OSEM PÁROV OČÍ NESTAČÍ

Nikdy by som tomu neveril, no aj práca kontrolóra obrazoviek bezpečnostného kamerového systému dokáže byť poriadnou zábavu. Hlavne ak teda pracujete pre Grippyho, strýka mechanika Star Fox tímu Slippyho Toada. V tomto prípade totiž nebudete ani náhodou znudení monotónnym pozeraním sa na statické zábery, ale budete mať plné ruky práce s obraňovaním ťažobných spoločností pred dotieravými robotmi, ktorým ide len o jedno. Dostať sa k jadru a zničiť ho. Budete vyzbrojení dvanástimi kamerami s palebnou silou a pomaly pribúdajúcimi technickými parádkami. Star Fox Guard, to ste len vy a vaša šikovnosť proti nepriateľom všemožných druhov, snažiacich sa vás okabátiť rôznymi spôsobmi.

Náplňou tejto hry, pôvodne nazvanej Project Guard, je v každej úrovni zničiť určité množstvo zadaných nepriateľov a pritom obrániť jadro chránenej základne bez toho, aby ho poškodil, nie je prípustný čo i len škrabanček. Budete musieť sledovať ako obrazovku TV, tak aj váš gamepad, kde si kamery rozmiestňujete, prepínate medzi nimi alebo nimi otáčate v závislosti od situácie. Problémom je, že predpísaní nepriatelia v žiadnom prípade nebudú tým jedinými.

Aj keď sa začiatok hry nesie v jednoduchšom duchu, časom vás bude otravovať stále viac a viac druhov, ktorých z teoretického hľadiska zničiť vlastne ani nemusíte, no z praktického áno, keďže sú mnohokrát prešibanejší než tí, ktorých zničiť musíte.

Týmto sa časom rozohrá nádherná symfónia ničenia, adrenalínových situácií a úľavu prinášajúceho zneškodnenia robotov v momente, keď sa už snažia udeliť jadru definitívne KO. Nemusíte vždy

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: Tower defens

Výrobca: Nintendo

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + slušná grafika
- + množstvo úrovní a vylepšení
- + zábavné mechaniky hrateľnosti
- + cena

- buttonmashing
- frustrujúce boss fighty

HODNOTENIE:



zničiť úplne všetkých. Stačí, ak obránite základňu a zničíte povinných. To sa odzrkadlí aj na vašom bodovom hodnotení na konci každého levela, vďaka ktorému si odomknete nové tehnické pomôcky. Ak sa vám však podarí zneškodniť úplne všetkých, dostanete body navyše, a to je rozhodne plus, pretože

pomôcky sú skutočne nápomocné. Od funkcie kamier, ktoré dokážu spomaliť priestor, cez možnosť označiť viacero cieľov naraz až po nápomocný snajperský mód. Za každé jedno takéto vylepšenie budete nekonečne vďační, pretože nepriateľ, ten nedáva nič zadarmo. Klasickí roboti, ktorí len kráčajú,



to je v podstate nič. Bude horšie, ak vás začnú napádať tí, ktorí majú štíty a vtedy vám obyčajná strelba nepomôže, budete musieť rýchlo prepnúť na kameru niekde za jeho chrbtom a zneškodniť ho odzadu, kde nie je ničím chránený.

Predstavte si, že z každej strany sa na vás vyvalí niekoľko práve takýchto napriateľov, vtedy vám vystúpi adrenalín až na najvyššiu možnú hranicu.

Neskôr pribudnú lietajúce taniere, ktoré vyradia vaše kamery z prevádzky, na veľké sliepky sa podobajúce roboty, ktoré vytrhnú kamery z miesta a utečú s nimi preč. Vtedy sa s tou sliepkou budete musieť doslova pretahovať stylusom na obrazovke ovládača a snažiť sa mu ju vytrhnúť zo zobáka. Ďalej sú tu napríklad na mape neviditeľní nepriatelia, ktorých uvidíte len priamo na obrazovke, alebo naopak takí, ktorých uvidíte

len na mape, pričom na kamere budú neviditeľní. Veľkí, pomalí, malí, šikovní, rýchli či dym vypúšťajúci. Druhovia nepriateľov sú tu doslova tony. Ani jeden vás ale nevynervuje, hra je totiž taká krásne zábavná, že aj pri neúspechu sa budete smiať.

Časom si na takýto explozívny štýl úplne zvyknete a začnete sa správať ako šelma, chladnokrvne sledujúca každý kút, aby jej neunikol ani jeden podozrivý pohyb. A keď ho zbadáte, doslova naslepo si prepnete na požadovanú kameru a pošlete robota do večných mechanických lovíšť. Prispôsobte sa podmienkam, inak neprežijete. Ide to, len sa netreba vzdávať.

Budete sa cítiť ako lovec s dvanástimi očami, každé sledujúce jedno z políčok na obrazovke. To si, bohužiaľ, odnesie hlavne váš prst. Každú strelu si totiž treba krvopotne odtlačiť, a tak neustále stláčanie tlačidiel pri

strelbe dokáže vaše „pahýle“ poriadne unaviť. Toto myslím skutočne ako veľký problém a nie len nejakú nepodstatnú hnidu. Vystreliť niekoľko desiatok striel v priebehu pár sekúnd je naozaj vyčerpávajúce.

Dovedna je tu 100 úrovní, z ktorých dost veľký počet zaberajú práve vedľajšie misie. Tie sú väčšinou inej, viac špecifickej náplne než príbehové. Taktiež sa hra nebráni boss fightom, a to či už v podobe veľkých jednotlivých robotov alebo vln silných nepriateľov. Musím priznať, že v týchto prípadoch som už šomranie nedokázal potlačiť, pretože ma prekonala frustrácia.

Boss fighty mi prišli niekedy svojou náročnosťou až nefér. Úroveň sa odohrávajú na niekoľkých typoch planét, ktoré svojimi podmienkami dokážu dosť ovplyvniť spôsob hrateľnosti. Na jednej vám budú znepriemňovať život gejzíry lávy a horúcich plynov, iná bude zase ponorená celá do tmy a sledovanie okolia sa tak o dosť sťažuje. Je to veľmi osviežujúce a rozmanité prostredie so svojimi vlastnými charakteristikami dokážu priniesť zakaždým rozdielne zážitky.

Star Fox Guard je taktiež synonymom pre skvelý multiplayer. Ten sa nenesie v znamení tupých bojov, no predovšetkým kreativity. Každý hráč si môže vybrať z rôznych typov úrovní a na časovej osi určiť, koľkí a akí nepriatelia sa na určitom mieste v momente objavia a akou cestou pôjdu k jadru. V tomto prípade zábavu dokáže ohraničiť len vaša fantázia a dôvtip. Pocity zo skvelo vypilovaného postupu dobitia základní, na ktorý žiaden hráč na svete nemá, sú skutočne vd'áčné. Rovnako tak môžete skúšať, samozrejme, aj výtvy ostatných hráčov.

Po technickej stránke nie je hra vôbec čo vytknúť. Beží stabilne v 60fps, textúry sú krásne jasné a grafika nádhorne ostrá. Na druhej strane, Star Fox Guard sa ani nesnaží priniesť niečo vyslovene nádherné, skôr svoje snahy zameriava na funkčnosť a to na tento žáner bohato stačí. Pokarhať môžem nie príliš atraktívne herné prostredie. Nemyslím tým zobrazenie planét, ale hernú obrazovku zostavenú z jednej veľkej hlavnej obrazovky a dvanástich malých umiestnených po okrajoch. Je to funkčné a prehľadné, no na pohľad nie príliš atraktívne.

Star Fox Guard je prekvapivo podmanivou a inteligentnou tower defense hrou so svojimi vlastnými originálnymi nápadmi. Od tejto hry som osobne nečakal nič, len akýsi malý bonus pre hlavný chod menom Star Fox Zero, no o to bolo pre mňa nakoniec prekvapivejšie, keď sa hra Star Fox Guard ukázala ako veľmi slušná zábava s množstvom obsahu a návykovou hrateľnosťou. Veľkým plusom je, že si túto hru pokojne užijete aj bez znalostí dejového rámca hlavnej série, pretože hra sama sa ani nesnaží o hlbšie prepojenie. Ide tu proste predovšetkým o číro-číru zábavu a tú sa hra darí sprostredkovať nadmieru dobre.

Maroš Goč

Ratchet&Clank

PLOŠINOVKA, AKÁ TU UŽ DLHO NEBOLA

V poslednej dobe mám pocit, že mi na každú novú hru príschne jedna recenzia remaku. Aj o tom je aktuálna generácia herných konzol, vydavatelia jednoducho recyklujú, čo sa dá. Do kategórie „to sme už hrali a teraz nám to predávajú opäť“ môžeme zaradiť aj návrat Ratcheta & Clanka. V tomto prípade nás však, našťastie, čaká happy end.

V prvom rade, Ratchet & Clank sa prvýkrát objavili na televíznych obrazovkách v roku 2002, takže aj keby išlo o remake, počas 14 rokov aj zabudnete, že ste pôvodnú hru hrali. A mnohí dnešní hráči ju nehrali, originálnu trilógiu si nechal ujsť aj autor tejto recenzie. V druhom rade, verzia pre PS4 nie je remake v pravom slova zmysle. Hoci využíva totožný dizajn herného sveta a jednotlivé úrovne budú hráčom originálu dobre známe, množstvo vecí z hľadiska herných mechaník je zmenených. A to je výborná správa.



Totíž, veľa hier, ktoré vydavatelia „vykopali z hrobu“ pre potreby ich znovu vydania, čaká rovnaký osud. Utrieť prach, nahodiť nový mejkap a poslať do obchodu. Uznávam, že v niektorých prípadoch sa vývojári pri aplikovaní mejkapu poriadne narobia (platí to najmä pre exkluzivity od Sony a Microsoftu) a výsledok stojí za to, ale mnohé remaky a reedície sú iba rýchlou snahou dostať sa hráčom do peňaženky. Často taktiež polemizujeme nad tým, či je potrebné, aby sa vydávali hry, ktoré si užili svoju slávu počas predchádzajúcej generácie herných konzol a jediným akceptovateľným argumentom

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Plošinovka

Výrobca: Insomniac Games

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + zábavná hratelnosť
- + množstvo nových herných prvkov v porovnaní s originálom
- + audiovizuálne spracovanie
- + variabilita zbraní
- + nižšia cena

- cut-scény mohli byť spracované lepšie
- dizajn herných úrovní je príliš lineárny

HODNOTENIE:



sú hráči, ktorí si tieto skvosty nechali utiecť a teraz majú príležitosť zmať resty.

Ratchet & Clank pre PS4, to je úplne iný prípad. Nie je to typický remake. V tomto prípade môžeme hovoriť, že ide o novú hru, ktorá je inšpirovaná prvým dielom série. Na

trh sa nedostáva iba preto, že od vydania jednotky ubehlo 14 rokov, čo je dostatočne dlhá doba na aktiváciu recyklácie, ale najmä kvôli tomu, že títo hrdinovia prídu koncom apríla do kín. A tak si môžete zahrat hru, ktorá je inšpirovaná filmom, ktorý je inšpirovaný hrou. Zábavná slovná hračka, v skutočnosti



si však zahráte hru, ktorá je inšpirovaná prvým dielom... ktorý inšpiroval film a vznik novej hry.

Hráči originálneho titulu si všimnú podobnosť medzi novinkou a 14 rokov starým originálom. Medzi záchytné prvky patria napr. budovy, umiestnenie jaskýň a jazier v rámci jednotlivých úrovní. Tieto objekty sú jednoznačné aj v prípade dve generácie starej grafiky. Vývojári sa však vyhrali s množstvom detailov, takže herný svet vyzerá vo verzii pre PS4 úplne inak. To je, ako keby ste porovnávali byť v pôvodnom stave a po poriadne drahej prerábke. Základy sú rovnaké, ale výsledok iný. V tomto prípade vývojári nedávali iba nový mejkap, oni kostlivca rozobrali a postavili úplne nanovo. Aj keď s použitím pôvodných kostí.

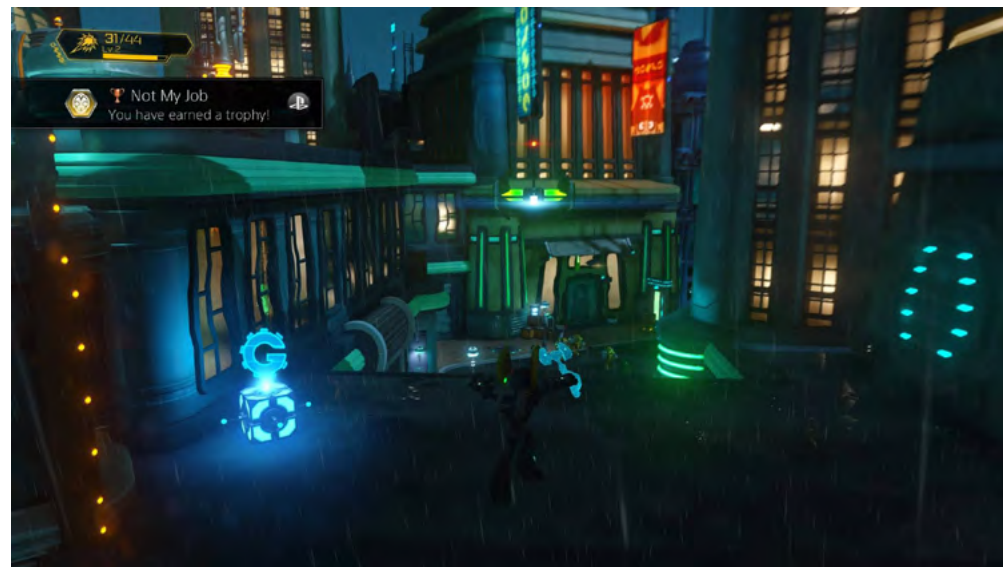
Dost' bolo prirovnaní a metafor, pozrime sa na samotnú hratelnosť. V tomto smere Ratchet & Clank exceluje. Hoci ide v princípe iba

resp. Skylanders. Ich kvalita bola dobrá, za klasikami žánru však zaostávajú. Ratchet & Clank aj v roku 2016 všetkým ukazuje, prečo tomu tak je. A nie, dôvody sa nedajú vymenovať. Hru si jednoducho treba zahrat' a uvidieť všetky štandardné prvky plošinoviek, ako sa navzájom dopĺňajú. V Insomniac Games síce nevyňašili Ameriku, ale skákanie, skúmanie herného sveta a strieľanie po nepriateľoch nás v tomto prípade baví o poznanie viac. Autori do hry zakomponovali aj jednoduché RPG prvky, okrem hrdinov si budete vylepšovať zbrane. Taktiež budete zbierať kartičky, a hlavne sa budete baviť. Vďaka nenáročnej hratelnosti je Ratchet & Clank výborným spôsobom relaxu a z tejto hry máme pocit ako z rozprávok od Pixaru. Kto tvrdí, že sú určené iba pre deti? Nie sú a v prípade Ratcheta & Clanka budete pri nastavení strednej náročnosti umierať nadštandardne často. Popravde som pri hraní tejto hry umrel viackrát ako pri hraní Quantum Breaku.

Pokiaľ máte stále chaos v tom, čo je vlastne Ratchet & Clank pre PS4 zač, krátka rekapitulácia. Ide o znovuzrodenie značky. Hra výrazne čerpá v pôvodnej verzii z roku 2002. Používa totožný herný svet a jednotlivé úrovne, avšak graficky je hra úplne na inej úrovni. Toto nie je remake, pretože v rámci remaku vývojári iba vylepšujú textúry a upravujú pár detailov. V tomto prípade je herný svet postavený nanovo, aj keď je pravda, že dizajnom úrovní sú obe hry prakticky totožné, čo je z dnešného pohľadu trochu škoda.

Úrovně sú totiž pomerne malé a niekomu bude vadit' ich lineárnosť. Ratchet & Clank patril medzi najlepšie plošinovky už v roku 2002. Vynovená verzia obsahuje viacero nových prvkov herných mechanizmov, ktoré sa postupom času objavili v pokračovaniach. Trúfame si tvrdiť, že hratelnosť zvládla aktualizáciu na jednotku, z tohto hľadiska poráža aj dnešnú konkurenciu. Zábavnosti taktiež prospieva pravidelná krátkodobá zmena herných činností. Bojovejšie pasáže sa striedajú so skákaním, alebo s občasnými logickým časťami, kde hráte s Clankom. Ako celok to funguje na jednotku.

Roman Kadlec



Hitman GO Definitive Edition

PORT MOBILNEJ HRY, KTOREJ
PODTITUL TAM NEMÁ ČO ROBIŤ

Mobilné hry už dávno nie sú určené len pre takzvané casual publikum a venuje sa im aj značná časť hardcore hráčov. Tohto trendu sú si vedomé aj vývojárske štúdiá spoločne s vydavateľmi. Výnimkou nie je ani Square Enix. Ešte v apríli roku 2014 sa na mobily a tablety dostala na prvý pohľad jednoduchá hra Hitman GO, ktorá zaznamenala medzi hráčmi úspech. Po skoro dvoch rokoch sa z mobilných zariadení hra presúva na Steam vo svojej „definitívnej“ edícii, ktorá obsahuje všetky úrovne a odomknuté rady, predtým dostupné vo forme mikrotransakcií.

**Mozgové bunky
síce potrápíte, ale
myš ešte viac**

Na prvý pohľad, a to najmä vďaka tutoriálu, sa Hitman GO javí ako primitívna hra. Postavička Agent 47 sa v ťahovom režime pohybuje po hernej ploche, ktorá je v každej úrovni iná a jeho úlohou je dostať sa do určeného cieľa. V tom vám bránia rôzni chuligáni, ochrankári alebo polícia. Zo začiatku sú herné plochy priamočiare a na ich pokorenie vám postačí pár sekúnd. Každou ďalšou prejdenu úroveň však úmerne rastie aj ich náročnosť a nebude to ani dlho trvať a zažijete prvé zaseknutie. Predstavte si, že v splnení cieľa vám bráni niekoľko pohybujúcich sa stráží, strážny pes a zamknuté dvere, pričom keď sa nachádza na úplne opačnom konci hernej plochy. Neúspešnými pokusmi môžete bez problémov stráviť aj niekoľko desiatok minút. Najhorší pocit je, keď si zrazu uvedomíte, že riešenie bolo celý čas priamo pod nosom a vy ste skúšali všetko, len nie ten správny postup. Pri Hitman GO jednoznačne platí, že trpezlivosť ruže prináša.

Musím vás dopredu upozorniť, že Hitman GO som hral už dávnejšie na tablete a bol som veľmi zvedavý, čo nová Steam verzia priniesie (okrem

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: Plošinovka

Výrobca: Insomniac Games

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

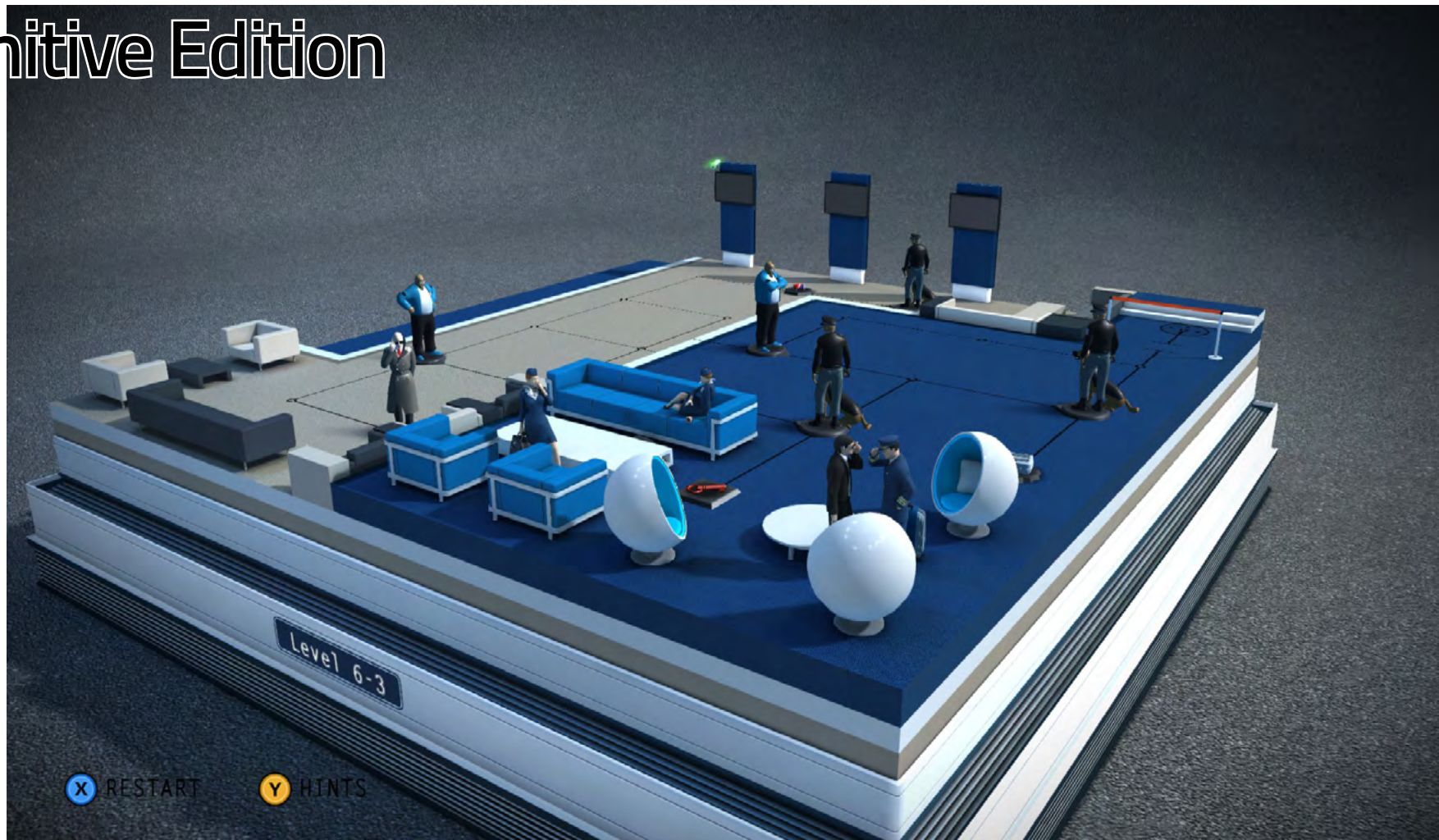
+ audiovizuálne spracovanie
+ štylizácia
+ stúpajúca náročnosť

- ovládanie
- žiadna pridaná hodnota v Steam verzii
- nie je vhodné na dlhodobé hranie

HODNOTENIE:



achievementov). Ak sa ideme naozaj rozprávať na úrovni definitívnej edície, prečo hra neumožňuje plnohodnotné ovládanie myšou alebo klávesnicou? Prečo musí hráč pohyb Agent 47 ovládať stlačením a ťahaním myši tak, ako keby mal v rukách dotykový displej? Neviete si predstaviť moje nadšenie, keď



som bol upozornený na to, aby by som mal skúsiť zapojiť gamepad. A predstavte si to, gamepad z Xbox 360 bol okamžite rozoznaný a zrazu som mohol pohyb ovládať tlačidlami. Skôr než by ste sa opýtali na nastavenia, uvediem vás z omylu. Okrem nastavenia rozlíšenia tam nenájdete nič iné! Keďže

gamepad určite nepatrí medzi bežnú výbavu PC hráča a na, z pohľadu ovládania primitívnu hru, by po ňom z logických dôvodov nemal ani siahať. Neviem si ani predstaviť, ako by som Hitman GO hral napríklad na notebooku, kde by som mal dostupný len touchpad. A pritom by stačilo tak málo. Podpora šípok/WASD a umožnenie pohybu kľaním na konkrétny bod hernej plochy. Bohužiaľ, v tomto smere určite nejde o dobrý image Steam portu hry a znižuje celkový dojem. Najväčším paradoxom je, že plnohodnotné ovládanie na PC je vo verzii pre Windows Store údajne dostupné.

Dokončenie celej hry vám zaberie v priemere asi šesť hodín, pričom sa k niektorým úrovniam budete počas hrania určite vracat'. Dôvodom sú tri úlohy, ktoré vám hra v každej úrovni zadá. Väčšinou sa opakujú a často navzájom vylučujú. Naraz môže byť úlohou napríklad zabiť všetkých nepriateľov a nezabiť žiadneho.

Okrem toho, medzi úlohami nájdete aj získanie kufríka, nachádzajúceho sa v každej úrovni, ktorý plní rolu jednoduchého zberateľského predmetu. Jeho lokalita je však vždy lemovaná strastiplnou cestou a opäť často vylučuje splnenie úlohy, ktorá vám zase určuje, v rámci kol'kých ťahov musíte úroveň dokončiť'. Pre fanúšikov série musím spomenúť aj dve kapitoly inšpirované dvomi úrovňami z hier Hitman: Blood Money a Hitman 2: Silent Assassin, ktoré ich určite potešia, a to budovu opery a St. Petersburg.

Audiovizuál ťahá Hitman GO vpred

Ak je niečo, čo je možné na Steam verzii Hitman GO jednoznačne chváliť, tak je to jeho audiovizuálne spracovanie. Či už ide o grafický štýl, ktorý pripomína stolnú hru, pričom je každá kapitola rozdelená na inak štylizovanú krabičku, o spracovanie postáv, ktoré akoby z oka vypadli



klasickým postavičkám, ktoré si určite pamätáte z detstva, alebo o herné rozhranie, pozostávajúce iba z veľmi pekných a štýlových ikoniek a skoro žiadneho textu. Hitman GO v tomto ohľade potvrdzuje fakt, že hra nemusí obsahovať tony textu, aby hráči pochopili, čo a ako funguje a čo je treba spraviť. To isté platí aj o hudbe a zvukoch. Každý pohyb, kliknutie alebo získanie akéhokoľvek predmetu sprevádza ikonický zvuk. Medzi skladbami nechýba ani už tradičná Ave Maria.



Verdikt

Hitman GO je výborná logická hra, ktorá vás na akomkoľvek prenosnom zariadení zabaví na dlhú dobu, a to či už počas cestovania alebo pri bežnom posezení tam, kam aj kráľ chodí pešo. V definitívnej edícii na Steame je však dojem z hry pokazený ovládaním a skoro žiadnou pridanou hodnotou.

V prípade, ak by ste sa rozhodovali, na aké zariadenie si Hitman GO zaobstarat', Steam verziu by som jednoznačne zaradil na koniec tohto rebríčka. Hitman GO napriek svojim kvalitám, bohužiaľ, nie je hrou, ktorá vás na PC pripúta na dlhšiu dobu. Ide presne o ten typ hry, pri ktorej denne strávite pár desiatok minút, napríklad pri čakaní na vlak alebo MHD

Juraj Vilha



Heavy Rain & Beyond: Two Souls Collection

INTERAKTÍVNE SKVOSTY PRE
PLAYSTATION V JEDNOM BALENÍ

Tvorbu vývojárskeho štúdia Quantic Dream máme radi. V minulosti si nás získali svojou prvotinou Omikron: The Nomad Soul, prostredníctvom ktorej nás, mimochodom, zoznámili s umením Davida Bowieho. Fahrenheit bol prvým moderným interaktívnym filmom/hrou, na tento žáner sa pozrel inak a výsledok bol výborný. Aj vd'aka možnosti robiť rôznorodé rozhodnutia. Nasledovali tituly Heavy Rain a Beyond: Two Souls, už exkluzívne pre PS3. A dnes ich môžete získať v jednom balení vo verzii pre PlayStation 4.

Recenzovať túto kolekciu je pomerne náročná úloha. Hovoríme to v prípade každého remastera a nie inak je tomu teraz. Nájdu sa remaky hier, ktoré majú zmysel, pretože preskočia viac ako jednu generáciu herných konzol a na výsledku je to poznať. Tým však netvrdíme, že PS4 verzie spomenutých filmových hier sú na nerozoznanie od PS3 verzií. Nie. Keď si vedľa seba postavíte televízor s konzolou PS3 a vedľa toho ten istý televízor s verziou pre PS4, všimnete si rozdiely. Či už ide o detailnejšie textúry vo vysokom rozlíšení alebo trochu inak osvetlené tváre postáv, rozdiely sú zreteľné. Ale pokiaľ budete iba hrať a prestanete porovnávať novinku s originálom, zmeny vám do očí neuhrú. PS4 verzie oboch hier využívajú potenciál aktuálnej generácie PlayStationu naplno, avšak, povedzme si pravdu, úlohou remaku je priniesť totožnú hru v mierne upravenom spracovaní, ktoré zodpovedá štandardnom aktuálnej generácie. Minimálne z technického hľadiska.

V prípade testovania remakov sa teda zameriavame na dve vlastnosti. Je prispôsobenie hry na novú konzolu kvalitne spracované alebo ide o narýchlo uvarený paškviľ? V oboch prípadoch platí, že si výrobca dal záležať, aby hra vyzerala dobre a mohla konkurovať ostatným

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: interaktívny film
Výrobca: Quantic Dream
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + dve hry za dobrú cenu
- + kvalitné audiovizuálne spracovanie príbeh oboch hier

- zopár bugov, ktoré nemajú v remakoch čo robiť
- niekedy rozťahané
- ovládanie pôsobí zastarane

HODNOTENIE:



novinkám. Na druhej strane, počas hrania sme natrafili na niekoľko malých nedostatkov. V prípade titulu Heavy Rain sme museli po inštalácii hry reštartovať konzolu, pretože hra z nejakého dôvodu sekala. Tento problém hlásil aj portál Eurogamer, ktorý počas testovania natrafil aj na niekoľko závažnejších

chýb. Ich „vyriešenie“ vyžadovalo reštartovať scénu, pretože sa postava zasekla alebo teleportovala. Nám sa to nestalo, prekvapením však je, že podobné chyby sa v hre objavili. V originálnej verzii sa totiž nikto na tieto nedostatky nestážoval. Je pravdepodobné, že chyby remaku sú už odstránené a ak berieme



do úvahy iba technickú kvalitu, potom sa vývojári s PS4 verziou dobre vyhrali. Avšak nečakajte iný zážitok, než aký ponúkol originál.

Respektíve... z hier možnože už nebudete natoľko nadšení ako kedysi. Heavy Rain sa dostal na trh pred šiestimi rokmi, Beyond: Two Souls pred tromi a pokiaľ ste pôvodné verzie hrali, nie



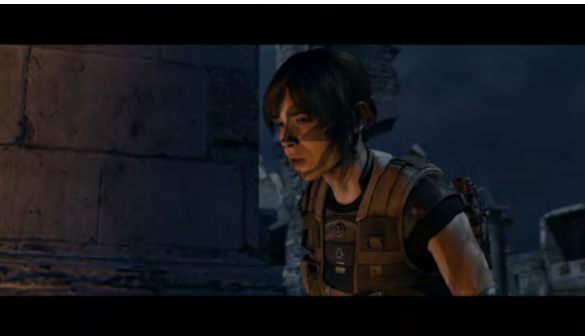
je veľa dôvodov, prečo sa k nim vrátiť. Tituly nikdy nevynikali hrateľnosťou, ich čaro spočívalo v rozprávaní príbehu a jeho odkrývaní. Áno, opäť sa tu objavila možnosť voľby, ktorá sľubovala rôznorodý posun príbehu, ale šlo iba o kozmetické odbočky. Ak ste obe hry dohrali, pri opätovnou hraní budete kritickejší. Viete, čo sa stane, takže príbehom len preplávate,



a viac vás budú iritovať hluché pasáže, ktorých bolo najmä v Beyond: Two Souls pomerne veľa. Tu nepomôže ani fakt, že hráte o niečo krajšiu verziu pre PS4.



Aby sme to zhrnuli. Heavy Rain & Beyond: Two Souls Collection prináša dva technicky dobre zvládnuté remaky. Na rozdiel od Uncharted kolekcie nejde o hry, ktoré by musel hrať, resp. vlastniť každý majiteľ konzoly PlayStation. Napriek tomu, ak ste nehrali PS3 verzie týchto interaktívnych filmov, teraz je vhodná doba vyskúšať ich. Bez ohľadu na kritickejšiu recenziu, v dobe vydania oboch hier sme z nich boli nadšení – z Heavy Rain viac, z Beyond: Two Souls o trochu menej. V oboch prípadoch však platí, že tituly ponúkajú nevidaný herný zážitok, ktorý žiadna iná hra neponúkne. Len sa obrňte trpezlivosťou, niektoré pasáže sú ako nezáživné epizódy seriálu a musíte ich pretrpieť.



Heavy Rain a Beyond: Two Souls sú hry, aké nemajú v hernom priemysle konkurenciu. Ponúkajú unikátny zážitok, ale sú viac interaktívnym filmom ako hrou v pravom slova zmysle. Hrateľnosti pár rokov navyše neprospelo a ovládanie takisto nie je z tých najlepších. Pokiaľ však hľadáte atypický herný zážitok a nevaďí vám niekedy pomalšie tempo, kolekcia zabaví na 20 – 30 hodín.

Roman Kadlec

Pokkén Tournament

SLUŠNÝ AKO ZÁKLAD ALE
NEPRESVEDČIVÝ AKO CELOK.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: bojovka
Výrobca: Bandai
Namco Studios
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľmi pekná grafika
+ inovatívny
súbojový systém
+ jednoduchá
ale podmanivá
hrateľnosť
+ RPG prvky

- niektoré elementy
hry majú len
kozmetický
charakter
- pokémonov je
trestuhodne málo
- zabudnutel'ný
príbeh



HODNOTENIE:



Pokkén Tournament je síce v jadre dobrou hrou a bez problémov dokáže svojimi súbojmi zabaviť, no s potenciálom, ktorým oplýva, sa podľa môjho názoru dalo spraviť omnoho viac. Aj napriek neduhom, ktoré hra má, ju považujem za veľmi zábavnú vec, ktorá sa ale ako keby bála úplne odviazať a skôr slúži len ako experiment pre skúmanie reakcií hráčov. Pokkén Tournament sa nijako inak ako experiment ani brat' nedá. Bojovka spájajúca Pokémonov, odkiaľ si prináša RPG prvky a série Tekken, odkiaľ si zase požičiava bojové kombá, by sme ešte pred časom považovali za sci-fi, no dnes je to hotová vec. Zaujímavá, no v žiadnom prípade dokonalá vec.

Možno sa teraz pýtate, prečo práve Tekken. Vec sa má totiž tak, že hru vyvíjalo štúdio Bandai Namco, ktoré má na svedomí aj spomínanú, pravdepodobne najobľúbenejšiu bojovkovú sériu. Má vlastne toto spojenie zmysel? Pokémoni boli totiž prakticky stále klasickými JRPG s t'ahovým systémom súbojov, a tak môže bratříčkovanie sa s mechanikami Tekkena pôsobiť až priveľmi postmoderne. Odpoveď je však okamžite jasná, samotný nápad je určite skvelý.

Hlavne to odlišuje tento titul od žánrových konkurentov. Ten pocit,



že hráte za skutočného pokémona s jeho typickými schopnosťami, je skrátka na nezaplatenie, a ak ste milovníkmi týchto zvláštnych japonských príšeriek, nemáte čo riešiť. Ďalšou významnou novinkou sú tu RPG prvky, ktoré sú v bojovkách skutočnou raritou

a v neposlednom rade tu je pohlcujúci súbojový systém, vďaka ktorému môže hru vziať do ruky absolútne každý a náramne si ju užiť. O Pokkén Tournament sa dá povedať klasické „easy to learn, hard to master“.

Pokémoni. Už ste ich niekedy porátali všetkých? K dnešnému dňu je ich vyše 700! Niekoľko stovák rozdielnych kreatúr s unikátnymi schopnosťami a vlastnosťami je skutočne mohutné číslo, a tak mali vývojári z čoho vyberať. Ved' si to porátajme – Pikachu, Weavile, Garchomp, Suicune, Blaziken, Charizard, Lucario, Braixen, Gardevoir, Machop, Mewtwo, Pikachu Libre, Chandelure, Sceptile, Gengar, Shadow Mewtwo a... hm... Čo zle rátam? Ved' Pikaču, hm... hm... Lucario, Braixen, hmmm... Gengar a... Shadow Mewtwo. Všetko.



Všetko? Skutočné sklamanie. Aj keď mali vývojári stovky pokémonov na výber, do hry ich implementovali žalosťných 16. A to je veľmi málo aj v porovnaní s inými bojovkami, ved' taký Tekken 5 mal 31 postáv, Super Street Fighter 4 zase

32, a taký Tekken 6 dokonca 40! Čo už sklamanie ale určite nie je, sú samotné zápasy, ktoré sa dynamicky menia z 3D bojovky do 2D bojovky a naopak. Boje majú totiž pulzujúci charakter a nútia rozmýšľať dvojím spôsobom. Každý začína v 3D



štýle, v ktorom môžete voľne pohybovať po aréne a po nepriateľovi strieľať rôzne projektily, využívať predovšetkým útoky na diaľku a snažiť sa ho prečísliť. Určité úderý ale spôsobia zmenu voľnej kamery na pevnú a z hry sa tak okamžite stane typická 2D bojovka, ako napríklad Tekken. V každom z tých dvoch štýlov si musíte vypracovať svoju vlastnú unikátnu stratégiu. Aj keď sa vám to na začiatku bude pravdepodobne zdať chaotické, rýchlo sa do tohto unikátneho štýlu dostanete.

Po každom zápase získate určité množstvo bodov a po dosiahnutí levelu si budete môcť sami určiť, akú zo štyroch štatistík si zvýšite. Ak vstúpite do ligy, čo určite vstúpite, budete získavať aj určitú sumu peňazí, za ktoré si budete môcť nakupovať oblečenie pre vášho avatara. Tu už prichádzajú ďalšie problémy, pretože je to celé pre hráčov – bojovníkov ako také skutočne bezcenné. Len hráči, ktorí milujú obliekanie svojich „miláčikov“ do rôznych oblečení, si to užijú, sú tu totiž doslova stovky rôznych častí oblečenia a doplnkov. To všetko by som nejak pochoopil v tom prípade, ak by váš avatar mal väčšiu rolu, než akú má. Jeho však uvidíte maximálne tak na obrazovke vašich štatistík či v krátkych dialógových scénach.

Preto sa pýtam, kvôli čomu ju teda mám vlastne parádiť, keď sa po väčšinou času aj tak budem pozerieť na svojho bojovníka v aréne? Zlatým klincom programu sú predsa vaši pokémoni a logicky by som si žiadal upravovať práve ich. Bol by som nadšený vtedy, ak by tie tony drahých šiat mali nejaký vplyv na vaše štatistiky. Ved' keď už sa hra prezentuje ako bojovka s RPG prvkami, tak takáto súčasť by ešte viac ozvlášťnila hrateľnosť. Celý systém peňažného ohodnotenia nie je podľa môjho názoru až tak celkom úplne dotiahnutý do konca.

Totožný problém mám s kariérnym postupom. V hre dostávate rôzne odznaky za achievements, ktoré môžete dosiahnuť po splnení určitých podmienok (buď ide o vyhratie niekoľkých zápasov v rade, alebo

achievementom podobné výzvy). Z tých si môžete vybrať a nastaviť si ho na svoju kartičku. Bohužiaľ, aj v tomto prípade nejde o nič, len o kozmetické úpravy, ktoré z hľadiska hrateľnosti nemajú žiadny hlbší význam. Áno, dá sa povedať, že tie odznaky odzrkadľujú vaše schopnosti, ale koho to zaujíma? Pri online súboji so skutočnými hráčmi vám bude úplne jedno, aký titul má na svojej karte, a taktiež jemu, aký máte vy. To ak by mali skutočný vplyv vo vašich súbojoch, tak by bol ďalším skvelým prvkom prehľbujúcim hrateľnosť ešte viac.

Vaším východiskovým prostredím je tu stane mapa sveta, po ktorej sa pohybuje ukazovateľom. Aj keď sa to honosne nazýva „World Map“, v skutočnosti ide len o zaujímavý pojatý menu, kde si budete môcť vybrať z ponúk ako turnaj, hra po sieti, nastavenia, tréningový mód alebo „My Home“.

Bližšie si predstavovať všetky súčasti by bolo zbytočné, už z názvu je totiž jasné, o čo ide, spomeniem však domov. Tu si môžete upravovať svojho avatara, vybrať pokémonov, upravovať si profil, priradiť získané body do štatistík a podobné záležitosti. Táto časť hry slúži ako oddychová zóna, v ktorej sa jednoducho len pripravujete na svoje ďalšie zápasy.

Celou hrou vás sprevádza dievča menom Nia, ktorá vás nielen uvádza do samotnej hry, ale dokonca aj pomáha v súbojoch. Časom sa jej budú odomykať rôzne povzbudení, ktoré vám pomôžu, hlavne čo sa týka pasívnych statusov. Okrem nej vám budú môcť pomôcť aj iní, podporní pokémoni. Tých je dohromady 15. V bojoch si ich budete môcť po splnení určitých podmienok privolať k sebe, aby



vám podali pomocnú ruku, buď svojou silou, alebo inými schopnosťami. Samotní pokémoni – bojovníci sú rôznych tvarov, veľkostí a štatistík. Niektoré sú odolnejšie, niektoré majú viac života, niektorí sú pomalší a niektorí dokážu dokonca lietať.



Dá sa povedať, že všetci majú svoje plusy a mínusy, stačí len potréňovať a vybrať si. Počas zápasov sa vám dopĺňa ukazovateľ synergie, po ktorého aktivovaní sa váš bojovník stane silnejším, odolnejším a odomknú sa mu aj nové bojové pohyby. Samotný turnaj má tri kategórie, čiže je tu dokopy trojica turnajov, do ktorých sa musíte najprv kvalifikovať radom početných súbojov. Keďže dokážu byť bitky poriadne zábavné, nedá sa povedať,

že by sa rozťahaná kvalifikácia dala považovať za mínus. Pokkén Tournament je v základe predsa len dobrá bojovka, ktorá rozhodne baví. Pozadie turnajov tvorí aj príbeh, ktorý však ani nemá cenu rozoberať, pretože jeho kvality by sa dali označiť klasickým „len do počtu“. Po technickej stránke je hra zvládnutá skutočne výborne. CGI videá dostávajú do kolien svojou špičkovou kvalitou a grafická stránka priamo v hre je doslova pastvou pre oči. Nejde len o vizuálne pôsobivé arény, ale hlavne o krásne vymodelovaných pokémonov a efekty rôznych úderov.

Hra pritom beží v skvelých 60fps, bez ktorých snád ani bojovka nemôže byť skutočnou bojovkou. Taktáto vysoká frekvencia snímkovania si ale berie svoju daň vo vizuáli, ktorý je síce krásny, no beží len v rozlíšení 960×720 (vd'aka, Digital Foundry), a hlavne z blízka to je dosť poznať. Hudobne ide o dynamickú porciu chytľavej elektroniky, ktorý sa v tomto žánri cíti už dlhé roky ako doma.

Pokkén Tournament je rozhodne kvalitná hra, ktorá boduje predovšetkým kvôli svojim zaujímavým pojatým súbojom. Keby len tvorcovia dotiahli do konca všetky jej prvky tak, že by z herného hľadiska dávali zmysel, boli by sme svedkami zrodu skutočného klenotu a výnimočného prírastku do rodiny bojoviek. Ak niekedy bude Pokkén Tournament 2 a napraviť to, čo mi teraz vadí, vtedy by sa bude môcť značka smelo postaviť tým najväčším titulom v žánri. No nateraz sa hra bude musieť uspokojiť, teda aspoň, čo sa týka mňa, len s mierne nadpriemernou známku.

Maroš Goč

McDroid 4

NOVÁ ÉRA TOWER DEFENCE?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Tower Defence
Výrobca: Grip games
Zapožičal: Elefantopia

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavé mechaniky
+ art štýl

- ovládanie
- chýba tutoriál alebo inštrukcie k mechanikám
- veľkosť, resp. malosť máp

HODNOTENIE:

★★★★☆

Tower defence hry sú v dnešnej dobe naozajstnou raritou, a tak každého fanúšika tohto žánru poteší, ak vyjde niečo nové. Najnovším prírastkom v tejto odnoži hier je McDroid – indie hra, ktorá sa snaží o niečo nové.

V tower defence žánri je v poslednej dobe pomerne mŕtvo, a tak si fanúšikovia týchto hier cenia aj snahy malých štúdií ako Elefantopia, ktoré namiesto kopírovania starých prvkov klasických tower defence hier skúšajú niečo nové. Nielenže sa rozhodli pre tower defence žáner, čo je v dnešnej dobe risk sám o sebe, dokonca prišli s pomerne zaujímavými mechanikami, ktoré doplnili veľmi pekne spracovaným art štýlom celej hry.

V hre sa užívate do štvornohého robota a jeho verného priateľa – kozmickej lode, ktorí stroskotajú na neobývanej planéte. Hra v podstate týmto príbehovo začína aj končí a aj keď tower defence hry nie sú známe rozprávaním príbehov, je fajn, keď sú mechaniky a svet podložené aspoň nejakým podkladom, a to či už príbehovým, alebo nejakým iným. Tento nedostatok vysvetlenia situácie sa len znásobuje v momente, keď vám hra začne vysvetľovať mechaniky. Respektíve, vysvetlenia sa vôbec nedomočkajú a vaše možnosti nauky mechanik sa tak

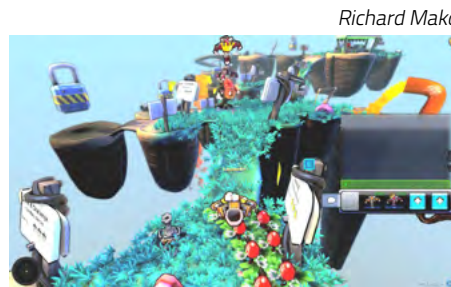


zmenia skôr na štýl pokus – omyl, čo bude čím ďalej, v neskorších fázach hry, tým otravnejšie. Po stroskotaní na planéte sa na vás totiž ihneď vrhnú hory zmutovaných nepriateľských pavúkov a mimozemšťanov a je len na vás, aby ste seba a svoju loď ubránili. Nápomocné vám pri tom budú, ako inak, hlavne obranné veže. Tie musíte na okolí strategicky budovať a premiestňovať ich podľa potreby. To je práve jedna z mechaník, ktorá dodáva hre punc dynamiky. Veže môžete ručne premiestňovať, no, čo je dôležitejšie, na rozdiel od väčšiny tower defence hier hru neovládate z vrchného pohľadu a nestavíte, kde chcete, všetko musíte robiť ručne pomocou vašej postavy. Tento koncept sa získavaním levelov stáva viac a viac dynamickým a vám ostáva čoraz menej času na rozhodovanie. Veže sa, samozrejme, taktiež nepostavia len tak zadarmo a vašou hlavnou menou pri nakupovaní budú jahody. Áno, počujete správne! Laserové veže budete nakupovať za jahody! Z porazených nepriateľov vám budú padatť semiačka, ktoré je potrebné zasadiť a vypestovať z nich jahody. Po zozbieraní úrody sa spracujú na menu. Okrem toho, že sa budete musieť brániť pred vlnami nepriateľov, budete musieť zaobstarat' aj stálu ekonomiku a pestovať jahody, ktoré musíte vždy včas zozbierať, inak zhnijú. A bonus navyše, alebo „jahôdka na torte“, pri sebe môžete nosiť iba obmedzené

množstvo „peňazí“, a tak je potrebné optimálne vybalansovať príjem a výdaj určený na veže.

Verdikt

Ak spojíme všetky tieto naozaj zaujímavé vymyslené mechaniky, ktoré nás nútia myslieť a rozhodovať sa naozaj rýchlo, pričom musíme manažovať nielen našu obranu, ale aj ekonomiku, a toto všetko zabaliť do trochu bizarného (jahody?!), no pekne spracovaného art štýlu, dostaneme naozaj slušnú tower defence hru, pri ktorej sa určite na nejaký čas všetci fanúšikovia zabavíme. Našiel som snád jediné dve veci, ktoré sa hre dajú vyčítať. Jednak je to veľkosť máp, ktorá by pokojne mohla byť aj dvojnásobná, pretože pôsobí veľmi klaustrofobicky (hlavne v neskorších fázach hry), a jednak je to nedostatočné vysvetľovanie mechanik počas hrania.



Richard Mako

Deponia Doomsday

EŠTE NIKDY NEMALA ŽIADNA HRA TAKÝ DOSLOVNÝ NÁZOV

Rufus je späť. Môžete ho nenávidieť, môžete ho preklínať, no tomu pochabému antihrdinovi to bude absolútne jedno. Koniec koncov, jemu je v podstate všetko jedno. Nikdy ho nič nerozhádže a vďaka nespornému talentu všetko totálne dobabrat', len aby sa následne pomocou nevyspytateľných nátiiek osudu dokázal vrátiť na správnu cestu, je schopný bravúrne vyriešiť všetky situácie a zachrániť deň.

Je to už pekných pár rokov, čo sme zachránili/nezachránili Deponiu, planétu plnú odpadkov, pred úplným zničením a boli svedkami smutného, no nie úplne jednoznačného, konca. Treť, a na dlhý čas aj posledný, diel série Goodbye Deponia bol aj napriek natáhanému záveru skvelou adventúrou a viac než len dôstojným koncom Rufusovej ságy. Čo teda prinútilo spoločnosť Daedalic Entertainment znovuo tvoriť tento uzavretý prípad?

Deponia Doomsday preukazuje, že nič nebolo tak, ako sme si mysleli, že bolo. Samozrejme, neprezradím vám námet či, nedajbože, pointu príbehu (tá sa v celkovom kontexte našťastie nesie v duchu série), len prezradím, že sa tu dost' cestuje časom, prežívajú sa už známe situácie, stretávajú sa viac-menej známe postavy a celé je to spojené do jedného celku časovými paradoxmi, prelínaním svetov a rôznymi teóriami o cestovaní medzi minulosťou a budúcnosťou. Celé sa to deje, bohužiaľ, až tak nešťastne, že sa to stáva najslabším prvkom celej hry. Nezmysel. To je prvé slovo, ktoré mi napadá pri pomyslení na dej Deponie Doomsday. Totálny nezmysel. Nevkusný guláš. Je to prekombinovaná hlúposť, ktorá približne od polovice začne neuveriteľne liezť na nervy rôznymi náhodami, ktoré tvorcovia do hry zahrnuli, aby sa im nejakým zázrakom podarilo spojiť všetky prvky dokopy. A vy budete

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: point-and-click adventúra

Výrobca: Daedalic Entertainment

Zapožičal: Daedalic Entertainment

PLUSY A MÍNUSY:

- + fantastické úvodné hodiny
- + hrubozrný a správne trafený humor
- + osviežujúce minihry
- + chytľavá hudba

- príbeh je jeden veľký nezmysel
- hrozný a neúnosne natáhaný záver
- posledná tretina hry zažíva úpadok kvality

HODNOTENIE:



vedel, že Deponia Doomsday v tomto ešte viac zatlačí na pílu, hneď by som sa tretiemu dielu ospravedlnil. Od návštevy pochybnej univerzity to začne ísť s hrou dolu kopcom, ako po príbehovej, tak hrateľnostnej stránke. Dej sa začne až absurdne zamotávať a klikacie prvky spojené s kombinovaním predmetov sa

stanú omnoho viac očividnejšími, čím sa stratí kúzlo týchto hier, pri ktorých musíte rozmýšľať inak, len nie logicky, aby ste vyriešili rébus. Našťastie sa objavajú aj náznaky komplexnosti, no v porovnaní so začiatkom tu už hra stráca.

Spomínaný začiatok hry je ale skutočne fantastický. Vaša hlava ešte ani náhodou nie je zatážená nezmyslami o časových paradoxoch, levely sa odohrávajú na niekoľkých veľkých obrazovkách a komplexnosť situácií a hlavolamov tu hrá prvú ligu. Nachádza sa tu mnoho postáv, mnoho vecí na zobrazenie a kombinovanie, mnoho situácií dejúcich sa v ten istý čas. K tomu všetkému tu krásne sekunduje vrátenie času na začiatok, ak nesplníte to, čo máte. Každým opakovaním sa učíte nové a nové veci, nachádzate pomyselné skratky a dostávate sa krôčik po krôčiku k vášmu cieľu. Ako keby ste pozerali film Na Hromnice o deň

viac odohrávajúci sa na Deponii. Takmer geniálne. Geniálne nie je to, že sú takéto situácie niekedy hrané na čas a to značne a zbytočne znervózňuje celé hranie. A vlastne aj zabíja podstatu žánru. Takéto klasické adventúry sú známe kvôli svoju pomalému fluidu a premýšľavosti. Časové intervaly, počas ktorých musíte spraviť všetko rýchlo, ma dost' frustrovali. A to nepočítam absolútne zbytočné pasáže, v ktorých musíte rýchlo klikáť myšou, aby sa do určitého času naplnil nejaký ukazovateľ, čo vás a Rufusa posunie ďalej. Úplne zbytočné a otravné elementy, ktoré hrateľnosť o nič neobohacujú.

S Rufusom sa vracia aj hrubozrný humor a osviežujúce minihry. Humor Deponie vám buď sadne, alebo nesadne. Nie je vôbec inteligentný a niekedy je prevarený ako voda na čaj, ale väčšinou vás dokáže zabaviť. Našťastie sa hra (takmer) úplne vyhla záchodovému

humoru, ktorý by dokázal zabaviť maximálne tak negramotných pubertiakov. Osobne som rád, že si tvorcovia zachovali aj spoločenskú nekorektnosť a nezľakli sa napríklad narážok na transvestizmus alebo homosexualitu. Aj keď tu nenájdeme prakticky žiaden vtip ut'ahujúci si z rôznych ľudských rás, priaznivci organizácie PETA budú mať určite problém s tým, keď nevinná koza dostane do brucha poriadnu ranu bejzbalovou pálkou. Minihry boli vždy ozdobou tejto série a Deponia Doomsday nevybočuje z radu. Aj keď sa tu neobjavujú pravidelne, dokážu osviežiť hrateľnosť a vytrhnúť hráča z okov point-and-click stereotypu. Jediná moja výhrada voči nim je, že nie sú dostatočne ťažké, pričom mohli byť prepracovanejšie a zábavnejšie. Napríklad minihra v podobe „oldschool“ dungeonu z pohľadu očí hráča je fantastický nápad, no, bohužiaľ, skončí sa ešte skôr, než poriadne začne.

Grafický štýl série sa v tejto časti zachováva, čo znamená, že ak vám v minulých hrách sadol, budete sa



tu cítiť ako ryba vo vode. Hudobne je to zvládnuté viac než slušne. Hudba neruší, je skvelým doplnkom prostredia a zároveň je chytľavá bez toho, aby prešla až do otravnosti. Škoda, že sa tu nachádza len jedna pieseň od chlapíka hrajúceho na gitare, ktorý vždy trefným textom otváral každú novú kapitolu. Tu si jeho básnické črevo a spievajúce srdce užijete len raz, a to na úplnom začiatku.

Záhuba Deponie. Tento názov nevyjadruje len hlavnú myšlienku hry, ale paradoxne aj samotnú kvalitu. Aj keď sa nedá hovoriť o zlej hre, oproti predchádzajúcim dielom sa štvrtá časť stáva čoraz viac fádnejšou a s približujúcim sa koncom sa situácia len zhoršuje. Perfektný úvod strieda čoraz menší dôraz na adventúrnu hrateľnosť, až sa z hry nakoniec stane nevkusná a neúnosne natáhaná kopa nezmyselných rečí o časových paradoxoch, ktoré na smrť nudia.

Maroš Goč



The Legend of Zelda: Twilight Princess HD

LINK ZNOVA RAZ ZACHRAŇUJE ZELDU.
A ZNOVA RAZ ÚSPESNE!

Dá sa v recenzii na hru The Legend of Zelda vôbec povedať niečo úplne nové, obzvlášť vtedy, ak ide o diel, ktorý tu už raz bol? Verte, že pre recenzenta je to skutočne nadľudská úloha, pretože od fenomenálnej Ocarina of Time, vydané v roku 1998, sa jej mechaniky hráteľnosti vlastne vôbec nezmenili. Iste, diely po nej priniesli určité nové prvky, no základ série ostal stále rovnaký. Ak teda nepočítam majstrovské dielo v podobe The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (jej inovatívne herné mechanizmy a netradičnosť v hernom postupe považujem za dokonalý príklad toho, ako nastoliť nový smer pre sériu pri zachovaní jej podstaty a odkazu).

The Legend of Zelda: Twilight Princess je práve taká. Konzervatívna a tradičná. Je spokojná sama so sebou, lebo ľudia ju majú radi, no zároveň je aj opatrná, pokiaľ ide o novátorské postupy. Predsa len ide o HD remaster desať rokov starej hry. Bolo by však zaujímavé vidieť, ako by táto adventúra vyzerala z pohľadu dnešnej doby, ak by teraz vyšla po prvýkrát. Odpoveďou je fantasticky a zároveň aj trochu unavujúco.

Ak ste nováčikom, Twilight Princess si vás podmaní a v rozmedzí tridsať až štyridsať hodín dokonale zabaví. Hra oplýva klasickým čarom, vďaka ktorému si získala status kultu. Prekvapuje prepracovanými dungeonmi a nadchýna dokonale gradujúcou hráteľnosťou. Twilight Princess je presne taká. Krásna a svojím spôsobom (takmer) dokonalá, hoci má svoje chyby, ktoré nevyplývajú z jej konzervatívnosti.

Trochu mi vadila tradičnosť hry. Začiatok sa nesie v znamení bezstarostného Linka, ktorému v najbližších chvíľach zmení život určitá udalosť. Link je poverený zachránením Zeldy a kráľovstva,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: GameExpres

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásne vykreslený „normálny“ svet
+ krásna grafika a citlivý soundtrack
+ bohatá hráteľnosť
+ niekolko desiatok hodín čistého herného času

- fádnosť temného sveta
- nezmenená geometria grafických objektov
- tradičnosť mechanik hráteľnosti a príbehu

HODNOTENIE:

★★★★☆

pričom sa dozvedá, že on je ten hrdina z legend. Začína putovanie otvoreným svetom, kde je niekolko rozdielnych lokácií, každá s vlastným dungeonom. Prídete ku Goronom, pomôžete im s problémom, prejdete dungeonom a odídete do novej lokality, napríklad k morským obyvateľom Zora, kde zistíte, že ich niečo trápi a jediný spôsob, ako im pomôcť, je prejsť ďalší dungeonom. A tak ďalej. Nie je to už dosť otrepané?

Od spomínanej Ocarina of Time sa mechaniky série vlastne vôbec nezmenili. A to je to, čo mi v Twilight Princess HD najviac prekážalo. Samozrejme, ak by som túto recenziu písal pred desiatimi rokmi, vyzerala by úplne inak, lenže za ten čas už odvtedy vyšlo ďalších päť hier s totožnými princípmi, a preto na mňa Twilight Princess začala pôsobiť obvyčajne. Predsa len, keď viete, čo bude nasledovať, ťažko vás niečo prekvapí. Som si však vedomý toho, že sa týmto už zarývam hlboko do subjektívnych preferencií, ktoré o kvalitách samotného HD remasteru nemusia hovoriť vôbec nič. Je vôbec Twilight Princess dobrá hra? Keby len to. Ona je skvelá! Ona je sama o sebe dokonca vynikajúca a všetko,

čo ponúka, robí s istotou toho najväčšieho majstra. Úvod je krásne rozsiahly a bez zbytočných skratiek predstaví Linka a jeho postavenie v dedinke Ordon. Pomaly sa zoznamujete s postavami, spoznáвате ich radosti a trápenia, zažívate s nimi mnohé situácie, a dokonca pracujete na farme. Na tejto hre je krásne, že vás nehodí do víru rozpínajúcej sa temnoty okamžite ako v iných Zelda hrách, ale až po určitom čase strávenom v relatívnom bezpečí.

Tradičnosť mechanik narušuje pekný, ale nevyužitý prvok temného sveta. Príbeh je jednoduchý ako facka a lineárny ako priamka. Zelda nikdy neponúkala veľké príbehy a Twilight Princess nie je výnimkou. V temnom svete sa stávate vlkom a prechádzate sa po temnej verzii normálneho sveta. Na vás sedí roztapašná, ale trochu zlomyselná bytosť Midna, ktorá počas celej hry plní úlohy víl z minulých hier a pomáha vám. Problémom je, že hranie za vlka je úmorné. Na začiatku vás táto novinka určite prekvapí, no časom zistíte, že ako vlk nedokázate robiť nič. Vo zvieracej forme máte len dva útoky, nemôžete používať „ľudské“ zbrane ani predmety, nedokázate

otvárať dvere – vo všetkom ste jednoducho výrazne obmedzení. Ako vlk totiž máte za úlohu len nájsť a zničiť niekolko chrobákov, aby ste zlikvidovali temnotu a prinavrátili život časti normálneho sveta. Temný svet sa odohráva vo fádnych farbách a počas neho v pozadí hrá neskutočne monotónna hudba imitujúca nálady ako z hry Silent Hill. Interakcia s prostredím v tomto štádiu nie je v podstate žiadna, ako keby hra udala spiatočku a znova vás hodila na začiatok. Je to škoda, pretože alternatívne verzie tých istých miest bývali v predchádzajúcich dieloch omnoho zaujímavejšie.

Byť v normálnom svete nezasiadnutým temnotou je ale na druhej strane jedna báseň. Krajina prekvitá zeleňou, nádhernými lokalitami, domčekmi, lesmi, jazerami a riekami. Ako môžete na okolitých obrázkoch vidieť, atmosféra slnkom zaliatych zelených pláni

jednoducho hreje pri srdci a pohybovať sa medzi lietajúcimi motýľmi dodáva adventúre poetický nádych. Dizajn sveta je úžasný, obsahuje mnoho pokladov, tajných chodieb a prekvapení. Dokonca aj obyčajné sekanie trávy dáva hráčom pocit uspokojenia. Ovládanie je tu zvládnuté na jednotku, i keď s kobyľou Epona by ste mohli mať ťažkosti. Epona sa často zasekáva o prostredie a manévrovať s ňou v rýchlosti si žiada poriadnu dávku trpezlivosti.

Hráteľnosť tu je, ako inak, fantasticky bohatá. Okrem jej zlatého klinca v podobe dungeonov, tu zažijete mnoho zábavných situácií ako splav na kanoe, lietanie na drakovi podobnom monštre, snowboarding, prepracovanú minihru rybolovu alebo zbieranie hviezdíček v aréne, obmedzené časovým limitom. Okrem toho si za mierny poplatok môžete prenajať sliepku a plachtiť s ňou ponad

obrovské jazero Hylia, skúšajúc sa trafiť do určitých farebných objektov, zbierať písmenká abecedy jazyka Hyrulianov či chytať hmyz. Postupom hry a získavaním nových vecí sa vám otvárajú aj nové možnosti.

Dungeons v Twilight Princess síce nepatria medzi tie najťažšie, aké kedy Zelda hry ponúkli, no dokážu potrápiť a niekedy poriadne. Majú vzostupnú krivku náročnosti a zatiaľ čo prvé dve sa nesú na pohodovej sympatickej vlne, od tretieho, nachádzajúceho sa pod hladinou jazera, sa stávajú zložitejšími a komplexnejšími. Nie je tu ničím neobvyklým, ak v nich blúдите vyše dve hodiny a ich koniec vás odmení nenáročnými, no pritom originálnymi súbojmi proti hlavným bossom.

To najdôležitejšie, čo každý grafický remaster ponúka, je hlavne vylepšená vizuálna stránka. Aj keď na Twilight Princess HD nevidím až taký pokrok, ako to bolo pred pár rokmi v prípade The Wind Waker HD, hra oplýva novými nádhernými textúrami, ktoré dokážu vykresliť skutočne pôsobivé scenérie. Zamrzí však samotná geometria objektov. Tá ostáva nezmenená a v porovnaní s parádnyimi textúrami tak vzniká paradox, ktorý bije do očí, t.j. krásna grafika „nalepená“ na prostredie vyskladané akoby z lega.

Hudobne hre nie je čo vytknúť. Aj keď sa skladateľovi Kojdžimu Kondovi nepodarilo ani tentoraz splniť si svoj sen a nahrat soundtrack s päťdesiatčlenným symfonickým orchestrom, aj tak ide o skvelú hudbu vyjadrujúcu rôzne nálady ako strach, hrdinskosť či zúfalstvo. O väčšinu skladieb sa postaral Toru Minegiši, ktorý je so sériou spätý už od kultovej časti Majora's Mask.

Záverečné hodnotenie

The Legend of Zelda: Twilight Princess je klasickou akčnou adventúrou, ktorá naplňa do bodky všetky tradičné zvyky série. Ak by hra vyšla v dnešnej dobe po prvýkrát, určite by som ju hodnotil inak, pretože zabehané koláje rovnakého princípu hráteľnosti v súčasnosti už pôsobia dosť konzervatívne, no ako remaster desať rokov starej hry určenej hlavne tým, ktorí si chcú dobrat „povinné učivo, ju nemôžem nič len zo srdca odporúčať. Koniec koncov, táto HD verzia nemôže za to, že od pôvodného vydania vyšlo ďalších päť hier série, založených na viac-menej totožnom princípe.

Maroš Goč



EA Sports UFC 2

NIEKEDY JE LEPŠIE BYŤ DVOJKOU

Prvý diel zmiešaného bojového umenia v podaní štúdia EA Canada sa v roku 2014 tešilo veľkej obľube aj napriek svojim nedostatkom. Po ohlásení druhého dielu a zámeroch vývojárov sa ne jeden fanúšik nevedel dočkať ďalšieho pokračovania a pevne veril, že to, čo zdobilo prvý diel, zostane, a to, čo chýbalo, sa snáď pridá, a my tak dostaneme konečne tú vysnenú bojovú hru. Naplnili sa naše očakávania?

Prvý diel bol teda len akýmsi zahryznutím do čerstvého koláča. Na vrchu bol síce ozdobený vynikajúcou polevou s jahodami, no pod povrchom sme nenašli žiadne šťavnaté ovocie, ale len suché cesto. V pokračovaní nám autori nielenže vylepšili polevu, ale aj správne doplnili to najdôležitejšie, a tým je obsah!

Pestrá ponuka

Po zapnutí hry na vás v hlavnom menu vybehne úctyhodná ponuka režimov a rýchlych volieb. Asi tým najzásadnejším prvkom je režim kariéry. Vytvoríte si svoju postavu snov, vyšperkujete ju podľa svojich predstáv, doplníte všetky potrebné vlastnosti, štýl boja a strmhľav sa rúťte na svoj prvý výprask. Táto jednoduchá postupnosť má ale

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Bojový simulátor
Výrobca: EA Canada
Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ ponuka režimov
+ trvácnosť
+ animácie

- režim kariéry
- drobné technické nedostatky

HODNOTENIE:

★★★★★

háčik. Keď si predstavím, čo všetko stojí za prvými víťazstvami v klietke, ponuka hry to len ťažko umožní. Áno, poskáčete a nacvičíte si techniku počas tréningu a následne sa vrhnete do boja proti súperom, ale to je asi tak všetko. V režime proste chýba tá správna atmosféra. Celý proces je nemastný-neslaný, a práve kariéra by sa dala označiť za najväčší mínus tohto titulu. Ak by autori zapracovali na takých

chut'ovkách ako váženie, rozhovory, bitky pred kamerami či nejaký menší bulvár, hra by mohla postupne pekne gradovať. Nečakajte, že dostanete v režime nejakú príbehovú vsuvku, ako napríklad v prípade Fight Night Champion, ktorá by obohatila celý proces. Všetko sa točí okolo tréningu a následného súboja.

Budujte svoj tím

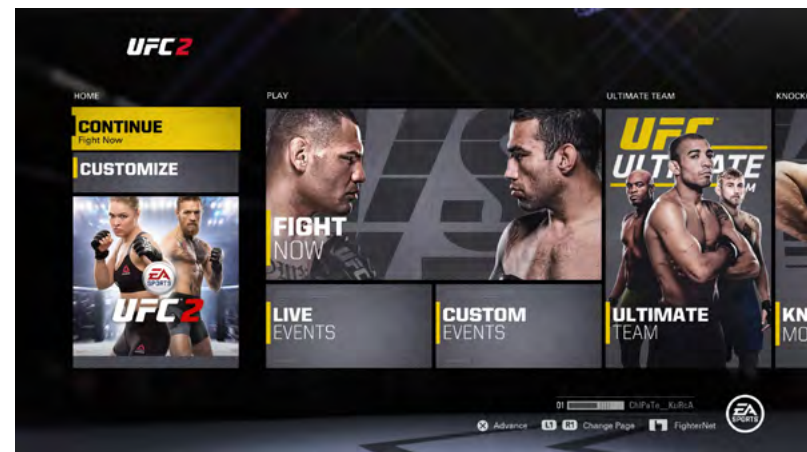
Oproti tomu druhý zásadný režim, ktorý je dobre známy predovšetkým zo sérii FIFA a NHL – Ultimate Team, je prepracovanejší o niekoľko levelov. Iste, Ultimate Team je symbolom pre zdokonaľovanie tímu, no v hre, kde je všetko sústredené na jednu postavu, to na prvý pohľad nedáva logiku. No verte, že si s týmto problémom vývojári poradili a vy dostávate do rúk osudy až piatich zápasníkov. K slovu sa dostáva aj online režim, v ktorom postup na samotný vrchol sťažujú aj ostatní hráči.

Je len na vás, akým spôsobom sa vysporiadate s nástrahami tohto režimu. Dopomôcť si môžete balíčkami, ktoré sú pre Ultimate Team dobre známym doplnkom.



Ich zisk je podmienený vašimi úspechmi v zápase, respektíve, čím viac vyhrávate, tým viac peňazí získate. A tak si môžete dovoliť ďalšie a ďalšie balíčky. Balíčky vám prinesú niekoľko nových kopancov a úderov, no sú rozdelené do rôznych váhových kategórií. Ak ste na začiatku opomenuli, povedzme, tú najľahšiu, tak sa vám niektoré balíčky budú zbierať

a nevyužijete ich potenciál. Pristavme sa detailnejšie pri online režime. V takýchto hrách je podstatné, aby ste mali skutočne dobré pripojenie, pretože v opačnom prípade si to najskôr odnesie váš ovládač. Z mojich skúseností môžeme povedať, že k zásadným problémom nedošlo. Zápas vyhráďavalo pomerne rýchlo a v samotných bojoch



k podstatnému oneskoreniu a trhaniu nedochádzalo. Iste, našli sa aj výnimky, v ktorých oponent mal pravdepodobne menej kvalitné pripojenie a dohrať súboj bolo skôr utrpením. Inak je online časť pomerne kvalitná.



Režimy ako rýchly boj, tréning rôznych úderov či chvatov a hmatov len dopĺňajú fakt, že druhé pokračovanie jednoducho ponúka viac ako len čistý súboj dvoch protivníkov!

Muži aj ženy

Rovnako rozmanitá je aj ponuka zápasníkov (zhruba 250). V tej okrem mužského zastúpenia nájdeme aj dve ženské kategórie. Môžem vás ubezpečiť, že ponuka je bohatá a nájdete tu všetky zásadné mená. Tie spadajú pod oficiálnu licenciu a dostávajú tak skutočne bohatý obraz o jednotlivých zápasníkoch. Okrem iného sa v rámci bonusov môžete dopracovať aj k takým menám ako Mike Tyson či Bruce Lee.

Poteší dušu aj oči

Z technického hľadiska je hra oproti predchádzajúcemu dielu zas o niečo živšia a ponúka kvalitný vizuál. Ak sa zameriame na samotné grafické spracovanie, tak to až taký skok nie je, ale čo vám udrie do očí, je nádherná plynulosť jednotlivých animácií.

Tie sú spracované na špičkovej úrovni. Pociťte ich hlavne v situáciách, keď vás protivník položí na zem a vy si vďaka prepracovanejšiemu systému škrtienia, páčenia nôh a rúk môžete naplno vychutnať možnosti Ignite engine. Vďaka nemu je každý boj iný a unikátny sú aj samotné knockouts. Oku poľahodia také samozrejmosti, ako je dorážaná tvár, rôzne tržné rany a neposlednom rade aj krv. Samozrejme, že ani tento titul sa nevyhol drobným technickým nedostatkom, ktoré si všimnete skôr v spomalených záberoch, ale aj tak je spracovanie na dobrej úrovni.

Zhrňme si to

EA Sports UFC 2 tak v konečnom dôsledku napĺňa očakávania fanúšikov. Pridáva obsah, zlepšuje hlavné nedostatky prvého dielu a, čo je najpodstatnejšie, k hre môžu pričuchnúť aj tí hráči, ktorí proste MMA nesledujú, pretože druhý diel ponúka dostatočný obsah a zábavu na dlhé hodiny.

Ján Schneider

Acer Liquid Jade Primo

Vlajková loď s prekvapením



Má obrazovku s uhlopriečkou 5,5 palcov, rýchly procesor, dostatok RAM-ky, čo je vhodné pri intenzívnejšom používaní, a skvelý foták. To znie ako recept na mobilný telefón, ktorý sa dá označiť ako vlajková loď spoločnosti. Takýchto výkonných mobilov je momentálne v predaji celá hŕba, takže už nestačí mať iba dobré parametre, ale je potrebné ponúkať aj niečo navyše, čo zabezpečí tzv. „wau efekt“. Na istej novinárskej akcii, počas ktorej bol tento kúsok hardvéru predstavený (o ktorej si

môžete prečítať [tu](#)), ma smartfón Jade Primo natol'ko zaujal ako dizajnom a parametrami, tak jedným prekvapením. A to až natol'ko, že som nemohol odolať a musím sa s vami všetkými podeliť o prvé dojmy z používania.

Najprv si v rýchlosti prejdime najdôležitejšie parametre, podľa ktorých si náročnejší používatelia vyberajú svoje smart zariadenia. 5,5-palcový displej s rozlíšením 1920×1080 pixlov poteší svojou intenzitou a farbami, ktorú

dosahuje vďaka použitiu AMOLED panela, chráneného Corning Gorilla Glass.

Čierna je na ňom naozaj čierna a farby videa alebo obrázkov naozaj ulahodia oku. O ich zachytávanie sa stará zadná, 21MP kamera, schopná natáčať aj 4K UHD videá s rýchlosťou 30fps. O kvalitné selfie sa zasa postará predná kamera s rozlíšením 8MP.

Na fotkách v galérii je vidieť, že aj v zhoršených svetelných podmienkach absentuje v snímkach nadmerný šum, čo býva nepríjemné a rušivé pri lacnejších kamerách. Smartfón poháňa chipset Snapdragon 808 v spojení CPU Dual-core 1,82GHz Cortex-A57 alebo quad-core 1,44GHz Cortex-A53, GPU Adreno 418 a 3GB RAM.

Môžem s radosťou referovať, že ani počas intenzívneho vyt'ážovania a hrania hier nedochádzalo k zasekávaniu alebo k viditeľnej strate schopností. Takisto poteší možnosť pripojiť dve SIM karty, alebo, čo je asi v reálnom svete



využiť nejšie, jednu SIM kartu a SD kartu na rozšírenie úložného priestoru.

A čo sa týka napájania všetkého tohto hardvéru, to má na starosti 2800mAh batéria. Bonusom navyše je použitie konektora USB typ C podporujúceho rýchle nabíjanie a rýchly tok dát.

Čím sa Acer Jade Primo odlišuje od svojej početnej konkurencie a čím najviac pláva proti prúdu? Skrátka, smartfón sa diametrálne odlišuje od zariadení ako Galaxy s7 a iPhone 6 Plus "Windows".

Je to tak, tento mobil beží pod operačným systémom Microsoft Windows 10, a práve táto skutočnosť z tohto smartfónu robí budúcnosť. Windows OS nie je na mobilných zariadeniach príliš

rozšíreným, aj keď sa mu zariadenia ako Lumia snažia robiť dobré PR, ale keď sa nad použitím jedného operačného systému na viacerých, ak nie všetkých zariadeniach, ktoré človek denne používa, zamyslíme, benefity začnú vyvažovať, ba dokonca prevyšovať nedostatky.

Našťastie, ešte som celkom nepadol na hlavu a fakt, že mobilné zariadenie funguje pod iným operačným systémom ako Android alebo Mac OS, nestačí na takéto chválospevy. Mňa dokonca, ako každodenného používateľa Androidu, nový operačný systém od vyskúšania skôr odrádzal.

To všetko som však hodil za hlavu, a to kvôli možnosti, ktorú Microsoft s ich posledným systémom, v spojení

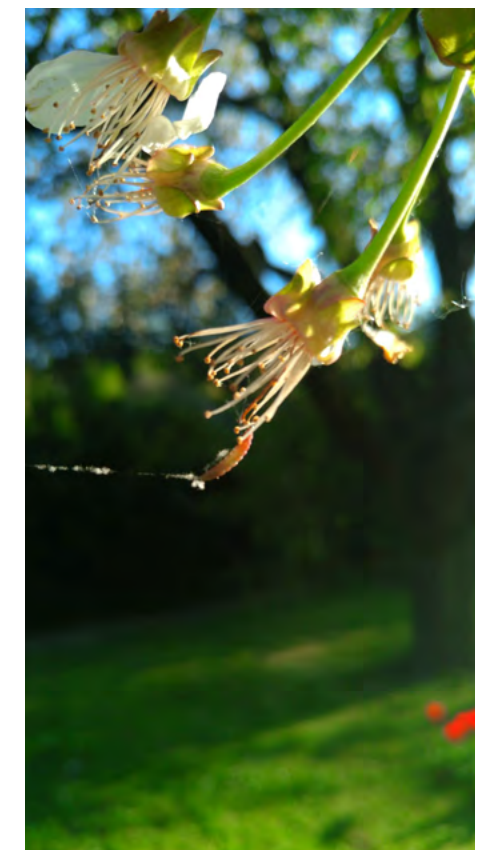
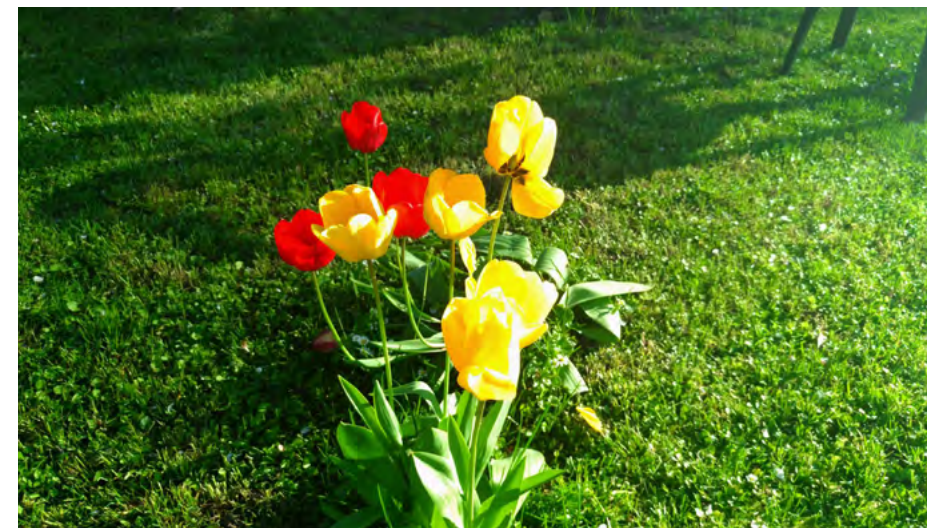
s dostatočne silným hardvérom, prináša. Tou možnosťou je tzv. Continuum. Ak ste o niečom takom ešte nepočuli, tak ide o systém, umožňujúci prepojiť mobilné zariadenie s monitorom, televíziou alebo projektorom a jeho následné používanie ako plnohodnotného PC.

Samozrejme, keď hovorím plnohodnotné PC, nemám tým na mysli hranie titulov ako Zaklínač 3 v 1080p, 60fps. Mám na mysli bežné sledovanie filmov a videí a práca s office nástrojmi by mala byť natol'ko svižná, že by takýmto zariadením vybavený používateľ nemusel so sebou tahať ťažký notebook, postačí mu mobil, dokovacia stanica a kábel.

Continuum naozaj vyzerá ako budúcnosť a pokiaľ ňou oplýva tak dobre vyzerajúci a výkonný mobil, ako je Jade Primo, tak sa veru je na čo tešiť.

Nanešťastie, počas tohto krátkeho testovania nebola možnosť otestovať možnosti Continuum, a to kvôli absencii dokovacej stanice. Plnohodnotnú recenziu smartfónu Jade Primo i celého systému mobilného počítača vám prinesieme už budúci mesiac!

Daniel Paulini



Roccat Nyth

Myšička v plnej kráse

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 135€

PLUSY A MÍNUSY:

+ možnosti úprav
+ RGB podsvietenie
+ výborný senzor

- hlučnejšie
prvé tlačidlo
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Kategória: myš
Šírka: 78mm
Výška: 125mm
Hrúbka: 43mm
Hmotnosť: 120g
Farba: šedá

Dokáže táto herná myš s veľkou škálou možností úprav, podporou 3D tlačie a mnohými ďalšími vymoženosťami prevážiť svoju vysokú cenu?

Balenie a úvod

Myška dorazila v klasickom Roccat balení, ktoré vyzerá dobre, no nič zvláštne na ňom nenájdete. V balení sa spoločne s myškou nachádza krabička s príslušenstvom a manuály s nálepkami rôznych veľkostí.

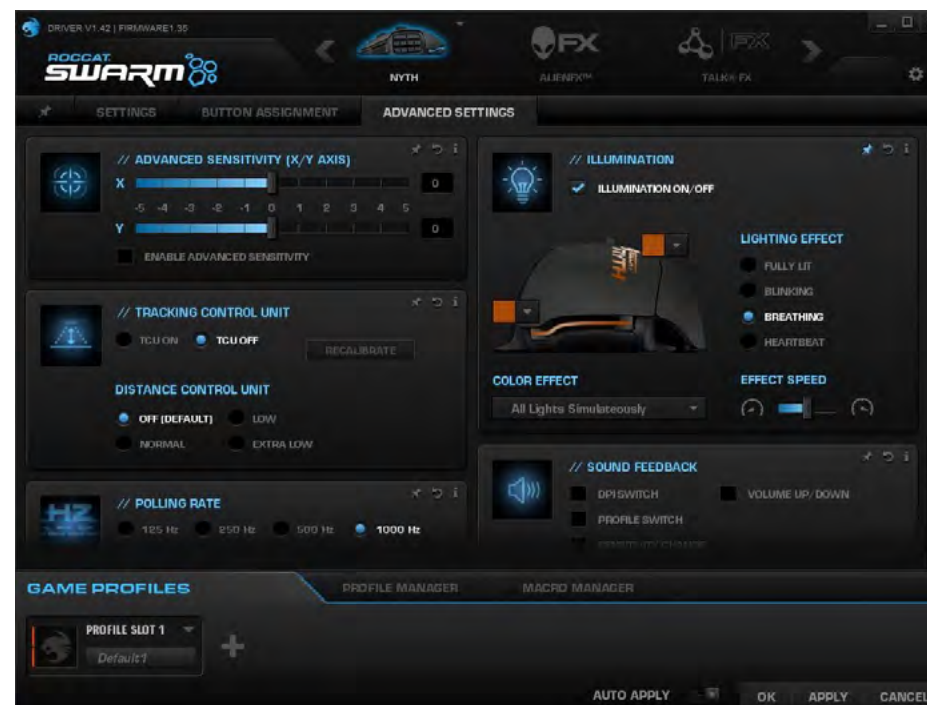
Dizajn a spracovanie

Dizajn je jednoduchý, s veľkým množstvom možností úprav vďaka príbalenému príslušenstvu. Pravá strana myšky je ľahko vymeniteľná vďaka štvorici magnetov. Rovnako sadne do ruky používateľovi uprednostňujúcemu širokú myšku, ale aj používateľovi, ktorý preferuje úzku myšku. Bočná časť upevnená magnetmi drží dobre a počas používania sa rozhodne netreba obávať samovoľného rozoberania. Na myške sa dohromady nachádza osemnásť programovateľných

tlačidiel. Na ľavej strane je umiestnených dvanásť makro tlačidiel, za ktoré sú v príbalenej krabičke rôzne náhrady podľa vkusu používateľa, konkrétne tlačidlá s výrazným odstupom od myšky alebo šesťica tlačidiel, ak nemáte záujem o dvanásť. Samozrejme, v balení sa nachádzajú aj dve súbory zálepiek, pokiaľ niekto nestojí o makrá. Rozloženie

všetkých tlačidiel je ideálne pre väčšinu používateľov a nezáleží na tom, či ich využívajú tí s väčšími, alebo s menšími rukami. Myška im sadne bez najmenších problémov.

Na chrbte myši sa nachádza podsvietené logo Roccat Nyth, ktoré je v základe nastavené na pulzovanie s RGB farebnou škálou. V dodávanom softvéri sa dá farba



nastaviť podľa vlastného výberu. Na chrbte uprostred sa ďalej nachádza podozrivé tlačidlo, ktoré je pri používaní umiestnené medzi prostredníkom a ukazovákom. Pracuje sa s ním zatlačením do strán, čo je spočiatku zvláštne, ale po nejakej chvíli je prekvapivo pohodlné na používanie. Tlačidlo pod kolieskom, ktoré za normálnych okolností vystupuje v úlohu DPI tlačidla, spína v tomto prípade funkciu Shift-u pre myšku. Po jeho stlačení všetky makro tlačidlá získajú svoje sekundárne makro – veľmi zaujímavá vlastnosť, ktorá sa hodí pri hraní MMO titulov.

Softvér

Dodávaný softvér s názvom Roccat Swarm nie je nevyhnutný na to, aby myš fungovala, no je vhodné ho nainštalovať už len kvôli rozsahu možností nastavení. Začnime tými základnými. V nich sa nachádzajú primárne nastavenia týkajúce sa senzoru. V pokročilých nastaveniach sú



zase možnosti citlivosti osi X/Y, pollingu a podsvietenia. Posledné sú makrá, ktorých možnosti sú prakticky neobmedzené. Softvér má už preddefinované presety na niektoré hry, ktoré v sebe majú aj konfiguráciu tlačidiel na jednoduchšiu orientáciu a pre potreby hry. Celkovo je softvér navrhnutý a spracovaný dobre, je prehľadný a jednoduchý. Spočiatku som s ním mal problémy, keď nedetekoval myšku po reštarte PC či jeho uspatí, ale s novou aktualizáciou sa všetky problémy vyriešili a nemali sme pri používaní žiadne ďalšie problémy.

Technická stránka

Myška disponuje Twin-Tech laserovým snímačom s rozlíšením 12000DPI. Ak radi šviháte myškou po podlažke rýchlosťou blesku, nepredstavuje to problém, pretože zvládne 5,4-metra za sekundu s maximálnym zrýchlením 50G a odozvou 1ms. Možnosti polling rate-u sú tiež veľmi pestré: 125Hz, 250, 500 až 1KHz. Citlivosť



DPI sa v rámci softvéru dá nastaviť od 200DPI do 12000 s odstupmi 100DPI. Kábel má dĺžku 1,8m.

Osobné dojmy

Celkovo som bol v priebehu používania myši spokojný. Využívala sa pohodlne, aj keď (pretože som ľavák) mi rozmiestnenie tlačidiel úplne nevyhovovalo. Soft-touch povrch je príjemný na dotyk, a tak myška nekľže z ruky. Mne osobne vyhovovala aj váha, no niektorým nemusí, avšak myška nemá žiadne vymeniteľné závažie. Azda jediná výhrada, ktorú mám, je hlučnosť praveho tlačidla, ktoré je pri MOBA hrách otravné, ak nemáte slúchadlá. Makro tlačidlá sú rozmiestnené ideálne, taktiež sú relatívne tiché, ich tuhosť je dobrá a netreba sa obávať náhodného stlačenia. So softvérom boli spočiatku menšie problémy, no pred písaním recenzie bol vydaný update a ten chyby napravil.

Hodnotenie

Herná myš v podaní Roccatu rozhodne nesklamala. Kvalitné spracovanie, pohodlné používanie, široké možnosti úprav presne podľa potreby. Laserový snímač je na výbornej úrovni a myška sa hodí aj na používanie na monitoroch s veľkým rozlíšením. Po vzhľadovej stránke tiež nemáme žiadne výhrady, RGB podsvietenie je príjemným oživením myšky, no zároveň nejde o žiadny rušivý element. 1,8-metrový USB kábel je dostatočný, aj keď v niektorých prípadoch môže byť krátky, podpora 3D tlačie je tiež príjemným prekvapením pre ozajstných „fajnšmekrov“. Softvér, dodávaný spoločne s myšou, je spracovaný veľmi dobre, je prehľadný a jednoduchý – v podstate nám v ňom nič nechýbalo. Niektorí sa môžu cítiť ukrátení o možnosť upravenia hmotnosti, nám však hmotnosť vyhovovala. Jediným negatívom je vysoká cena.

Marcel Ilavský



Apacer Panther AS330 240GB

Rýchly ako hladný panter?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčať: Apacer
Dostupná cena: 60,48€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + dizajn
- + rýchlosť čítania

- slabšie výsledky pri zapisovaní

ŠPECIFIKÁCIE:

Kapacita: 120/240/480/960GB
Formát: 2.5"
NAND Flash: TLC
Rozmery: 100x69,9x7
Váha: 68 gramov
Rozhranie: SATA
III 6 GB/s
Rýchlosti: 120GB – až 495/385MB/s čítanie/zapisovanie; 240GB – až 515/475MB/s čítanie/zapisovanie; 480GB – až 520/480MB/s čítanie/zapisovanie; 960GB – až 545/545MB/s čítanie/zapisovanie
Životnosť: 1 milión hodín
Podpora ECC: Áž do 72bit/1KB



Asi najjednoduchším a v dnešnej dobe aj najlacnejším spôsobom, ako zrýchliť starý počítač, alebo zabezpečiť bleskovú odozvu pri nových zariadeniach, je použitie SSD disku s pevnou pamäťou, namiesto HDD s magnetickým diskom. Trh s SSD sa stále rozrášťa a čo môže tešiť bežných používateľov, je stále znižujúca sa cena, ktorá sa pomaly, ale isto približuje k cene tradičných pamäťových médií. Ako sa rozhodnúť pre ten správny disk, keď je veľakrát overené, že čísla, ktoré množstvo výrobcov udáva na obaloch svojich výrobkov, často nereflexujú skutočný výkon v bežných podmienkach?

Našťastie, existuje rad nástrojov, ktorými sa dá rýchlosť disku otestovať, a preto som neľnošil, keď sa mi pred dverami objavila malá krabička od spoločnosti Apacer, ukrývajúca ich najnovší disk s označením Panther AS330,

veľa informácií a grafiky nezmestí, ale spoločnosť Apacer stavila na celkom vkusné logo so zlatým panterom na čiernom pozadí na prednej strane a na zopár základných faktov, porovnanie vlastností s HDD a podporovanými operačnými systémami, na zadnej.

Prekvapila ma absencia akéhokoľvek manuálu vo vnútri, alebo doplnkov, ale okamžite som si uvedomil, že ide o recenzentskú verziu dodávanú pred začiatkom predaja, a tak sa jej obsah bude od bežne predávanej „verzie“ mierne líšiť. Hardvér, ktorý je v disku, by už žiadnymi prejsť zmenami nemal a ja

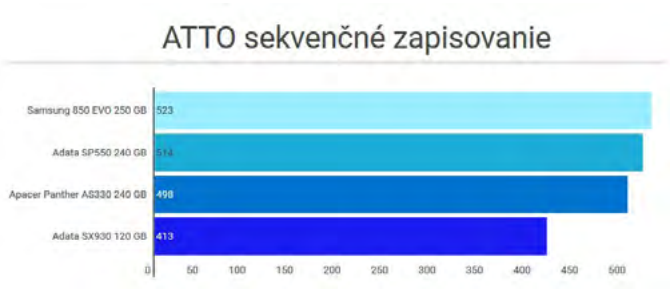
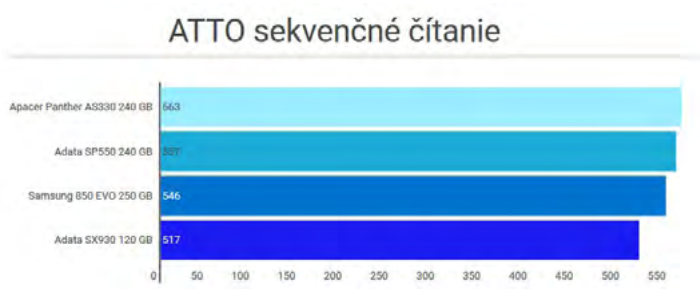
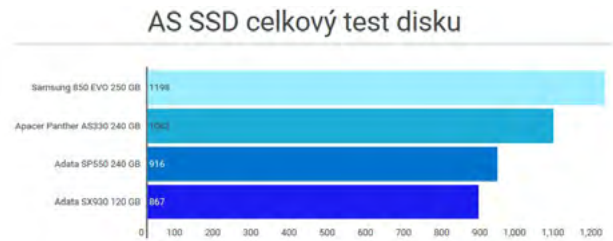
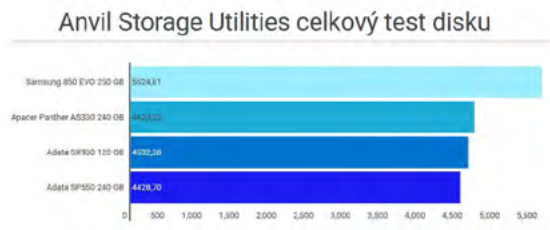


a rovno sa pustil do testovania a skúšania, aký je život s týmto temne ladeným produktom. Je naozaj rýchly ako loviaci panter alebo sa už nažral a správa sa, akoby mal poobednú siestu?

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Na obal, v ktorom sa SSD ukrýva, sa už kvôli jeho malým rozmerom

som tak mal možnosť vychutnať si naozaj zaujímavú vyzerajúcu potlač pozostávajúcu zo strieborných škvŕn na čiernom pozadí a bieleho Panther loga v strede a názvom spoločnosti v ľavom dolnom rohu. Strieborné škvŕny mi skôr evokovali typ dlažby, ktorá sa úspešne používala za čias socializmu. Aby som ale výrobku nekrivdil, naozaj nevzzerá zle a na viditeľnom mieste v skrinke určite zaujme.



Komponenty disku a avizované parametre

Po vizuálnej a hmatovej prehliadke (stále si nie som schopný zvyknúť na nízku váhu, ktorou oplývajú takmer všetky SSD) putuje AS330 do počítača a dávam si dobrý pozor, aby som ho naozaj zapojil do SATA III portu, ktorý podporuje prenosové rýchlosti až 6Gb/s. Netreba sa báť, takéto rýchlosti zatiaľ žiadne komerčné zariadenia neponúkajú, ale nechcel by som omylom skresliť výsledky. Na stránke Apacer.com je uvedené, že tento disk používa TLC typ NAND pamäte. O tejto problematike by sa dal napísať samostatný a siahodlhý článok, v skratke ide o ukladanie viacerých bitov na jednej pamäťovej bunke, čo znamená viac dát na menšej ploche.

To vo výsledku znamená menšie náklady na výrobu, ktoré sa, samozrejme, premietajú do nižšej výslednej ceny. Skvelou správou je integrovaná podpora ECC (Error Correcting Code), s ktorým sa dá stretnúť napríklad pri serverových RAM pamätiach a už aj prémiovejších SSD diskoch a ide o automatickú kontrolu a opravovanie chýbajúcich dát, ktoré sa mohli stratiť alebo poškodiť pri prenose. Apacer pri tomto modeli nakoniec avizuje naozaj zaujímavé parametre, ako sú rýchlosť čítania až do 515MB/s

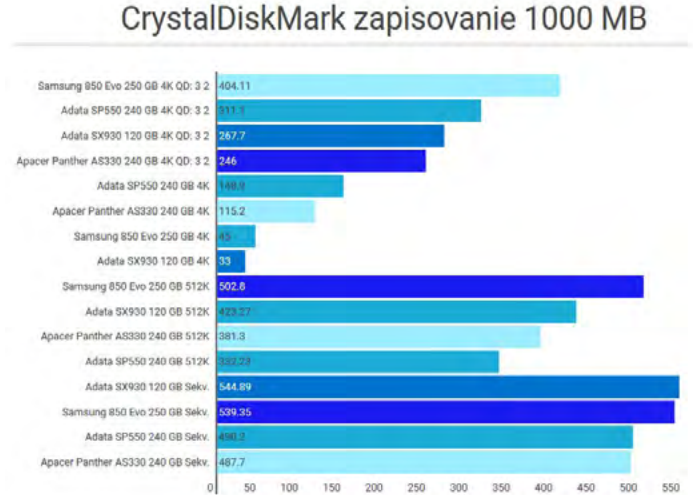
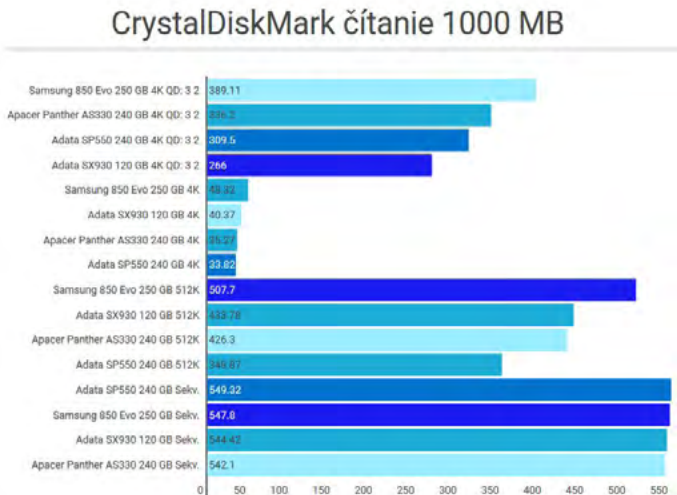
zapisovania až do 475MB/s, ale ako si mohli pozorní čitatelia všimnúť, pri oboch číslach som náročky nechal spojenie slov „až do“, pretože samotné výsledky mojich testov sú mierne odlišné.

Testovanie

Disk bol najprv defragmentovaný a naformátovaný systémom NTFS a následne naň bol odzrkadlený operačný systém Windows 7 Pro a súbory zaberajúce 76,8GB, čo zodpovedá bežnému používateľskému počítaču. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a finálny výsledok vznikol ich spriemerovaním. Výsledky boli nakoniec porovnané s ponukou od spoločnosti Adata a Samsung. Panther AS330 príjemne potešil výsledkami pri sekvenčnom čítaní, ale na druhej strane nenadchol pri zapisovaní dát.

V rámci konkurencie sa SSD disky značky Apacer určite nestratia, a to či už vďaka dizajnu alebo parametrom, ale najprv sa musia dostať do obchodov v našich končinách, pretože zatiaľ sú dostupné len v úzkom okruhu online obchodov, ako je napríklad Newegg (www.newegg.com/Product/Product.aspx?Item=9SIAA443RS2978&ignorebr=1).

Daniel Paulini



HODNOTENIE:



Benq XL2730Z

Život náročného hráča nie je jednoduchý

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Benq
Dostupná cena: 579€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 144 Hz
technológia
+ rýchla odozva
+ ergonómia

- vyššia cena
za TN panel

ŠPECIFIKÁCIE:

Šírka: 557 mm

Výška: 663 mm

Hĺbka/hrúbka: 226 mm

Hmotnosť: 7500 g

Farba: Čierna



Má 27-palcovú uhlopriečku s rozlíšením 2560 x 1440 bodov, rýchlu odozvu 1 milisekundu a 144 Hz technológiu pre čo najplynulejší obraz. Vitajte vo svete PC Master Race.

Ak sa chce zahrat' najnovšie hry tak potrebuje skutočne výkonný hardvér, optimálne aktualizovaný raz do roka. Potrebuje aj poriadnu myš, skvelú klávesnicu, poriadne reproduktory a v neposlednom rade aj monitor optimalizovaný práve pre zobrazovanie hier.

Namiesto čo najvernejšieho podania farieb sú dôležité odlišné parametre, ako je rýchlosť odozvy, rovnomernosť podsvietenia, či čo najvernejšie podanie čiernej farby. Benq XL2730Z je čistokrvný herný TN monitor, od ktorého by sme neočakávali úplne presné podanie farieb a neprekonateľné pozorovacie uhly. Cieľom výrobcu bolo dosiahnutie čo najlepších výsledkov

v hrách. Aj preto sa Benq XL2730Z stal oficiálnym monitorom herného turnaja Intel Extreme Masters.

Skvelá ergonómia

Hráčom je prispôsobená celková ergonómia, takže monitor si môžete nastaviť vo všetkých smeroch s veľkým rozsahom. To znamená prispôsobenie výšky a náklonu v každom jednom smere, pričom si vaše obľúbené nastavenie môžete jednoducho poznačiť. Navyše

jednoduchá je aj montáž, takže si monitor môžete v prípade potreby pokojne zobrať so sebou na LAN párty (teda ak ho unesiete). Stojan sa k monitoru len jednoducho zacvakne, jediná skrútku je prítomná pri montáži podstavcu k stojanu.

Aby ste sa nemuseli počas hier trápiť s nastavením obrazu, pribalil výrobca k monitoru káblový ovládač s možnosťou okamžitej zmeny profilov s programovateľných tlačidiel. Využívať ho nemusíte, ale



ak sa hrávate niekolo výrazne odlišných hier (akčné, strategické alebo športové), tak si naň veľmi rýchlo zvyknete. Monitor má totiž niekoľko špecifických funkcií, ktoré sú vhodné len pri niektorých hrách.

Monitor má niekoľko doplnkových funkcií pre redukcie rozmazaného pohybu, automatickej úpravy kontrastu a výrobca dokonca pripravil aj špeciálne režimy pre hranie akčných a strategických hier. Nič podobné pri klasických monitoroch nenájdete, tie na hráčov totiž vôbec nemyslia a jediné čo riešia, je rýchlosť odozvy.

Pre hráčov akčných FPS hier je tu Motion Blur Reduction, čo je technológia zamedzujúca rozmazanému obrazu pri rýchlych pohyboch. K dispozícii máte 20 úrovní pre nastavenie intenzity farieb a dokonca aj špeciálnu funkciu, ktorá na displeji emuluje rôznu veľkosť obrazovky. To sa hodí hlavne pri starších hrách, ktoré tak môžete hrať ako za starých čias aj na malom 17-palcovom rozmere.

Čistokrvný hráč

Kvalita obrazu nás prekvapila, keďže kalibrácia priamo z výroby je veľmi dobrá a farby sú aj napriek použitej TN technológii presné. Tým ale myslíme zameranie na potreby náročného hráča. Grafik alebo profesionál by sa pri nastavovaní parametrov dobre natrápil. Jedným z najzaujímavejších parametrov je 144 Hz frekvencia zobrazenia, keďže všetky bežné monitory zvládnu

maximálne 60 Hz. Dávno už totiž neplatí, že na pocit plynulosti stačí 25 snímok za sekundu, dokonca aj tých 60 je častokrát limitujúcim faktorom, keďže výkon tých najlepších počítačov umožňuje aj pri najnovších hrách zobraziť za jednu sekundu výrazne viac informácií.

A akonáhle je počítač rýchlejší ako grafická karta, nastávajú problémy. Pri bežnom monitore sú len dve možnosti, z ktorých ani jedna nie je optimálna – buď sa vypne vertikálna synchronizácia a k monitoru bude smerovať viac snímok ako je jeho maximálna podporovaná frekvencia, alebo sa ich počet obmedzí zapnutím vertikálnej frekvencie.

V oboch prípadoch je výsledkom menší alebo väčší problém, ktorý závisí aj od konkrétnej hry a výkonu hardvéru. Hráč môže pozorovať rôzne chyby v obraze, prípade microstuttering. Benq tieto problémy rieši 144 Hz technológiou a 1 ms GTG odozvou. Zároveň plne podporuje VESA štandard v podobe Adaptive Sync a AMD Freesync technológie, takže je vhodným doplnkom práve k zostávám s modernými grafickými kartami AMD Radeon.

Drahý, ale dobrý

Na prepojenie nemusíte použiť len DisplayPort, QHD rozlíšenie pri štandardnej obnovovacej frekvencii cez HDMI bez problémov zvládne aj väčšina moderných notebookov vrátane tých od Apple. Pri funkcii Free Sync je situácia iná, 144 Hz

technológia potrebuje buď DisplayPort, alebo HDMI vo verzii 2.0. Novšie grafické karty jeden z týchto výstupov majú a tak vám stačí len zapojiť jeden z dodávaných káblov a môžete sa hrať.

Výrobca si za tento monitor pýta 579 eur, čo vôbec nie je málo. Áno, dajú sa kúpiť aj lacnejšie monitory v danej uhlopriečke, no pri hrách by ste s nimi veľmi spokojní neboli. Tie funkcie čo Benq ponúka v základe by ste pri nich hľadali zbytočne, rovnako by ste len pri niektorých z nich našli tak dobrú ergonómiu a prácu s viacerými profilmi. Ak teda máte zvyšných šesť stovák, tak určite zvážte investíciu do skutočne dobrého herného monitora. Benq XL2730Z je skutočne dobrý herný monitor, pro ktorom výrobca za peniaze ponúka dostatok muziky.

Matuš Paculík



Roccat Kulo

Headset v podaní Roccatu, ktorý je už „pár dní“ vonku

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 65€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita zvuku
+ spracovanie

- nepohodlie pri dlhšom nosení



Samozrejme, som si vedomý, že sú tieto slúchadlá na trhu už neaký ten piatok, no sú kvalitatívne na výbornej úrovni, konštrukcia je kvalitná, a rozhodne sa netreba obávať, že by sa rozpadla po mesiaci používania. No sluchátka majú aj svoju temnejšiu stránku a tou je pohodlie. Dodatok v podobe USB zvukovky je veľmi vítaný, kvalita zvuku je tiež dobrá, no výrobca si mohol odpustiť označenie 7.1, keďže ide iba o softvérový „trik“. Pretože sú slúchadlá na trhu už neakú dobu, mohol výrobca stihnúť implementovať dodávaný softvér do vynikajúcej utility Roccat Swarm, prípadne graficky oživiť ten aktuálny. Cenovka 65€ sa nám zdá fér vzhľadom na prestížnu značku.

Balenie

Balenie je úplne bežné, jednoduché, obsah balenia tiež nie je ničím výnimočný až na dodávanú USB zvukovku a vymeniteľné mušle.

Dizajn a spracovanie

Po dizajnovej stránke sa výrobca snažil ísť jednoduchou, no funkčnou a efektnou cestou. Mušle sú k telu upevnené pomocou funkčne spracovaných mechanických kĺbov, vďaka nim sú flexibilné a dobre sa prispôbujú tvaru hlavy. Most nie je ničím výnimočný, je možnosť

nastavovať jeho dĺžku tak, že na každú stranu pridáte 30mm. Most je polstrovaný pamäťovou penou a potiahnutý koženkou. Vo výsledku ide o pohodlnú kombináciu, mušle sú v dvoch variantoch, koženka a semiš, samozrejme, oba varianty obsahujú pamäťovú penu.

Kábel s dĺžkou 2,5m je dostatočne dlhý. Súčasťou kábla je posuvný potenciometer na ovládanie hlasitosti.

S posúvnikom sa nemanipuluje až tak dobre, ide stuha, no aspoň sa nemôže samovoľne pohnúť. Už na prvý pohľad chýba vypínač na mikrofón, ten sa automaticky vypína, keď sa mikrofón vyklolí nahor.

USB zvukovka je príjemným dodatkom, kvalita zvuku je dobrá. No hlavne umožňuje využívať aplikáciu od Roccatu.

Softvér

Dodávaný softvér s názvom Roccat Kulo je jednoducho odfláknutý, „spáchaný“ asi za 15 minút. Softvér disponuje minimom funkcií, ktoré sú síce dôležité, no čakali sme niečo viac. Čo sa týka grafického prevedenia, v porovnaní s Roccat Swarm sme zostali pomerne sklamaní, a pripomínal časy Windows 98/XP.

Osobné dojmy z používania

Spočiatku som bol skeptický, čo sa týka kvality zvuku, keďže som doteraz bol zvyknutý na slúchadlá, ktoré pokrývajú celé uši. Nezostal som však sklamaný, kvalita zvuku je prekvapivo dobrá, aj keď občas som mal pocit, že basy by mohli byť výraznejšie, no to je vec vkusu. Čo sa pohodlia týka, najprv mi prišli slúchadlá pohodlné, no po dlhšom pozeraní filmu som ich skrátka musel dať dole, pretože most dosť silno zvieral hlavu, a tak ma pod týmto tlakom začínali značne bolieť uši. Výplň mušlí je relatívne tuhá, a preto by som rozhodne rád uvítal mäkšiu výplň, tá na mostíku je príjemná.

Výrobca tvrdí, že slúchadlá disponujú 7.1-priestorovým zvukom. Samozrejme, do takých malých slúchadiel by sa toľko reproduktorov nezmestilo, a tak výrobca stavil na softvérové riešenie, v praxi som zvyknutý na 7.1 reprosústavu, a preto keď som v dodávanom softvéri zmenil nastavenie zo stera na 7.1, nepočul som prakticky žiadny rozdiel. Pri hraní hier som sa začínal cítiť až dezorientovaný, a to kvôli mierne skreslenému zvuku. U väčšiny slúchadiel s vlastným mikrofónom je mikrofón po kvalitatívnej stránke len z núdze cnosť, no v tomto prípade mikrofón príjemne prekvapil, zvuk bol dobre vyvážený, s minimom šumu a s dobrým rozsahom frekvencií.

Marcel Ilavský



Cherry Strait

"Jablková" čerešnička

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry
Dostupná cena: 41€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, prevedenie
+ nízky zdvih kláves
+ tichosť klávesov

- absencia multimediálnych klávesov
- absencia „nožičiek“



Spoločnosť Cherry je hráčom známa predovšetkým z oblasti mechanických spínačov do klávesníc, ktoré dodáva viacerým gamingovým značkám, no angažuje sa aj vo vývoji vlastných periférií. Jednou z takýchto zariadení je aj klávesnica Cherry Strait, ktorá je zameraná predovšetkým na kancelársku prácu.



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 441 x 161 x 14,5mm
Hmotnosť: 724g
Typ klávesov: Chiclet
Určenie: kancelárska
Rozhranie: drôtová
Dĺžka kábla: 1,8m

Balenie

Balenie je v tomto prípade úplne jednoduché. Okrem klávesnice, umiestnenej v plastovom obale, tu nájdete len manuál. Jediným zaujímavým prvkom na balení je azda len odnímateľná vrchná časť na škatuli, pod ktorou sa nachádza priehľadná plocha, cez ktorú je vidieť klávesnicu vnútri balenia



Dizajn, prevedenie

Dizajn klávesnice Cherry Strait je moderný a zároveň jednoduchý. Klávesnici typu chiclet

HODNOTENIE:

★★★★☆

nemajú multimediálnu podporu a chýba napr. aj podsvietenie.

Dojmy z používania

Klávesy sú prekvapivo tiché a vďaka väčším medzerám medzi nimi sa na klávesnici píše pohodlne. Do istej miery pohodlie ovplyvňuje absencia nožičiek, ktoré by klávesnicu zdvihli aspoň trochu vyššie, nech sa na nej píše ešte pohodlnejšie.

Sklamaním je aj absencia multimediálnych klávesov, maličkou náplastou sú aspoň klávesy na zapnutie/vypnutie a zvyšovanie/znižovanie hlasitosti zvuku a klávesy spustenia prehrávača Windows Media Player a zapauzovanie hudobnej skladby. Medzi pravým altom a control sa nachádza kláves s funkciou pravého tlačidla myši.

Záverečné hodnotenie

Pri takomto produkte sa nedá toho veľa „navymýšľať“. Klávesnica je to fakt pekná, hlavne čo sa týka dizajnu, prevedenia a príjemného písania, ktoré do veľkej miery pripomína písanie na notebookovej klávesnici, avšak s výrazne väčšími medzerami medzi jednotlivými klávesmi. Do istej miery medzi negatíva patrí absencia nožičiek a multimediálnych klávesov, avšak treba to brať aj trochu s rezervou, pretože svoje uplatnenie si nájde predovšetkým v kanceláriách, s cenovkou vyše 40€ bežných používateľov zrejme nezaujme.

Miroslav Konkol'



SteelSeries Rival 700

Skutočný rival pre konkurenciu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Dostupná cena: 105€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + ergonómia
- + full RGB podsvietenie
- + OLED displej
- + vibrácie
- + dvojica prepojovacích káblov
- + modularita/kustomizácia
- + Gamesense

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 124,85 x 68,46 x 41,97 mm
Hmotnosť: 136g (bez kábla)
Počet tlačidiel: 7
Optický senzor: PixArt PMW3360
CPI: od 100 po 16 000
IPS: 300
Akcelerácia: 50G
Odozva: 1ms (1000Hz)
Nulová hardvérová akcelerácia
Presnosť sledovania pohybu: 1 : 1
Možnosti prispôsobenia: OLED displej, Podpora GameSense, Vibračná (taktilná) odozva, Podpora SteelSeries, Engine 3, Rôzne úrovne CPI nastavenia, Programovateľné tlačidlá, Vstavaná pamäť na profily
Nastavenie akcelerácie a decelerácie 16,8 miliónov farebných odtieňov LED podsvietenia Vytlačiteľné 3D menovky

HODNOTENIE:



Niet pochýb o tom, že dnešná doba napreduje mil'ovými krokmi. Platí to aj pre svet hardvéru. Výrobcovia sa snažia tromfnúť konkurenciu kadečím, no spoločnosť SteelSeries vytiahla eso z rukáva v podobe hernej myši Rival 700. Čím je taká výnimočná? Čítajte ďalej.

Balenie

Rival 700 sa dodáva v pomerne veľkej škatuľke, ktorá má otváranie zrezané šikmo a obe časti sú od seba oddelené oranžovým prúžkom, čo vyzerá naozaj dobre. Samotná škatuľka má na sebe ešte ochranný obal s peknou lesklou grafikou, technickými informáciami a popisom niektorých funkcií.

Obsah samotného balenia pozostáva z myši, technickej dokumentácie a dvojice prepojovacích káblov. Prečo sú dva, vysvetlím neskôr.

Dizajn, prevedenie

SteelSeries už dlhšiu dobu pri vývoji svojich herných periférií spolupracuje s profesionálnymi hráčmi a musím povedať, že Rival 700 vyšperkovali naozaj

do dokonalosti. A to z hľadiska dizajnu, ergonómie, prevedenia, funkcií a tak ďalej. Dizajnovovo je myš naozaj podarená, na jej tele sa strieda viacero dizajnových prvkov a viacero povrchov. Myš je oproti konkurenčným myšiam možno trochu užšia a vyššia, jej rozmery sú 124,85 x 68,46 x 41,97 mm a hmotnosť 136g (bez kábla; s opletaným káblom 163g). Čo sa týka rôznych povrchov a ich dizajnových prvkov, oblasť ľavého a pravého tlačidla myši je matne čierna, chrbát myši je takisto matný, no vzorovaný, pripomínajúci malé trojuholníčky. Na chrbte myši nechýba podsvietené logo SteelSeries.

Chrbát 700-ky je zaujímavovo tvarovaný, jeho tvar nepripomína polkruh, resp. ovál, ale jeho bočné strany sú akoby skosené smerom nadol, čo zlepšuje ergonómiu. Boky myši majú pogumovaný povrch, z ktorého vystupujú malé kruhové plošky, zabezpečujúce stabilitu myši v ruke. Z ergonomického hľadiska myš sedí v ruke veľmi dobre a vďaka dômyselne navrhnutým povrchom sa nešmyká.

Na myši sa nachádza celkovo sedem programovateľných tlačidiel,

okrem klasických tlačidiel v podobe ľavého a pravého tlačidla myši, rolovacieho kolieska, tlačidla na zmenu CPI, ktoré sa nachádza pod kolieskom a dvojica tlačidiel na ľavom boku – tu nájdeme ešte jedno tlačidlo, nachádzajúce sa taktiež na ľavom boku približne pod predným bočným tlačidlom. Obe tieto tlačidlá ohraničuje malá lesklá časť, v ktorej je umiestnený OLED displej. Áno, čítate dobre, displej na hernej myši.

Prevedenie SteelSeries Rival 700-ky sa nesie v znamení modularity, resp. kustomizácie. Viacero častí myši je demontovateľných a nahraditeľných za iné voliteľné doplnky. V prvom rade je to prepojovací USB kábel, resp. dvojica USB káblov. Už na prvý pohľad si všimnete viacero rozdielov medzi nimi. Jeden je dlhší a má textilné opletanie, druhý je kratší a kábel má gumený obal.

Dlhší kábel je dlhý 2m a je určený predovšetkým na zapojenie k stolovému počítaču. Kratší kábel je dlhý len 1m a je primárne určený na zapojenie k notebookom. Oba káble majú dômyselnú koncovku, ktorá sa zapája zospodu v prednej časti myši. Vďaka dvojici káblov tak nemusíte neustále odpájať USB konektor z počítača, ale len jednoducho z myši odpojiť konektor a preniesiete si ju k inému zariadeniu. Samozrejme, dlhší kábel môžete použiť aj pri zapojení do notebooku, voľba je na vás.

Ďalším modulárnym prvkom modelu Rival 700 je chrbát myši, resp. jeho výmenné kryty. Kryt demontujete tak, že zo zadnej časti vysuniete gumenú krytku s textom RIVAL a kryt vyťahnete smerom nahor. Po uvedení myši na trh sa, samozrejme, počíta aj možnosťou dokúpenia alternatívnych výmenných krytov chrbtu myši, a to za cenu od 9,99€, zrejme v závislosti od vzoru



a povrchu. Dokonca SteelSeries ponúka súbory na stiahnutie, pomocou ktorých si budete môcť nechať na 3D tlačiarňu kryty s vlastnou potlačou, obrovský palec hore!

Ak sa pozriete na myš zospodu, pri klzných ploškach si všimnete malé výrezy, ktoré umožňujú ich odobratie a v prípade opotrebenia jednoduchú výmenu. Okrem toho je zaujímavejšia oblasť senzora myši, ten je lemovaný štvoricou skrutiek, ktoré môžete odskrutkovať a celý senzor vytiahnuť. Senzor je k myši pripojený pomocou konektora a v prípade vášho záujmu si môžete dokúpiť takýto modul s laserovým senzorom. O cene senzora, žiaľ, informáciu zatiaľ nemáme.

Technické okienko

SteelSeries Rival 700 je hernou myšou s optickým snímačom PixArt PMW3360, ktorého rozsah rozlíšenia je 100-16000CPI. Rival 700 zachytáva pohyb neuveriteľných 300 palcov za sekundu (IPS), pri nulovej hardvérovej akcelerácii, maximálnom zrýchlení 50G a odozvou Polling Rate na úrovni až 1ms (1000Hz). Životnosť tlačidiel je udávaná na úrovni 30 miliónov kliknutí.

To, čo ale významnou mierou Rival 700 odlišuje od ostatných herných myši, je OLED displej, modularita a vibračná odozva. Displej vám v spolupráci s herným softvérom a vybranými videohrami umožňuje zobrazovanie herných štatistík po každom odohratom kole, počet

headshotov, úroveň zdravia či počet nábojov. Okrem toho, ku každej hernej situácii si môžete sami nakonfigurovať vlastný text, priradiť vlastnú ikonku či



obrázok, nastaviť dĺžku trvania animácie alebo zobrazenia informácií na displeji. V súvislosti s hernými situáciami si môžete nastaviť aj vibračnú odozvu, v podobe vibračného vzoru a jeho intenzity, ktorá prináša do hier úplne nový rozmer notifikácií. V hre Counter Strike Global Offensive si môžete vytvárať vibračné profily pre situácie ako je headshot, smrť, nabíjanie, zmenu zbrane, zdvihnutie bomby a podobne. Pre tieto herné situácie si môžete nastaviť aj podsvietenie kolieska a loga, presnejšie voľbu efektu, nastavenie farby, intenzity podsvietenia, a to pre koliesko a logo zvlášť.

Modularita vám zase umožňuje „vyskladanie“ si myši podľa vašich predstáv, a to v podobe voľby prepojovacieho kábla, výmenného krytu

chrbtu myši či modulu so snímačom, ktorý môžete vymeniť za laserový.

Softvér

SteelSeries svoje herné periférie združuje do softvéru s názvom SteelSeries Engine 3. V tomto prípade sú však možnosti nastavenia o niečo pokročilejšie. Úvodná obrazovka softvéru má tri karty. My Gear, teda moje zariadenie, Library – knižnica a Gamesense. Pod nimi sú znázornené pripojené periférie, v našom prípade Rival 700. Na obrázok stačí jednoducho kliknúť a zobrazí sa vám ponuka nastavení myši.

Tu sa odohráva všetko podstatné a obrazovka je rozvrhnutá do štyroch častí. V ľavej časti sa nachádza prehľad jednotlivých tlačidiel a k nim priradených funkcií, macro editor a úplne dole záložka configs, pomocou ktorej sa dostane k spravovaniu päťice herných profilov.

Pre každé z tlačidiel je možné nastaviť z niektorých funkcií na ovládanie myši, klávesnice, médií, makier, skratiek operačného systému, spustenie aplikácie či tlačidlo deaktivovať. Okrem toho je pre



každé z tlačidiel možné nastaviť rôzne efekty na prehrávanie na displeji, ich dĺžku, či dokonca vibračnú odozvu a jej typ.

Ďalej tu nájdeme grafické zobrazenie myši, pričom na výber je z dvoch pohľadov, zhora a z ľavého boku. Na tomto zobrazení sa nachádza popis všetkých tlačidiel, pričom je možné na každé z tlačidiel kliknúť a priradzovať funkcie, podobne ako v prehľade. Oproti ostatným myšiam je zaujímavosťou možnosť nastavenia OLED displeja, ktorý je defaultne nastavený na vysvetlenie loga výrobcu a textu steelseries.

Displej ale môžete nechať vypnutý, nechať ho svietiť na bielo, dokonca si môžete nechať vysvietiť ľubovoľný text, ktorý ste napísali v editore. Aby toho nebolo málo, na displej si môžete nahrat



obrázok či animáciu z počítača. Škoda len, že sa zobrazujú čiernobielo a trochu kostrbato. Pre logo na chrbte myši a scrollovacie koliesko je tu možnosť voľby full RGB podsvietenia a priradenie niektorého z efektov podsvietenia.

V poradí treťou funkciou je dvojica kruhov, v ktorých sa nastavuje hodnota CPI, v rozmedzí 100 – 16000CPI. Požadovanú hodnotu je možné napísať aj do malého okienka, nemusíte sa trápiť triafaním v stupnici, avšak hodnoty si musíte voľiť po „stovkách“. Škoda, že je možné zvoliť výber len medzi dvoma úrovňami CPI.

V poradí štvrtým blokom funkcií je nastavenie zrýchlenia/spomalenia (acceleration/deceleration) uhla prichytávania (angle snapping) a polling rate, v rozmedzí 125 – 1000Hz. Hlavne na účely podsvietenia je k dispozícii možnosť zapnutia/vypnutia live preview, keď sa vám nastavenia podsvietenia zobrazujú naživo.

To bola prvá karta, My Gear. Ďalšou v poradí je knižnica, kde si môžete pridávať aplikácie a priradzovať k nim jednotlivé profily. Poslednou kartou je Gamesense, čo je špeciálna „fičúrka“, s ktorou zatiaľ spolupracuje len málo videohier. V ponuke je fixná trojica hier, Counter Strike Global Offence, Dota 2 a Minecraft. Zo zdroja blízkeho výrobcovi máme informáciu, že SteelSeries pracuje s hernými vývojármi na implementácii do ďalších titulov. Táto funkcia bola dokonca pridaná do Unity Enginu, čo vývojárom uľahčí prácu. Myš s týmito hrami spolupracuje na

displej, full RGB podsvietenie, vibračná odozva, výborný dizajn, prevedenie, ergonómia, rozsah CPI a ďalšie parametre, ako je voliteľný Polling Rate až do úrovne 1000Hz a podobne, to všetko vás pohltí a doslova dostane. Čo sa týka nejakej „práce“ s myšou, v ruke sedí veľmi dobre a po podložke kľže tak akurát. Navyše, aj odporúčaná predajná cena 105€ je vzhľadom na to všetko, čo Rival 700 ponúka, nastavená celkom prijateľne. U mňa osobne má SteelSeries veľké plus za to, že nám myš poskytli na recenzovanie s pomerne veľkým predstihom pred jej uvedením na trh, vďaka čomu sme si ju mohli vyskúšať naozaj medzi prvými. Čo sa týka negatív, naozaj nenachádzam nič, čo by vadilo, alebo čo by uberalo na výnimočnosti myši SteelSeries Rival 700.

Miroslav Konkol'



úrovni podsvietenia, OLED displeja a vibrácií, v závislosti od hrenej situácie.

Závěrečné hodnocení

Musím povedať, že recenzovanie žiadnej inej myši mi nedalo zabráť tak ako v tomto prípade. Dôvodom je hlavne naozaj široké spektrum nastavení či modularity, čo radí myš SteelSeries Rival 700 jednoznačne medzi najvýkonnejšie na svete a v oblasti inovácií jej patrí určite prvenstvo. Široké spektrum modularity, začínajúc voľbou prepojavacieho kábla, pokračujúc možnosťou výmeny krytu chrbta myši, protišmykových podložiek a končiac výmenou modulu senzora. OLED

MXGP2

THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

V SRDCI MOTOKROSU

07.04.2016

OFICIÁLNÍ SEZÓNA 2015

Závod na 18 oficiálních tratích s kompletní soupiskou jezdců FIM Motocross World Championship 2015!

PŘÍZPŮSOB SI MOTORKU I JEZDCE

Vytvoř si svůj vlastní tým, přizpůsob si jezdce. Kupuj motorky, nové kombinézy a doplňky pro zlepšení výkonu!

INDOOROVÝ STADION

Užij si 4 fiktivní indoorové okruhy!

MONSTER ENERGY FIM MXoN

Užij si nový herní režim MXoN: vyber si národ a dej si závod se všemi jeho reprezentanty!

3 PS4 XBOX ONE STEAM

MXGP2 - The official FIM Motocross World Championship Videogame © 2016 developed and published by Milestone s.r.l. All rights reserved. Copyright © 2016 YouthStream - All rights reserved

mxgpvideogame.com #mxgpvideogame

Creative SoundBlaster Draco

Herný headset s priemernou kvalitou, ale aj cenou!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitná konštrukcia
- + obal na prenášanie v balení
- absencia prípojky jack trojpól na štvorpól
- kvalita plastovej povrchovej úpravy

ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: 40mm
Neodymium magnet
Frekvenčný rozsah
slúchadiel: 20Hz–20kHz
Pripojenie 3,5mm
Stereo Input
Typ mikrofónu: Noise-canceling Condenser
Odnímateľný: Áno
Frekvenčný rozsah
mikrofónu: 100Hz–18kHz
Citlivosť: -39dBV/Pa

Hráčsky headset SoundBlaster ponúka viacero nastavení a 40mm neodýmové magnety. Nechýba mu ani odnímateľný mikrofón a pogumovaný kábel.

Technológie

- 40mm neodýmové magnety – zabezpečujú presný zvuk a výbušné basy, ktoré vám pomôžu k víťazstvu.
- Ocel'ová výstuž – pre spevnenie konštrukcie hlavového mosta.
- Otáčateľné meniče – pre väčšiu úsporu miesta. Po otočení meničov je možné ich jednoducho vložiť do pribaleného vrečka. Cestovanie nebolo nikdy jednoduchšie!

chciet' komunikovať. Pri počúvaní hudby ho môžete jednoducho odpojiť, aby vám nezavadzal.

- Ovládací panel na kábli – headset obsahuje ovládanie hlasitosti a mikrofónu priamo na kábli slúchadiel. Oceníte to najmä pri hraní i inej aktivite.

Dizajn

Pomerne veľký headset zahŕňa kombináciu čiernych, červených a strieborných farieb



s lesklým i matným povrchom. Dostatočne dlhý kábel červenej farby je pogumovaný, zamotáva sa len zriedka. Na výstupe obsahuje dva 3,5mm audio jacky (mikrofón a audio).

Približne 40cm od meniča sa na kábli nachádza ovládací panel čiernej farby s nápisom Creative. Obsahuje vypínač mikrofónu, potenciometer pre zvuk a dá sa i pripnúť na oblečenie. Dva



40mm meniče sú prepojené pomerne hrubým plastovým hlavovým mostom vystuženým kovovou výplňou. V strede hlavovej opierky sa nachádza krátky úsek pre opierku hlavy, ktorá je veľmi úzka. Výška a šírka mosta sa dá regulovať pomocou vysunutia mosta z tela meničov.

Meniče sa dajú otáčať približne v sto stupňovom uhle smerom von. Ohýbať ich vo zvislej polohe je možné približne v hodnote desiatich stupňov. Oba oválne a predĺžené meniče majú červené vnútro vonkajšieho obalu a obsahujú strieborný nápis Creative. Vo vnútornej strane meničov je uložená mäkká výplň v oválnom tvare. Do

l'avého meniča sa zapája odnímateľný a plne ohýbateľný 10cm mikrofón.

Test

Po pripojení slúchadiel a vypočutí si niekoľkých pesničiek môžeme zvuk ohodnotiť ako dostačujúci. Pri pozeraní 130-minútového filmu sme museli zmeniť polohu slúchadiel približne trikrát.

Celková hmotnosť slúchadiel nie je najnižšia, ale pri dlhšom používaní sme si na hmotnosť zvykli. Hlavový most sa nám zdal malý a úzky, no pri používaní headsetu sme nato pozabudli. Kvalita zvuku počas hrania hier, počúvania

hudby a pozeraní filmov sa nám zdala dostatočná. Slúchadlá však nevykreslili basy úplne ideálne, ale tlmene. Vysoké a stredné tóny boli celkom dobré.

Z kvality mikrofónu sme neboli úplne nadšení, keďže nahraný zvuk znel plechovo, umelo a nevýrazne. Bol počut' aj okolitý šum a detaily v pozadí, ktoré mal mikrofón nasnímať, zase počut' nebolo. Napriek tomu sa nám manipulácia s mikrofónom páčila. Mikrofón bol plne prispôsobiteľný a ohýbateľný.

Dal sa i jednoducho odpojiť. Náušníky boli pohodlne vystlané a tlmili okolitý zvuk približne na 60%. Priľnavosť meničov bola pod správnym uhlom taktiež dobrá.

Cestovanie so slúchadlami bolo jednoduché. Dali sa ľahko uskladniť do pribaleného vrečka, a tak sa sme ich ochránili pred prachom i iným poškodením.

Hodnotenie

Herný headset toho neponúka veľa. Nájdete tu len analógové pripojenie cez 3,5mm audio jack a odpojitelný mikrofón. Na druhej strane disponuje pevnou konštrukciou, 40mm neodýmovými meničmi a SoundBlaster dizajnom v klasickom farebnom prevedení.

Za cenu 50€ si ale nájdete aj kvalitnejší headset. Ak ste však fanúšikom Creative značky a neodradí vás menej kvalitný mikrofón, tak s výberom Draco headsetu určite nič nepokazíte.

Lukáš Libica

HODNOTENIE:



Creative SoundBlaster PLAY!2

Dokonalá USB zvuková karta do vrečka!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 15€

PLUSY A MÍNUSY:

- + softvérové spracovanie
- + príslušenstvo
- + cena

- lesklý povrch zariadenia



USB zvuková karta do vrečka, ktorá ponúka množstvo softvérových úprav. Podporuje viacero operačných systémov a zaujme nielen svojou cenou.

Technológie

- USB audio nahrávanie – USB pripojenie podporuje nahrávanie zvuku bez šumu pre lepšie video konferencie.

ŠPECIFIKÁCIE:

Možnosti pripojenia:

1 x 3,5mm jack –

štvrťpólový

Maximálny

výstup: Stereo

Audio Technológia:

SBX Pro Studio

Podporované operačné

systémy OS X v 10.6.8

a vyššie, Windows® 10,

Windows® 8, Windows®

7, Windows Vista®

SP1 alebo lepšie

Platforma: USB 1.1,

USB 2.0, USB 3.0



- SBX PRO Studio – zvyšovanie a vytváranie priestorových zvukov. Napomáha vytvorenie zvuku v kino kvalite aj u vás doma.

- Scout Mode – herná technológia zabezpečuje, aby ste počuli nepriateľov i z väčšej diaľky, vďaka čomu

budete mať v boji taktickú výhodu.

- Sound Blaster Play! 2 Control Panel – zvuk ako v kine, ktorý si môžete nastaviť podľa svojich predstáv. Softvér je kompatibilný s akýmkoľvek slúchadlami spolu s prednastavenými profilmi.

Dizajn

Play2 má celé svoje telo pokryté čiernou farbou. USB konektor prechádza cez niekoľko centimetrov káblik k samotnej zvukovej karte vo veľkosti i tvare bežného USB flash disku. Telo má lesklý povrch, preto je vidieť každý škrabanec i odtlak prsta.

Vrchná časť tela obsahuje nápis SoundBlaster a spodná časť informácie o zariadení. Na výstupe tela sa nachádza 3,5mm štvorpólový audio jack pre slúchadlá. Zariadenie je kompaktné a praktické. Dostatočne dlhý káblik medzi zvukovou kartou a USB konektorom zabezpečuje jeho dobrú ohybnosť.

Test

Po zapojení zvukovej karty do USB konektora v počítači sme si nainštalovali stiahnutý softvér zo stránky výrobcu. Po inštalácii softvéru sme sa prepracovali

k nastaveniam. Automatická inštalácia zvukovej karty v OS Windows bola taktiež bezproblémová.

V paneli bolo možné modulovať hlas z mikrofónu aj upraviť zvuk (kryštalizér, basy, ekvalizér, SBX profily). Prehľadnosť menu a nastavení hodnotíme kladne. S kvalitou zvuku sme boli spokojní. Maximálny ponúkaný výstup zo zvukovej karty bol stereo, čo na väčšinu slúchadiel postačí.

Zvuková karta ponúka i osvedčený Scout Mode, ktorý zaručuje čo najpresnejší a dokonale vykreslený zvuk počas hrania počítačových hier. So Scout Mode sme boli spokojní, keďže fungoval rovnako dobre ako pri drahších zvukových kartách. Zvuková karta ponúka i nahrávanie zvuku v digitálnej podobe. Zvuková karta je ľahko prenášateľná, a to vďaka svojmu kompaktnému rozmerom.

Hodnotenie

Zvuková karta za cenu 15€ znie veľmi lákavo, hoci ponúka len analógový vstup cez 3,5mm jack, ale nič viac ani nepotrebuje. Creative Control Panel ponúka dostatočné množstvo softvérových úprav i dobrú kvalitu. Zariadenie je ľahké a disponuje kompaktnými rozmermi, vďaka čomu si ho môžete so sebou vziať kamkoľvek a dopriať si tak kvalitný zvuk 24/7.

Lukáš Libica



HODNOTENIE:



Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

MXGP2

THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

MXGP2 predstavuje pokrok oproti predošlej motokrosovej hre štúdia Milestone MXGP – The Official Motocross Videogame. Táto hra je založená na licencií majstrovstiev sveta FIM Motocross 2015. Je veľmi zábavná a kompletne realistická!

OFICIÁLNA SEZÓNA 2015

Trate a pretekári sú aktualizovaní o oficiálnu sezónu MXGP 2015, a to vrátane obľúbenej americkej trate Glen Helen.

VYLEPŠENIE TRATÍ

Nové možnosti fyzikálnej deformácie terénu, vylepšená grafika, vylepšená 3D vegetácia, vylepšení fanúšikovia, implementácia prekážkových predmetov.

VYLEPŠENIE HRY

Súťaživejšia a agresívnejšia umelá inteligencia jazdcov, úvod prvku pretáčania počas hry, aj počas záznamu, vylepšené animácie jazdy a pádov.

SKUTOČNÉ PRETEKY Z ROKU 2015

Pripomente si tie najlepšie okamihy sezóny MXGP z roku 2015 vďaka hernému režimu Real Events! V rámci typickej výzvy dostane hráč za úlohu splniť sériu podmienok pre víťazstvo.



1. cena - PS4 MXGP 2
2. cena - XBO MXGP 2
3. cena - XBO MXGP 2



Súťažte na www.gamesite.sk

Roccat Tyon

Ked' už päť tlačidiel na myši nestačí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nastaviteľnosť
- + RGB podsvietenie
- + kvalitné prevedenie
- + počet a rozloženie tlačidiel
- + rozmery pre stredné aj väčšie ruky
- neprehľadný softvér

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: Pro-Aim R3
Rozlíšenie: Až 8200 dpi
Rýchlosť odozvy: 1ms
Rýchlosť prenosu signálu: 1000Hz
Rozlíšenie senzora: 10,8 MP
Maximálne zrýchlenie: 30G
Vzdialenosť zdvihu: 1,5mm
Procesor: 72MHz
Turbo Core V2
Integrovaná pamäť: 576kB
Kábel: 1,8m
Opletaný USB 2.0
Rozmery: 8,0 x 4,5 x 12,6cm
Váha: 128g

HODNOTENIE:



Kol'ko tlačidiel je na počítačovej myši už príliš veľa? Viacero spoločností vyrábajúcich herné myši zastáva názor, že okrem kolieska, pravého a ľavého tlačidla, páru tlačidiel na palec a možno ešte jedného na rýchlu zmenu citlivosti potrebujú hráči oveľa viac. Osobne som takmer celý svoj počítačový život strávil iba s myšami s klasickým rozložením a ich používanie mi pripadalo absolútne postačujúce. Dokázalo ale toto „myšisko“ zmeniť môj názor, hlavne s menom, ktoré v preklade z hindčiny znamená „nezmenený“?

Obal a jeho obsah

Myška je bezpečne uložená v obale z hrubšieho papiera. Prvou odlišnosťou je formát škatule, ktorá nemá formu obvyčajného kvádra, ale je na jednej strane mierne skosená. Celý vonkajšok je takisto pokrytý asi všetkými informáciami, ktoré sa k myši vzťahujú, takže hneď na prvý pohľad viem, že ide herný kúsok s RGB podsvietením, množstvom tlačidiel, s podporou makro príkazov, rozlíšením až 8200DPI a ergonomickým dizajnom.

proces je jednoduchý, aj keď ma pri vytáňovaní ešte prekvapila tenká príručka s inštaláčnym manuálom.

Prvé dojmy a spracovanie

Po pár minútach, keď som si o myši Roccat Tyon našťudoval takmer všetko (nielen za pomoci balenia, ale aj internetu), som si trúfol pripojiť ju k počítaču. Myška začala okamžite strieďať farby s efektom dýchania, čo je celkom prekvapením, pretože väčšinu podsvietených periférií, ktoré som doposiaľ používal, buď vôbec nesvietili, až pokým neboli nastavené, alebo žiarili základnou farbou. Po stiahnutí driverov, Roccat Talk pre komunikáciu viacerých Roccat zariadení pripojených k tomu istému počítaču a driveru špecificky pre model Roccat Tyon sa na mňa vyrútila ďalšia záplava informácií v spojení s horou nastavení. Možno sa mi to iba zdá, ale toľko informácií som v takej dobe nevstrebával od čias, keď som ešte pozeral televízne noviny. Našťastie, je iba otázkou pár minút, kým som sa v programe na nastavovanie parametrov a vlastností myšky zorientoval. Konečne nastal ten okamih, keď



som ju konečne chytil do ruky a začal používať. Takmer okamžite skladám spoločnosti Roccat poklonu, pretože aj moja ruka, na ktorú sa vzťahujú prívlastky ako „vel'ká“, „medvedia“, alebo dokonca aj „ozrutná“, na myši sedí pohodlne a nemám problém ovládať všetky tlačidlá. Aj keď, ako spomeniem neskôr, v niektorých prípadoch ide ovládanie až príliš jednoducho.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Bez podsvietenia vyzerá Tyon na prvý pohľad z diaľky ako obyčajná myš, samozrejme, odhliadnuc od loga a mena spoločnosti vyobrazenom v striebornej farbe a nadmerného počtu tlačidiel. Pokiaľ som dobre



počítal, tak aj s kolieskom sa na takú malú plochu zmestilo až 12 rozličných ovládacích plôch. Samotná myš je zložená z tvrdších plastov, pravá a ľavá strana z čisto čierneho a lesklejšieho, aj keď hrboľatého materiálu a stred zase z matného, na pocit zamatového a hladkého plastu v tmavošedom prevedení. Dookola spodnej časti myši sa ešte ťahá priesvitný pásik, cez ktorý svieti RGB podsvietenie.

Okrem základných tlačidiel je na prednom konci po oboch stranách ďalší pár tlačidiel. Za kolieskom, smerom k dlani sa ukrýva takzvaný Fin Switch, ktorým sa dá klikáť do dvoch smerov. Na ľavej strane je ďalej joystick s kódovým označením X-Celerator, ktorý je treba pri

prvej inštalácii nakalibrovať a dá sa ním v hrách ovládať napríklad otáčanie vežičky tanku, rýchlosť automobilov alebo plyn v lietadlách a vtelníkov. No a pod X-Celeratorom sú ešte dve tlačidlá fungujúce vo Windowse ako dopredu a späť a nakoniec zážrak menom Easy-Switch. Ten je na myši pre prípad, že by niekomu tých ostatných 11 tlačidiel nestačilo, a tak sa pri jeho držaní prepne profil tlačidiel na čokoľvek, čo si hráč nastaví.

Softvér a vychytávky

Program sa mi zo začiatku zdal byť neprehľadný, čomu nepomohla ani absencia možnosti zväčšiť si jeho okno na celú obrazovku. V mnohých prípadoch je totiž modré a šedé písmo na čiernom podklade ťažšie čitateľné. Našťastie všetky neduhy veľmi rýchlo vyvážili možnosti, ktoré tento program ponúka.

Sám naozaj nie som žiaden „profi-MLG-dávač“, ale keď som si po pár dňoch naozaj ponastavoval všetko tak, ako mi to vyhovovalo a ako som si to takmer vždy predstavoval, s ťažkým srdcom som sa chyťal mojej doterajšej lacnej myšky. Na tejto myši sa naozaj dá nastaviť neskutočné množstvo vecí. Od tých bežných ako DPI a citlivosť cez odozvu kolieska pri všetkých možných pohyboch, preprogramovanie všetkých tlačidiel a nastavenie makro príkazov, zvukové signály pri zmene parametrov, alebo menení profilov až po nastavenie farieb, ktoré sú rozdelené do dvoch sektorov, koliesko a spodný okruh. To všetko sa dá uložiť do piatich profilov a tie následne ostanú v pamäti myšky, čiže po pripojení k inému počítaču a stiahnutí driverov netreba už nič upravovať. Nedá mi ešte





nespomenúť „vychytávku“, nad ktorou som ale poriadne krútil hlavou. Keď som sa prepol na kartu s názvom R.A.D., zistil som, že tieto písmená znamenajú Roccat Achievements Display a cieľom tejto karty je trackovanie celkového používania myšky ako počet kliknutí, vzdialenosť, ktorá ňou bola prešmýkaná po stole, alebo koľkokrát s ňou použil hráč funkciu Easy-Shift. Trackovanie a štatistiky by som ešte chápal, ale odpísal ma fakt, že pri určitých hodnotách sa používateľovi zapíše splnený achievement, ktorým sa môže pochváliť asi najskôr svojim kamarátom používajúcich Roccat zariadenia, alebo nádejnej frajerke, ak by náhodou nebolo na rande o čom hovoriť.

Ergonómia a život s profi myšou

Moje ruky nepatria k tým najmenším a vo veľkých prípadoch som práve kvôli



Daniel Paulini



ich rozmerom trpel. Preto som bol nútený používať vlastnú myš, pokiaľ som nechcel chodiť zo zamestnania domov s napuchnutým zápästím. Tak ako ma Tyon spočiatku sklamal prílišnou komplikovanosťou softvéru, tak si ma od prvej chvíle získal svojou ergonómiou povrchu, rozmermi a rozložením. Ruka mi medzi všetky tie tlačidlá zapadla úplne presne a nemusel som ju nijako vykrúcať, aby som omylom nestláčal niektoré tlačidlo. O niečo horšie to už bolo pri snahe stlačiť špecifický spínač. Prvý týždeň sa mi úplne bežne stávalo, že miesto zmeny pohľadu som za jazdy vyskočil z dopravného prostriedku (čo pri lietaní v rámci lúpeže v GTA V nie je vôbec príjemné a ťažko

sa to vysvetľuje spoluhráčom) alebo som namiesto prebitia zbrane hodil oslepujúci granát (CS:GO, zase raz ťažké vysvetliť mŕtvemu tímu). Po prvých strastiach sa však konečne dostavili úspechy a ja som sa naučil spoliehať na Tyon stále viac a viac. Počas používania som si takisto všimol, že ani pri tých najnáročnejších herných posedeniach sa mi ruka na myši nadmerne nepotila, aj keď s týmito testami by bolo asi lepšie počkať na leto.

Zhrnutie

Osobne naozaj nemusím neintuitívny a prekomplikovaný softvér. Čo ale môžem, sú herné periférie, ktoré naozaj zlepšujú herný zážitok a dokážu s trochou snahy posunúť hráčove schopnosti na novú úroveň. Na ovládací panel od Roccatu som si, našťastie, čoskoro zvykol a naučil sa v ňom orientovať, keď som cítil, že pri hraní istej hry by mi mohli pomôcť jemne odlišné nastavenia. Na čo som si, naopak, len ťažko zvykal, boli chvíle, keď som bol od tejto plne nastavenej myši odlúčený a musel som si vystačiť s minimálnym počtom tlačidiel a neexistujúcimi možnosťami nastavenia. Takéto naviazanie si odo mňa nevyslúžil doposiaľ žiaden kúsok hardvéru. Klobúk dole, Roccat!

Cherry DC 2000 „Základná výbava“ pre vašu kanceláriu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + nízky zdvih kláves
- + tichosť kláves
- + SK/CZ layout

- absencia multimediálnych kláves
- krehké prevedenie
- tvar kláves
- dizajn

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery klávesnice:

458x170x20mm

Hmotnosť

klávesnice: 530g

Určenie: Kancelárska

Rozhranie: drôtová

Dĺžka kábla: 1,8m

Životnosť klávesov: 10

miliónov úderov

Rozmery myši:

109x62x37mm

Hmotnosť myši: 90g

Rozlíšenie: 1200DPI

Dĺžka kábla: 1,8m

HODNOTENIE:



Označenie DC 2000 tak trochu pripomína filmovú sériu Terminátor a rôzne modifikácie kybernetických organizmov. V skutočnosti však ide o set klávesnice a myši.

Balenie

Set je zabalený úplne jednoducho. Biela škatuľka bez nejakej grafiky či popisu, v ľavej časti názov modelu, v pravej časti logo výrobcu. Vnútri je klávesnica s myšou a nejaké papieriky. Nič viac, nič menej.

Dizajn, prevedenie

Po jednoduchom balení prichádza aj jednoduchý kancelársky dizajn oboch zariadení, pripomínajúci trochu doby minulé. Začnem myšou, má starodávny dizajn a k tomu úplné základné funkcie v podobe ľavého a pravého tlačidla, plus obsahuje scrollovacie koliesko. V ruke sa síce nedrží najhoršie, no klikanie tlačidiel je dosť hlučné. Rozmery myši sú 109x62x37mm a váži 90g. USB kábel je dlhý 1,8m. Rozlíšenie optického snímača je 1200DPI.

Klávesnica aj myš sú ladené do jednotnej farby, a to matnej čiernej. Z materiálového hľadiska, klávesnica je vyrobená z tenkého plastu, čo sa jednak odzrkadľuje aj na jej hmotnosti – 530g, ale aj na tom, že nie je úplne rovná, v strednej časti je mierne ohnutá smerom nahor a takmer po celom povrchu má tendenciu sa ohýnať. Rozmery sú 458x170x20mm a hmotnosť už spomenutých 530g.

samotné klávesy majú zvláštny tvar, ktorý zmenšuje ich funkčnú plochu a zhoršuje písanie, no možno to chce len cvik. Výrobca udáva životnosť kláves 10 miliónov úderov.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Chápem, že pri vybavovaní kancelárie je neraz prvoradá cena, no set klávesnice a myši Cherry DC 2000 by som svojim zamestnancom kúpil asi len vtedy, kedy by som ich chcel týrať.

Ale teraz vážne, bez nejakých osobných invektív. Ak si dám dokopy cenu a fakt, že za 20€ dostanem klávesnicu aj myš, nemusí ísť o zlý „kauf“ a verím, že svojich priaznivcov si nájde. Hlavnou výhodou je zrejme nízky zdvih klávesov, SK/CZ layout a relatívne tiché písanie a klávesnici.

Medzi hlavné nevýhody patrí predovšetkým krehká konštrukcia, vďaka ktorej je klávesnica prehnutá smerom nahor a už pri miernom tlaku má tendenciu sa prehýbať do opačnej strany a zaujať vodorovnú pozíciu. Žiadne terno nie je ani dizajn klávesnice či myši. No nech si každý urobí názor sám.

Miroslav Konkol



NZXT Manta

Malá-vel'ká skrinka, příjemná na oko aj pre hardvér

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NXZT
Dostupná cena: 135€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vnútorné rozloženie
+ podpora vodného chladenia
+ dizajn a materiály
+ interný ovládač ventilátorov
+ maximálna dĺžka grafických kariet

- cena
- Mini-ITX = iba 1 × GPU
- väčšie rozmery

ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované rozmery dosky: Mini-ITX
Rozmery: 245×426×450mm
Váha: 7,2kg
Maximálna dĺžka zdroja: 363mm
Možnosti chladenia: Vpredu: 2 × 140/120mm
Hore: 2 × 140/120mm
Vzadu: 1 × 120mm
Podpora diskov: 3,5" (2 ×), 2,5" (3 ×)
Externé vstupy: 1 × Audio/Mic, 2 × USB 3.0
Podporované rozmery zdroja: ATX
Model Number: CA-MANTW-M2 (Matte Black/Red)

HODNOTENIE:



Počítač je pre väčšinu používateľov iba nástrojom, vďaka ktorému môžu vykonávať svoju prácu, alebo komunikovať s inými ľuďmi. No existuje aj menšinová časť ľudí, ktorí od počítača neočakávajú iba akýsi výkon a aby nebol hlučnejší ako štartujúce prúdové lietadlo, ale chcú sa svojím zariadením aj pochváliť a ulahodiť, nielen svojmu, oku.

Samozrejme, použiteľná počítačová skrinka sa dá zohnať aj za 30 eur, ale tak ako si niekto rád pripláť za športové auto, tak aj v tomto segmente existujú produkty, ktoré sú o triedu, alebo aj viac, nad lacnými výrobkami pre bežných smrteľníkov. NZXT Manta, v kombinácii matne čiernej s pár strategicky umiestnenými detailmi v červenej farbe, je určená pre náročnejších používateľov, ktorí plánujú skombinovať výkonný hardvér s vodným chladením v o niečo menšom a prenosnejšom obale.

Obal a jeho obsah

Kartónové balenie sa v ničom neodlišuje od priemeru, možno s výnimkou dostatku peny, ktorá chráni skrinku pri prenose. Určite by som samotnú škatuľu nehádzal o zem, ale náhodný pád v rukách kuriérskych spoločností by určite prežila. Skrinka je navyše chránená plastovým vrecom a bezpečnosť priehľadného bočného panela je už tradične zabezpečená plastovou fóliou, ktorá sa dá odlepiť.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad Manta okamžite zaujme svojím tvarom. Tam, kde ostatní výrobcovia stavujú na ostré hrany, prináša NZXT zaoblené krivky a dizajn, ktorý sa, s privretými očami, ponáša na vajce. Povrch je na dotyk nadmieru príjemný a keďže ide o matný finiš, príliš nepriťahuje odtlačky a nečistoty. Počítačových nadšencov určite poteší dôraz na ochranu systému

pred prachom, pretože takmer každý otvor povolujúci vstup vzduchu do skrinky chráni odnímateľný prachový filter. V dnešnej dobe digitalizácie a internetizácie už toľko neprekvapí absencia šachty pre DVD mechaniky, aj keď by sa možno niekedy táto možnosť zišla. Manta je už druhá skrinka od NZXT, s ktorou som prišiel do bližšieho styku a stále nedokážem pochopiť, prečo na nej chýba samostatné tlačidlo na reštart. Čo ma asi najviac na tejto skrinke prekvapilo, sú jej celkové rozmery. Ide totiž o skrinku podporujúcu iba Mini-ITX matičné dosky, a pritom svojím vzrastom konkuruje niektorým produktom s podporou ATX dosiek.

<https://media.giphy.com/media/13V0qqZpRirVvNuiA/giphy.gif>

Vnútorné rozloženie

Našťastie sa vonkajšie rozmery vysvetlili takmer okamžite po otvorení skrinky. Jej vnútro je totiž



rajom pre poriadkumilovných používateľov s naozaj skvelými možnosťami vedenia káblov. Svojou ponukou a podporou vodného chladenia sa radí na špicu aj rozmernejších skriniek. Manta sa radí medzi skrinky, ktoré ponúkajú oddelený priestor pre matičnú dosku s komponentmi a akúsi pivnicu, kde sa skrýva zdroj a potenciálne pumpa na zákazkové vodné chladenie. O chladenie systému sa dokážu postarať dva 140/120mm ventilátory v hornej a prednej časti, pokojne v spojení s radiátorom a jeden 120mm ventilátor v zadnej časti. Takisto aj podpora diskov nesklame, s priestorom na uchytenie dvoch 3,5- a troch 2,5-palcových diskov. Okrem miesta pre radiátory, pumpu a rezervoár vodného chladenia musí byť voľný priestor pre grafickú kartu. Do skrinky som bez akýchkoľvek problémov osadil model R9 390x od spoločnosti Sapphire s chladením typu Tri-X, a to má samotná karta takmer 31 centimetrov.

Možnosti chladenia

Manta ponúka na svoje vnútorné rozmery naozaj bohaté možnosti neštandardného chladenia a nejde iba o all-in-one vodné chladenie. V spodnej časti sa totiž jednoducho ukryje aj rozmernejšia pumpa a nad ňou, vo vrchnej časti, je zase miesto na rezervoár, aj keď pri jeho umiestnení treba brať do úvahy aj dĺžku grafickej karty, ktorá bude v počítači

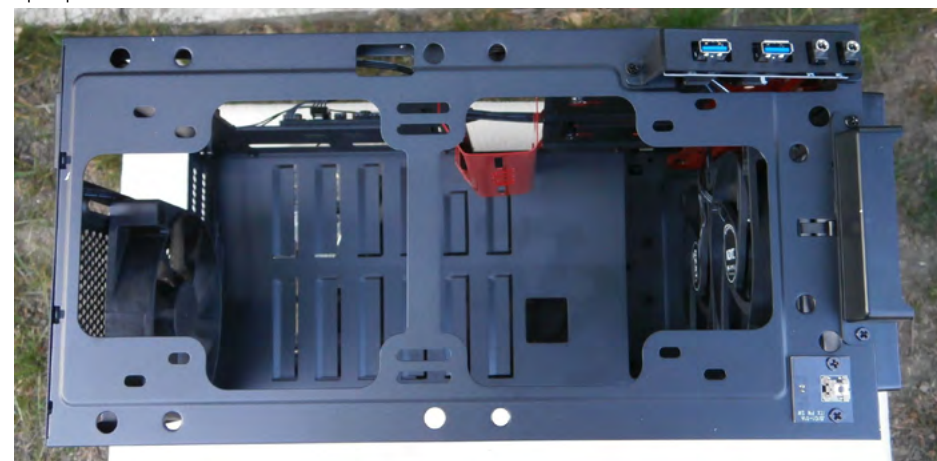
plošné spoje. Menší z nich, umiestnený na úplnom konci skrinky, je určený na zapojenie LED diódových pásov a ovládania. Takisto z neho vedú káble k svetlám na zadnom paneli výstupov z matičnej dosky a k podsvietenému logu na kryte zdroja. Druhý plošný spoj sa stará o napájanie a ovládanie všetkých možných ventilátorov, ktoré sa do skrinky zmestia. Stačí ho pripnúť na Molex konektor zo zdroja a vyvieť jeden PWM kábel do matičnej dosky a následne sa dá každý ventilátor ovládať cez PC monitorovací softvér známy ako CAM.

Zhrnutie

NZXT Manta je prémiová, kvalitne vyzerajúca skrinka, ponúkajúca naozaj bohaté možnosti, čo sa týka chladenia, úprav a vlastného dizajnu. Nestratí sa v nej ani ten najkvalitnejší hardvér a ani tie najdlhšie, najvýkonnejšie a najhorúcejšie grafické karty by touto skrinkou nemali byť limitované. Nanešťastie, nie je pre každého.

Som si istý, že veľkú časť záujemcov odradí prémiová cena, ktorá začína nad hranicou 130 eur. Navyše, hoci sa nielen mne, ale každému, kto Mantu videl naživo, dizajn a funkcionálnosť tejto skrinky naozaj páčila, takmer okamžite po opadnutí záujmu o vzhľad prišli otázky, prečo je taká rozmerná, aj keď pojme iba Mini-ITX dosky. Dosky s týmito rozmermi sa hodia do malých prenosných počítačov, ktoré si ľudia berú na LAN párty, alebo ich používajú ako inteligentné centrum v obývačke. A ak by som chcel kvalitnú a pritom dizajnovú skrinku s malou matičnou doskou a dostatočnou podporou chladenia, je viacero prenosnejších alternatív, ktoré stoja ani nie polovicu.

Daniel Paulini



Lenovo Vibe S1 Lite

Oklieštený, no napriek tomu stále skvelý!



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 229€

PLUSY A MÍNUSY:

- + displej
- + fotoaparáty
- + konštrukcia
- + dodávaný kryt

- grafický výkon

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 145×71×9mm
Hmotnosť: 129g
Displej: 5" IPS FullHD 1920×1080px
Procesor: 8-jadrový Mediatek MT6753, 1,3GHz Cortex-A53
Grafika: Mali-T760MP2
Pamäť: 2GB RAM, 16GB flash úložisko, 32GB microSD
Zadný fotoaparát: 13MP, duálny LED blesk, f/2.2, 1080p@30fps video
Predný fotoaparát: 8MP, LED blesk, f/2.2
Batéria: 2700mAh Li-Ion
Operačný systém: Android 5.1 Lollipop
Konektivita: microUSB, Bluetooth 4.0, 802.11b/g/n Wi-Fi, GPS, 4G LTE, Dual SIM

HODNOTENIE:



Lenovo Vibe S1 Lite je oklieštenou verziou Vibe S1, s ktorým zdieľa nielen dizajn, ale aj podobný procesor, hoci Lenovo ho propaguje viac ako „selfie smartfón“. Či je Vibe S1 Lite hodné tohto prirovnania sa dozviete v našej recenzii.



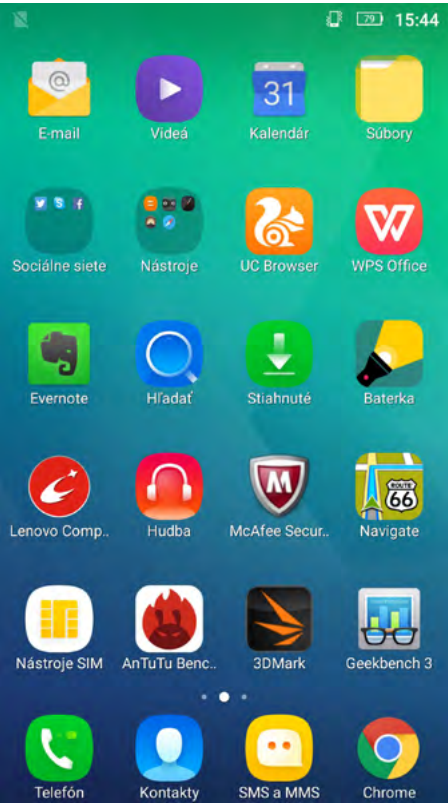
Balenie a prvé dojmy

Balenie telefónu zaujme najmä veľkým nápisom VIBE na modro-fialovom pozadí. Po zdvihnutí vrchnej časti balenia vás privíta hned' samotný telefón. Pod ním

sa v škatul'ke nachádza manuál, USB kábel, 1,5A adaptér, slúchadlá spolu s kl'účom na otvorenie zásuvky pre SIM a microSD karty. Telefón je dodávaný s krytom z priehl'adného plastu, ktorý je veľ'mi príjemným prekvapením. Osobne nie som fanúšikom krytov na telefóny, no tento konkrétny kryt je veľ'mi tenký, ľahký a nijako nenarúša dizajn. Desat' bodov pre Chrabr... ehm... Lenovo.

Dizajn a konštrukcia

Biela farba a kovový rám nápadne pripomínajú iPhone, čo v tomto prípade určite nie zlé. Jeho dizajn je síce viditeľ'ne inšpirovaný "nahryznutým jablkom", no aj tak si zachováva svoju vlastnú identitu. Trošku sa zdá, že sa Lenovo inšpirovalo aj Motorolou, od ktorej si zase požičalo zahnutý zadný kryt. Ide o veľ'mi jemnú krivku, takže do ruky dokonale pasuje. Na spodnej strane telefónu sa nachádza microUSB port



a dvojica reproduktorov. Ich zvuk nepatrí medzi tie najlepšie, no určite nie je ani katastrofálny. Nad nimi sa nachádza trojica hardvérových systémových tlačidiel. Na vrchnej strane telefónu je umiestnený 3,5mm audio jack spolu s mikrofónom na rušenie okolitého ruchu. Celková konštrukcia telefónu je neskutočne pevná, obzvlášť so spomínaným priehl'adným krytom. Ohnúť ho je takmer nemožné. Telefón takisto prežil aj v našom úzkom vrecku bez jediného ohybu či poškrabania. Telefónu môžeme vytknúť len otvárací systém zásuvky pre SIM a microSD karty. Otváranie funguje zatlačením príslušného nástroja do dierky v jeho kryte. Tento proces by sa dal pokladať za dosť neprirodzený. Avšak väčšina ľ'udí SIM kartu alebo pamäť'ovú kartu tak často nemení, takže to nie je veľ'mi závažný problém.

Displej

Prednej časti telefónu dominuje 5-palcový displej s Full HD (1920×1080) rozlíšením. Ide o kapacitný dotykový panel, ktorý zvládne až 5 dotykov súčasne. Vďaka technológii IPS zobrazuje farby čisto, jasne a dosahuje veľ'mi dobré pozorovacie uhly. Ani jas nepatrí medzi jeho slabé stránky. Na najvyššom nastavení je displej jasný a ľahko čitateľ'ný aj na slnečnom svetle. Jeho čitateľ'nosť na najnižšom nastavení jas je pri svetle trochu horšia. Túto

úroveň by som okrem absolútnej tmy a pri vybití batérie neodporúčal ani používať'.

Fotoaparáty

Vo fotografovaní je Vibe S1 Lite takpovediac doma. Jeho predný 8MP fotoaparát disponuje bleskom, vďaka čomu si dokážete selfie vyfotiť' aj v tých najhorších svetelných podmienkach. Pri fotení na veľ'kú vzdialenosť' je ostrosť' tohto fotoaparátu dosť' zlá. Fotky vyzerajú rozmazane a nie príliš kvalitne, na takýto štýl fotenia však navrhnutý ani nebol. Na druhú stranu, vo svojej selfie doméne exceluje. Okrem fotenia dokáže aj nahrávať' veľ'mi kvalitné videá. Zadným 13MP fotoaparátom je možné okrem nahrávania videí fotiť' v dvoch režimoch: štandardným a HDR režimom. V HDR režime produkuje telefón nádherné fotografie s ostrým obrazom a výraznými farbami. Jeho jedinou nevýhodou je, že počas fotenia nesmiete telefónom ani pohnúť', no výsledná kvalita fotografií za to rozhodne stojí. Štandardný režim dovol'uje viac pohybu. Tento režim reaguje oveľa lepšie a rýchlejšie fotí, no oproti HDR má nižšiu kvalitu fotiek. Zadný fotoaparát disponuje duálnym LED bleskom, čo napomáha osvetleniu cieľ'ovej oblasti.

Hardvér a výkon

Vibe S1 Lite disponuje procesorom MediaTek MT6753, ktorý pozostáva z ôsmich jadier typu Cortex-A53 o frekvencii 1,3GHz a grafikou Mali T760MP2. Telefón disponuje aj operačnou pamäť'ou s veľ'mi dobrou 2GB kapacitou a 16GB úložiskom rozšíriteľ'ným pomocou 32GB microSD karty. Ocenil by som však väčšiu kapacitu interného úložiska a aj podporu väčších microSD kariet, pretože samotný systém si z nej odkrojí pomerne veľ'ký kus, konkrétne niečo málo pod 6GB.

Výkonovo S1 Lite asi nikoho neohromí. Smartfón nie je určený pre hráčov, ale skôr pre ľ'udí, ktorí majú vášeň pre fotografovanie. Napriek tomu bol S1 Lite podrobený syntetickým testom, a to Geekbench 3, AnTuTu Benchmark, 3DMark Ice Storm, Ice Storm Extreme a Sling Shot. Výsledky si môžete pozrieť' v galérii. V skratke, CPU sa môže výkonom porovnávať' s vlajkovými lod'ami minulých generácií (Samsung Galaxy S4, S5, Motorola Moto X), ale jeho grafický výkon značne zaostáva. Napríklad hra World of Tanks Blitz bola len tak-tak hrateľ'ná na najnižších detailoch s FPS

kolísajúcim niekde v rozmedzí 30-40 FPS s častými prepadmi až na hranicu 15 FPS, čo nie je práve ideálny herný zážitok.

Softvér

Operačným systémom je Android 5.1 Lollipop s Lenovo nadstavbou, ktorá je veľ'mi podobná operačnému systému Apple iOS. Chýba tu tlačidlo menu, ktoré je nahradené presúvaním sa po stránkach s aplikáciami, podobne ako v iOS. Predinštalovanému softvéru by zoštlíh'ujúca kúra určite nezaškodila. Aplikácií je pomerne veľ'a, väčšina z nich je našt'astie aspoň čiastočne užitočná a dá sa aj odinštalovať', ako napríklad Evernote, Navigácia, alternatívny prehrávač UC Browser. Celý systém aj napriek tomu veľ'mi dobre reaguje, prepínanie medzi aplikáciami je rýchle a takmer bez odozvy.

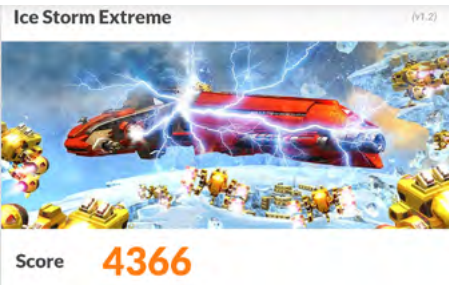
Výdrž

Lenovo Vibe S1 Lite obsahuje nevymeniteľ'nú Li-Ion batériu s kapacitou 2700mAh. V syntetickom teste batérie Geekbench 3 dosiahol čas 8 a pol hodiny pri stlmenom osvetlení, čo je naozaj výborné číslo. Mimo syntetických testov si S1 Lite viedlo tiež veľ'mi dobre. Pri občasnom prezeraní webu cez Wi-Fi vydržal celé 2 dni, pri pozeraní videí dosiahol výdrž cca 7-8 hodín a pri hraní približne 3 hodiny.

Záverečné hodnotenie

Lenovo Vibe S1 Lite je skvelým smartfónom pre nadšencov kvalitných fotografií i médií. Hoci hráči si tu veľ'mi neprídu na svoje, všetci ostatní si ho vďaka dizajnu, unikátnym fotoaparátom, skvelému displeju a dlhej výdrži batérie určite obľ'úbia. Dodávaný kryt je veľ'mi príjemným bonusom. Systém na otváranie zásuviek pre SIM a microSD karty nie je práve najlepš'í, no nejde o príliš frekventovanú činnosť'. Lenovo by takisto ešte mohlo zapracovať' na zredukovaní množstva predinštalovaných aplikácií.

Stanislav Jakúbek



Logitech® | G-SERIES

BLESKURYCHLÁ TICHÁ



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

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

G710+

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce Logitech.com/G710plus

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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Kanada, 2015, 129 min

Režie: Tom McCarthy
Scénář: Josh Singer, Tom McCarthy
Kamera: Masanobu Takayanagi
Hudba: Howard Shore
Hrají: Mark Ruffalo, Michael Keaton, Rachel McAdams, Liev Schreiber, John Slattery, Brian D'Arcy James, Stanley Tucci, Doug Murray, Jamey Sheridan, Neal Huff, Billy Crudup, Duane Murray, Paul Guilfoyle, Michael Countryman, Brad Borbridge, Don Allison, Gary Galone, Laurie Heineman

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsazení
 + scénář
 + atmosféra

- místy až téměř
 televizní
 zpracování

HODNOTENIE:

★★★★★



Spotlight

ŽURNALISTÉ NA STOPĚ

Režisér a scenárista Tom McCarthy měl před pár týdny hned dvojí důvod k radosti. Jeho dobová novinka založená na skutečných událostech si totiž odnesla z letošního ročníku udílení cen Akademie filmového umění a věd dvojí ocenění pro nejlepší film a nejlepší původní scénář za uplynulý rok. Nyní se snímek Spotlight dostává i k českým a slovenským divákům. Stojí za vaši návštěvu?

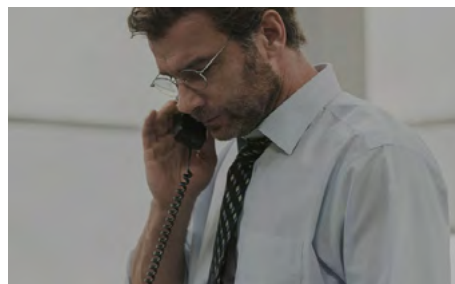
Zneužívání nezletilých je v americké kultuře v posledních mnoha letech často probírané téma. Ne vždy tomu ale tak bylo. Silně věřící americká společnost tento problém dlouhá léta přehlížela a v mo-

mentě, kdy na něj konečně přišla řada, se proměnil v jednu z největších kauz americké žurnalistiky. A právě o odhalení prvních stovek případů v Bostonu a jeho okolí pojednává oceněná, hvězdně obsazená novinka Spotlight.

Výšetřování v řadách církve

Nechci samozřejmě tematiku zneužívání dětí a nezletilých katolickou církví a jejími členy brát na lehkou váhu nebo tu tuhle tematiku kdovíjak zlehčovat, nicméně Spotlight je jedním z filmů, který je jasně cílený spíše na zaoceánské publikum než na místní. Ožehavost, aktuálnost, a především přístup k samotné látce tomu jednoznačně naznačují.

I přes místy precizně vrstvený scénář a skvělé herecké výkony je mnohdy docela problém se dostat přes limity společnosti a



toho, co a jak je možné ukázat či neukázat ve filmu o pro mnoho lidí důležitém náboženství.

Ano, herecky je tahle atmosférická dobovka naprosto precizní, výkony zúčastněných patří do extraligy a všechno v rámci celého uchopení vlastního filmu funguje. Jenže zde přichází snad největší problém snímku. V moderní době by totiž tomuhle filmu, tak jak je pojatý a natočený, slušela spíše televizní obrazovka. Nebudu tu zlehčovat úsilí všech zúčastněných, nicméně v případě tohoto filmu jsem měl pocit, že se do kinodistribuce příliš nehodí.

Precizně, ale možná až příliš televizně

Je to dáno především celkovým dojmem, o který se film snaží. Ono civilní drama spíše pomalu budované na základě postav totiž místy sklouzává až k precizní televizní inscenaci, která působí tak trochu prázdně. Jistě, herci hrají skvěle, z úst jim vycházejí jen ty nejlepší repliky, které limitovala pouze samotná realita, a výsledný audio-vizuál není vyloženě špatný, přesto se nějaká hlubší podstata či něco, co by film vymezovalo oproti jiným filmovým dramatům, hledá jen těžko.

Spotlight je jednoduše velice dobře napsané a zahrané konverzační dobové drama na motivy skutečné události, jehož kvality doceníte spíše v komornější atmosféře. Výborné herecké obsazení a ožehavé a vážné téma na jedné straně a možná až příliš prázdné a ničím z řady nevybočující zpracování na straně druhé. I přes to by ovšem neměl snímek uniknout vašemu zájmu, alespoň na Bluray či DVD. Pokud jsou ovšem nezávislá civilní dramata vaší doménou, směle do kina.

„Spotlight je výborným dramatem na motivy skutečných událostí, kterému by spíše slušela televize než sály kin. Přesto se jedná o výborně napsanou a zajímavou dobovku, která potěší.“

Lukáš Plaček

ZAŽITE V IMAX[®] 3D



OD 26. MÁJA AJ V IMAX

©2016 Disney

ZÁKLADNÉ INFO:
 2016, 99 min

Réžia: Babak Najafi
 Scenárista: Katrin Benedikt, Creighton Rothenberger
 Kamera: Ed Wild
 Hudba: Trevor Morris
 Hrajú: Gerard Butler, Charlotte Riley, Morgan Freeman, Aaron Eckhart, Angela Bassett, Melissa Leo

PLUSY A MÍNUSY:

+ akcia
 + napätie
 + veľ'koleposť

- tuctovosť
 - prehnaný
 - patriotizmus
 - patetickosť

HODNOTENIE:

★★★★☆



Londýn, ale aj všetky budovy poznal naspamäť. V niektorých momentoch pôsobí, že ho zabíjanie baví a občas býva až sadistický. Postava viceprezidenta, ktorého hral Morgan Freeman, síce dodávala filmu určitú vážnosť, vďaka jeho charizme, ale inak bol v podstate nepotrebný.

Film je plne nabitý dobrou akciou, necháva nás v napätí do poslednej chvíle. Myslím si, že fanúšikov akčného thrilleru ničím neurazí, ale na druhej strane ani neprekvapí. Žánru zodpovedá rýchly strih, kamera a plno vizuálnych efektov, ktoré vyzerať občas umelo. Okrem rýchleho, funkčného strihu, vo filme nájdeme aj jednu prestrelku, ktorá je nakrútená ako jednozáberovka a pôsobí veľmi napínavo. Hlavný hrdina sa snaží dostať cez veľkú paľbu, výbuchy a kamera sa za ním plíži v jednom zábere, bez použitia hudby. Tieto aspekty dodávajú sekvencii isté napätie a silu, podobne ako napríklad vo filme Potomkovia ľudí.

To, čo film už podľa traileru sľubuje, je myslím si dodržané. Akcia, akcia, akcia a Londýn v plameňoch. Nič viac v ňom hľadať netreba, treba si iba užívať zbesilú jazdu po Londýne.

„Film Londýn v plameňoch sa radí do priemeru akčných filmov. Neprináša žiadne inovácie alebo novinky, jednoducho sa drží šablóny, ktorú nám predostreli desiatky predchádzajúcich akčných filmov. Avšak pre divákov, ktorí majú radi napätie, je to ideálna možnosť, ako si trochu zvýšiť tlak.“

Iva Szabová

Londýn v plameňoch

LONDÝN PADOL, BOH ŽEHNAJ AMERIKE

Po dvoch filmoch, v ktorých centrom záujmu boli atentáty na Biely dom, Pád Bieleho domu a Útoky na Biely dom, prichádza akčná novinka Londýn v plameňoch. Terčom útokov sa v tomto prípade stáva Londýn. Lídri z celého západného sveta sa zúčastňujú pohrebu britského premiéra. Mala to byť najbezpečnejšia akcia roka, no niečo sa zvrtné. Všetci svetoví vodcovia sa stanú obeťou atentátu. Jediný kto prežije, je samozrejme nik iný ako americký prezident v podaní Arona Eckharta. Ten sa za pomoci svojho odvážneho ochrankára Gerarda Butlera dostáva preč z centra prestrelky.

Film sa odohráva na pozadí amerického konfliktu s Blízkym východom. Teroristi chcú preniesť vojnu do Európy a sú perfektné pripravení. Čo nám otvára aktuálnu tému a môžeme povedať, že tento film momentálny duševný pokoj v Európe nepodporuje. Teroristi dokonale ovládajú všetky počítačové a ochranné systémy, dokážu sa dostať všade, majú po celom meste vybudovanú infraštruktúru. Kam sa naši hrdinovia pohnú, tam ich nájdu.

Cielom teroristov je zabiť amerického prezidenta v priamom prenose a vyzývajú ho, aby sa vzdal. Popri tom však odpalujú všetky symboly a historické pamiatky Londýna, aby vyvolali chaos

Londýn v plameňoch je plný amerických klíšé. Prehnaný patriotizmus, nanajvýš patetické prezidentské prejavy, ktoré majú prehovoriť do duše, Amerika ukazuje svoju úžasnú silu a veľkosť. A samozrejme iba ona dokáže zachrániť svet. Ďalej nám film ponúka klíšé vo forme veľkolepých prestreliek a dokonalých, neomylných hlavných hrdinách. Hlavná postava, ochrankár Gerard Butler, je stelesnením dokonalosti. Dobré vyzerajúci, vyšportovaní, dokonalý manžel, otec a zamestnanec, vždy pripravený položiť život za svojho prezidenta. Je iba na ňom, aby zachránil svet. Sám proti plne ozbrojenému vojsku sa snaží dostať prezidenta do bezpečia. Na pomoc armády sa spoliehať nemôže. Aj napriek tomu všetko zvláda s nadhľadom a vtipom. Ani vo vypätých situáciách si neodpustí nejakú tú hlášku. Vyzerá to tak, akoby nielen

ĎALŠÍ PRAVDIVÝ PRÍBEH Z PRÍPADOV EDA A LORRAINE WARRENOVÝCH



OD REŽISÉRA FILMOV „V ZAJATÍ DÉMONOV“ A „INSIDIOUS“

NEW LINE CINEMA PRESENTS A SAFRAN COMPANY/ATOMIC MONSTER PRODUCTION A JAMES WAN FILM "THE CONJURING 2" VERA FARMIGA PATRICK WILSON
 FRANCES O'CONNOR MADISON WOLFE SIMON MCBURNEY FRANKA POTENTE MUSIC BY JOSEPH BISHARA MUSIC SUPERVISOR DANA SANDO EDITED BY KIRK MORRI PRODUCTION DESIGNER JULIE BERGHOFF
 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DON BURGESS, ASC EXECUTIVE PRODUCERS TOBY EMMERICH RICHARD BRENER WALTER HAMADA DAVE NEUSTADTER STORY BY CHAD HAYES & CAREY W. HAYES & JAMES WAN
 SCREENPLAY BY CHAD HAYES & CAREY W. HAYES & JAMES WAN AND DAVID LESLIE JOHNSON PRODUCED BY PETER SAFRAN, P.G.A. ROB COWAN, P.G.A. JAMES WAN DIRECTED BY JAMES WAN

NEW LINE CINEMA

WATER TOWER MUSIC

#TheConjuring2

V CINEMAX OD 9. 6.

www.ConjuringMovie.net

WARNER BROS. PICTURES

ZÁKLADNÉ INFO:

Kanada, 2015, 92 min

 Réžia: Robert Eggers
 Scenár: Robert Eggers
 Kamera: Jarin Blaschke
 Hudba: Mark Korven
 Hrajú: Anya Taylor-Joy, Ralph Ineson,
 Kate Dickie, Harvey Scrimshaw,
 Ellie Grainger, Julian Richings

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra lesa
- + znepokojivá atmosféra v rodine
- + hudba
- + tematika čarodejníc
- + herecké výkony

- pomalé tempo
- divácky náročnejší film

HODNOTENIE:


Čarodejnica

POMALÁ ATMOSFÉRA VÁS VYSTRAŠÍ

**Konečne horor, ktorý stojí za ná-
vštevu kina? Presne s touto otázkou
som vstupoval do kinosály. Napriek tomu,
že sa jednalo o debut, dúfal som v mrazivý
horor, ktorý bude obsahovať všetko, čo
poriadny horor má. Čarodejnica má vý-
borný námet, vsadený do 17. storočia
a odohráva sa v Novom Anglicku,
konkrétne na okraji čarovne strašidelného
lesa. Mimochodom, žije v ňom čarodejnica?**

Triler, dráma alebo horor?

Robert Eggers (režisér) ma uviedol do značnej neistoty na aký žáner som to v kine vlastne bol. Dôvod na to je jedno-
duchý, preverenie filmu a jeho scenár. Príbeh filmu je sprevádzaný pomalým
mysterióznym tempom. Sedemčlenná rodina je vyhostená na základe rozhod-
nutia otca (Ralph Ineson) z osady, kvôli

kresťanským názorom a susedským vzťahom. Rodina sa usadí na okraji
temného lesa, ktorý je naozaj strašidelný a zlovestný aj vďaka výbornej hudbe,
ktorá príbehu dodáva šťavu. Všetko vyzerá v poriadku až do chvíle zmiznutia
najmladšieho syna, na ktorého mala dávať pozor jeho staršia sestra (Anya Taylor-Joy).

Vráťme sa ale k problému, o aký žáner filmu išlo. Ak by som sa do skúmania mal
pustiť chronologicky, na základe minútáže by som film rozdelil nasledovne. V prvej
časti sa film vydáva pomalým tempom drámy, kde otec predstavuje autoritu
a jeho rozhodnutie odísť z osady ovplyvnilo životy všetkých členov rodiny. Samo-
zrejme, tento fakt začína vytvárať napätie, ktoré vyúsťuje do vyostrených rodinných
situácií. Zmiznutie dieťaťa navyše vytvára ešte znepokojivejšiu situáciu

hlavne vo vzťahu matky (Kate Dickie) a staršej dcéry (Anya Taylor-Joy). Zábery
lesa vás určite nenechajú v pokojnom psychickom rozpoložení. Druhá časť filmu
sa v podstate zameriava na budovanie pomalej atmosféry a odhaľovanie pár
mysterióznych situácií. Samozrejme, pribúdajú ďalšie problémy v rodine,
dokonca aj viera v Boha sa trasie v základoch a divák si začína klásť otázku,
či má táto „rozprávka“ vôbec šancu mať šťastný koniec. Túto časť by som označil
za zmes trilera a drámy.

Zostáva ešte časť tretia, ktorá je jednoducho najlepšia. Nejdem písať čo sa
v nej udialo, ale budované napätie vyvrcholí a nepustí až do konca filmu. Práve v tejto
časti Robert Eggers spojil všetky tri žánre dohromady. V konečnom dôsledku je úplne
jedno, o aký žáner sa jedná. Takýto poctivý horor, ktorý buduje zlovestnú atmosféru
od začiatku a vie si ju udržať do konca je v dnešnej dobe veľmi ťažké nájsť.


Pomalé tempo

Napriek tomu, že som príbeh a spracovanie vychválil, je tu problém pomalého
tempa. Osobne neviem, čo si mám o tomto „probléme“ myslieť. Na jednej strane som
si počas sledovania hovoril, že sa akosi stále nič nedeje. Ale keď som si na konci
filmu premietol, čo všetko sa už odohralo a aké to malo následky, bol som v šoku
z toho, ako nakoniec všetko perfektne vyvrcholilo. Možné riešenie by možno
spočívalo v zrýchlení tempa filmu, ktorý sa dokonca nezrýchli ani pri vyvrcholení,
skôr budete v šoku a vystrašení, čo sa práve deje v pomalom a znepokojivom
tempe. Dôvod, prečo to považujem aj za problém je občasná nuda, ktorej sa
vo filme nevyhnete.

Pomalé tempo však nevyvracia fakt, že sa na plátne sa udialo herecké predsta-
venie, ktoré bolo radosť sledovať. Nespomínam si ani na jednu scénu z filmu, kde
by som zapochyboval o tom, že sa postavy správajú logicky. Herecké výkony boli
výborné a postavy uveriteľne zahrané. Musím pochváliť aj hudbu. Znepokojivá,
divná, strašidelná – všetko bolo na svojom mieste. A v spojitosti so zábermi na les,
alebo na malú farmu, hudba vytvárala zlovestnú atmosféru a človek si stále
hovoriť, že niečo nie je v poriadku. Jednoducho pocity z hudby boli úžasne
zlovestné.

Oplatí sa teda tento film vidieť? Ak ste fanúšikom hororov, tak určite áno. Ak
ste náročným divákom, ktorému záleží na budovaní atmosféry a užíva si pomalé
zábery a pomalšie znepokojivé tempo



filmu, taktiež áno. Pre niekoho to môže byť nudné, netrúfne si tvrdiť pre koho,
ale berte na vedomie, že sa nejedná o konvenčný horor v zmysle dnešnej doby.

„Výrazne iný horor oproti ostatným, ktoré sú premietané v súčasnej dobe v kinách. Pomalá, nechutne znepokojivá „rozprávka“, ktorá vás zavedie do Nového Anglicka na okraj lesa a určite nebude prebiehať tak, ako si to predstavujete. Čarodejnica je svojím spôsobom o rodine, o viere v Boha a hlavne o samotnej čarodejnici.“

Adrián Líška



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 105 min

Režie: Dan Trachtenberg
 Scénář: Josh Campbell, Matthew Stuecken, Damien Chazelle
 Kamera: Jeff Cutter
 Hudba: Bear McCreary
 Hrají: John Goodman, Mary Elizabeth Winstead, John Gallagher Jr., Douglas M. Griffin, Suzanne Cryer, Bradley Cooper, Frank Mottek
 Produkce: J.J. Abrams, Lindsey Weber
 Stih: Stefan Grube

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + soundtrack
- + herci
- + napětí

- finále

HODNOTENIE:

★★★★★☆☆

Ulice Cloverfield 10

BUNKR NA SPRÁVNÉ ADRESE

Když před osmi lety do kin vtrhnul nenápadný snímek Monstrum, díky propracované propagaci a napínavému výslednému filmu se z něj rázem stala kultovka, která i v rámci nadužívaného žánru found-footage dokázala zabodovat. Před dvěma měsíci bylo z čista jasna oznámeno její volné pokračování, na které spousta fanoušků čekala a které se do kin dostalo už nyní. Jak tedy dopadl druhý snímek v této originální sérii? Podařilo se J.J. Abramsovi vyprodukovat další prvotřídní napínák?

Jednu věc bych měl říci hned na začátku – čím méně si o filmu budete číst, zjišťovat a nakoukávat, tím lépe. Ulice Cloverfield 10 totiž výrazně těží z oné aury neznámého, a člověk tak neví, co vlastně čekat. Tímhle se ostatně hodně přibližuje prvnímu dílu, který podobně budování filmového vesmíru prosazoval taky. Pokud jsou tedy napínavé filmy vaší krevní skupinou, pak vyrazte

do kina, zklamání nebudete. Pokud ovšem máte v úmyslu pokračovat ve čtení, některé z aspektů filmu budou vyzrazeny, byť se budu snažit vyzradit toho co nejméně.

Ta správná adresa

Ulice Cloverfield 10 je totiž poměrně zajímavým úkazem. Producentovi J.J. Abramsovi se podařilo v tajnosti natočit pokračování (být slovo pokračování je zde užito v trochu volnějším slova smyslu – nejedná se o přímo navazující díl na snímek Monstrum, spíše o výrazně odlišný filmový kus zasazený do filmového světa představeného v tomto filmu), které pomocí skvělých herců vytváří zajímavý snímek samo o sobě.

A právě díky hereckým představitelům je tenhle snímek tak působivý. Nevědomost diváka o tom, co se vlastně děje a jaká je návaznost filmu na předchůdce, je jen



podpořena skvělými hereckými výkony, z nichž velká část stojí právě na Johnu Goodmanovi, který je místy správně demo-nický a jindy nevázaný pohodář. Je tak těžké místy dekodovat, kdo je vlastně ten špatný a kdo ne. Díky tomu film poctivě střídá módy napětí od až hitchcockovských někam po hororové slashery. Slušně vrstvený scénář dokáže v rámci jednoho filmu vykouzlit hned několik diametrálně odlišných momentů, které jen podpoří další dějový zvrat nebo atmosférický posun. Ve finále pak celou hru s divákem Dan Trachtenberg zakončí tečkou, která jen pomáhá dotvořit onen netradiční zážitek, který si ze sledování filmu odnesete.

Klaustrofobie a neznámá hrozba

Tohle funguje především díky komorní kameře Jeffa Cuttera, která stísněného prostoru rodinného protiradiačního krytu využívá na maximum, a tak pro ni není problém dohnat některé diváky k pocitům klaustrofobie a tísnivosti. Tomu výrazně napomáhá i hudební doprovod Beara McCreayho, který, byť místy sklouzává k žánrovým stereotypům, během těch sto minut v kině dokáže vykouzlit hned několik zajímavých motivů, díky nimž mu to ve výsledku nebudete mít za zlé.

V celkovém souhrnu je tak Ulice Cloverfield 10 rozhodně zajímavým úkazem v aktuální nabídce českých a slovenských kin, který by si rozhodně neměli nechat ujít diváci, jejichž šálkem kávy jsou napínavé a místy děsivé filmy. Dan Trachtenberg dokázal v prostředí stanoveném předešlým dílem vykouzlit jedinečný komorní thriller, který vás v mnohém překvapí, a přitom vás dokáže udržet sto minut napnuté. Zkrátka parádní žánrová tvorba, na kterou se vyplatí vyrazit.

„Napínavá hodinka a půl, která vystřídá hned několik způsobů toho, jak vás držet vždy na kraji sedačky. I přes možná až zbytečně přepálené finále se jedná o titul, který si nebudete chtít nechat ujít.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie / USA / Německo, 2016, 106 min

Režie: Dexter Fletcher
 Scénář: Sean Macaulay, Simon Kelton
 Kamera: George Richmond
 Hudba: Matthew Margeson
 Hrají: Taron Egerton, Hugh Jackman, Christopher Walken, Jo Hartley, Tim McInnerny, Mads Sjøgård Pettersen, Rune Temte, Edwin Endre, Marc Benjamin, Lasco Atkins, Iris Berben, Graham Fletcher-Cook

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsazení
- + dialogy
- + atmosféra
- + hudební doprovod
- + kamera

- pár drobných škobrtnutí ve vývoji děje
- některé části o poznání slabší a zdlouhavější

HODNOTENIE:

★★★★★☆☆

Orel Eddie

ŽÁDNÝ SEN NENÍ PŘÍLIŠ VELKÝ

Pohodové sportovní komedie patří k oblíbeným žánrovkám, kterých je ovšem v poslední době v kině vidět čím dál tím méně. O to více pak vyniknou filmy jako právě Orel Eddie, který se vrhnul v půlce dubna do českých a slovenských kin. A at' už patříte mezi příznivce tohoto druhu filmů, nebo se jen chcete v kině dobře pobavit, tahle podívaná by vám rozhodně neměla uhnout.

Režisér Dexter Fletcher totiž v produkci Matthewa Vaughna natočil prvotřídní komediální portrét na motivy skutečného příběhu britského reprezentanta ve skocích na lyžích, který ačkoliv si vypůjčuje z příběhu Eddieho Edwardse jen to nejlepší, dokáže na ploše necelých dvou hodin zabavit tak, jak se to nepovedlo žádnému filmu v posledních měsících. Svoji lehkostí a nadsázkou bych se dokonce nebál zařadit tento snímek po bok filmu Kokosy na sněhu (který



je paradoxně taktéž volnou adaptací jednoho z kuriózních účastníků Zimních olympijských her v Calgary v roce 1988).

Nahoru, dopředu, dolů a dozadu

Orel Eddie totiž jednoduše funguje. Od první minuty je záměr a cíl filmu jednoznačně jasný, a i když v průběhu přijde několik škobrtnutí ve vývoji příběhu, kdy přichází čas na povinné úkroky žánrové a všeobecně filmové šablony, budování atmosféry a pozitivního náboje během celého filmu přináší své ovoce v pořádně emocionálně podpořeném finále. Eddie je zkrátka charakter a vám díky němu dojde, že není důležité vyhrát ale zúčastnit se a že žádný cíl není příliš velký, když máte pro věc zápal.

Takový dopad na diváky má ale film především díky skvěle fungujícímu ústřednímu duu. Taron Egerton

po špiónážní akci z minulého roku servíruje další velice zajímavý výkon, v němž nelze nalézt slabý moment. Podobně je na tom i veterán Hugh Jackman, který po delší době naplno využívá svého charismatu v zosobnění hláškovacího trenéra, kterého si bezesporu zamilujete. Vše ale tak skvěle funguje především díky nápaditým dialogům, ve kterých není nouze o dvojsmysly, kousavý humor i potřebnou nadsázku, která této interpretaci nejdůležitější části kariéry jednoho z nejslavnějších účastníků z Calgary 1988 sedí.

Zábavné, upřímné a motivující

To vše je výrazně podpořeno hravým audiovizuálním zpracováním, které výrazně kombinuje vlivy osmdesátých a devadesátých let s retro vizuální stylizací a vše ještě vyšperkovává něko-lika legendárními dobovými hudebními hity, které ve vás navodí tu správnou atmosféru. Díky ní pak samotná myšlenka filmu vyznívá o to přirozeněji.

Film totiž naplňuje přesně ty správné předpoklady pro to, aby se stal ideálním feelgood filmem, ke kterému se budete rádi vracet. At' už totiž znáte charakter a osudy skutečného Eddieho, jeho filmový portrét je neskutečně zábavnou a příjemnou sondou do světa člověka, který se rozhodl splnit si svůj životní sen stůj co stůj. Film dokáže v rámci dvou hodin v kině dostatečně pobavit, místy až dojmout, ale především motivovat.

Hledáte-li ideální film, u kterého se pobaví každý bez rozdílu věku, není třeba hledat dále. Portrét výrazné osobnosti britského sportu na přelomu osmdesátých a devadesátých let minulého století je v mnohém pomyslnou modernizací toho, co pro minulé generace byl již zmíněný snímek Kokosy na sněhu. Pohodová, sportovní zábava s hlubší myšlenkou, která si našla cestu do srdce mnoha filmových fanoušků, tedy přesně to, co si troufnu předpovědět i pro letošní novinku. At' už totiž outsidersy máte rádi nebo ne, Eddiemu zkrátka nejde nefandit.

„Orel Eddie je ideální sportovní komedií do pohody nebo na zlepšení nálady, která dokazuje, že charakter je mnohdy důležitější než výsledky a že žádný sen není příliš velký na to, aby se nemohl splnit.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Agáva, 2016, 91 min.

Réžia: Ondrej Šulaj
 Scenár: Ondrej Šulaj
 Kamera: Tomáš Stanek
 Hudba: Michal Pavlíček
 Hrajú: Milan Kňažko, Katarína Šafaříková, Marek Geišberg, Milan Lasica, Diana Mórová, Attila Mokos, Pavol Šimun, Éva Bander, Branislav Deák, Zuzana Porubjaková,

PLUSY A MÍNUSY:

+ prítiaživé prírodné prostredie
 + herecké obsadenie v hlavných úlohách
 + magické prvky

- príliš jednoduchá minimálna zápleтка
 - väčšia pozornosť je venovaná forme ako obsahu
 - mierna rozdrobenosť deja

HODNOTENIE:

Agáva

ROZKVITLA ČI NEROZKVITLA?

A tak sa Ondrej Šulaj po rokoch písania scenárov po prvýkrát posadil aj na režisérsku stoličku. Inšpiráciu našiel v románe Ladislava Balleka, Agáty. Už v roku 1997 vznikla prvá verzia scenára a o necelých 20 rokov neskôr k nám konečne dokvitla tak dlho spiaca Agáva.

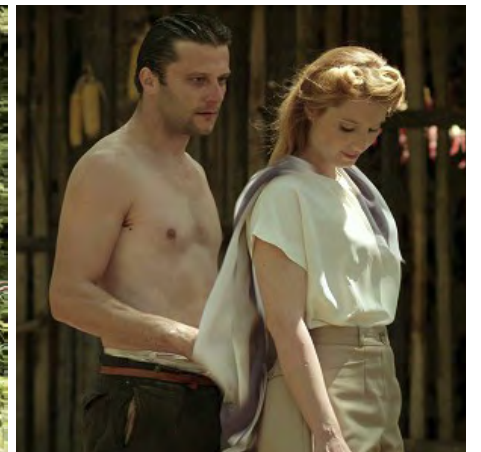
Posledné výstrely druhej svetovej vojny len nedávno utíchli v dial'ke a vzduchom sa pomaly začalo šíriť uvoľnenie. Do malého mestečka prichádza vážený staviteľ Hampl (Milan Kňažko) so svojou, o poznanie mladšou, žienkou. Horúce letné slnko neúprosne pečie na otupené hlavy obyvateľ'ov, akoby sa z nich snažilo vyhnat' tieň hrôzostrašných udalostí. Aj Daniel Orešanský (Marek Geišberg), sympatický mladý telocvikár, sa cez vojnu nedobrovoľne zoznámil so smrťou a doteraz ju rád pokúša. Keď však

do jeho života vznešene pricupká krásna Nad'a Hamplová (Katarína Šafaříková), jeho záujmy sa razom zmenia a je pevne rozhodnutý ju získať. Nad'a spočiatku úspešne odoláva, no sladké slnečné leto a hustá lepkavá vôňa kvitnúcej agávy robia zázraky...

Po pompéznej prezentácii Agávy st'aby celovečerného kinofilmu bol konečný výsledok viac než rozpačitý. A to aj napriek zjavnému Šulajovmu rukopisu, ktorý sa Agávou nesie od začiatku až dokonca, či obsadeniu hereckých talentov ako Milan Lasica, Milan Kňažko, Marek Geišberg, Katarína Šafaříková a mnohých d'alších. Lenže mám pocit, že film ako taký je v tom tentokrát viac menej nevinné. Akurát podl'a mňa celkom nezvládol t'ažobu veľ'kého plátna, silného zvuku a všeobecných očakávaní. Agáva bola pôvodne plánovaná ako

televízny film a úprimne povedané, tak by jej to pristalo oveľa lepšie.

Netreba čakať žiadne zložité gordické či iné zauzlenia. Dej spočíva vo veľ'mi prostej l'úbostnej slučke, vzniknutej ani nie tak z pravej lásky ako skôr zo zúfalej potreby lásky. Ved' aký už len silný cit mal byť motiváciou vzplanutia medzi duševným kriplom, ktorého vojna zničila a éterickou dievčinou uväznenou v nevyrovnanom manželstve? Sú svojiskí, s osobitým ponímaním sveta nie len v rámci povojnovej situácie ale aj v rámci svojho vlastného charakteru. Ten síce neoplýva výnimočnou komplexnosťou ale možno práve to im pridáva na svojráznosti. Nedá sa poprieť, že to medzi nimi veľ'mi sympaticky iskrí. A to vlastne aj stačí. Navyše, Šafaříková a Geišberg sa na stvárnenie svojich postáv neobyčajne hodia. Vedl'ajšie postavy so svojimi drobnými životnými príbehmi sú síce zaujímavé načrtnuté, no osobnostne tiež trochu nedotiahnuté. Keď ich



však berieme ako kolektívneho hrdinu, stávajú sa dokonalými kulisami celého snímku. Ich absurdné konanie a čudesné neprirodzené knižné prehovory dotvárajú zvieravú atmosféru a ešte čerstvé dozvuky prežitého násilia.

Obrazy vo filme majú krásnu kompozíciu. Väčšinou sú viac statické než dynamické, častokrát pripomínajú veľ'mi precízne nainštalovanú divadelnú scénu. Táto strnulosť záberov kontrastuje s až prehnanou slnečným zidealizovaným letom a prítiaživým prírodným prostredím, v ktorom sa film natáčal. A možno práve to je dôvod, že napriek príjemnému teplu sálajúcemu z celého snímku po celý čas visí vo vzduchu zvláštne napätie. Celkový dojem podporuje aj dobre zvolená hudba a výborná kamera.

Nie, Agáva nie je trháč. Nie je akčná ani šokujúca. Jej čaro nespočíva v nečakaných zvratoch a prekvapivých vyústeniach či prešpekulovanom deji. Spočíva v netradičnom spracovaní jednoduchého príbehu a v tajomnosti, ktorú snímku dodávajú

aj pre Šulaja typické magické prvky... Uhančivé dievčatko s tvárou od kyslého mlieka, zajac stiahnutý z kože, karneval na rozlúčku s letom a mnohé iné prazvláštne detaily. Záver Agávy je prirodzený a nutný. Presne ako je nutné odkvitnutie jej rastlinnej menovkyne.

Je asi zrejmé, že Agáva nenaplnila očakávania bežne vkladané do celovečerných kinofilmov. Zaslúžila by si krehkejšie zaobchádzanie trochu skromnejších rozmerov, už len vzhľadom na dosť alternatívne a rozdrobené prevedenie veľ'mi nenáročného príbehu. Myslím si však, že ani tá jemná kombinácia gýču, kliše a absurdnosti v tomto prípade nepôsobí nevkusne. Dodávajú filmu akúsi naivitu a chorobnosť, ktoré však v kombinácii s pekným prostredím a silným hereckým obsadením vôbec nevadia, priam naopak. Áno, je pravda, že film môže miestami pôsobiť plocho a nedotiahnuto čo sa charakterových črt, myšlienkovvej hĺbky alebo dejovej línie týka. Asi sa naň netreba pozerat' tak priamočiaro a upäto, ale s mierne naklonenou



hlavou (samozrejme nie doslova) a potom všetko akosi lepšie zapadne na svoje miesto.

„Šulajova Agáva je v podstate ako agáva skutočná. Rozkvitne, teší nás 91 minút a bez zanechania výraznejšie citovej ujmy odkvitne. Keď nenáročný príbeh povojnovej lásky nezasypeme haldou prísnych očakávaní a pozrieme si ho z trochu alternatívnejšej perspektívy, sklamanie by sa nemuselo dostaviť.“

Dominika Mrážiková

ZÁKLADNÉ INFO:

Kung Fu Panda 3, 2016, 94 min.

Žáner: Animovaný, Akčný,
 Dobrodružný, Komédia, Rodinný
 Réžia: Jennifer Yuh, Alessandro Carioni
 Scenár: Jonathan Albel, Glenn Berger
 Hudba: Hans Zimmer
 Obsadenie (dabing): Jack Black, Bryan
 Cranston, Dustin Hoffman, Angelina
 Jolie, J. K. Simmons, Seth Rogen, Lucy
 Liu, Kate Hudson, Jackie Chan

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuálne
 spracovanie
 + dabing
 + 90 minút zábavy

- scenár; dejová
 línia bola veľmi
 zovšeobecnená
 - film nie je
 komplexný,
 za krátky čas
 chceli autori
 ukázať príliš veľa

HODNOTENIE:

★★★★☆



Kung Fu Panda 3

NÁJDI SEBA A NÁJDEŠ VŠETKO

Kung Fu Panda prichádza týmto rokom po tretíkrát do kín, aby tak dala bodku za úspešnou animovanou ságou. DreamWorks Animation opätovne ukázal, prečo patrí medzi najlepšie filmové štúdiá na svete. To, že tvorcovia nenechali nič na náhodu, dokazuje aj množstvo videoskečov, ktoré postupne pridávali už od roku 2014. Na internete je možné nájsť desiatky videí, ktorými nás pripravovali na poriadnu dávku zábavy.

Niektro by si už mohol myslieť, že nie je možné nadviazať na úspechy prvých dvoch filmov o tučnej pande Po, ale opak je pravdou. Po tom, ako spoločnou prácou s Päťkou Čínu zbavili všetkých zloduchov, Dračí Bojovník si užíva slávu a oblúbenosť medzi obyvateľmi údolia. Až do okamihu, keď majster Shi-Fu oznámi, že ako učiteľ

kung-fu končí a vymenuje svojho nástupcu – jeho. Prvý tréning končí fiaskom a Po si uvedomuje, že nemá na to byť učiteľom.

Mám hlad ... po spravodlivosti.

Tu sa stretávame s prvým konfliktom, ktorý film ponúka. Poov vnútorný boj s tým, ako nájsť samého seba, pretože bez toho sa podľa Shi-Fuových slov nemôže stať skutočným majstrom. Celým filmom sa nesie podstata toho, kým vlastne Po je. Je dračí bojovník, ale nevie, čo to znamená. Konfliktom druhým je pochopiteľne prítomnosť ďalšieho zloducha, ktorý chce ovládnuť svet.

Jak Kai postupne ovládne Chi (akási životná sila) každého majstra v ríši duchov, vďaka čomu sa dostane do sveta

smrteľníkov, ktorý chce ovládnuť. A dračí bojovník je znova ten, ktorý musí všetko vyriešiť.

Graficky je snímka opäť úchvatná a vizuálne dokonalá. Animátori sa pohrali najmä pri bojových scénach, kedy vyniknú spomalené (slow-motion) efekty, či v zobrazení krásy čínskej prírody a tradícií. Aj menej záživné scény vynikajú vďaka živému a hravému spracovaniu. Zážitok je doplnený o výborný soundtrack, v podaní už legendárneho skladateľa Hansa Zimmera (Levi kráľ, Gladiátor, Počiatok).

Po, vždy húževnatý, živý a plný entuziazmu stretáva na svojej ceste dávno strateného biologického otca. Ten mu slúbi, že ho naučí technike ovládania vnútornej sily Chi, jedinej možnosti, ako zastaviť Kaia a naplniť staré proroctvo. Pre dospelého diváka vynikne vnútorný konflikt jeho adoptívneho otca, pána Pinga, ktorý sa cíti zradený po tom, ako sa celý život o Poa staral. Pasáž je veľmi dobre



vykreslená, preto aj deti pochopia dôležitosť prítomnosti obidvoch otcov v Poovom živote.

O proroctve sme sa dozvedeli už v prvej Kung fu pande (2008), a preto je zaujímavé sledovať prepojenie filmov, ako i Poovej minulosti. Treba však poznamenať, že dejová línia je každým filmom slabšia. Motív nemotornej pandy, z ktorej sa stane bojovník a záchranca celej krajiny mohol fungovať v prvých dvoch filmoch, ale v ďalšom pokračovaní je to už priveľa.

Miesto toho, aby tvorcovia prišli s niečím novým, neočakávaným, pribudne do príbehu celá dedina pánd, ktoré sa priam až zázračným spôsobom stanú expertmi na vnútornú silu a bojové umenie. Schopnosť, ktorú majstri hľadali rokmi tréningu oni dokázali zvládnuť za pár minút. Aj Po, doteraz neschopný učiť, sa zrazu stane mentorom pre celú dedinu. Celému filmu chýba komplexnosť. Tvorcovia chceli za krátky čas ukázať príliš veľa akcie, a tak to išlo na úkor kvality. Snímka nenaplní všetky predpoklady, ktoré mohli byť dosiahnuté pri dlhšom spracovaní.

Pozitívom i naďalej zostáva hviezdne obsadenie hercov, ktorí prepožičali svoj hlas animovaným postavám. Mená ako



Jackie Chan, J. K. Simmons, či Angelina Jolie, sú vo už neodmysliteľnou súčasťou filmového sveta. Slovenský divák síce nemá možnosť zachytiť v kinách film v originálnom znení, čo je možno škoda, avšak nesklamal ani dabing. Podstata niektorých vtipov sa síce stráca, napriek tomu snímka zostáva živá a hlavne vtipná. Divák sa v dialógoch nestradá a hlavná myšlienka zostáva dokonale vykreslená.

Napriek všetkých možným i nemožným akrobatickým kúskom, či rýchlemu spádu niektorých scén, je Kung Fu

Panda 3 výborným filmom pre celú rodinu. A ak Po je vtipný hrdina, ktorý zabaví aj najnáročnejšieho diváka, predstavte si celú dedinu pánd.

„Po úspešných prvých dvoch častiach sa divák môže tešiť na ďalšiu porciu zábavy a výborného grafického spracovania o oblúbenom kung fu bojovníkovi. Zamrzí však jednoduchší scenár.“

Michaela Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 109 min

2016, 7 h 48 min (Séria 1 – 7 epizód),
 epizóda 01: 120 min, ďalšie diely: 60 min
 Réžia: Martin Scorsese, Allen Coulter,
 Mark Romanek, S.J. Clarkson,
 Peter Sollett, Nicole Kassell
 Scenár: Terence Winter, Mick
 Jagger, Adam Rapp,
 Hudba: Randall Poster, Kevin
 Weaver, Stewart Lerman
 Obsadenie: Bobby Cannavale

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitná hudba
 + pútavý akčný dej
 s rýchlym spádom
 + vtipné dialógy

- zatiaľ
 nespozorované

HODNOTENIE:


Vinyl

SEX, DROGY, ROCK'N'ROLL ...

...a ešte omnoho viac uvidíme v novom hudobnom dramatickom seriáli Vinyl z produkcie HBO. Čerstvo dozreté plody spolupráce Martina Scorseseho, Micka Jaggera a Terenca Wintera sa konečne dostávajú na naše obrazovky. Výdatnú ochutnávku toho, čo pre nás pripravili, nám tvorcovia poriadne zostra naservírovali v úvodnej dvojhodinovej epizóde.

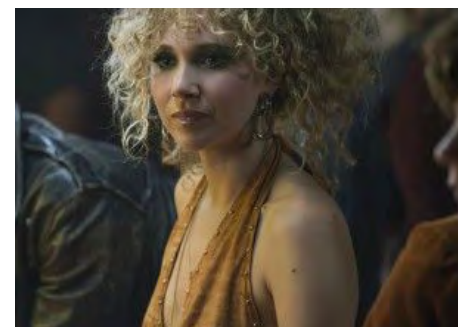
Rušným zatuchnutým ovzduším New Yorku, do ktorého nás Vinyl vtiahne, sa nesie prísľub strhujúcej jazdy po zhupľovanej dráhe hudobného priemyslu sedemdesiatych rokov. Zoznamujeme sa s neveselým životným príbehom Richieho Finestru (Bobby Cannavale), šéfa krachujúcej nahrávacej spoločnosti, ktorý sa úporne snaží

vyhrabať svoj pracovný aj osobný život spod hromady prázdnych fliaš, drog a manželských problémov. Na pozadí Finestrovho chmúrneho upadajúceho bytia sa však stávame svedkami zrodu nových rockových hviezd, ako napríklad Led Zeppelin či Rolling Stones. Zároveň máme možnosť sledovať hrbolaté začiatky ešte nepodkutej punkovej, hip-hopovej či disco scény. Zákulisie hudobného šoubiznisu, kde sa celý dej odohráva, nám ponúka pestrú paletu útrap a nerestí, s ktorými sa umelci stretávajú pri znášaní ťažob svojich (ne) slávnych životov.

Možno to neznie príliš vznešene, ale zadymená atmosféra nasiaknutá hlukom, sexom a potom nočných klubov ma okamžite pohltila. Prispelo k tomu samozrejme aj dobré herecké obsadenie

a celkové surové, no nevtieravé vizuálne prevedenie. Tiesnivú náladu, ktorá sa snímkom kde-tu nenápadne prediera, odľahčujú dialógy bohato okorené drsným sarkastickým humorom. Vtipné situácie a výborná hudba vo mne veľmi rýchlo vyvolali dojem, že vývoj udalostí sa bude aj naďalej uberať nekonfliktným pohodovým smerom. Opak bol samozrejme pravdou a nie nadarmo hovoríme o dramatickom seriáli. Načasovanie vyhrotených scén je naozaj dômyselné a nečakané. Keď sa Richie znenazdajky nechcene zapletie do krvavého zločinu, moje úprimné prekvapenie je asi rovnaké ako to jeho. Omínavý strach a pocit viny sa usiluje utopiť v alkohole, čo začína mať deštruktívny vplyv na jeho vzťah s manželkou Devon (Olivia Wild). Popri neúspešnom love mladých talentov ho pomaly ale isto dobíha jeho temná minulosť...

Soundtrack k seriálu je od začiatku predzvest'ou kvalitného hudobného



zážitku. Odzrkadlil sa na ňom najmä inovatívny prístup Scorseseho k filmovej hudbe a Jaggerov bohatý prehľad o danej ére. Vydarené sa tu snúbi kombinácia novovytvorených skladieb s už publikovanou hudbou od začínajúcich ale aj legendárnych interpretov. Hneď v prvej epizóde Vinylu zazneli skvelé hity v podaní umelcov ako Dee Dee Warwick, Jimmy Castor Bunch, Ty Taylor, Edgar Winter a mnoho ďalších. Vdýchli do deja osobitú energiu, vďaka ktorej ma ani jedna zo stodvadsiatich minút nenudila a už sa teším na to, čo má v zásobe ďalších diel.

Vinyl sa zatiaľ javí ako úžasne fungujúce spojenie fiktívneho pútavého príbehu vsadeného do autentického prostredia New Yorku sedemdesiatych rokov so skvelou dobovou hudbou. Táto kombinácia ukuchtila vskutku jedinečnú atmosféru, ktorá diváka okamžite strhne do chaotického víru bohémneho života. V prvej epizóde nám tvorcovia načrtli hneď niekoľko motívov. Vtip, lásku, drámu i napätie, to všetko nám nový seriál ponúka. Každý fanúšik kvalitnej hudby a filmov si v ňom určite príd na svoje.

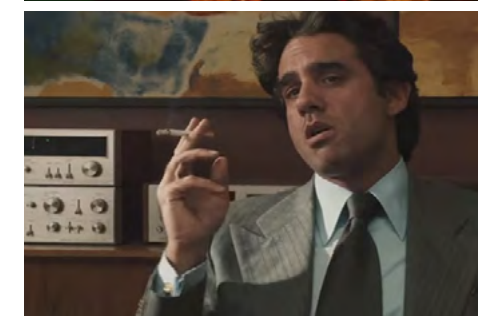
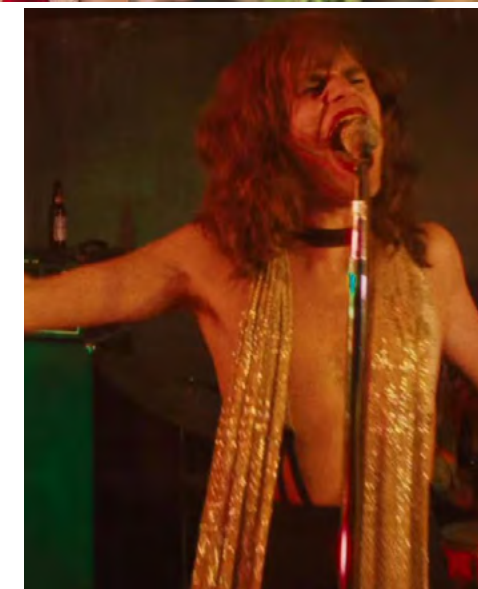
Po zhliadnutí prvého dielu si dovoľím povedať, že Vinyl má smelo našliapnuté

na úspech a snáď sa nenechá zlákať nebezpečnými chodníkmi postupného úpadku. Hoci bola prvá časť len akýmsi zoznamovaním diváka s postavami či prostredím a načrtnutím hlavných problémov a dejovej línie, ktorou sa bude v nasledujúcich epizódach uberať, bola spracovaná naozaj prítlačivo.

Možno nie každému bude po chuti drsná a trochu vulgárna prezentácia niektorých sexom a drogami presýtených scén, ale určite to patrí k celkovému charakteru a atmosfére prostredia, v ktorom sa odohráva. Myslím si, že sú podané práve s takou mierou únosnosti, aby sa nám neprejedli, ale iba správne ochutili celkový dojem. Zostáva už iba dúfať, že nasledujúce časti budú poslušne nasledovať príklad tej úvodnej a nepoklesnú na kvalite, čo by bola veľká škoda.

„Prvá časť seriálu Vinyl, zasadeného do prostredia New Yorku, so sebou priniesla prísľub strhujúcej jazdy po zhupľovanej dráhe hudobného priemyslu sedemdesiatych rokov.“

Dominika Mrážiková



ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Rusko, 2015, 90 min

 Režie: Ilja Najšuller
 Scénář: Ilja Najšuller
 Kamera: Pasha Kapinos, Vsevolod
 Kaptur, Fjodor Ljass
 Hudba: Darja Čaruša
 Hrají: Sharlto Copley, Danila Kozlovskij, Tim
 Roth, Haley Bennett, Andrej Dementěv,
 Kirill Serebrennikov, Darja Čaruša,
 Ravšana Kurkova, Polina Filoněnko, Sergej
 Šnuurov, Alexandr Pal, Oleg Poddubnyj
 Produkce: Timur Bekmambetov

PLUSY A MÍNUSY:

- + Sharlto Copley
- + akce
- + hlášky
- + inspirace klasickými akčními běčky
- + audiovizuální zpracování

- místy limitující kamera
- občas přehlednost děje

HODNOTENIE:


Hardcore Henry

NIC PRO SLABÉ POVAHY

Filmový experiment založený na úspěšném hudebním videoklipu, který díky podpoře fanoušků skrze crowdfundingovou kampaň našel cestu do překvapivě velkého množství kin, včetně těch českých a slovenských. To je Hardcore Henry. Celovečerní debut Ilji Najšullera, který přeměnil klip k písni Bad Motherfucker od své skupiny Biting Elbows do filmové podoby a vyrazil s ním do kin po celém světě, láká diváky na celosvětovou prvotinu – je prvním akčním snímkem, který je celý vyprávěn z pohledu první osoby. Stačí ale tohle zpracování k zaujetí diváků, nebo musí tahle akční pecka nabídnout i něco víc?

Řekněme si to na rovinu – tohle není nic pro slabé povahy. Viděl jsem již mnoho akčních filmů, které se s ničím moc nepářou a šlapou ve své surovosti na plný plyn, ale jen málokterý z nich je schopen konkurovat této novince. Značnou roli na efektu krvavých a adrenalinových sekvencí má jednoznačně ono specifické zpracování, nicméně právě díky němu nebyla filmová surovost nikdy takhle blízko a nikdy tak živá.

Není to však jen krvavá řež, co může Hardcore Henry nabídnout, a rozhodně není v repertoáru filmu jen jeden zajímavý nápad, který se snaží opodstatnit vatu okolo. Hardcore Henry je totiž prvotřídní surové akční běčko, kde je pohled z první osoby vítaný bonus.

Zběsilá adrenalinová jízda

Jistě, abych byl úplně upřímný, místy se začínaly záběry z pohledu první osoby docela zajídat, jindy zase působily jako docela limitující pro samotnou akci filmu, vždy však snímek nabídl něco, čím tento nedostatek do značné míry vyrovnal. Když totiž prohlédnete za rámec prvoplánového zpracování, kde prim hraje akcent na pohled z první osoby, má samotný film také co nabídnout. Klasický příběh pomsty a zrady propojující jednotlivé souboje okořeněný o suché hlášky hrdinů a chladná gesta a výhrůžky záporáků tu byl sice už mnohokrát, ale právě takováto podoba se zaslouhuje o to, že to lidi stále baví. Danila Kozlovskij se v roli hlavního záporáka z hezounka proměnil v chladného



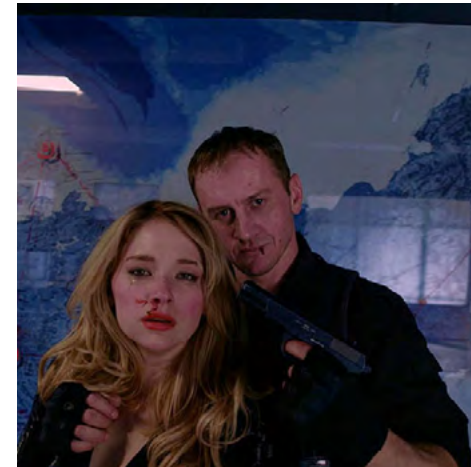
znetvořeného zabijáka, který má své světlé i trochu slabší momenty, je to však Sharlto Copley, který tuhle pecku táhne od začátku až do konce.

Tenhle jihoafrický sympat'ák již několikrát přesvědčil o svých hereckých schopnostech a svůj um zde propůjčuje hned několika variantám jedné postavy. Díky tomu, že jsou tyto postavy poněkud odlišné jedna od druhé, zde není jeho um limitován a díky slušným dialogům a smrtícím onelinerům se z jeho Jimmyho jednoznačně stává jedna z nejlepších věcí na téhle adrenalinové zábavě. Jeho hlášky baví, a on tak dokáže utáhnout i slabší momenty. V těch skvělých pak filmu dodává onen punc jedinečnosti a přinutí diváky nejen se smát, ale také zírat, co všechno jsou schopni tvůrci v rámci tohoto filmu předvést.

Akční běčko v originálním balení

Samotné zpracování si také zaslouží pochvalu. Jistě, místy to pro mě bylo docela otravné, ale vždy se filmu podařilo rychle se oklepat a vyrazit znovu na cestu ve zběsilém tempu až k závěru, kde se film s ničím nepáře a nic zbytečně neprotahuje. Těch několik vizuálních nárazek, citací nebo přímočarých obracení filmových klišé si zaslouží jednoduše palec nahoru, i když to není vždy sto procentní. Kamera si je na druhou stranu vědoma svých limitů a v rámci předem stanovených hranic funguje obstojně, byť místy, jak jsem psal již výše, docela omezuje diváka, a přehlednost ve filmu tak jde bokem.

Pokud bych však měl tuhle podívanou nějak shrnout, jednoznačně bych ji doporučil. Náruživým hráčům střileček dvoj-



násob. A máte-li slabost pro akční běčka ze staré školy, přičtete si nějaké body k dobru. Netradiční vypalovačka je totiž ve výsledku originálně pojatým běčkovým akčňákem, který obsahuje vše, co by každý správný film z tohoto ranku obsahovat měl. Suché hlášky, brutalita, nějaká ta nahota, plané výhrůžky, nějaká ta zrada a to vše podlité dostatečným množstvím krve. Nebude to podívaná úplně pro každého, přeci jen zvyknout si na tenhle netradiční druh zpracování nějakou dobu trvá. Pokud se ovšem naladíte na tu správnou vlnu, tuhle devadesátiminutovou krvavou akční pecku si nepochybně užijete. A budete chtít přídavek. This is fuckin' war, baby!

„Krvavá adrenalinová pecka těžící především ze zajímavého nápadu a slušné akce, kterou koření několika prvotřídními hláškami a skvělým Sharlto Copleym. Filmový experiment, který nesedne každému, ale komu ano, ten si jej užije bezesbytku.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 114 min

Režie: Cedric Nicolas-Troyan
 Scénář: Evan Spiliotopoulos, Craig Mazin
 Kamera: Phedon Papamichael
 Hudba: James Newton Howard
 Hrají: Jessica Chastain, Chris Hemsworth, Sam Claflin, Emily Blunt, Charlize Theron, Colin Morgan, Sheridan Smith, Nick Frost, Rob Brydon, Alexandra Roach, Sam Hazeldine, Lynne Wilmot, Annabelle Dowler, Sophie Cookson, Mark Haldor, Liam Neeson (vyp.)

PLUSY A MÍNUSY:

+ trocha humoru

- lacinost
- nesmyslnost
- postavy
- děj

HODNOTENIE:



Lovec: Zimní válka

HLEDÁ SE ZRCADLO. ZNAČKA: ZA ÚPLATU.

Když v roce 2012 vešlo do kin moderní zpracování klasického příběhu o Sněhurce s názvem Sněhurka a lovec, nabídko proti ostatním projektům jistou svěží variaci na všeobecně známé téma, která šikovně kombinovala dospělejší temnější fantasy s pohádkovým příběhem. Díky úspěchu samozřejmě došla řada na pokračování, které kvůli problémům produkce postrádá jak hlavní hrdinku, tak režijní dohled autora jedničky. S čím tedy do kin rází Lovec ve svém sólovém příběhu? A možná o něco důležitější otázka: Má vás to vůbec zajímat?

Bez týrání přiznám, že se mi původní Sněhurka a lovec ve své době líbila. V záplavě přebarvičkových a rádoby

temnějších zpracování klasických materiálů se tahle výpravnější varianta neztratila a především díky obsazení, kterému vévodila d'ábelská Charlize Theron, se ze zatracovaného projektu stala příjemná žánrovka, která funguje jednak jako pohádka, jednak jako slušné fantasy. Proto jsem byl i přes problémy pokračování zvědav, jak na ni tvůrci po ztrátě titulní postavy a autorského dohledu Ruperta Sanderse navážou. Zvlášť když se kolem projektu motal chvíli i Frank Darabont.

Film nakonec skončil v režii hlavního trikaře jedničky, Francouze Cedrica Nicolase-Troyana, pro kterého je Lovec: Zimní válka zároveň celovečerní debut. A to měl být první varovný signál.

Tohle pokračování/nepokračování je totiž děláno primárně pro peníze. Přístup tvůrců k materiálu byl tedy jednoznačný – jak z úspěšného materiálu vytřískat co nejvíce s co nejmenší snahou. Bohužel přesně tenhle přístup je na výsledném filmu trestuhodně znát. Film začíná dávno před dějem původního snímku a po časovém skoku (zde reprezentovaným dějem prvního filmu) pokračuje tam, kde se posledně skončilo. Tedy žádné „žili št'astně, a pokud nezemřeli, žijí št'astně až dodnes.“ Tentokrát totiž Lovec (kterého film z nějakeho důvodu dominantně označuje jeho jménem Erik, což se trailery snaží maskovat) opět pomáhá Sněhurce, která ovšem absentuje. Že to nedává moc smyslu? Držte se pevně, tohle je teprve začátek horské dráhy.

Děj Lovce se totiž snaží stavět na několika odkazech a dialogových klíčcích z původního filmu, které se za každou cenu



snaží scenáristé Evan Spiliotopoulos a Craig Mazin přetavit v nový epický quest za návratem tajemného zrcadla, zatímco vytváří na podobných základech nové postavy, které mají nahradit odchozí. Jenže podobný krok není jednoduchý, zvláště když nahradíte velké množství postav jen zlomkem nových, které navíc táhne k zemi jejich vlastní nelogičnost. Není to však nesmyslné chování postav a proměnlivé motivace jednotlivých hrdinů, jsou to především samotné dialogy a repliky, které v rámci filmu prezentují.

Nejvíce očividné je to v případě lovkyně Sary, kterou hraje Jessica Chastain. Její postava, která má být akčnější variace a náhrada Sněhurky Kristen Stewart, stojí totiž na chabých základních kamenech, a tak je její rozvoj spíše k smíchu, než že by někdo tuto postavu bral úplně vážně. Dějové zvraty spojené s ní tak nepůsobí šokujícím dojmem, jak měli tvůrci asi v úmyslu, ale spíše primitivně, povrchně a předvídatelně. Bohužel to není jen ona, i sám lovec (omlouvám se, Erik) v podání Chrise Hemswortha prodělal menší lobotomii a ve výsledku sice několikrát upřímně pobaví (byť těch momentů je jen minimum), ale většinu času působí spíše přihloupě a nesmyslně.



A to je problém celého filmu. Postavy cestují z bodu A do bodu B bez nějaké výraznější motivace, tváří se u toho podivně a opakují repliky, u kterých místy až zůstává rozum stát. Tam, kde by alespoň částečně zachránila tvář filmu slušná audiovizuální stránka, nacházíte tentokrát jen značně zředěnou verzi toho, co tu bylo posledně. Jistě, epické záběry na krajinu mají pořad své kouzlo, nad jejich rámec ovšem filmu začíná docela koukat sláma za bot. Zklamáním je tentokrát i James Newton Howard se svojí kompozicí k filmu, která tak výrazně vykrádá jeho vlastní motivy a předešlý film, že jsem byl překvapen závěrečným odhalením, že se o hudbu k filmu postaral opět on.

Lovec: Zimní válka je tak ve výsledku hodně špatným příkladem toho, jak nedělat pokračování překvapivě úspěšných filmů. Nápaditá jednička a elementy, díky kterým uspěla, jsou v jejím pokračování přímo používány proti divákům, kterým na konci zbydou tak akorát oči pro pláč. Nudné, nezábavné a místy otravné pokračování nabízí jen silně naředěný zlomek působivosti a nápaditosti, díky



které uspěla jednička. Stupidní dialogy, laciný vizuál a špatně napsané postavy dělají necelé dvě hodiny na plátně něco, co ve výsledku postrádá logiku nebo smyslnost. Podivný pokus o to udělat sérii z něčeho, kde série jednoduše není. O filmu Lovec: Zimní válka by se dalo napsat hodně, neboť v samotném filmu toho skutečně hodně nefunguje. Tím bych ovšem ztrácel nejen čas svůj, ale i váš. Pokud vyloženě nemáte náladu na takovouto podivnost, tohle pokračování můžete s ledovým klidem vynechat.

„Chabé a laciné pokračování, kterému se ani zdaleka nedaří napodobit kouzlo prvního dílu, a spíše než aby bavilo, své diváky nudí a rozčiluje svojí hloupostí a laciností.“

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 105 min

Réžia: Jon Favreau
 Predloha: Rudyard Kipling (kniha)
 Scenár: Justin Marks
 Kamera: Bill Pope
 Hudba: John Debney
 Hrajú (a v origináli dabujú): Neel Sethi, Bill Murray, Ben Kingsley, Idris Elba, Scarlett Johansson, Christopher Walken, Giancarlo Esposito, Lupita Nyong'o, Jamie Dornan
 Produkcia: Jon Favreau, Brigham Taylor
 Strih: Mark Livolsi

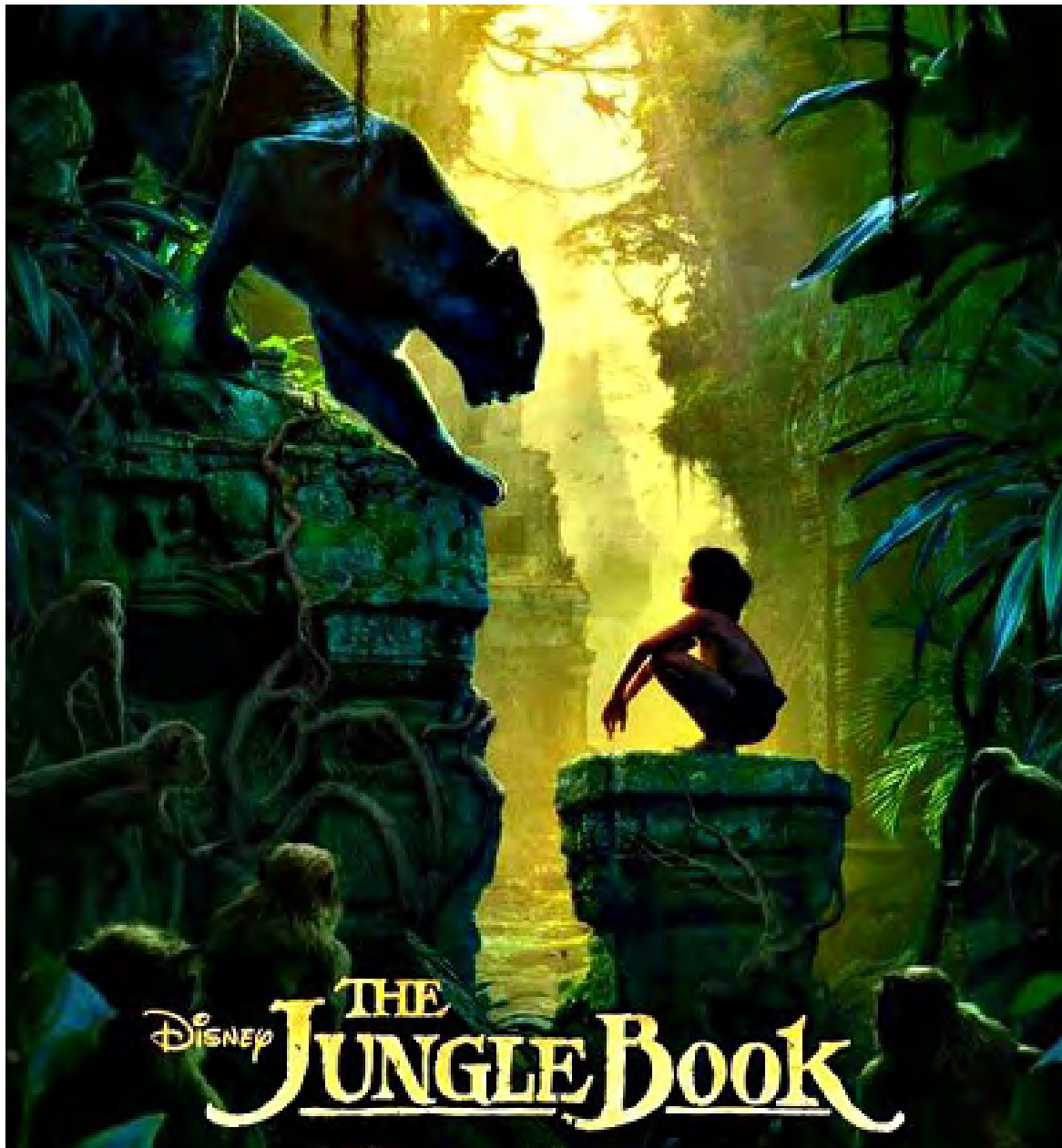
PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál
 + hudba
 + absencia nudných pasáží

- príbeh

HODNOTENIE:

★★★★☆



Kniha džungle

AKO NAKRÚTIŤ FILM S IBA JEDNÝM HERCOM

V roku 1967 o zaujímavé udalosti nebola núdza. Svoje miesto v ňom má napríklad prvé číslo časopisu The Rolling Stone Magazine alebo prvá transplantácia srdca. Bol to prvý rok, ktorý sme museli prežiť bez legendy animovaných filmov – Walta Disneyho. Niečo nám ale po ňom predsa len ostalo. Posledná disneyovka, na ktorú osobne dozeral. Príbeh l'udského dieťaťa vhodeného do tvrdého sveta lián a hladných šeliem. Kniha džungle – posledný Disneyho rukopis.

Neprekvapivo, Kniha džungle (a.k.a. The Jungle Book) bola pôvodne kniha. Jej autor, Rudyard Kipling, bol anglický novinár a poviedkár. Jeho poviedky publikované po rôznych časopisoch v rokoch 1893-1894 boli natoľko populárne, že sa ešte v ten istý rok vydali ako knižka s pôvodným názvom The Jungle Book. Po nej hneď nasledovala The Second Jungle Book (Druhá Kniha Džungle) v roku 1895. V týchto knižkách boli povedané rôzne príbehy l'udí a zvierat, ale jednoznačným favoritom mnohých sa stal práve Mauglí. Mladý chlapec

odchovaný vlkami a jaguárom Bagírom sa stal inšpiráciou aj pre štúdio Disney. A preto, o 73 rokov neskôr, vznikol animovaný film s názvom Kniha Džungle. Jeho úspech bol nepopierateľný, ved' aj dnes môžeme sledovať v telkách akýsi spinoff, seriál Rozprávková jazda s medvedom Balú v hlavnej úlohe (originálne vzatým práve z Knihy džungle). A dnes, 124 rokov od vydania knihy, môžeme na veľkých plátnach vidieť d'alšiu novú, temnejšiu, realistickejšiu verziu džungle.

Mauglího bezstarostné žitie v džungli sa končí v momente, keď stretáva Šerchána, starého, mocného tigra, ktorý nenávidí l'udí. Našťastie, práve vtedy



v džungli panuje vodný mier – kvôli nedostatku vody sa zvieratá dohodli, že na seba pri pití vody nebudú útočiť, dokiaľ nebude hladina vody zase v norme. Šerchán, akokoľvek je plný nenávisti, dodržiava tento zákon. Lenže obdobie dažďov sa blíži a všetci v Mauglího svorke vedia, že spolu s dažďom ho čaká aj smrť. Preto treba Mauglího dostať do bezpečia, medzi l'udí.

Už pri traileroch Kniha Džungle zaujala svojou špičkovou animáciou. Je zaujímavé vedieť, že film bol točený v prázdnej budove v Los Angeles, a teda skoro všetko, čo vidíte, okrem Mauglího (Neel Sethi), je počítačovo generované. Réžisér John Favreau prezradil, čo sa programovalo najhoršie: „Dokázať, aby zvieratá hovorili, bola najťažšia časť procesu.“ Nie každé zviera je totižto prispôbené, aby dokázalo pekne „hovoriť“. Jedným z najťažších bol vraj had Raa, v origináli dabovaný Scarlett Johansson. Preto sa Favreau rozhodol vo filme používať zaujímavé osvetlenia a pohľady, aby na zábere nebolo vidno, keď niečo hovorí. Treba ale povedať, že vizuál je jeden z najväčších kladov filmu.



Kniha džungle je prehliadkou najnovších efektov, v ktorej si môžete pozrieť tigre či jaguára z väčšej blízkosti a ostro, z akej sa dalo kedykoľvek predtým. A džungľa je naozaj v každom zábere krásna. Vizuál dopĺňa hudba z pera Johna Debneyho. Jeho hudbu môžete počuť v rôznych snímkoch, medzi najznámejšie patrí napríklad Iron Man 2, Sin City, či Umučenie Krista. Spolu vytvárajú 105 minút materiálu, od ktorého sa ťažko odtrhávajú oči.

Nemôže byť ale všetko ružové. Tu je tou chybou krásy príbeh. To, že film je temnejší a realistickejší, platí skôr pre grafickú stránku. Pokiaľ ide o príbeh, zo začiatku vyzerá nádejne, no finále vsádza na istotu prístupnú pre všetky vekové kategórie bez výnimočného posolstva. Dialógy, vtipy, to všetko je určené mladším divákom. Starším ostáva iba sladká chuť nostalgie. Ďalšou vecou sú postavy. Neel Seith mladého Mauglího zahral dobre a ostatným animovaným zvieratám v origináli dopomáhala dabérske obsadenie veľkých mien. V slovenčine ale našťastie k veľkej ujme nedošlo. A tak sú postavy také, aké majú byť.

Sympatický, ležérny Balú alebo ozrutný starý Kráľ Louie a tak ďalej. Držia si úroveň a pozerat' sa na nich dá bez ujmy.

Celkovo tak ide o film s prekrásnou grafikou, hudbou a celkovo – atmosférou. Mladším ponúka pekný príbeh, starším štipku nostalgie. Všetci sa môžu v kine kochať, ale v myslí vám namiesto filmového posolstva ostane myšlienka: „Hm, ten tiger bol fakt pekne spravený!“

„Prehliadka najnovších vizuálnych efektov s efektnou hudbou, obýčajným príbehom a štipkou nostalgie.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

2016, 109 min

Réžia: Patricia Riggen
 Predloha: Christy Beam (kniha)
 Scenár: Randy Brown
 Kamera: Checco Varese
 Hudba: Carlo Siliotto
 Hrajú: Jennifer Garner, Queen Latifah,
 Martin Henderson, John Carroll
 Lynch, Brighton Sharbino, Bruce
 Altman, Kylie Rogers, Eugenio Derbez,
 Gregory Alan Williams, Wayne Pérez,
 Rhoda Griffis, Giovanni Rodriguez

PLUSY A MÍNUSY:

+ myšlienková
 a emocionálna hĺbka
 + celkom pútavé
 spracovanie už
 známeho príbehu
 + prirodzené
 herecké výkony

- gýčové vizuálne
 prevedenie
 - zbytočné hrotenie
 niektorých scén
 - mierna (ale
 znesiteľná)
 teatrálnosť

HODNOTENIE:

★★★★☆



Zázraky z neba

VECI MEDZI NEBOM A STROMOM

Predstava „americkej náboženskej drámy podl'a skutočnej udalosti“ vo mne nevznietila priveľké očakávania, priznávam sa. Preto nebolo vôbec ťažké ich prekonať, hoci som veľmi potešená, že sa tak nakoniec stalo. A to dokonca celkom dôstojne.

Predlohou filmu Patricie Riggen Zázraky z neba bola rovnomenná kniha Christy Beam. Prostredníctvom nej sa rozhodla vyrozprávať svetu neuveriteľný príbeh svojej rodiny. Christy (Jennifer Garner) s manželom Kevinom (Martin Henderson) a ich tromi dcérami vedú takmer idylický život. Jeho základy sú pevne postavené na láske, súdržnosti a viere v Boha. No ako sa hovorí, nič dobré netrvá večne. Na rodinu znenazdajky dopadne krutá

rana osudu a všetkých jej členov podrobí neľahkej skúške viery a životných hodnôt. Desaťročnej Anne (Kylie Rogers) totiž lekári diagnostikujú vážne nevyliciteľné ochorenie...

Záver filmu nie je nijakým tajomstvom. Tým, ktorí ho nepoznajú alebo si ho nedokážu domyslieť, stačí vidieť trailer a hneď im je všetko jasné. Tvorcovia stáli teda pred neľahkou úlohou – aj napriek tomu zaujať divákov a udržať ich pozornosť až do konca. Stavili hlavne na emocionálnu stránku príbehu. Vtiahli diváka do pocitov a prežívania postáv a vyšlo to. Nebolo ťažké vcítiť sa do ich vnútorných bojov a vyrovnávania sa so situáciami, ktoré im život hádzal pod nohy. Aby to fungovalo, prirodzené

herecké výkony boli nevyhnutnosťou a táto požiadavka bola jednoznačne splnená. Najmä hlavným hrdinkám v podaní Jennifer Garner a Kylie Rogers som zhltnať takmer každé slovo, gesto či vyronenú slzu.

Rozhodla som sa ignorovať vizuálne gýčové kliše amerických rodinných filmov, kde všetci aj na pokraji nervového zrútenia vyzerajú úžasne, farma plná zvierat je vždy čistá a upravená a farby sú žiarivejšie ako vyprané v Perwolle a podarilo sa mi zahľbit sa do deja. Vôbec to nebolo zlé. Pomedzi naozaj dojemné scény, pri ktorých sa mi párkrát zaleskli oči, boli pekne nenápadne povesované veselé aj vtipné časti, čo spôsobilo akú takú vyváženosť. Je pravda, že tvorcovia sa niekedy nechali strhnúť prílišným úsilím rozcítiť diváka a trochu neohrabane pritlačili na pílu. Dosiahli tým však pravý opak a potenciálne slzy zatlačili nenávratne späť do slzotvorných kanálikov aj takej citlivke ako som ja. Kus hodnovernosti odpíli aj niektoré remo-



tivované rodinné scény plné radosti a veselosti ako vystrihnuté z nejakej druhotriednej reklamy a nie práve najšťastnejšie zvolený soundtrack.

Na druhej strane chválím nečakanú myšlienkovú hĺbku. Vo filme sú načrtnuté mnohé existenciálne a morálne problémy a rozpory, aj otázky viery, ktoré vŕtajú raz za čas v hlave asi každému z nás. Snímka chtiac nechtiac núti diváka aspoň trochu sa zamyslieť a filozofovať, či už je veriaci alebo ateista. Zároveň veľmi zaujímavo podáva myšlienku, že riešenia a odpovede, ktoré nám Boh ponúka, častokrát presahujú naše vlastné ľudské očakávania a požiadavky, keď sa neoblomne pozeráme jedným smerom a nevšimneme si, že k nám prichádzajú z opačnej strany. V tomto ohľade by som Zázraky z neba označila dokonca za celkom inšpiratívne, keďže ponúkajú aj prekvapivo rozmanité námety na sebareflexiu. Hoci je pravda, že v istom okamihu som premýšľala

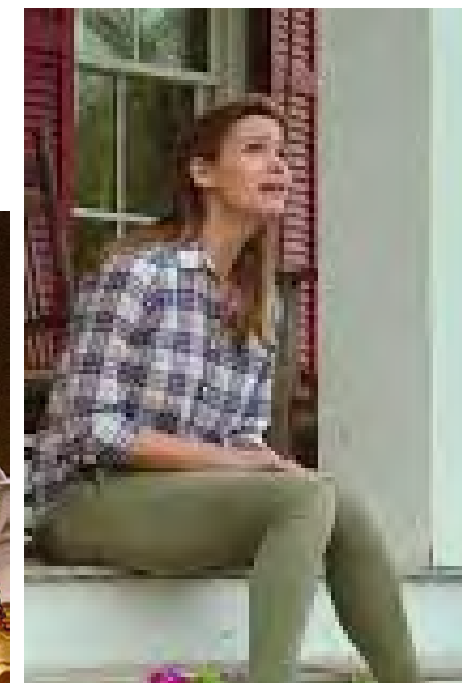
skôr nad tým, čo viedlo tvorcov náboženskej drámy ku stvárneniu neba takým infantilným prvoplánovým halucinogénnym spôsobom, ale keďže som tam nikdy nebola, nedovoľujem si súdiť. Ostáva mi už len dúfať, že „miesto“ nášho budúceho večného šťastného odpočinku a nekonečnej lásky v skutočnosti nepripomína rodnú domovinu Teletubbies, lebo to by našim duším asi veľa pokoja neprineslo.

Zázraky z neba je taký typický dojímavý príbeh o nevyspytateľnosti života. O viere, láske, odhodlaní a o tom, že nie všetko nepochopiteľné je nezmyselné. Zobrazuje skutočnosť, že Boh nám nedá vždy to, čo chceme, ale to, čo potrebujeme a že viera nám nutne nemusí len niečo prinášať – niekedy bohato stačí, že nám zo života zoberie obavy, strach a beznádej. Ako už naznačuje samotný názov, je to príbeh o zázraku, ale či išlo skutočne o zázrak už bude musieť

posúdiť každý sám. Nebol to film nijak zvlášť výnimočný či zapamätateľný, ale nikomu neuškodí pozrieť si ho.

„Náboženská dráma trochu zafúlaná americkým gýčom a občasnou teatrálnosťou rozpráva typický dojímavý príbeh dieťaťa a bojujúceho so zákernou chorobou. Odhliadnuc od toho však stvárňuje neuveriteľné udalosti, ktoré sa stali v rodine malej Anny Beam citlivo a pútavo a ponúka nám aj dostatok priestoru na zamyslenie sa.“

Dominika Mrážiková



ZÁKLADNÉ INFO:

Sprisahanie mocných, 2015

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2015
Žáner: beletria pre dospelých –
Historické romány
Na recenzii poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ citácie rozhovorov
+ historicky
známe postavy
+ verné zobrazenie
doby
+ historické udalosti
+ vedľajšia
postava Lorenza

- miestami
nudný dej
- rýchly
a jednoduchý
záver

HODNOTENIE:

★★★★☆

Sprisahanie mocných

PENIAZE HÝBU SVETOM

Za všetkým stoja vplyvní ľudia, ktorí pomocou peňazí rozpútajú nebezpečnú vojnu medzi cirkvou a aristokraciou. Uprostred víru historických udalostí sa nachádza hlavný hrdina Paolo de Mola, ktorého úlohou je zabiť nepriateľa cirkvi Martina Luthera. V tomto historickom románe sa čitatelia vydajú na cestu z Turecka až do Nemecka za poslaním v mene Boha, ale predovšetkým v mene peňazí.

Dej knihy sa začína v Turecku v období 16. storočia, keď sa Osmanská ríša rozmáha smerom do Európy. Paolo de Mola je tureckým vojakom, priateľom dediča trónu Osmanskej ríše. Po nešťastných udalostiach uteká do Talianska a stáva sa kňazom Paolom M'Artigli, ktorého pápež Lev X. poverí odstránením kacíra Martina Luthera, ktorého ukrývajú nemecké kniežatá. Paolo v domnení, že ide o správnu

vec, sa vydá na cestu do Nemecka s Lucom Gauricom a Lorenzom.

Kniha je určená čitateľom, ktorí majú radi historické romány, tajné sprisahania a politickú scénu cirkvi. Autor sa drží historických udalostí zo 16. storočia a pri vykresľovaní bitiek predostiera čitateľovi hrozivé scény. Striedaním politických, ale aj geografických scén však môže čitateľa zmiasť. Z hlavných postáv sa zrazu stávajú postavy vedľajšie a potom opäť prichádzajú do popredia.

Hrdina Paolo de Mola je príliš mladý, aby pochopil, do akej spleti politických intríg sa zaplietol. V mylnej domnienke, že rodina ho zavrhla, sa utieka k Bohu a k jeho predstaviteľom, ktorí ho zneužívajú na svoje svetské účely. Počas poslanca ho sprevádzajú dvaja nesúrodí pôsobiaci

ochrancovia. Luca Gaurico ako osobný astrológ pápeža bol historicky známou osobnosťou. V románe od Carla Martigliho pôsobí na čitateľa zo začiatku dosť nepriateľsky, no časom si čitateľ o ňom vytvorí inú mienku. Druhý ochranca Lorenzo je vymyslenou postavou, voľne prebranou od inej historickej postavy žijúcej v 19. storočí. Lorenzo je mladý vrah, ktorého cieľom je oslobodiť matku väznenú cirkvou za údajné bosoráctvo. Je zaujímavý tým, že je hermafrodit a jeho myslenie je striedavo mužské a ženské. Autor si pri vytváraní Lorenzovej postavy dal záležať, pretože v knihe je jeho komplikované myslenie a správanie veľmi pútavé a pre čitateľa príťažlivé.

Správanie hlavného hrdinu Paola po zhodnotení jeho životnej situácie a skúsenosti je miestami veľmi naivné až detinské.

Autor označil svoju knihu aj ako román s výchovným podtónom na základe Paolovej cesty plnej prekážok. Knihu venoval svojim deťom a možno práve preto Paolo de Mola neskôr v knihe vystupuje ako Paolo M'Artigli (priezviskom zhodným s autorovým).

Kniha obsahuje aj priame citácie rozhovorov niektorých historických postáv. Variáciami prostredia a stagnáciou deja môže miestami nudiť, pretože Paolovo poslanie je uvrhnuté do zabudnutia a v konečnom dôsledku nie je ani takým dôležitým, akým sa spočiatku zdalo. Záver knihy sklamal svojou jednoduchosťou a ukončením celého sprisahania.

Celú knihu vystihuje jedna stručná veta: „Ruka bankára bola dlhšia a fatálnejšia než ruka inkvizície alebo samotného diabla.“ (str. 289). Všetko pre upevnenie moci aristokracie, nie v mene Boha, ale v mene peňazí.

„Kniha plná sprisahaní voči ľuďom, cirkvi a moci. Privedie vás vás k známym historickým udalostiam a ukáže odvrátenú stranu cirkvi a aristokracie 16. storočia.“

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

A hory odpověděly, 2014

Vydavateľ: Tympanum
Rok vydania: 2014
Žáner: Spoločenská próza

PLUSY A MÍNUSY:

+ psychológia
postáv
+ prekvapivé pointy
+ nevynútené,
prírodné
emócie
+ stupňujúce
napätie
v každej kapitole

- chaos v postavách
- časové skoky
- cudzie reálie

HODNOTENIE:

★★★★☆

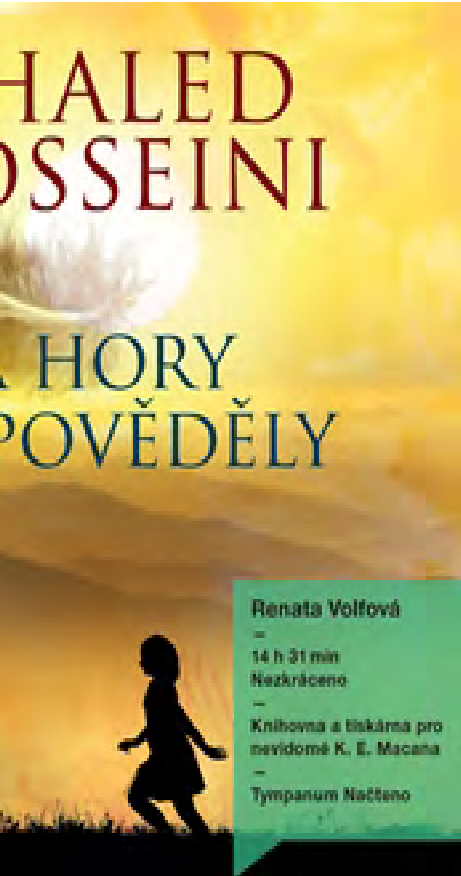
A hory odpověděly

UŤAŤ PRST NAMIESTO CELEJ RUKY

Audioknihu od Khaleda Hosseiniho som si nevybrala náhodou, v minulosti som už mala tú česť s jeho výnimočne citlivými výtvarnými schopnosťami. Neznamená to však, že by autor A hory odpovedali ozvenou, či po česky A hory odpověděly, účtil na vaše emócie. Jeho nesporným talentom naopak je, že úplne obyčajné rozprávanie vyústí do nečakanej pointy. Zoznámte sa s Hosseinim.

Tento príbeh sa začína rozprávkou, v ktorej vystupujú zlí duchovia, obludy, a kde sú chudobní ľudovia podrobovaní ťažkým skúškam. Hrdina rozprávky musí preukázať obrovskú odvahu, ale nie na to, aby bojoval s drakmi či inými príšerami, ale aby mohol poraziť svoje vlastné svedomie.

Úplne rovnako to je s hrdinami audioknihy. Zámerne spomínam hrdinov, pretože v A hory odpověděly vystupujú viaceré postavy, ktoré vám aspoň na chvíľu prirastú



k srdcu. Každá časť audioknihy sa síce zameriava na osudy jednotlivých postáv, ale všetky spája udalosť, ktorá rozdelila jednu rodinu; ktorá rozbila vrúcny súrodenecký vzťah.

Spleť okolností, náhod, šokujúcich udalostí nakoniec vedie k odpovedi na otázku, ktorá ostáva počas celého deja nezodpovedaná – stretne sa konečne Abdulláh so svojou malou sestričkou Parí, ktorú mu vytrhli z náručia, pretože bolo nutné odrezať prst pre záchranu celej ruky?

Jednotlivé príbehy postáv sú veľmi odlišné a navyše sa odohrávajú v rôznych časových obdobiach, ale viac-menej všetky odzrkadľujú skutočnosť, že každý (aj ten, kto navonok vyzerá šťastne a nič mu nechýba) vo svojom živote okúsil istú trpkosť, a že pri pohľade na človeka často ani netušíme, čo vnútri prežíva, a čo má v živote za sebou.

Hosseini pritom svojich hrdinov

nezobrazuje ako stelesnené dokonalosti, často sa rozhodujú nesprávne a potom musia prijímať dôsledky – nie všetky ich príbehy sa končia šťastne.

Navyše, autor sa hlboko ponára do psychiky postáv prostredníctvom ich konania, a vďaka viacrozmernému vnímaniu tej istej udalosti (rôznym pohľadom postáv), čitateľ postupne prichádza na to, čo je príčinou takého špecifického správania. Sú to postavy ošľahané životom, a preto každý deň preukazujú ohromnú silu charakteru.

Kniha je, ako už možno vytušiť podľa mena autora, zasadená do prostredia Blízkeho východu. To prináša isté nevýhody, napríklad nezrozumiteľnosť reálií, ale aj napriek tomu, ako veľmi sú naše svety vzdialené, sa v príbehu niektorí poslucháči možno nájdú.

Predsa len i my máme mnoho nesplnených túžob (rovnako ako Hosseiniho postavy), a hoci nejde priamo o veselý príbeh, ručím vám za to, že sa pri počúvaní občas pousmejete.

Nevýhoda audioknihy však spočíva v tom, že príbeh je rozdelený medzi viacero postáv, a navyše, každý príbeh sa odohráva v inom čase, a preto dej v jednej chvíli napreduje a v tej druhej zase smeruje naspäť v čase, čo nepozornému poslucháčovi môže spôsobiť nemalé problémy v pochopení.

Ak sa budete pri počúvaní audioknihy cítiť stratení, odporúčam vám preniesť si informácie typu „kto, čo, kedy“ na papier.

„V ušiach poslucháča sa odvíjajú spleťté príbehy úplne obyčajných postáv, ktoré však spájajú neobyčajné udalosti života. Sú o radoostiach a starostiach a o tom, ako sa život môže zmeniť v jedinom okamihu. Ale i to, nepochybne, musí priniesť niečo nové. Niekedy jednoducho musíte obetovať prst pre záchranu celej ruky.“

Ivana Vrabľová

