Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 54 /jún 2016 | www.gamesite.sk

GENERATION

PREDSTAVUJEME
HP Spectre 13

SÚŤAŽ
DELL

HRA MESIACA
Overwatch

VIDELI SME
X-Men: Apokalypsa

Súťaž
o hodnotné ceny





➔ HRY MESIACA:
Uncharted 4
Doom
Homefront:The Revolution
Hyrule Warriors Legends

➔ HARDVÉR MESIACA:
Lenovo Y700
NZXT Kraken X31
Logitech G900
Acer Aspire R13

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Angry Birds vo filme
Susedia na odstrel 2
Captain America: Občianska vojna
Noc v New Yorku

➔ TOP TÉMY:
Kniha - Labyrint- Zhorenisko
Audiokniha - Už je tady zas
Trendy - Warcraft
Trendy - Subscribers

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Simona Beňová, Klára Šindelářová, Nikola Janková, Mária Danihelová, Andrea Cingelová

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 Plaček, Lukáš Libica, Juraj Vlha, Monika Záborská, Františka Gibalová, 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
HP SPECTRE 13

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

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

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

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

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

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 súhlasit' s názorom vydavatel'a alebo názorom redakcie.

Vydavatel' nenesie žiadnu zodpovednost' za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tret'ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byt' reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavatel'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnost' opisovaných produktov sa neskôr mohli zmenit', čo redakcia nemohla ovplyvnit'.

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

Je to opät' tu ! E3 ! Podujatie, na ktoré čakajú hráči ako na Vianoce. Vidiet' naživo hru, ktorú si o niekol'ko mesiacov budeme môct' zahrat', je predsa potrebné najmä pri plánovaní rozpočtu na hernú sezónu. No pri podujatí typu E3 si treba dat' pozor. Neviem, či to ešte treba pripomínat', ale za posledné roky nemajú prezentačné materiály herných vydavatel'ov a štúdií práve najlepšiu povest'!

Stačí napríklad na YouTube zadat' „Ghost Recon Future Soldier Behind the Magic" a môžete sa pozriet' sami, že veci prezentované na takýchto podujatiach majú od reálneho produktu na míle d'aleko. A potom sa všetci čudujeme, že máloktorá hra dokáže splnit' naše prestrelené očakávania. No na druhej strane, je t'ažko vinit' nás – hráčov, pretože sme obet'ami šikovných marketingových stratégií. No aj my môžeme na našich reakciách popracovat'! Nechat' si v hlave škriatka, ktorý bude neustále dotieravo pripomínat', že hra nemusí byt' taká dokonalá, ako sa na prvý pohl'ad zdá. Trošku skepticizmu v pozadí a hor sa do sledovania všetkých konferencií a prezentácií.

Konferenciou E3 vás aj tento rok bude, pravdaže, sprevádzat' Gamesite.sk. Prinesieme vám živé streamy, hromadu spravodajstva a noviniek, aby vám nič podstatné neuniklo. Kým ten čas nastane, môžete si ho skrátit' magazínom Generation.

Prajem príjemné čítanie

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



Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal design
msi
ADATA
intel
SAPPHIRE
logitech

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

VALENTINO ROSSI THE GAME
NEJKOMPLETNĚJŠÍ HRA MotoGP™ VŠECH DOB



3 www.pegi.info
PS4 PlayStation Network XBOX ONE XBOX LIVE PC DVD-ROM STEAM MILESTONE motoGP VR|46
Valentino Rossi The Game © 2016 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright © 2016 Dorna Sports S.L. - All rights reserved. Copyright © 2016 VR|46 - All rights reserved.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? **WWW.GAMESITE.SK** // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY



Battlefield vs. Call of Duty? Internet prehovoril

O jednej z týchto sérií sa hovorí, že ju hrávajú iba nást'roční so slovníkom vodiča kamiónu a každý rok sa vytvárajú skupiny, ktoré jej nový diel plánujú bojkotovat'. O tej druhej sa zase až tak nehovorí, ale stále ju hráva dost' l'udí.

Prvou spomínanou sériou je, samozrejme, Call of Duty, ktorá prichádza v posledných niekol'ko rokov každých 12 mesiacov s novým dielom. Hlavnými výčitkami, ktoré sú na túto sériu počut', teda okrem výčitiek na jej hráčov, je absencia inovácie, repetitívnost' a prílišné odklonenie sa od pôvodného smeru. Tentoraz sa naozaj ukázalo, ako vel'mi sú so sériou Call of Duty hráči nespokojní.
Oficiálny trailer na stránke YouTube ukazuje, aspoň pre tvorcov určite, škaredé čísla. Pri takmer 24 miliónoch zhliadnutí je síce 400 tisíc palcov hore, no 2,5 milióna palcov ukazujúcich nadol. A keby to nebolo pre štúdio Infinity Ward dostatočne bolestné, krátko po vydaní ich upútaviek bolo na YouTube zverejnené video z nového Batllefield 1, ktorý sa bude odohrávat' počas prvej svetovej vojny, kde čísla dosahujú 33 miliónov zhliadnutí a takmer 1,7 milióna palcov hore oproti 30-tisícom dole.

Možno si už l'udia stojaci za touto sériou uvedomia, že si treba dat' pauzu, poriadne porozmýšl'at' nad budúcnost'ou CoD série (ak tam ešte nejaká vôbec je) a ponúknut' hráčom niečo poriadne, namiesto každoročne redšieho odvaru.



Batman v Unreal Engine 4

Netopierí muž sa dočká vizuálneho vylepšenia

Kolekcia Batman: Return to Arkham bola oficiálne potvrdená a dozvedeli sme sa už aj dátum vydania. Táto edícia bude obsahovat' hry Batman: Arkham Asylum, Batman: Arkham City a všetky ich dodatočne vydané súčasti prepracované do modernejšieho vizuálu poháňaný Unreal Engine 4.

Batman: Return to Arkham bude stát' 49,99 dolárov a vyjde 26. júla na PlayStation 4 a Xbox One. Dúfame, že pri prerábaní do krajšej grafiky sa podarilo vychytat' všetky možné chybičky, aj ked' tieto problémy sa spájajú hlavne s verziami pre počítače.



Blizzard sa s tým nepára

Cheaterom sa hrat' Overwatch vraj neoplatí

Blizzard na svojom fóre uverejnil správu, ktorá určite nepoteší podvádzajúcich hráčov v Overwatch. Ked'že heslo „Play nice, play fair' je jedným z kl'účových hodnôt spoločnosti, Blizzard sa rozhodol nedávat' podvodníkom druhú šancu.

Hráči, ktorí budú pristihnutí, ako používajú cheaty, hacky, boty alebo softvér tretích strán, dostanú permanentný ban a Overwatch si viac nezahrajú. Zákaz hrania a bodka. Blizzard tak nepristupuje na žiadne kompromisy a chce predíst' akémukol'vek narušeniu princípu férovosti v hre. Takže, ako Blizzard káže, hrajte slušne, ale hlavne férovo!

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...zaplačú naše peňaženky a vel'ký pán Gaben bude št'astný, pretože na internet unikol dátum letného výpredaj hier na Steame.

Kto ešte nenašporil, má čas do 23. júna, ked' opät' vypukne zl'avové šialenstvo.

...sa na konzolách Wii U objaví novinka a unikát menom Lost Revers, v ktorom sa stanú hráči lovcami pokladov a budú sa snažit' nájst' relikvie skryté po celom svete.

A prečo ide o unikát? Pretože sa tento titul stane prvou free-to-play MMO hrou na Nintendo platforme.

...sa na stránke Kickstarter objaví kampaň na remake legendy medzi hrami s názvom System Shock.

Na vývoj remaku tohto kultového titulu, ktorý bol inšpiráciou mnohých herných peciek, medzi iným aj série Bioshock, sa bude dat' prispievat' už koncom júna.

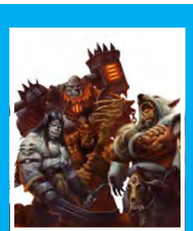
Pokračovanie Unravel

Obl'úbená plošinovka Unravel, ktorá si nielen od našej redakcie vyslúžila iba pozitívne reakcie, sa dočká pokračovania, ktoré portálu Polygon.com potvrdil zástupca spoločnosti EA.



Rozšírenie WOW zadarmo

Rozšírenie hry World of Warcraft pod menom Warlords of Draenor je po roku a pol od vydania zadarmo. Všetci hráči si tak budú môct' vychutnat' krásy nezničeného Draenoru na vlastnej koži.



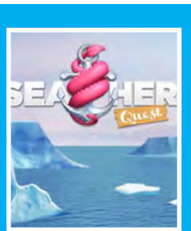
Mario Maker trhá rekordy

Ak by chceli hráči hrat' každú úroveň vytvorenú v Super Mario Maker aspoň 1 minútu, zabralo by im to 14 rokov hrania. Celosvetovo sa predalo cez 3,5 milióna kópií hry a hráči vytvorili vyše 7 miliónov úrovní.



Hrami proti demencii

Spoločnost' Telekom sa rozhodla bojovat' proti demencii a pomôct' pri jej výskume za pomoci mobilnej hry Sea Hero Quest. Objem informácií, vyzbieraných prostredníctvom nej, sa vraj vyrovná desiatkam rokov klinických testov.



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Adam Lukačovič

BenQ W2000w



BenQ obohacuje portfólio o model BenQ W2000w s bezdrôtovým adaptérom novej generácie. Ponúka obraz s filmovými farbami vo vysokom rozlíšení štandardu Rec. 709 HDTV.

Špecifický návrh konštrukcie, optimalizácia softvéru a presná kalibrácia šest'rýchlostného RGBRGB farebného kolieska s jemne vyladeným povrchom a jednotlivými farebnými segmentmi umožňuje používatel'om projektora BenQ W2000w vyskúšat' obrazovú kvalitu podl'a medzinárodného filmového štandardu HDTV – Rec. 709.

Optimalizovaný optický systém projektora W2000w ponúka vel'koformátovú reprodukciu a funkcie na úpravu obrazu, ako sú Lens Shift, bočné projekcie, projekcie na krátku vzdialenost' (Short Throw) a vel'ký zoom. Inovovaný audio systém je vybavený reproduktormi zasadenými do rezonančných zvukových komôr a funkciami BenQ CinemaMaster Audio Enhancer od spoločnosti MaxxAudio. Projektor má aj vylepšený systém prúdenia vzduchu a novú architektúra ventilátora s prevádzkovou hlučnost'ou 27dB.

Set projektora W2000 a bezdrôtovej sady Wireless Full HD kit (BenQ W2000w) umožňuje prenášat' bezdrôtovo nekomprimovaný Full HD aj 3D Full HD obraz na vzdialenost' 30m. Kvalitu spojenia zaist'uje tiež dynamický výber frekvencie, ktorý automaticky prepína medzi dostupnými kanálmi v prípade rušenia signálu.

Táto generácia WFHD kitu disponuje štyrmi HDMI vstupmi pre l'ubovol'ný výber zdroja pomocou ovládača projektora zo štyroch zapojených zariadení. Konštrukcia modelu W2000w ponúka špeciálne miesto na uloženie bezdrôtového prijímača vo vnútri tela.

Bezdrôtový projektor BenQ W2000w je k dispozícii za odporúčanú koncovú cenu 39990 Kč s DPH v Českej republike a 1479 euro s DPH na Slovensku.

Volitel'ný BenQ Wireless Full HD kit druhej generácie možno získat' aj samostatne za odporúčanú koncovú cenu 11390 Kč s DPH pre Českú republiku a 419 euro s DPH na Slovensku.

Kompatibilný je s aktuálnymi modelmi projektorov BenQ W3000, W2000 (w), W1110 (s), HT4050, HT3050, HT2050, TH683, TH670 (s), MH684, MH741, CH100 a modelmi z minulého roka W1350, W1070 (+), W1080ST (+), HT1075, HT1085ST, TH681 (+), TH682ST a SH915.





ASUS Zenbook Flip UX360CA

Spoločnost' ASUS uviedla 13,3-palcový ZenBook Flip UX360CA, ktorý je debutom konvertibilného formátu v rodine prémiových ZenBook zariadení.

Jeho dotykový, 13,3-palcový displej ponúka rozlíšenie až do QHD+(3200×1800), 178° pozorovacie uhly a vysoko spol'ahlivý 360° pánt, vd'aka ktorému je možné používat' UX360CA ako tradičný notebook s dotykovým displejom, tablet alebo čokol'vek medzi tým. UX360CA vyniká l'ahkým dizajnom s hrúbkou iba 13,9mm a hmotnost'ou 1,3kg. Vd'aka 12-hodinovej výdrži je ideálnou vol'bou pre používatel'ov, ktorí často cestujú, pravidelne dochádzajú do práce alebo jednoducho potrebujú naozaj všestranný notebook, ktorý sa okamžite prispôsobí situácii. Jeho konštrukcia je vyrobená z jedného kusu hliníka a veko zdobí charakteristická povrchová úprava so vzorom sústredných kruhov.
ASUS ZenBook Flip UX360CA je plne vybavený, aby zvýšil produktivitu práce a radost' z hrania. Je jedným z prvých notebookov na trhu, ktoré využívajú procesory Intel Core M ('Skylake') šiestej generácie. Praktický dizajn chladenia bez ventilátorov zabezpečuje absolútne tichú prevádzku. Jeho výkonná hardvérová výbava obsahuje 8GB operačnú pamät' LPDDR3 RAM, až 512GB solid-state disk (SSD), dvojicu USB 3.0 Type-A portov a symetrický USB 3.1 Type-C port na rýchle a jednoduché pripojenie dnešných aj budúcich zariadení.



Synology DiskStation DS116

Synology uvádza na trh svoj najnovší produkt, DiskStation DS116. Tento 1-šachtový NAS server vyzbrojený dvojjadrovým procesorom a vlastnost'ou prenosu šifrovaných dát je pre domáceho používatel'a či menšie pracovné skupiny, ktoré hl'adajú cenovo orientované riešenie s výnimočnými funkcionalitami vrátane zdiel'ania dát, kolaboračných nástrojov a d'alších.
DS116 je vyzbrojený 1,8GHz dvojjadrovým procesorom, ktorý ponúka prenosové rýchlosti do 112MB/s pri zápise a do 111MB/s pri čítaní. Navyše ponúka dedikované hardvérové šifrovanie, prenose šifrovaných dát 112 MB/s pri čítaní šifrovaných dát a 93MB/s pri zápise šifrovaných dát. Ďalej je tu dvojica portov USB 3.0. DS116 spotrebuje iba 10,68W energie pri prístupe k dátam a iba 6,28W energie v režime hibernácie pevných diskov. DS116 využíva operačný systém DiskStation Manager (DSM), operačný systém pre siet'ové úložné riešenia a ponúka široké portfólio aplikácií od záložných riešení cez streamovanie multimédií až po kolaboračné riešenia. Synology DS116 je dostupný globálne. Odporúčaná maloobchodná cena je 165 eur.

Samsung EVO Plus 256 GB

Samsung predstavil najnovšiu microSD kartu EVO Plus 256GB. Tá ponúka najvyššiu kapacitu vo svojej triede, vel'mi rýchly prenos dát a rozširuje pamät'ové úložisko prémiových smartfónov a tabletov, 360-stupňových a akčných kamier či dronov. Používatelia môžu teraz nahrávat' až 12 hodín videa v rozlíšení 4K UHD alebo 33 hodín v kvalite Full HD bez toho, aby museli menit' kartu.

HP EliteBook 1030



HP EliteBook 1030 vychádza z modelu EliteBook 1020. Ponúka 13,3-palcovú (33,78cm) obrazovku v tele 12,5-palcového notebooku (31,75cm). Hliníkové telo je vyrobené CNC technológiou. Na výber je aj volitel'ný QHD+(3200×1800) displej. Výsledkom je tenký a l'ahký notebook, ktorý je navrhnutý tak, aby prešiel MIL-STD testom. Hrubý je iba 15,7mm a váži 1,16kg.

Logi BASE



Logitech oznámil uvedenie dobíjacieho stojančeka Logi BASE s rozhraním Smart Connector určeného pre iPad Pro, ktorý otvára nový spôsob, ako môžete dobíjat' svoj iPad Pro s uhlopriečkou 12,9 alebo 9,7 palcov, zatial' čo ho používate. Dobíjací stojanček Logi BASE poskytuje možnost' nastavit' pozorovací uhol v správnej polohe.

NEWS

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

Svietiace pamäte ADATA XPG Dazzle LED DDR4

ADATA Technology predstavila jej prvú líniu pamäť ových modulov LED DDR4 SDRAM. Vďaka patentovanej LED technológii od AVEXIR sú moduly XPG Dazzle určené pre rastúci trh PC modderov, počítačových nadšencov a hráčov, ktorí majú radi jedinečný, farebný a živý vzhľad svojich počítačov.



Pamäťové moduly XPG Dazzle LED DDR4 dopĺňajú agresívny, no zároveň elegantný imidž produktov XPG, pre ktorý sú charakteristické ostré línie a štýlové farebné kombinácie, o jedinečný skvost v podobe žiariaceho LED pásiku, ktorý je zabudovaný do chladiča. So špeciálnym dizajnom a zvodným červeným LED svetlom zvýrazňujú XPG Dazzle vzhľad komponentov a revitalizujú výkon počítačov pre pretaktovanie, hranie hier, alebo ukážkový modding PC. Pamäťové moduly XPG Dazzle sú k dispozícii v rôznych baleniach (2×8GB, 4×8GB, 2×16GB alebo 4×16GB), čo umožňuje používateľom pri zostavovaní high-end zostáv väčšiu flexibilitu.

Pamäte DDR4 predstihujú staršie DDR3 vo výkone a spotrebe energie. Predstavujú 20% úsporu vďaka ktorej môžu byť systémy chladnejšie a stabilnejšie aj pri úlohách zameraných na extrémny výkon ako sú napr. hry alebo pretaktovanie. Okrem toho implementácie Intel XMP 2.0 umožňujú pretaktovanie a ladenie priamo z OS bez nutnosti zmien v systéme BIOS, čo uľahčuje používanie a zvyšuje stabilitu systému. Pre pokročilých používateľov zostáva hlavnou prioritou chladenie a preto využívajú XPG Dazzle jedinečnú technológiu Thermal Conductive s lepším odvodom tepla pre stabilnú prevádzku. Moduly sú postavené na 10-vrstvovej PCB pre zlepšenie kvality prenosu signálu a celkovej spoľahlivosti systému.

Pamäťové moduly XPG Dazzle LED DDR4 sú zostavené z vysoko kvalitných čipov vyberaných procesom prísneho filtrovania. Používajú PCB najlepšej kvality a prechádzajú prísnymi testami spoľahlivosti a kompatibility, ktoré ďaleko prekračujú bežné štandardy, aby sa zabezpečila špičková životnosť a trvácnosť. Rovnako ako u všetkých pamäťových modulov poskytuje ADATA aj pre XPG Dazzle zákazníkom doživotnú záruku.



Logitech myši z kolekcie 2016 Party Collection

Logitech predstavil tohtoročnú kolekciu štýlových myší 2016 Party Collection. Táto hravá kolekcia je inšpirovaná štýlom z Memphisu 80. rokov, ktorý zdôrazňuje jasné, kontrastujúce farby a grafické vzory. Zároveň bohato kombinuje obľúbené predmety ako napríklad melóny, plameniaky, nanuky a ďalšie energické vzory. Tohtoročná kolekcia smelých vzorov a farieb prináša do dizajnu bezdrôtových myší Logitech M238 dotyk v štýle súčasnej pop kultúry.

„Tento rok je možné čokoľvek a všetci sú pozvaní na párty," povedal Anatoliy Polyanker, globálny riaditeľ pre portfólio a značky spoločnosti Logitech. *„Účelom dizajnu myší z kolekcie s originálnym anglickým názvom „2016 Party Collection" je rozjasniť čokoľvek budete s počítačom robiť. Vzali sme veľa vecí, ktoré máte radi a vytvorili z nich trochu „šialenú" a nečakanú koláž, ktorá vychádza zo súčasných trendov a inšpiruje vyjadrenie vašej jedinečnej osobnosti."*

Zábavné a súčasne funkčné myši z kolekcie 2016 Party Collection vydržia s jedinou batériou fungovať až 12 mesiacov. Môžete sa hladko a ľahko pohybovať po webových stránkach alebo v dokumentoch pomocou pohodlného rolovacieho kolieska bez ohľadu na operačný systém, ktorý používate: Windows, Mac OS, Chrome OS alebo Linux. Miniatúrny "nano" prijímač pripojený do USB portu vám umožní myš používať až do vzdialenosti 10 metrov od PC.

Očakáva sa, že dizajnová kolekcia myší „2016 Party Collection" bude k dispozícii v júni 2016 za odporúčanú maloobchodnú cenu 24,99 € vrátane DPH.



CREATIVE
SOUND BLASTERX® PRO-GAMING
CLEARER LOUDER HARDER BETTER



Sound BlasterX **H7**
7.1 HD HRÁČSKE 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 pozičného zvuku

Sound BlasterX **H5**
PROFESIONÁLNE HRÁČSKE KÁBLOVÉ SLÚCHADLÁ S MIKROFÓNOM
Úžasne detailný zvuk s výkonnými basmi a ohromujúcou jasnosťou zvuku

Sound BlasterX **H3**
PRENOSNÉ HRÁČSKE KÁBLOVÉ SLÚCHADLÁ S MIKROFÓNOM
Odolná skladacia konštrukcia, ktorá je zároveň ľahká a pohodlná



Sound BlasterX **P5**
VYSOKO VÝKONNÉ HRÁČSKE SLÚCHADLÁ DO UŠÍ
Vyladené 7mm FullSpectrum meniče s pokročilou izoláciou okolitého hluku a mäkkými špirálovo-rebrovanými štupľami 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

alza.sk https://www.alza.sk/search.htm?exps=blasterX
PC • MAC • ANDROID • iOS • PS4 • XBOX ONE
Zisti viac na BlasterX.com

NEWS

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

Najprenosnejší reproduktor Ultimate Ears je teraz ešte lepší



Značka Ultimate Ears pokračuje v posúvaní hraníc inovácií a dizajnu svojich bezdrôtových reproduktorov uvedením modelu UE ROLL 2.

Tento rad vznikol v roku 2013 predstavením UE BOOM a vrcholí dnes uvedením modelu UE ROLL 2. Môžete byt' na pláži alebo na výlete s batohom, no vždy sa viete spol'ahnút', že reproduktor UE ROLL 2 vašu partu obohatí. Ponúka totiž o 15% silnejší zvuk a dlhší bezdrôtový dosah až 30m - všetko v štíhlom prevedení ako pôvodná verzia UE ROLL. A pretože váži len 330 g, budete mat' so sebou viac zvuku bez toho, aby vás reproduktor nejako zat'ažoval.

Reproduktor UE ROLL 2 bol navrhnutý tak, aby vás sprevádzal na vašich dobrodružstvách. Tento l'ahký a malý reproduktor je vybavený pevným lankom ako pre bungee jumping a je tak l'ahko všestranne použitel'ný. Môžete si ho priviazat' k batohu, na opasok alebo bicykel a môžete ho môžete ho tak mat' kdekol'vek so sebou - nikdy už nebudete bez hudby. Je odolný voči vode (má certifikáciu pre triedu ochranného krytie IPX7), je nárazu vzdorný a skonštruovaný tak, aby vydržal aj drsné zaobchádzanie, a pritom všetkom vám pri vel'kosti do dlane ponúkne naozaj bohatý zvuk.

„Vd'aka pevnému a pružnému lanku bol náš model UE ROLL najl'ahšie prenosným a praktickým reproduktorom z našej produktovej rady, ktorý si môžete vziat' so sebou všade," povedala Charlotte Johs, generálna riaditel'ka pre značku Ultimate Ears. „Žiadny iný reproduktor nie je vybavený všetkým čo potrebujete, aby ste si ho mohli zavesit' v sprche, nechat' plávat' na hladine bazéna alebo si ho pripevnili na bicykel. Nový model UE ROLL 2 ponúka toto všetko tiež a navyše má lepší zvuk a dlhší bezdrôtový dosah, takže teraz máte pre to, čo robíte radi, väčšiu vol'nost' a flexibilitu."

Každý vode odolný reproduktor si v bazéne zaslúži svoje miesto. Reproduktor UE ROLL 2 sa dodáva s plávajúcou podložkou UE Floatie, takže môže preplávat' stredom vašej zábavy a hudba na vás bude „špl'achotat'" pri párty v bazéne z bezprostrednej blízkosti.

Cena a dostupnost'

Očakáva sa, že UE ROLL 2 bude k dispozícii v USA a vybraných európskych krajinách za odporúčanú maloobchodnú cenu 99 €..

Axis kupuje českú spoločnost' 2N, svetovú jednotku v oblasti IP interkomov

Akvizícia je odpoved'ou na rastúci trh IP video interkomov a d'alej posilňuje ponuku riešení Axis Communications.

Spoločnost' 2N je popredným svetovým výrobcom IP interkomov s pôsobnost'ou v d'alších oblastiach, ako je siet'ové audio a siet'ové interkomy určené pre výt'ahy. Spoločnost' má dobre zavedené obchodné kanály vd'aka spolupráci s firmami v oblasti inštalácie elektrorozvodov a interkomov rovnako ako aj s výrobcami výt'ahov. Akvizícia tak bude dobre dopĺňat' súčasné predajné kanály spoločnosti Axis na celom svete. Spoločnost' 2N bude zároveň čerpat' zo silnej pozície Axis na trhu vd'aka prístupu ku R&D zdrojom. „Akvizícia podčiarkuje našu ambíciu prispievat' k inteligentnejšiemu a bezpečnejšiemu svetu. Zákazníci dnes vo zvýšenej miere žiadajú integrované riešenia s otvorenými štandardmi, ktoré umožňujú lepšie zabezpečenie. Spoločne so spoločnost'ou 2N môžeme uspokojit' tento dopyt," povedal Peter Lindström, viceprezident spoločnosti Axis Communications pre nové obchodné príležitosti. Značka 2N zostane zachovaná a firma bude nad'alej fungovat' ako dcérska spoločnost' v rámci skupiny Axis. Spolupráca bude zahŕňat' zdiel'anie znalostí, vzájomnú podporu pri výskume a vývoji, aj pri uvádzaní produktov na trh. Dôležitou spoločnou úlohou bude urýchlit' prebiehajúci prechod od analógových systémov k IP interkomom a vytvárat' nové obchodné príležitosti. „Plánujeme rast a rozvoj ako pre Axis, tak pre 2N. Trh rastie a vd'aka akvizícii 2N môžeme nad'alej pokračovat' v revolúcii, ktorú prinášajú bezpečnostné riešenia na báze IP," dodal Peter Lindström.

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



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

NEWS

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

>> VÝBER: Lukáš Plaček



Hvězdný třetí Thor?

Zatímco Captain America: Občanská válka ještě stále drancuje česká a slovenská kina a Doctor Strange se připravuje na svoji podzimní štaci po multiplexech, Marvel nespí na vavřínech a pilně připravuje další snímky ze své aktuální fáze komiksových filmů. V současné době nejvíce zájmu budí třetí Thor s podtitulem Thor: Ragnarok, který natočí Taika Waititi pro premiéru 3. listopadu příštího roku. Nějakou dobu je už jistá účast Marka Ruffala coby Bruce Bannera/Hulka, Marvelu se ale podařilo zlákat hned několik dalších hvězd pro svoji novou kapitolu MCU. Ve filmu se totiž objeví už s jistotou Cate Blanchett, která by si měla zahrát hlavního padoucha Helu, dále Jeff Goldblum coby Grandmaster, Tessa Thompson coby Valkýra a také Karl Urban coby Skurge. K tomu byli potvrzeni navrátilci Chris Hemsworth, Tom Hiddleston, Idris Elba, Anthony Hopkins a Jaime Alexander. Natáčet by se mělo začít v průběhu června v Austrálii.

Adam McKay u dalšího komiksu

Poté, co po odchodu Edgara Wrighta pomohl Marvelu Adam McKay dotlačit problémového Ant-Mana v režii Peytona Reeda do produkce, by se mohl McKay postarat o další filmovou adaptaci komiksu, tentokrát pro Fox. Režisér totiž podle zákulisních informací natočí podle scénáře Tommyho Wirkoly celovečerní adaptaci komiksu Irredeemable.



Castingové novinky:

- Jennifer Lawrence v nedávném rozhovoru připustila, že by to s jejím koncem v sérii X-Men nemuselo být definitivní. Jedná také o účasti v ženském remaku Dannyho part'áků.
- Margot Robbie jedná o účasti ve filmu Goodbye Christopher Robin od režiséra Simona Curtise (Můj týden s Marilyn, Dáma ve zlatém).
- Noomi Rapace se objeví po boku Willa Smitha ve filmu Bright.
- Elizabeth Rodriguez, Elise Neal a Eriq La Salle se objeví v třetí sólovce Wolverinea.
- Elton John potvrdil svoji účast v Kingsman: The Golden Circle. Naposledy se objevil ve větší roli ve filmu Tommy v roce 1975.
- Josh Duhamel se vrátí v pátých Transformers, které ponesou název Transformers: The Last Knight.
- Tetris se také dočká filmové adaptace, která by se měla začít natáčet v Číně v průběhu příštího roku.
- Michael B. Jordan se přidává k obsazení marvelovky Black Panther. Mimo něj se k obsazení filmu může přidat také Lupita Nyong'o.
- Garreth Edwards opouští Godzillu 2.
- Pacific Rim 2 se dočká přepisů scénáře, o které se postará Derek Connolly, který se podílel na Jurském světě. Režíruje Steven S. DeKnight.
- James Gray natočí jako svůj další snímek sci-fi Ad Astra.
- Jack Black by se také mohl přidat k obsazení remaku dobrodružné klasiky Jumanji.
- Carla Juri se přidává k obsazení Blade Runnera 2.
- Frank Grillo se objeví v hlavní roli thrilleru Wheelman.
- Morgan Freeman aTommy Lee Jones se objeví v akční komedii Villa Capri.
- Ve filmu God Particle by se spolu mohli objevit Daniel Brühl a Elizabeth Debicki.
- Michael Shannon se objeví v projektu Guillerma del Tora The Shape of Water.
- O spojení pokračování Jump Street 22 a Muži v černém se postará režisér James Bobin, film nese pracovní název MIB23.
- Sharon Stone by se měla objevit v zatím nespecifikované budoucí marvelovce.
- Alden Ehrenreich je novou tváří mladého Hana Sola pro jeho sólový film.
- Andrew Garfield se objeví v novince Davida Roberta Mitchella Under the Silver Lake.
- Ava DuVernay opouští režii snímku Intelligent Life.
- Simon West plánuje jako svůj další projekt válečný thriller War Wolf.
- Russell Crowe jedná o své účasti v právě natáčeném remaku Mumie.
- Daisy Ridley a Naomi Watts se objeví v přepracované verzi Shakespearova Hamleta s názvem Ophelia.
- Michael Fassbender jedná o roli skutečného sériového vraha v thrilleru Entering Hades.
- Emilia Clarke a Jack Huston se spolu objeví v thrilleru Above Suspicion.
- U Warner Bros. chystají celovečerní adaptaci deskové hry Monsterpocalypse. Režírovat by měl Fede Alvarez.
- Fruit Ninja se také dočká své filmové adaptace.
- Michael Keaton se vrací k jednání o své účasti v Spider-Man: Homecoming. Jeho Vulture by ovšem neměl být jediným záporákem filmu.

Změny v datech premiér:

- Transformers: The Last Knight se v kinech objeví 23. června 2017.
- Insidious 4 se do kin dostane 20. října 2017.
- 27. ledna 2017 se do kin dostane pokračování filmu Trainspotting s názvem T2.
- Godzilla 2 se zpozdí, do kin se dostane 22. března 2019. 29. května 2020 se pak do kin dostane Godzilla vs King Kong.
- Hacksaw Ridge, válečné drama na motivy skutečného příběhu v režii Mela Gibsona, se dostane do kin 4. listopadu.
- Očekávaná animovaná adaptace legendárního batmanovského komiksu The Killing Joke si svoji online premiéru odbude 23. července.



Štýlový zostrih

Ak ste notorický oneskorenec a načas ste neprišli ani na maturitu, zrejme máte dostatočnú charizmu alebo bohatú zbierku výhovoriek, aby vám to vždy prešlo. Čo vám však len tak neprejde je amatérsky a nepravidelne upravená brada či vlasy. Že chcete pôsobiť nedbalo elegantne?

Opýtajte sa priatel'ky, kol'ko času jej zaberie vytvorenie tzv. „nude" make up-u alebo účes v štýle „akože som práve vstala z postele a som prirodzene krásna".

Stavte na istotu, s vákuovým zastrihávačom Philips BT7210 máte k dispozícii 20 uzamykacích nastavení dĺžky v rozmedzí od 0,5 do 10 mm a striháte s presnost'ou nastavenia 0,5 mm. Ocenia to najmä tí, ktorí si strih brady dennodenne udržiavajú v perfektnom tvare.

Celokovové čepele s dvojitým ostrím sú účinné aj pri vel'mi hustom strnisku. Brúsia sa tým, že sa pri zastrihávaní o seba jemne otierajú. Po hodine nabíjania môžete zastrihávač používať 75 minút bezšnúrovo, svetelný indikátor vás upozorní na stav batérie.

Jeho údržba je praktická a rýchla, jednoducho vyprázdnite zásobník na odstrihnuté chĺpky a čepele umyte pod tečúcou vodou.

Ak stále váhate, využite akciu Cashback. Kúpte si jeden z vybraných modelov pánskych zastrihávačov Philips a na váš účet vám vrátime až 20 eur. Akcia trvá od 1.6. do 31.7. 2016.

Viac info na ***www.philips-cashback.sk***





Fenomén WARCRAFT na filmovom plátne

Vel'kolepé fantasy dobrodružstvo o bolestivom stretnutí dvoch rôznych svetov konečne prichádza na filmové plátno. Už čoskoro vypukne filmová mánia s názvom Warcraft: Prvý stret. Fenomén herného sveta na seba nechal dlho čakat'. No na dobré sa dlho čaká... Film inšpirovaný populárnou hrou, ktorá oslovila „počítačové srdcia" miliónov hráčov, dorazí do slovenských kín 9. júna 2016.





A čo prinesie táto filmová lahôdka?

Travisa Fimmela, Bena Fostera, Paulu Patton, Dominica Coopera, Tobyho Kebbella v príbehu dvoch svetov - král'ovstva Azeroth a ríše Draneor, ktoré majú spoločný osud.

Azeroth je rozkvitajúca ríša l'udí, v ktorej múdro panuje král' Llane (Dominic Cooper). Jeho vojsko vedené rytierom Lotharom (Travis Fimmel) a spoločenstvo mocných kúzelníkov v čele s mágom Medivhem (Ben Foster) dôsledne chráni mierumilovnú civilizáciu.

V Draenoru predstavuje život permanentný boj medzi znepriatelenými rasami Orkov, ktorých spojí až neporazitel'ný nepriatel', nákaza, ktorá v ich zemi postupne ničí všetko živé. Ich vodce Gul´dan vytvorí s pomocou temnej mágie portál, ktorým môžu Orkovia preniknút' do iného sveta a ten si osídlit'. Zhodou okolností sa ich ciel'em stane práve Azeroth, ktorého obyvatelia sú ochotní bránit' svoju zem do posledného muža, ked'že im ani nič iné nezostáva. Zdá sa, že ničivý stret civilizácií nie je možné zastavit'. Tí, ktorí hl'adajú náhradné riešenia, predsa existujú.

Podl'a producenta Alexa Gartnera sa tvorcovii snažili o to, aby filmový Warcraft otvoril svoju náruč nielen fanúšikom hry, ale i tým, ktorí v Azerothu doteraz nikdy neboli. Naviac sa snažili o to, aby alfou a omegou filmu neboli dokonalé triky, ale prepracované charaktery.

„Máme hrdinov, s ktorými sa každý rád vydá na dobrodružnú výpravu. Som rád, že film je plný dokonalých trikových efektov, ale keby v ňom neboli postavy, v ktorých spoločnosti by ste chceli zostat' aj po skončení titulkov, potom by to nebol správny film," vysvetl'uje Gartner.



YouTuberi

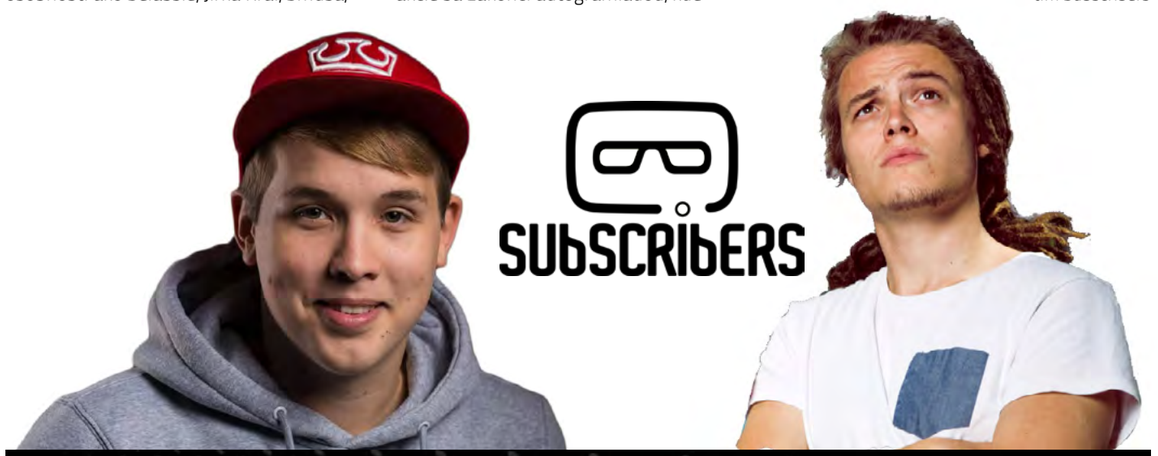
...mieria do metropoly východu

AJ VY KAŽDÝ DEŇ SLEDUJETE MIESTO TELEVÍZIE CZ/SK YOUTUBE SCÉNU A NEVIETE SI PREDSTAVIŤ DEŇ BEZ TOHO, ABY STE SA NENASMIALI NA PODARENÝCH LET'S PLAYOCH, PRANKOCH ALEBO CHALLENGOCH, KTORÉ YOUTUBERI KAŽDÝ DEŇ PRE VÁS, ICH FANÚŠIKOV, TVORIA?

Chceli by ste im to opätovat', ked' ich stretnete a poviete im, čo ich tvorba pre vás znamená, ale nemáte možnost' cestovat' cez celé Česko-Slovensko, aby ste ich stretli? Práve preto sme sa rozhodli zorganizovat' pre vás, fanúšikov, YouTube/gaming event Subscribers v Košiciach, v sobotu 2. júla, aby každý jeden fanúšik z východného Slovenska mal možnost' ich vidiet' na vlastné oči. Akcie sa zúčastnia osobnosti ako Selassie, Jirka Král, Smusa, Pemik, Asimister a mnoho d'alších. Na evente môžete vidiet' rôzne challenge, live Q&A, scénky YouTuberov, tombolu o vecné ceny ako sú herné myšky, slúchadlá a pod. V priebehu dňa sa uskutoční turnaj v Counter Strike: Global Offensive, kde vít'azný amatérsky tím bude bojovat' o rôzne vecné ceny s YouTube teamom, ktorého zostava je: Selassie, Evžen, Asimister, Duke a streamer Žolik. Záver akcie sa zakončí autogramiádou, kde budete mat' možnost' získat' podpis a fotku svojho YouTubera. Po akcii pre vás ešte organizujeme after party v nočnom klube Noise Arena, kde budete mat' ešte viac priestoru sa porozprávat' so svojimi obl'úbenými YouTubermi.

Príd'te, aby sme dokázali Česko-Slovensku, že východ má najvernejších subscriberov!

tím Subscribers



SUbSCRIbERS
Tvoji YouTuberi prvýkrát na východe!
02.07.2016
Košice
www.subscribers.sk Športová hala Cassosport
facebook.com/subscribersfestival
DEVIS
gamesite.sk VÁŠ HERNÝ SVET
GENERATION

Uncharted 4: A Thief's End



ZLODEJOV KONIEC

Kto by to bol povedal, že v roku 2007 sa začne písať' éra, ktorá po deviatich rokoch svojimi porciami neskutočných zážitkov naservíruje hráčom jedno obrovské dobrodružstvo. A to sa zapíše vel'kými písmenami do hernej histórie. Počas tejto doby sme mali možnost' zúčastnit' sa troch vel'kých príbehov, a práve vydaný štvrtý diel sa chce pokúsit' uzavriet' jednu vel'kú kapitolu štúdia Naughty Dog. Pod'me sa teda pozriet' na to, či sa im to podarilo.

Zo série Uncharted sa stala ikona, predovšetkým ikona hernej konzoly PlayStation. Prvý diel s podnázvom Drake's Fortune k nám dorazil v roku 2007 na konzolu PlayStation 3. Okamžite po vydaní sa z akčnej a dobrodružnej hry stal hit. Štúdio Naughty Dog stavilo všetky karty na rýchlu akciu, skvelý príbeh a na tú dobu skvelé technické spracovanie.

A práve tieto prvky zdobili túto sériu počas d'alších dvoch dielov. Všetky tri diely vyšli na platforme PlayStation 3 a každý jeden v sebe ukrýval nezabudnutel'ný príbeh a posúval technické možnosti tohto systému na úplne inú úroveň. Aj preto všetci s vel'kou nádejou očakávali, či sa po ohlásení d'alšej generácie PlayStationu dočkáme aj nového Uncharted dielu. A stalo sa.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Naughty dog
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ technické spracovanie
+ príbeh
+ dĺžka
+ lokalizácia

- trochu nemotorná kamera
- menšie technické nedostatky
- posledný diel

HODNOTENIE:

★★★★★

Pri príležitosti ohlásenia konzoly PlayStation 4 v roku 2014 Naughty Dog naznačuje štvrtý diel. Hráčske obecenstvo šalie a očakáva od vývojárov nezabudnutel'ný zážitok, a to aj vd'aka výkonu konzoly PlayStation 4.

Postupne nám štúdio odkrýva, čo všetko môžeme očakávat'. Všetko úsilie pretavili do čo najintenzívnejšieho zážitku, aký kedy vytvorili. A musím povedat', že túto výzvu splnili na výbornú!



Dosť bolo oddychu

Nathan Drake sa po troch vel'kých dieloch, a menšej odbočke na handhelde PS Vita, zaradil do bežného života spoločne so svojou láskou Elenou. Všetky nástrahy, ktoré súviseli s hl'adaním pokladov a tajomstiev, tak vymenil za zaslúžený oddych.

Mohlo by sa zdat', že takto idylicky by sa mohli jeho putovania skončit'. Všetko sa však mení v momente, ked' na jeho dvere zaklope úplne nová, z predchádzajúcich dielov neznáma postava, Sam Drake. Bez akýchkol'vek spoilerov môžem napísat', že Sam je Nathanov brat.

Ten po dlhých rokoch opät' stretáva svojho brata a prosí ho o pomoc. Celú túto situáciu hra výborným spôsobom dávkuje tak, aby čo najlepším spôsobom zapadla do kontextu Nathanovho života. Konečne sa dozvedáme niečo o jeho minulosti a už tu je vidiet', že nám Naughty Dog jednoducho chce ponúknut' diel, ktorý vyspel. Aj ked' Nathan Elene sl'úbil, že sa vzdá všetkých tých divokých dobrodružstiev, je jasné, že proste musí absolvovat' ešte jednu výpravu, ked'že jeho bratovi ide o život. A práve v tomto momente sa začína písat' posledný Nathanov denník.

Ostrý štart

Hra začína pomerne vlažne. No v istom momente sa všetko prevráti naruby a na vás čaká prvá akcia, ktorú striedajú návraty do minulosti, aby ste si oddýchli a nabrali sily. Presne tak, aby ste mohli svižným tempom pokračovat' v príbehu d'alej.

Celý postup hrou obohacujú možno malé, ale zato nápadité prvky. Predovšetkým tu v rozhovoroch postáv máme možnost' vol'by odpovede či otázky. Nie je ich vel'a, ale aj tak ponúkajú príjemné spestrenie a možnost' dozvediet' sa viac. Aj vd'aka tomuto prvku je jasne vidiet' zámer vývojárov, ktorí chcú štvrtý diel posunút' na vážnejšiu tému. Ako hrou postupujete, zist'ujete, že sa im to naozaj darí. Nečakajte teda len holú akciu, ale pomalšie tempo, ktoré vás aj tak dostane do varu.

Výborne fungujúce drobnosti

Žiadne vel'ké inovácie však nečakajte. Medzi novými prvkami okrem rozhovorov nájdete možno nové pomôcky na zdolávanie prekážok ako je lano či karabína. Ostatok zostáva nezmenený. Lezenie, súboje a krytie sa v zásade nikam neposunulo, no ani nemuselo, ked'že bolo vždy výborne funkčné.

Poteší možno viac tichej akcie, kde využijete stealth prvky, ktoré hra ponúka aj vd'aka podstatne väčším lokáciám. Autori nám prisl'úbili otvorenejší svet, čo aj splnili. Už nie ste odkázaní len na presne stanovenú cestu, ale môžete využit' aj alternatívnejšie spôsoby. K otvorenejším prostrediam padne vhod možnost' ovládat' vozidlá, samozrejme, ak vám to hra v danom momente dovolí. Ak sa tak stane, tak verte, že je to parádny zážitok. Nie len vd'aka výborne zapracovanej fyzike, ale hlavne aj vd'aka skvelému technickému spracovaniu.

Asi to najlepšie, čo ste videli

Úroveň detailov modelov a prostredí je na neskutočnej úrovni. To, čo nám Uncharted 4 ponúka, je dokonalost'. Ak vám prišlo, že The Order 1988 je vizuálna lahôdka, tak vedzte, že tu je to minimálne o level vyššie. Prvá návšteva na Madagaskare vám jednoducho vyrazí dych a vy neprestanete využívat' Foto mód, ktorý je prepracovaný na slušnej úrovni. Okrem rôznych filtrov ponúka aj také možnosti, ako je skrytie postáv či nastavenie chromatickej aberácie.

Hra beží v rozlíšení 1080p pri 30 snímkach za sekundu. Počas celej doby sa ich počet nijak zásadne nemenil. Iste, v niektorých náročnejších pasážach to trochu padlo, ale nič zásadné, čo by ovplyvnilo hratel'nost'. Jedinou nedokonalost'ou sú azda tiene. Tie v určitých situáciách pôsobia dost' kostrbato, no zasa to nepôsobí ako päst' na oko.

Porcia tak akurát

Ak ide o trvácnost', tak rátajte so zhruba 12 až 15 hodinami zábavy. Všetko, samozrejme, záleží od zvoleného stupňa náročnosti. Tú si môžete upravovat' do detailov, ked'že je kožné si navolit' pomoc pri strel'be, prípadne vám hra pomôže aj s kamerou. Na tento žáner je ponúknutá stopáž nad priemerom, takže si hru určite užijete. Znovuhratel'nosti napomáhajú určite spomínané dialógy a potešia napríklad aj nové filtre do Foto módu.

Online zábava

Po dohratí príbehovej kampane sa tak môžete s chut'ou pustit' do online zápolenia. To zostáva prakticky nezmenené. Stále je to zábava a svoje skúsenosti z príbehu tak môžete predviest' svojim kamarátom v tradičných módoch.

Príjemným spestrením sú mýtické predmety a zápasy obohatí aj novinka v podobe postáv ovládaných umelou inteligenciou.

Uzavrime jednu vel'kú kapitolu

Je vidiet', že Naughty Dog skutočne odviedli majstrovsky kus roboty. Hráčom chceli ponúknut' záverečnú časť tým najlepším spôsobom a jasne ukázali, že to proste vedia. Za mňa im posielam jedno vel'ké d'akujem, pretože ja som si hru užil a v určitých momentoch som musel proste zastavit' a kochat' sa tým, čo mi naservírovali.

Ján Schneider

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

Overwatch

SVET POTREBUJE HRDINOV!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Blizzard Entertainment
Zapožičal: KON TIKI

PLUSY A MÍNUSY:

+ nápadité postavy
+ výborná audivizuálna stránka
+ skvelá hratel'nost' sólo aj s priatel'mi

- vyššia cena
- absencia kampane zamrzí

" Overwatch je večerným programom na nezaplatenie, ak máte zohraný tím plný l'udí ochotných taktizovat' s vami cez TeamSpeak alebo zabudovaný Voice Chat."



HODNOTENIE:

★★★★★



Niekde na priesečníku umeleckého diela, zábavy a taktického simulátora stojí osamelá hliadka Blizzardu. Overwatch pripomína štýlový animák od Disneyho, ktorý niekto na poslednú chvíl'u zmenil na excelentnú kooperatívnu striel'ačku.

Ked' strácate pojem o čase a vaše stopercentné sústredenie patrí porazeniu nepriatel'ského tímu, viete, že pocit triumfu bude tým najväčším zadost'učinením za tie hodiny presedené pri počítači alebo konzole. História si pamätá galaxiu neúspešných pokusov predlžit' životnost' tej či onej singleplayerovej hry pomocou online funkcií, no vsadit' všetko na spoluprácu šiestich l'udí z rôznych kútov sveta, ktorých spája len jediný moment, v ktorom vyrazia proti šestici d'alších neznámych... to chce naozaj dobrý plán.

Ak patríte medzi milovníkov tzv. „lore", teda bohatého kultúrneho a historického pozadia určitého univerza, v ktorom sa hra odohráva, a s ktorým sa stretávame najmä pri rozsiahlych RPG sériách, prídete si na svoje vd'aka Overwatch Wiki. Bežným hráčom stačí vediet' jedno; Elitná medzinárodná organizácia, známa ako Overwatch, kedysi zachránila svet od globálnej krízy v podobe povstania robotov. 21 hrdinov zabezpečilo celosvetový mier a tým zároveň podpísalo svoj ortiel'. Dnes už jednotka Overwatch neexistuje, no jej bývalí členovia sú stále tu. A svet? Kedy už ten nepotreboval hrdinov...

Overwatch patrí medzi rýdzo multiplayerové záležitosti. Za všetky skvelé momenty, jedinečný obsah a nezabudnutel'né vít'azstvá na poslednú chvíl'u je zodpovedný tucet hráčov v jednom zápase. Hra je vel'mi jednoduchá na pochopenie, no aby ste sa zvládli postavit' aj tým skúsenejším protivníkom, budete potrebovat' prax. Nenechajte sa oklamat' animovanou grafikou a sympatickými postavami ako z japonského večerníčka. Sú ovel'a komplexnejšie, než sa na prvý pohl'ad zdá. Ked' hovoríme o hrdinoch v hre, ktorá sa nemálo inšpirovala MOBA titulmi ako Dota 2 alebo League of Legends, je jasné, že primárna pozornost' by mala byt' venovaná ich zvláštnym bojovým schopnostiam. Ked' sa odosobníme od anjelskej prít'ažlivosti Mercy alebo nevábneho výzoru Roadhoga, pri každej postave nám zostane zmes niekol'kých absolútne jedinečných schopností, ktoré sa nielenže dajú kombinovat' medzi sebou, ale maximálny efekt často dosiahnu v symbióze so silami iného hrdinu. Za exemplárnym príkladom nemusíme chodit' d'aleko. Už spomínaná Mercy patrí do podpornej skupiny postáv (support), a jej primárnou starost'ou je udržanie tímu na bojisku v čo najlepšej kondícii. Jej žezlo emitujúce prúd liečivej energie sa dokáže zamerat' na určitého hrdinu a poskytnút' mu tak nevídanú životnost', a to aj v najdrsnejších bojových podmienkach. A ak niekto náhodou nepotrebuje vyliečit', Mercy dokáže zvýšit' silu vášho útoku, čo je v hre ako Overwatch na nezaplatenie.





Často prehliadanou schopnost'ou Mercy je „strážny anjel", ktorý tejto postave umožňuje vzlietnut' ku ktorémukol'vek spolubojovníkovi a prekonat' tak za krátky čas väčšiu vzdialenost' aj problematický terén. Obzvlášt' pozoruhodnou sa táto špecialita stáva pri Pharah, ktorá dokáže na určitý čas vzlietnut' pomocou jetpacku a pálit' po nepriatel'och zhora raketami. Ak sa tieto dve dámy náhodou nachádzajú v rovnakom tíme, nepriatelia si musia strážit' vtáčiu perspektívu – už tak silné útoky Pharah, znásobené vd'aka Mercy, nepriatel'ov zaplavia smrtiacim krupobitím striel a behom chvíle dokážu vyčistit' celé kontrolné stanovisko od všetkého nežiaduceho.

A ked'že Mercy má pri strážnom anjelovi relatívne nízky cooldown, toto kombo je možné predvádzat' v podstate nepretržite. Okrem toho liečitel'ka zvládne vd'aka svojim krídlam aj spomalit' následný pád, čo znamená, že v ideálnych podmienkach sa na dlhú dobu ani nemusí dotknút' zeme – a trafit' pohybujúci sa ciel' niekde vysoko nad hlavou dokáže byt' obzvlášt' t'ažkou úlohou, ak po vás pália hned' z niekol'kých strán. Takýto vzorec platí nielen pre Mercy a Pharah, ale pre hrdinov všeobecne. Každý má svoje nesporné výhody, no súčasne aj výrazné nedostatky. Nielenže si hráč musí dávat' pozor na to, aby zodpovedne plnil svoju tímovú úlohu ako medik, útočník, obranca alebo tank, no musí byt' opatrný aj pri spôsobe, akým ju vykonáva.

Vrát'me sa teda k Mercy. Je miláčikom, ak má komu pomáhat', no ako samostatná jednotka zlyháva na plnej čiare. Ak nemá niekde v okolí člena tímu, na ktorého by mohla „skočit'" a ktorý by ju ochránil, je stratená. Zdravie Mercy sa síce regeneruje samo, ale len ak práve nie je objektom nepriatel'ovho záujmu. Táto hrdinka teda vyslovene potrebuje part'áka, s ktorým by naviazala svoj nevšedný, symbiotický

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



vzt'ah. Ona ho bude liečit' a zvyšovat' mu silu útoku, a on za to na seba upúta pozornost' opozície a ochráni tak vetchú sympat'áčku pred rýchlym koncom.

Ďalšou vel'mi často využívanou taktikou, ako zúročit' jedinečnost' hrdinov, je kombinácia siláka Reinhardta a robota Bastiona. Obor s nemeckými koreňmi dokáže svojich spolubojovníkov ochránit' štítom, ktorý zvládne vykryt' pomerne vel'ké množstvo poškodenia, a čo je nemenej podstatné, členovia tímu dokážu spoza neho opätovat' pal'bu.

V praxi ste teda krytí a v bezpečí, no nijako obmedzení, čo sa týka útoku. Bastion je známy svojou schopnost'ou zmenit' sa na stacionárnu rýchlopalnú strážnu vežu s vysokou presnost'ou a najmä pozoruhodnou kadenciou. Pokial' potrebujete obránit' kontrolný bod a zabránit' nepriatel'om, aby sa vám dostali k telu, Bastion s Reinhardtom predstavujú skvelú vol'bu. Ak zaujmete dobrú pozíciu, robotický milovník vtáčikov zvládne eliminovat' všetky hrozby ešte pred tým, než Reinhardtov štít vypovedá služby.

Nechránený Bastion ale predstavuje l'ahký ciel'. Vo svojej mobilnej podobe nevyniká ničím, a tak si ho l'ahko vyhliadnu hrdinovia vhodnejší na boj 1v1. Na súčiastky ho dokáže l'ahko rozobrat' aj nepozornost' hráča, ktorý sa transformuje na rýchlopalnú vežu niekde, kde ho dokáže l'ahko prekvapit' protihráč. McCree a Reaper sú na krátku vzdialenost' stelesnením smrti, d'alekonosné strely od Widowmaker zasa Bastiona pošlú do starého železa lusknutím prsta. Takto by sme pritom mohli pokračovat' ešte hodnú chvíl'u.

Overwatch je založený na originálnosti jednotlivých hrdinov, a hoci ich, na základe role, ktorú v tíme zastávajú, hra delí do štyroch základných skupín, gameplay je pri každej postave iná. Častko drasticky.

Pudge z Overwatch, ako s čistým svedomím môžeme nazvat' Roadhoga s jeho vystrelovacím hákom, ktorým si k sebe dokáže pritiahnut' každého hrdinu a následne ho rozstrielat' brokovnicou, je hrdinom s masívnou zásobou HP a navyše aj schopnost'ou vypit' špeciálnu tinktúru, ktorá mu doplní väčšinu zdravia. Takáto kombinácia z neho robí vel'mi odolného protivníka, ktorý je v súboji 1v1 obrovským problémom. Na druhej strane Roadhog nemá schopnost' štítu, ktorým by ochránil seba a svojich kumpánov, ako tomu je v prípade iných tankov – Reinhardta, inteligentnej opice Winstona či svalnatej Rusky Zarye. Hoci v súboji na krátku vzdialenost' exceluje, kvôli svojej rozložitej postave je l'ahkým terčom pre snajperov či hrdinov schopných spôsobit' vysoké poškodenie na dial'ku.

Opakom je napríklad Genji, vysoko ofenzívny a najmä pohyblivý hrdina, schopný útoku nadial'ku a pokial' môže použit' svoju ultimátnu schopnost' šermiarstva, aj tvárou v tvár. Neznesie vel'a, no kompenzuje to mrštnost'ou a schopnost'ou preliezt' väčšinu prekážok. Na rozdiel od Roadhoga, ktorý je len tak dobrý ako schopnost' hráča trafit' sa vystrelovacím hákom, musí Genji kmitat' dol'ava a doprava, aby sa nestal l'ahkým ciel'om napríklad pre neomylné oko čiernej vdovy Widowmaker.

Vdova je bezkonkurenčná, pokial' ide o mapy s rozl'ahlými priestormi a dobrými odstrel'ovačskými pozíciami. Kamuflovaná vdova s čistým výhl'adom na pozície nepriatel'ov predstavuje efektívne a najmä rýchle riešenie väčšiny problémov tímu, v ktorom sa nachádza. Ak ju navyše niekto neohrabaným spôsobom prekvapí, vd'aka záchytnému háku dokáže bleskurýchlo zmenit' stanovisko a ujst' tak neželanej pozornosti.

Pri tímových súbojoch alebo hrdinoch, akými sú nindža Genji či lukostrelec Hanzo, však nemusí byt' vdova vhodnou vol'bou. Obaja sú pohybliví a pre neskúsenú ruku držiacu myš môže ich trafenie predstavovat' poriadnu výzvu. Hanzova schopnost' vystrelit' detekčný šíp, ktorým odhalí pozície všetkých nepriatel'ov v určitej oblasti, navyše pre vdovu znamená rýchle odhalenie. Mysliet' treba aj na to, na akej mape sa bude súboj odohrávat'. Každá má svoje pre a proti, ktoré štýlu vášho boja môžu a nemusia vyhovovat'. Ak dostanete chut' zapol'ovat' si za čiernu vdovu, zvážte, či vám na to prostredie poskytne dobré podmienky.



Jedným z najčastejšie vyberaných hrdinov je japonský vrah Hanzo. Jeho luk nie je práve najpresnejšou zbraňou, no pokial' sa ju naučíte ovládat', zaradíte sa medzi elitu každého zápasu. Vystrel'ované šípy sú podstatne pomalšie než gul'ky alebo plazmové útoky, no na druhej strane pôsobia obrovské poškodenie.

Hanzo sa stáva l'ahkým ciel'om pre hrdinov ako Reaper, Soldier: 76 či Roadhog, ktorí ho dokážu rozstriel'at' behom mihnutia oka, no ak si udržíte odstup, budete spôsobovat' poškodenie nepriatel'om a počkáte, kým sa vám načíta merač ultimátnej schopnosti, stanete sa nočnou morou pre každého protivníka. Hanzova „ultimátka", privolanie obrovského prízraku draka, ktorý pohltí každého, kto sa mu postaví do cesty, je najlepším spôsobom, ako otočit' nepriaznivý priebeh daného kola.

Dobrým načasovaním je jediný hráč schopný eliminovat' celý nepriatel'ský tím – no na to budete potrebovat' nielen cenné skúsenosti, ale aj poriadnu dávku št'astia. Nie vždy to vyjde, ale ak predsa, tak „Play of the Game", najlepší výkon v rámci jednej hry, je váš.

Hoci pri hre Overwatch hovoríme právom o hrdinoch, pretože sú nielen jedineční, ale vy si k nim naozaj dokážete vybudovat' pozitívny alebo negatívny vzt'ah ako v hociakej RPG, nenájdete tu žiadne vylepšovanie postáv v zmysle ich schopností. Jediný rozdiel medzi hráčom hrajúcim prvý zápas a profíkom so stovkami nahratých hodín je povestný „skill" a pravdepodobne aj výzor hrdinu. Za každý dokončený zápas získate určité množstvo EXP bodov, v závislosti od toho, aký výkon ste podali, a za každú zdolanú úroveň svojho herného Overwatch profilu obdržíte bedňu s kozmetickými doplnkami. Ak máte št'astie, padne vám nejaký ten skin na hrdinu, a pokial' nie, budete sa musiet' uspokojit' s novým obrázkom, ktorý môžete počas hry niekde nasprejovat', alebo novou, často vtipnou hláškou či novým vít'azným postojom, ktorý si užijete len ak váš tím prekoná druhú stranu. Skutočným pokadom, aj ked' stále len kozmetickým, sú zriedkavé skiny na hrdinov, ktoré danú postavu často vizuálne zmenia na nepoznanie.



Gameplay to, samozrejme, nijako neovplyvní, no kto hráva Dotu a podobné záležitosti, vie ocenit' vymakaný imidž svojho obl'úbenca, ktorým sa odlíši od klona v nepriatel'skej skupine. Osobitnú pozornost' si nezaslúžia len hlavní aktéri, ale aj prostredie, ktoré pre nich Blizzard vytvoril. Podobne ako oni, aj mapy sú pestré, prepracované a najmä rôznorodé. Je ich 12 a hoci sa po čase, takpovediac, obohrajú (naozaj nečakané), nemožno im upriet' štýlovost' a najmä výbornú hratel'nost'. Každá mapa je naviazaná na konkrétny mód; napríklad Anubisov chrám na mód útok, ktorého ciel'om je obsadit' kontrolné stanovištia roztrúsené po mape, zatial' čo vo hviezdnom Hollywoode sa snúbi útočný mód s prepravou, v ktorej musíte odprevadit' mobilné vozidlo naprieč mapou až na ciel'ovú čiaru.



Chválu si zaslúži aj matchmaking, teda všetko to, čo predchádza samotnému súboju dvoch tímov. Pomocou Quick Play (rýchlej hry) sa behom niekol'kých sekúnd napojíte do zápasu, ktorý začína výberom hrdinov a formovaním tímu. Masová popularita Overwatchu garantuje dostatok hráčov za každých okolností, takže sa nemusíte bát', že ak náhodou niekto počas hry vypadne, budete v oslabení.

V každom prípade je potrebné mysliet' na to, že rovnako ako každá online hra, aj Overwatch je večerným programom na nezaplatenie, ak máte zohraný tím plný l'udí ochotných taktizovat' s vami cez TeamSpeak alebo zabudovaný Voice Chat. Premyslený, koordinovaný postup v hre, kde sa všetko odvíja od spolupráce šiestich hráčov, je pre vás obrovskou výhodou. Vediet', kedy použit' tú či onú schopnost' vyžaduje neustálu komunikáciu medzi členmi tímu, a aj ked' ide predovšetkým o zábavu, pocit z kvalitne odohratého zápasu je vítaným bonusom a zadost'učinením.

Mário Lorenc

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

Doom

FPS ROCK 'N' ROLL

V hernom svete existujú dve DOOM hry. Teda, nie z hl'adiska názvu, ale z hl'adiska hratel'nosti. Existuje tá adrenalínová jazda plná strel'by a vnútornosti monštier z pekla, no taktiež tu je ten hororový diel, ktorý si mohli vychutnat' aj tí neskôr narodení. Séria sama o sebe stojí na križovatke a je otázne, ktorým smerom sa uberie, čo znamená, že niekto ostane naštvaný. Nový DOOM je pokračovaním prvých dielov, nie hororového tretieho, no aj napriek tomu by sa naň fanúšikovia tretieho dielu nemali hnevat'. To, čo totiž robí, robí excelentne.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO
Žáner: FPS
Výrobca: iD Software
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ leveldizajn zbraní a monštrá
+ dlhá kampaň
+ adrenalínová hratel'nost'
+ audiovizuál
+ SnapMap

- multiplayer je divný „mačkopes"

HODNOTENIE:

★★★★★



John Carmack raz povedal, že hrat' hru pre príbeh je ako kvôli tomu istému dôvodu pozerat' porno. A aj ked' naratívne hry za posledné roky výrazne postúpili, DOOM sa drží svojich zásad. Viete totiž, že hráte hru zameranú na hratel'nost', ked' po tridsiatich sekundách od zapnutia hry už držíte v rukách zbraň a masakrujete mutantov z pekla. Tam, kde sa v iných hrách ešte len kladú naratívne základy, DOOM ide priamo na vec.

A robí dobre. Premisa je tradičná. Ste vojakom na základni UAC na Marse a s pomocou vedúcich tejto základne musíte uzavriet' portál do pekla. V žánri FPS to znamená striel'at' a striel'at', až pokial' vám nedôjdu náboje, a potom prepnút' zbrane a striel'at' d'alej.



Paradoxom celej tejto situácie je to, že aj napriek prvotnému zdaniu si hra vyžaduje nielen dobré reflexy, ale aj zapojenie rozumu. Tuto panuje v časti hernej komunity dezinterpretácia, že ked' máte k dispozícii hru zameranú len a len na striel'anie a rýchly pohyb, tak to automaticky znamená, že je to hra pre „hlúpych". Práve naopak, hra si vyžaduje ovel'a viac šikovnosti a odmeňuje hráča ako priemerná kampaň striel'ačiek typu Call of Duty a podobne.

Základným faktorom je, aby sa hráč hýbal, lebo vo chvíli, ked' zastane, pravdepodobne zomrie. A to hlavne na vyšších úrovniach. Čiže manévre ako úskok do strán, ostrel'ovanie zboku, hl'adanie vhodnej pozície na pálenie a rozumný výber zbraní podl'a typu nepriatel'a, ktorému čelíme, je vel'mi dôležité. Spoločne so zbraňovým arzenálom, ktorý sa postupne rozširuje a poskytuje rôzne variácie, sa totiž rozširuje aj počet nepriatel'ov, líšiacich sa tým, ako k nim pristupovat', akými zbraňami ich likvidovat' a aká je najlepšia taktika na boj s nimi. Všetko však so stlačeným kohútikom!

Tri najdôležitejšie veci v singleplayerových FPS hrách autori zvládli na výbornú. Leveldizajn, rôznorodost' nepriatel'ov a pohyb v kombinácii s dostupnými zbraňami. Pohyb je extrémne rýchly a hráč si pripadá, ako keby jeho postava išla na korčuliach. Nikoho netrápi ADS, pretože sa výborne baví s arzenálom, ktorý poskytuje variabilitu a upravuje hratel'nost'. A to všetko vo výborne nadizajnovaných leveloch. Tie totiž stavajú hráča do rôznorodých situácií a v drvivej väčšine prípadov mu dávajú na preskúmanie celú mapu. A to je odmeňované. Od klasických levelov zo starého DOOM cez rôzne zberatel'ské predmety až po tie pre život dôležitejšie predmety ako nové zbrane a zlepšenia základných vlastností obleku.

Hráč tak blúdi po výborne nadizajnovanom prostredí, aby našiel všetko, čo mu pomôže zdolat' silnejúce hordy nepriatel'ov. Kto hral pôvodné DOOM hry, bude sa tu cítit' ako doma. Začína to zmutovanými pracovníkmi a pokračuje impami, vojakmi, revenantmi, pinky démonmi, atd'. Každý z nich predstavuje iný typ výzvy, čo skvelým spôsobom variuje hratel'nost'. Aby toho nebolo málo, každá zbraň má okrem klasického módu strel'by aj alternatívny, ktoré sa dajú počas hrania l'ubovol'ne zamenit' z dvoch dostupných variantov pre každú zbraň. Chcete brokovnicu s možnost'ou vystrelenia troch rán naraz? Žiadny problém. Alebo takú, ktorá striel'a granáty? V pohode. Možností pri boji je mnoho a najdôležitejšie je, že ked' všetky tieto prvky spojíte dokopy, vznikne král'ovská zábava. Medzičas medzi bojom je vyplnený hl'adaním spomínaných skrytých predmetov a taktiež drobnými hádankami a skákacími pasážami. A pokial' vám náhodou bude tiect' do topánok, vždy je tu motorová píla a BFG.

Tiež sú tu runy. Po ich získaní si tri z nich môžete vložit' do slotov a následne využívat' ich benefity. A aby som nezabudol, „glory kills". Efektné zakončovacie manévre, ktoré môžete použit' na každého jedného nepriatel'a po tom, čo ho omráčite. Sú efektné, sú rýchle a nespomal'ujú hratel'nost', no aj tak by som preferoval, keby sa na ne hra až tak výrazne nezameriavala, pretože vás nepriamo do tých pohybov núti. Jednak tým, že kvôli takto zabitým nepriatel'om padajú predmety na doplnenie zdravia a štítu, a jednak aj preto, že ked' nepriatel'a nestihnete dokončit' v stave omráčenia, vráti sa mu naspät' kúsok zdravia. Tu platí, že menej je niekedy viac. Do toho si ešte môžete prirátat' powerupy v jednotlivých častiach levelov, ktoré z vás urobia na obmedzený čas vraždiace monštrum.

Ak by sa vám zdalo, že prostredie Marsu bude jednotvárne a stereotypné, tak vedzte, že to tak nie je. Ale pre istotu, aby ste sa náhodou ani na chvíl'ku nenudili, tak navštívite aj peklo so všetkými jeho nástrahami. Všetko nádherne nadizajnované, rôznorodé a hlavne spravené takým spôsobom, aby to maximálne podporovalo hratel'nost'.

To, čo sa parádne podarilo singleplayerovej kampani, v ktorej pokojne strávite pätnást' hodín a výborne sa pri tom budete bavit', to sa nepodarilo multiplayeru. Ten je takými divným mixom medzi charakteristikami arénovej striel'ačky na štýl Unreal Tournament, Quake či Halo a klasickej modernej striel'ačky ako Call of Duty. Máte tu prispôsobitel'né vybavenie, no zároveň nemáte obnovitel'né zdravie, a tak musíte hl'adat' predmety po bojisku.

Máte tu runy a rôzne lepšie zbrane, no celá hratel'nost' z nepochopitel'ných dôvodov neprináša rovnaké potešenie ako singleplayerová časť. Vo svojej podstate je tento multiplayer prepracovaný, ponúka mnoho módov a relatívne solídne pripravené mapy, no nikdy mi nepriniesol taký zážitok ako kampaň pre jedného hráča. Škoda.

Netreba zabúdat' ani na SnapMap. Mód, ktorý prináša možnosti vytvárania používatel'ského obsahu aj na konzoly. Obalený do atraktívnej a prístupnej formy síce neposkytuje tol'ko možností ako bežné módovacie nástroje, no na druhej strane je podporovaný v matchmakingu a iD Software šikovne pracuje s komunitou na vyberaní tých najlepších obsahov.

Hra vyzerá famózne a zároveň ukazuje, aké dôležité je čarovné slovíčko 60FPS pri hre tohto typu. Vd'aka tomu, že je zážitok z hry úžasný, pohlcujúci, je možné, že hra vás vypl'uje von z jej sveta až po prejdení kampane. Apropo, soundtrack – úžasný, vystihujúci dušu série DOOM, atmosférický. Mick Gordon je proste pán.

Verdikt

DOOM is back, baby! So všetkým, čo k tomu patrí. Adrenalínová hratel'nost', kde ste pánom svojho osudu, ktorý závisí od rýchlosti prstov a mozgových neurónov. Výborný leveldizajn, dlhá kampaň, parádny audiovizuál, variabilita v hratel'nosti – to všetko tu je. Akurát škoda, že autori nevedeli, ktorým smerom sa vydat' v multiplayerovej časti. To hádam bude nabudúce.

Dominik Farkaš

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

Homefront: The Revolution

KEĎ NÁDEJNÝ NÁMET KOMPLETNE POTOPÍ NUDA A TECHNICKÉ PROBLÉMY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Dambuster Studios
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ celkom kvalitné audiovizuálne spracovanie
+ niekol'ko dobrých nápadov

- bugy, glitche a d'alšie bugy
- technické problémy
- stereotyp a nedostatok variability
- nuda

"Originálna vojnová akcia Homefront simulovala napadnutie ekonomicky oslabenej Ameriky zjednotenou Kóreou, ktorá využila šancu a drvivo zvít'azila."



HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Prvý Homefront, ktorý zavítal na naše disky ešte v roku 2011, sa napriek nie až takým zlým hodnoteniam a zábavnému multiplayeru nedočkal vel'kého úspechu a do povedomia hráčov sa nezapísal. Väčšina hráčov dokonca pri vydaní druhého dielu s podtitulom The Revolution ani nevie, že v skutočnosti ide o nejaký Homefront 2. A že si veru jeho vývoj prešiel peklom. Po krachu THQ práva získal hru Crytek, ktorý následne predal práva spoločnosti Koch Media. Až jej dcérska spoločnost' Deep Silver sa postarala o finálne vydanie hry. Ale to radšej pre dobro hráčov ani nemuseli robit'.

Perfektné zasadenie, hrozné prevedenie

Dej hry vás opät' zavedie do Spojených štátov okupovaných Severnou Kóreou. Konkrétne do Filadelfie, kde je obyvatel'stvo utláčané a neustále ohrozované jednotkami KPA. Vydáva sa však cestou klišé a pátosu a, bohužial', absolútne nevyužíva všetko, čo takáto perfektná téma ponúka. Žiadna z hlavných postáv nie je uveritel'ná ani zapamätatel'ná.

Okrem toho, skoro všetky trpia určitou posadnutost'ou zabit' čo najviac „Norks" (vulgárne pomenovanie pre Severokórejčanov). S jednotkami odporu a rebelmi necítite, nevnímate ich boj za slobodu kvôli bezmocnosti a zúfalstvu. Jednoducho tento aspekt nefunguje a je to vel'ká škoda.

Homefront: The Revolution využíva prvky z niekol'kých obl'úbených sérií, pričom popri hraní som najviac spomínal na sériu Far Cry. Na rozdiel od prvého dielu nie je The Revolution lineárna FPS, ale dáva vám vol'nost' robit' v otvorenom svete to, na čo máte práve chut'. Avšak toho, do čoho sa môžete pustit', je po stránke variability vel'mi málo. Herný svet je rozdelený na malé kúsky území, ktoré postupne získavajú pod kontrolu rebeli. Každú časť je potrebné oslobodit' vykonaním určitej činnosti, ktorá vždy obsahuje niekol'ko minút prestreliek a stlačenie tlačidla E. Či už ide o zničenie nádrží, alebo o hackovanie a použitie terminálu, vždy je proces rovnaký. Nechýba ani zbieranie (ne)obl'úbených „collectables" vo forme rádií či útržkov z denníkov. Za splnené úlohy, oslobodené územia a prehl'adávanie padlých vojakov získavate peniaze a špeciálnu hernú menu, s ktorou môžete nakupovat' a vylepšovat' vaše vybavenie a schopnosti. Opät' musím najmä kritizovat', pretože vylepšenia hlavnej postavy sú naozaj biedne a neobsahujú nič originálne.





Dobré nápady zabíja halda zlých. A tie bugy!

Pocit zo strel'by a samotné prestrelky sú vcelku priemerné. Zachraňuje ich najmä zvuková stránka a pekné vizuálne efekty. Čo ich však potápa, je vyslovene tupá umelá inteligencia a podivná detekcia zásahov. AI počas prestreliek zmätene behá po bojisku alebo stojí na mieste. Pokial' máte pocit, že sa na vás rúti presila, skryte sa za roh. Po jednom alebo dvoch budú vybiehat' von a čakat' na váš výstrel. Medzi vojakmi neexistuje žiadna spolupráca či schopnost' naraz koordinovat' útok. Navyše hra má tendenciu nepriatel'ov spawnovat' kade-tade bez rozmyslu. Bežne sa stane, že sa z ničoho nič zjavia kúsok pred vami. Zlaté časy klenotu F.E.A.R. a jeho AI.



Málokedy akčným hrám vyčítam nedostatok herného obsahu. V prípade Homefront: The Revolution som však počas hrania nič iné necítil. Nedostatok zbraní, variability, rôznorodých misií, postupu. Takto by som mohol pokračovat' donekonečna. Ak ide o zbrane, každá sa dá prerobit' na d'alšie dva modely vd'aka hernej funkcionalite „weapon coversion". Táto možnost' je vcelku dobrý nápad a umožňuje prerobit' napríklad brokovnicu na improvizovaný raketomet striel'ajúci ohňostroje vo farbách trikolóry. Ibaže v podobných open world striel'ačkách sme zvyknutí na niekol'ko druhov pušiek, samopalov či brokovníc.

Navyše žiadnu zo zbraní Severokórejčanov nemôžete zodvihnút', čiže váš výber je naozaj obmedzený. To isté platí aj o vylepšovaní zbraní. Pokial' sa hra snaží do svojej náplne zakomponovat' aj stealth prvky, prečo neumožní hráčom zvolit' si tlmič na inej zbrani než na pištoli? Za celkom dobrý nápad považujem zahrnutie motoriek, ktoré neslúžia len ako rýchly spôsob prepravy, ale hrajú úlohu pri vstupe do niektorých častí Filadelfie. Ich prevedenie a ovládanie je však katastrofálne. Motorky popierajú fyzikálne zákony, nemajú žiadny kolízny model a pri ich ovládaní nemôžete používat' zbrane ani mapu.

Dostávame sa k najväčšiemu problému celej hry, a tým je enormný počet bugov. Či už takých, ktoré poznáme aj z iných hier, ked' sa napríklad postavy prepadávajú pod zem, alebo sa zasekávajú v textúrach prostredia, či vážnejších, ktoré zasahujú do priebehu misie a spravia ju nesplnitel'nou. S druhou kategóriou som sa počas recenzovania stretol niekol'kokrát, čo naozaj neveští nič dobré. Raz som napríklad nemohol dokončit' jednu z príbehových misií, pretože skript, ktorý

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



mal pohnút' progres d'alej, sa nespustil, nakol'ko jedna z postáv zostala stát' na mieste. Nepomohlo nič, len reštart. Spomeniem aj jednu komickú situáciu, ked' hra (pravdepodobne) omylom poslala na brániace sa jednotky odporu Severokórejčanov bez akýchkol'vek zbraní. AI teda robila, čo mohla a použila päste.

Neviete si predstavit', ako vtipne tento bizarný výjav pôsobil. Obdobných problémov by som mohol vypísat' niekol'ko. Jednoducho, v prípade Homefront: The Revolution nejde o pár drobných chýb, ktoré je možné opravit' day-one updatom. A ten počas recenzovania navyše vyšiel. Takto hra pôsobí ako beta verzia nedokončenej free-to-play striel'ačky.

Smutný je aj fakt, že The Revolution neobsahuje žiadny multiplayerový mód, ktorý bol najväčším plusom prvého dielu. Jedinou online funkcionalitou je kooperačný režim. Jeho obsahom je však úplne to isté, čo v hre pre jedného hráča, s pridaním troch kamarátov. Škoda, že ho radšej vývojári nezahrnuli priamo do príbehu a mohli by ste v podstate celú hru prejst' spoločne. Navyše dodám, že počas recenzovania sa mi podarilo nájst' d'alších hráčov len raz.

Achieved with CryEngine

Túto známu hlášku začujete už pri zapínaní hry. Vo väčšine prípadov by bola predzvest'ou niečoho dobrého. Bohužial', v prípade hry Homefront je CryEngine použitý nie najlepšie. Vel'mi pekne vyzerajú najmä efekty ohňa, výbuchy a rôzne svetlá, predierajúce sa cez rozvaliny domov. Textúry hlavných postáv sú rovnako kvalitné a ostré.



Zvyšok je už iba priemerný a v niektorých momentoch až podpriemerný.

Tak ako aj herný obsah, grafické spracovanie je tiež nedotiahnuté. Framerate lieta hore-dolu, ako sa mu zachce, a to aj na najsilnejších zostavách, hra padá, prípadne sa objavujú grafické artefakty a glitche.

Opät' však ide o prípad, ked' sa problémy prejavujú rôzne – zostava od zostavy. Ja som pri recenzovaní vel'ké problémy nemal a na vysokých nastaveniach aj môj veterán Homefront utiahol. Prepadom FPS som sa však nevyhol, a to či už na najnižších možných grafických nastaveniach, alebo na spomínaných vysokých. A pritom vám hra ponúka celkom bohaté možnosti nastavenia. Ich zmenami však vel'a nedosiahnete. Hudba a najmä zvukové efekty sú jedinou stránkou, ku ktorej nemám výhrady. Strel'ba, výbuchy a futuristické zvuky rôznych robotov či vzducholodí Severokórejčanov znejú vynikajúco a pri vel'kých prestrelkách je atmosféra naozaj perfektná.

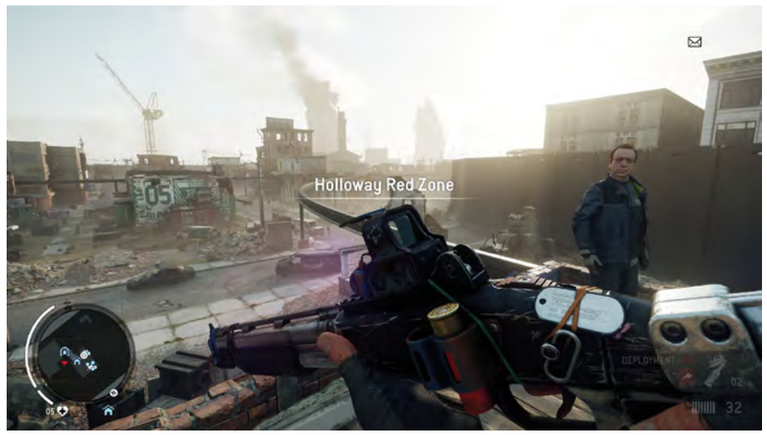
Verdikt

Homefront: The Revolution ako akčná FPS zlyháva na všetkých frontoch. Hratel'nost' je nudná a stereotypná, obsahu je málo a celú hru sprevádzajú bugy a technické problémy.

To málo zaujímavého alebo inovatívneho tým pádom nevynikne. Rovnako aj audiovizuálne spracovanie, ktoré by sa dalo zhodnotit' ako vcelku pekné, ničí zlá optimalizácia. Je to naozaj vel'ká škoda, pretože na papieri znie The Revolution vel'mi dobre. Na záver dodám, že The Revolution sa zaradí medzi hry, ktoré mali radšej zapadnút' prachom, než byt' vydané v takomto stave.

Juraj Vlha





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

AXIS COMMUNICATIONS



Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

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

Ďalšie informácie o WDR, použiteľnosti obrazu a dohľadovom riešení vytvorenom priamo pre vás nájdete pomocou interaktívneho sprievodcu Axis na stránkach
www.axis.com/imageusability



Distributor Česká a Slovenská republika:

ANIXTER

Anixter Czech a.s.
Türkova 2319/5b, 149 00 Praha 4
Chodov, Česká republika
prague@anixter.com

Sales team:
Pavol Gräff
mob: +421 911 210 956
email: pavol.graff@anixter.com

Petr Džugan
mob: +420 602 135 422
email: petr.dzugan@anixter.com

Star Fox Zero

STARÝ LIŠIAK JE SPÄŤ VO VYNIKAJÚCEJ FORME!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: WII U
Žáner: strieľačka
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: GameExpres

PLUSY A MÍNUSY:

+ inovatívne ovládanie
+ explozívna akcia
+ rôznorodé misie
+ krásny vizuál
+ vynikajúci soundtrack

- príbeh pokrivkáva
- vel'mi podobné Star Fox 64

"Star Fox Zero je parádna strieľačka bez hluchých miest, ktorej náplň misií sa podobá horskej dráhe smerujúcej neustále strmhlav nadol"



HODNOTENIE:

★★★★☆

Na začiatku si v krátkosti povedzme o histórii série. Vzhl'adom na to, že väčšina z vás ešte ani nebola na svete, ked' prvýkrát vyšiel legendárny Star Fox, nie je vôbec na škodu si dat' na minútku-dve, krátku hodinu dejepisu. Tak žiadne protesty! Táto séria je akčnou striel'ačkou odohrávajúcou sa vo vesmíre a na rôznych planétach, obsahujúca bossfighty, mnohé bojové vozidlá a vlastné univerzum s postavami, miestami a záporákmi. Ale už ticho tam vzadu! Vystrite sa, ruky za chrbát a našpúl'te uši. Náš príbeh začína v roku 1993...

Tento pamätný rok nie je známy len preto, lebo vznikla naša drahocenná republika, ale hlavne preto, lebo rodinu kvalitných značiek od Nintenda rozšírila striel'ačka Star Fox. Aj ked' vyšla na SNES, ktorá mala len 16 bitov, ponúka hráčom prevratnú 3D grafiku. Z hry sa stal fenomén, hlavná postava Fox McCloud sa pol'ahky zaradil ku kultom ako Mario či Link, a dvere pokračovaniu tak boli otvorené.

Star Fox 2 mal vyjst' od dva roky neskôr na rovnakú konzolu, no práce boli pozastavené, až bolo vydanie titulu nakoniec zrušené. Namiesto neho sa začal vyvíjat' nový diel Star Fox 64 pre konzolu Nintendo 64, ktorý si mnohé vypožičal práve zo zrušeného predchádzajúceho dielu. Opät' išlo o prevratnú hru, kritici nešetrili chválou na hratel'nost', grafiku i ovládanie. Dalo by sa povedat', že práve Star Fox 64 bol vrcholom celej série.

Po ňom vzniklo ešte niekol'ko dielov, z ktorých vyčnieva hlavne netradičný Star Fox Adventures, ktorý upúšt'a od klasických vesmírnych bojov a stáva sa akčnou adventúrou zameranou na melee súboje. Za zmienku stojí spomenút' aj remake Star Fox 64 3D pre handheld Nintendo 3DS.



Týmto sa dostávame k najnovšiemu Star Fox Zero, ktorý prichádza presne 10 rokov od posledného regulárneho dielu a ten opät' dokazuje, že so Star Fox jednoducho musíme počítat' aj nad'alej. Na začiatku Star Fox Zero vás hned' niečo zarazí, no nie je ani tak tol'ko proklamované ovládanie, ale skôr fakt, že Zero sa vel'mi podobá na Star Fox 64. Ba čo viac, tá hra svojho staršieho brata bez okolkov vykráda. Nejde však o lacnú snahu privyrobit' si peniaze bez zbytočne vynaloženého úsilia, Zero má dostatok svojej vlastnej charizmy, že si ho nezameníte so žiadnym dielom série. Nehovorím len o grafike, čo je samozrejmé, ide predovšetkým o absolútnu explozívnost' hratel'nosti, ktorá predchodcov necháva d'aleko za sebou. Star Fox nielenže nevyzeral nikdy lepšie, on sa ani lepšie ešte nikdy nehral.



Je nutné výraznejšie podotknút', že Star Fox 64 je tu cítit' na každom kroku.



Už len úvod zoznamujúci s príbehom je navlas rovnaký, rovnako takto sú pojaté krátke cutscény medzi jednotlivými úrovňami, a dokonca aj spomínané úrovne niekedy obsahujú totožné pasáže. Star Fox Zero však nie je remake, to zdôraznil samotný tvorca Šigeru Mijamoto. Nejde ani o remake, ale ani o sequel či prequel. Sám pre seba som si vytvoril teóriu, že ide o alternatívny Star Fox 64 a takáto predstava sa mi vel'mi páči.

Tak ako v každom Star Foxovi, aj tu ide predovšetkým o ničenie. Ničíte všemožné vesmírne drony, obrovské bojové kríżniky, zažijete bojové strety so známymi postavami, ktoré majú McClouda v zuboch. Na každej z planét sa vždy deje niečo iné a tomu sa prispôsobuje hratel'nost' a jej zase vy. Či už ničíte to alebo hento, ovládanie vozidiel je jednoducho vel'mi presné a pocit z deštrukcie je vel'mi sladký. Doslova som napríklad hltal boje proti obrovským bossom. Ich prepracovanost', dizajn a zaujímavost' bez problémov prekonáva aj tých najlepších bossov zo série The Legend of Zelda, a to myslím skutočne vážne. Len je škoda, že ich nie je viac. Za to všetko môžeme pod'akovat' z vel'kej časti aj inovatívnemu systému ovládania, no jeho predstavenie si ale nechám až na koniec recenzie.

Star Fox Zero trvá približne 7 hodín a počas tých vás prevedie mnohými prostrediami, planétami a vesmírnymi dial'avami. Hra si zachováva oldschool štýl, a teda niekedy vás tlačí dopredu rýchlost'ou blesku ako za starých koridorových čias, inokedy sa prepne do „all-range" módu a nechá vás lietat' po okolí podl'a vašej l'ubovôle. Práve v takýchto momentoch som si uvedomil, že tu je Star Fox Zero najsilnejší. Nie je totiž nič lepšie ako si sám určovat' tempo hrania, odkrývat' tajomstvá dizajnu a vychutnat' si samotné lietanie.

Musím pochválit' skvelý dizajn levelov a celkovú náplň misií. Nikdy totiž nerobíte to isté a to dáva hre svieži nádych s vel'kými očakávaniami, čo má pre vás prichystané za d'alším rohom.

Okrem klasických úrovní, v ktorých máte proste nekompromisne vystriel'at' určitý počet nepriatel'ov, ma zaujala napríklad premýšl'ajúca stealth úroveň na planéte Zoness, d'alej infiltrácia do nepriatel'ského kríżnika, alebo tiež excelentná misia, počas ktorej musíte zničit' tri vel'ké rakety snažiace sa dostat' k portálu, zatial' čo

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

musíte dbat' aj na Great Fox, vašu hlavnú vesmírnu základňu.

Hratel'nost' hry je vysoko rozmanitá, vždy robíte niečo iné, a to som ešte nespomenul alternatívne cestičky. Tie vám môžu skrátit' cestu alebo si odomknút' vedl'ajšie misie. Vzhl'adom na to, že sa do jednotlivých úrovní môžete kedykol'vek vrátit', tak sa do niektorých bočných úsekov budete môct' dostat' až po odomknutí nových vozidiel.

Čas totiž nestrávite len pilotovaním vesmírnej stíhačky, ale taktiež si zabojujete v tanku, vo vznášadle alebo ovládaním malého robota hackujete počítačové systémy. Skvelým zistením je, že každé z nich sa ovláda trošku inak a aj týmto sa



vám dostane pocitu, že v tej chvíli riadite skutočne niečo odlišné.

Rovnakú chválu si zaslúži aj audiovizuálne spracovanie. Grafika hry je rýchla, čistá a jasná, a hoci jej textúry nepatria medzi najkrajšie, v pohybe vyzerá Star Fox Zero jednoducho úžasne. K tomu dopomáha aj snímkovanie 60fps, vd'aka čomu sú prestrelky presné a úchvatné na pohl'ad. Soundtrack je plne orchestrálny a aj ked' jeho štýl sa možno až nezdravo necháva inšpirovat' Wiliamsovými Star Wars, jeho finesy a vrtochy je radost' počúvat'. Orchester len málokedy sklame a tu svojím spôsobom dodáva hre aj určitú vážnost'.

Kritiku si jednoznačne zaslúži príbeh a jeho pojatie. V hre sa v podstate nedeje nič. Občas na vás vyskočí nejaký rozhovor, nejaká prestrihová scéna, no v žiadnom prípade nejde o nič komplexné a to je skutočne škoda. Postavy si povedia dve-tri vety (niekedy ani tol'ko) a už sa ide do akcie. Tá je síce viac než skvelá, no väčšia podpora príbehu by hre celkovo len a len pomohla.

Hra síce nie je príliš dlhá, no alternatívne cestičky vám môžu zážitok o niečo predĺžit' a navyše je tu prítomný aj zaujímavý multiplayer, respektíve kooperácia, v ktorej jeden hráč riadi vozidlo a druhý sa stará o strel'bu. Podobné kooperačné hranie dokáže vel'mi pekne zabavit' a ozvláštnit' hratel'nost'. Ak sa ale na Zero pozrieme z pohl'adu celej série, ide jednoznačne o najdlhšiu hru.

Tak ako je to nakoniec s tým ovládaním? Musím povedat', že to chce len troška cviku a potom už na žiadny predchádzajúci Star Fox nebudete pozerat' rovnako. Plné využitie gamepadu sa podarilo nadmieru a dodáva to obyčajnému striel'aniu úplne nový rozmer. Zatial' čo na TV vidíte vaše vozidlo zozadu, na gamepade vidíte presne to isté, ale z kokpitu. TV predstavuje väčší priestor a z toho dôvodu sa je omnoho l'ahšie orientovat' v prostredí práve pozeraním na TV, no ked' už dôjde na samotné striel'anie, z kokpitu je to o niečo prirodzenejšie a presnejšie.

Preto budete musiet' mat' neustále oči na stopkách a naučíte sa byt' pripravení okamžite odhliadnut' od televízora na gamepad, zostrelit' nepriatel'a alebo prejst' cez úzky priestor a rýchlo sa očami vrátit' k TV. Tento systém dokáže byt' vel'mi zábavný a poskytuje nevídanú interakciu medzi vami a ovládačom. Dalo by sa povedat', že taktiež odstraňuje určitú pasivitu pri hraní ako takom a skutočne vás núti reagovat' na každý podnet a obzerat' sa navôkol vás. Skrátka ako keby ste boli skutočne v stíhačke. Ak by sa vám to zdalo až vel'mi chaotické, vždy si môžete tlačidlom prepnút' pohl'ad do kokpitu aj priamo na TV obrazovke.

Záverečné hodnotenie

Star Fox Zero je parádna striel'ačka bez hluchých miest, ktorej náplň misií sa podobá horskej dráhe smerujúcej neustále strmhlav nadol. Jedna explozívna situácia strieda druhú, zbesilé prestrelky vám vystrelia hodnotu adrenalínu až na maximum a súboje proti bossom vás vyšt'avia ako odšt'avovač pomaranče. Hra vám jednoducho nedá možnost' si ani len letmo vydýchnut'. Pri všetkej tej vel'kolepej akčnosti sa ale tak nejako pozabudlo na silnejší príbeh, ktorý by dal jednotlivým misiám hlbšie prepojenie.

Maroš Goč



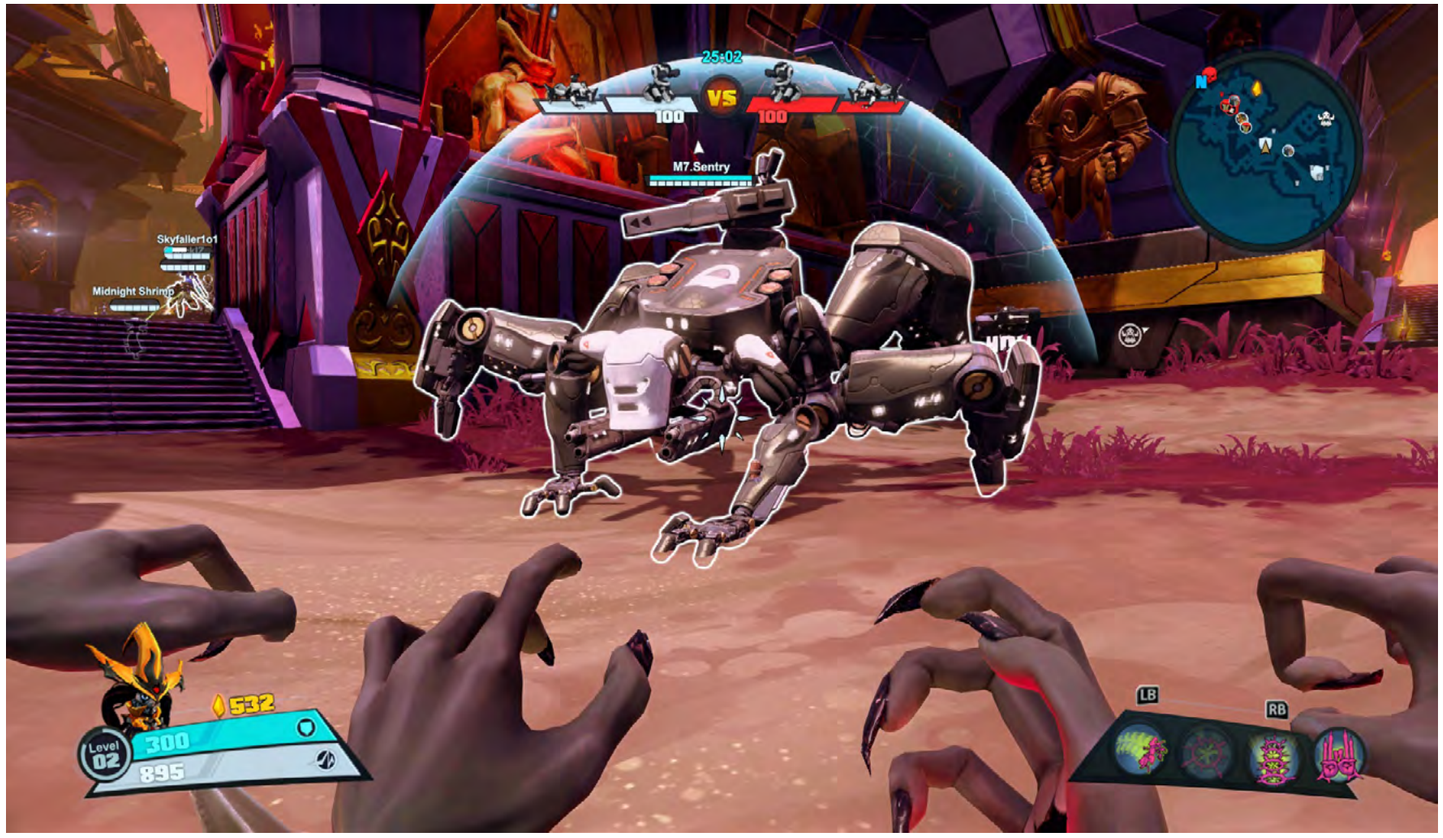
Ak sa vám tieto hry páčia, môžete si ich kúpit' na www.gameexpres.sk

WEBGLOBE
Webhosting & Cloud
Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií
WEBGLOBE.sk

Battleborn

CESTA ŠIALENÝCH ZA ZÁCHRANOU VESMÍRU

Vytvorit' novú IP, ktorá prináša nielen inovácie v smere nového univerza a nových príbehov, ale aj z hl'adiska hratel'nosti, dnes nie je jednoduché. Vydavatelia sa boja neoverených vecí a iba málokedy sa stáva, že sa takéto hry zvyknú v zabehnutom kolobehu žmýkaných značiek presadit'. V prvom rade musia dostat' hráči dobrú hru, ktorá vie položit' základy finančného úspechu. Či sa to Gearboxu podarí po Borderlands aj druhýkrát, je otázkou, na ktorú sa práve dozviete odpoved'.



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO
Žáner: FPS
Výrobca: Gearbox
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ komplexná hratel'nost'
+ variabilita postáv
+ loot systém a jeho prepojenie na hratel'nost'
+ Incursion a Meltdown módy

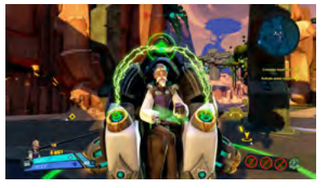
- kratšia kampaň a málo MP máp
- problémy s balansom postáv a so škálovaním nepriatel'ov
- Hardcore a Advanced varianty momentálne nie sú v matchmakingu

HODNOTENIE:

★★★★☆

Battleborn je, podobne ako predchádzajúca IP od Gearboxu, vel'kým miš-mašom rôznych žánrov a rôznorodých herných mechanizmov vypožičaných z rôznych hier. To všetko obalené do typického humoru a kreslenej grafiky.

Hra dáva príbehové základy za pomoci poslednej fungujúcej slnečnej sústavy v našej galaxii. Totižto, hviezdy vo všetkých ostatných „zhasli", a preto sa všetci obyvatelia planét prest'ahovali na súhvezdie Solus. A kde je vel'a rôznorodosti, tam sa mier dlho neudrží. Všetky konflikty však ustanú, ked' sa objaví rasa Varelsi na čele s Rendainom. Takže úloha je jednoduchá. Zabit' ho a zachránit' zvyšok sveta.



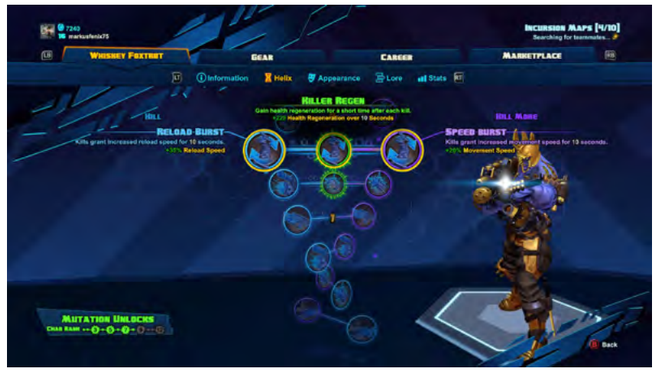
Battleborn ponúka 25 hratel'ných postáv z piatich rozličných frakcií. Tie sa nelíšia iba jedným skillom, ako to bolo v Borderlands. Líšia sa vo všetkom. Niektorí sa spoliehajú na strelné zbrane, iní zase sa „space magic", zatial' čo d'alší majú radi boj zblízka. Líšia sa tak, že hranie za každú jednu postavu je novým zážitkom, a to masívne prispieva k znovuhratel'nosti. Navyše, tam sa znovuhratel'nost' ani zd'aleka nekončí. Každá postava má k dispozícii levelovací systém, ktorý sa resetuje po každom zápase či kampaňovej misii. Hra ho nazýva Helix systém a v praxi to znamená, že v každom zápase sa levelujete až do levelu 10. A aby toho nebolo málo, každý level vám dáva na výber z dvoch možností zamerania vašej postavy, čo dost' výrazne mení štýl hrania počas d'alších minút.

Každá postava má navyše vlastný trvalý levelovací systém, ktorý odomyká nové „taunty", skiny a mutácie. Mutácie sú d'alšie variácie možností pri získaní nového levelu, čo znamená, že na niektorých leveloch máte na výber nie dve, ale tri možnosti vylepšenia vašej postavy. Spoločným znakom všetkých postáv sú spoločné znaky v základnej výbave a každá z nich má dva špeciálne útoky a jednu „ultim" schopnost'.

No ani tu sa variabilita nekončí. Loot systém zbraní z Borderlands sa zmenil na Gear systém. Prvá fáza funguje rovnako, čiže počas svojich potuliek môžete natrafit' na krabičky



s lootom a na konci ste odmenení v podobe predmetov, ktoré ponúkajú rôznorodé výhody. Napríklad môžu skrátit' „cooldown" schopnosti, zvýšit' poškodenie z bežných útokov, zvýšit' počet jednotiek zdravia atď. Tie nie sú špecifické pre jednotlivé postavy a môže ich používat' každá. Má to však dva háčiky. Prvým je, že do boja si môžete vybrat' iba tri takéto predmety, ktoré si vkladáte do svojej výbavy. Druhým, že na ich aktiváciu sú potrebné kryštály. Tie taktiež zbierate po potulkách v kampani, alebo na multiplayerových mapách počas zápasov. A to logicky znamená, že čím lepšiu výbavu si chcete aktivovat', tým vyšší počet kryštálov musíte mat' k dispozícii, čo vynikajúco balansuje hru. Bohužial', hra nie je dokonalá. Áno, postavy ponúkajú hromadu variability, no k dispozícii hráči majú len devät' kampaňových misií. Tie sú síce relatívne dlhé a vedené do formy strike misií s viacerými bossmi, no aj tak. Je ich len devät'. A aj napriek rôznym verziám dialógov a d'alším variáciám jednoducho omrzia. Navyše, často sa skladajú zo segmentov bránenia určitého územia a eskortu, čo taktiež nie je najoriginálnejšie. Aj ked' sú vel'mi vtipné (komu sa páčil humor v Borderlands, ten sa schuti zasmeje) a ponúkajú možnosti úprav na Hardocore (kampaň misia s jedným životom) alebo Advanced (silnejšie a početnejšie jednotky) variácie, tak je to trochu málo. Možno je to aj preto, že Hardcore a Advanced varianty sa dajú hrat' iba cez private lobby a nie prostredníctvom matchmakingu.



Čo zamrzí ešte viac, je to, že tieto varianty ponúkajú lepší loot. Kampaňové misie môžete hrat' sami, alebo s d'alšími štyrmi spoluhráčmi. Ich náročnost' a výdrž nepriatel'ov sa škáluje podl'a toho, kol'ko hráčov misiu hrá, bohužial', v mnohých prípadoch dost' nešt'astne. Je jednoduchšie hrat' misiu s dvomi či tromi hráčmi ako s piatimi. Toto je však niečo, čo sa dá jednoducho vyriešit' opravou. To isté sa týka aj hrdinov, hlavne tých so zameraním na boj na blízko. Sú vel'mi silní a ked' sa k vám dostanú, málokedy ujdete.

A práve nie dokonalý balans medzi hrdinami nás posúva do multiplayerovej časti hry. Tá ponúka mix MOBA hier, striel'ačiek a strategických prvkov. Prvý mód, Capture, je jednoduchý, a hlavne vel'mi tradičný. Druhým módom je Meltdown, v ktorom hlavnou úlohou nie je zabíjat' nepriatel'ov, ale nepriatel'ských minionov a eskortovat' vlastných. Budovanie rôznorodých vežičiek, dobrá spolupráca a znalost' svojej postavy sú kl'účom k vít'azstvu v tomto móde, v ktorom väčší počet nepriatel'ských hráčov nemusí znamenat' vít'azstvo. To isté platí aj pre posledný mód, Incursion, v ktorom sa minioni používajú na prerazenie nepriatel'ských jednotiek a následne umožňujú hráčom zaútočit' na dva roboty. V tomto prípade vít'azí ten, kto oba roboty zničí.

Preto je v tejto hre hlava, znalost' herných mechanizmov a toho, čo by som mal robit' v tejto chvíli, rovnako dôležité ako výber správnej postavy, vybavenia a rýchlosti vašich prstov. Hra totižto prebieha podobne ako napríklad hra Doty 2. Prvé strety s nepriatel'skými jednotkami predstavujú skôr ot'ukávanie, ked' ani jedna zo strán nemá dostatočne vysoké poškodenie, aby mohla nepriatel'ov zabit'. Preto je dôležité zbieranie kryštálov, minimalizovanie úmrtí, a hlavne hranie toho, čo prikazuje herný mód, no s opatrnost'ou. Postupným levelovaním sa a odomknutím ultimátnej schopnosti však prichádza zmena, a dobré kombinovanie spolu so spoluhráčmi môže vel'mi rýchlo zmenit' pomer strán na bojisku. Bohužial', aj tuto platí rovnaký problém, ktorým je málo máp. Každý mód má k dispozícii iba dve mapy, čo je málo aj napriek prísl'ubu obsahu zdarma. Čo však musím pochválit', je vizuál. Hráči síce môžu byt' z artštýlu jednotlivých postáv zo začiatku zmätení, no po uvedomení si rozličnosti frakcií toto zmätenie pominie. Postavy sú cool, no zároveň sú vel'mi detailné a prepracované, čo sa týka vizuálu, no aj čo sa týka príbehov, ktoré si prežili. To isté platí aj pre prostredie. Vel'mi štylizované a vel'mi pekné a rôznorodé.

Verdikt

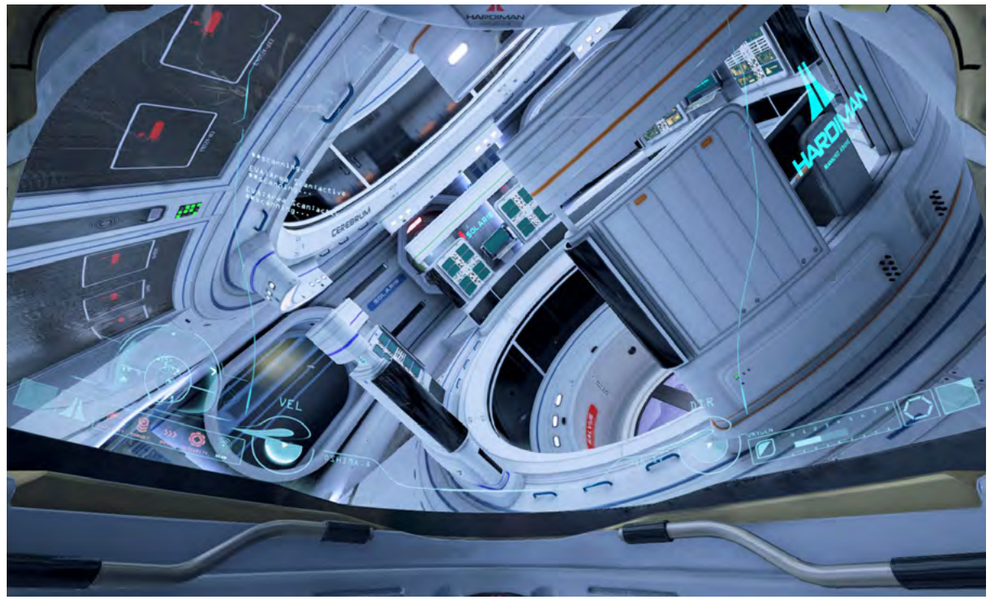
Battleborn patrí medzi hry, ktoré možno na prvý pohl'ad tak vel'a neponúkajú, no opak je pravdou. Komplexné systémy hratel'nosti, hromada variability v podobe postáv, solídna kampaň a výborný multiplayer položili výborné základy pre hru. Teraz stačí už len všetko dokonalo vybalansovat' a pridat' viac obsahu na hranie, pretože toto je momentálne najväčší problém, ktorému hra čelí.

Dominik Farkaš

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

Adrift

VESMÍRNA NUDA



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: first-person survival hra
Výrobca: ThreeOneZero
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuál
+ zaujímavý koncept
+ prvý dojem

- stereotypná hratel'nost'
- nulový príbeh a zbytočné zberatel'ské predmety
- nuda
- bugy a pády hry

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Adrift vás naučí niekol'ko vecí. V prvom rade to, že vesmír netreba podceňovat', no v druhom rade aj to, že atmosféra na vytvorenie dobrej hry nestačí. Pretože zatial' čo počas prezentácií sme boli ohúrení práve atmosférou, výsledok bol prinajmenšom stereotypný. Ale pod'me na to postupne.

Príbeh Adriftu je jednoduchý a väčšiu časť z neho nechávajú autori na hráčovi a na tom, či je ochotný objavovat' roztrúsené príbehové časti členov posádky v podobe audio logov či dokumentov, ktoré nie sú povinné, ale pomôžu vykreslit' atmosféru, ktorú sa snažia autori hráčom predat'. Atmosféra je v tejto hre sčasti vel'mi dôležitá, pretože Adrift vyšiel aj pre VR zariadenia. No na bežné hranie je to vel'mi málo. V prvom rade je Adrift vel'mi monotónnou hrou. Na začiatku ste ohromení vizuálom a audiom, obdivujete grafickú kvalitu, ktorá spolu s ostatnými prvkami dotvára nádherné prostredie a motivuje vás pokračovat' d'alej. Prvok prežitia a hl'adania vzduchových bombičiek je zo začiatku zábavný, no postupom času sa stane viac prít'ažou.

To isté sa vzt'ahuje aj na úlohy, ktoré máte plnit'. S konceptom „stroskotanca" vo vesmíre sa toho z hl'adiska úloh až tak vel'a urobit' nedá, no aby 99% úloh bolo úplne o tom istom, to tiež nie je ideálne. Čiže okrem toho, že si hráč musí dávat' pozor na to, či má dostatok kyslíka a zozbieraných rôznych predmetov, ktoré rozširujú príbeh hry, musí opravovat' poškodenia stanice. A to skutočne neprináša vel'ký pôžitok. Osobne si myslím, že určité zakomponovanie sekvencií s aktivovanou gravitáciou či ovládaním rôznych predmetov by hre jednoznačne prospelo a stereotyp by nenastal tak skoro. V každom prípade, autori sa snažili postupom času presunút' dôraz z prežitia na čistého vesmírneho opravára, a to vylepšeniami obleku, ku ktorým sa počas hrania dostanete. Tento prvok ešte viac ubíja hru, pretože v momente, ked' od vás hra nevyžaduje takmer žiadne úkony na to, aby ste sa držali pri živote, stáva sa z nej nudné cestovanie z bodu A do bodu B bez zaujímavej náplne.

S postavou Alexa Oshima tak zúfalo brázdite vesmírnou stanicou Northstar IV, hl'adáte tých, ktorí prežili, a snažíte sa opravit' svoj oblek, no to všetko bez toho, aby vás nejako výrazne zaujímal Alexov osud. Bohužial', audiology, aj ked' sú vel'mi dobrým spôsobom, ako rozšírit' príbehové univerzum hry, nemôžu fungovat' ako primárny zdroj podávania príbehu. Neschopnost' tvorcov vytvorit' zaujímavú hernú náplň dotvára už len fakt, že do hry pridali hromadu zberatel'ských predmetov, ktorých význam do konca hry nepochopíte. Grafické spracovanie a ozvučenie vytvára pohlcujúci dojem jedného malého astronauta vo vesmíre, z ktorého sa časom môže stat' l'udský asteroid. Je teda vytvorený výborný dojem toho, aký je vesmír všemocný a ako málo stačí, aby človek musel bojovat' o svoj život. Chápem, že v prípade hrania prostredníctvom VR sa tento zážitok stane ešte silnejším, ale hry majú byt' predovšetkým o hratel'nosti a v tejto kategórii je to žalostné. Hra je postavená na najnovšom Unreal 4 engine a je zrejmé, že veci, ktoré tento engine dokáže, sú pohladením pre oko hráča.

Zároveň som však pri hraní narazil na vel'ké množstvo crashov a bugov, ktoré hádam budú časom opravené, pretože tie ešte viac kazili dojem z už priemernej hry.

Verdikt

Na Adrift som sa tešil od prvého gameplay videa. O to je moje sklamanie väčšie. Pod vizuálnou nádherou sa totiž neskrýva nič, čo by stálo za reč, a inovatívne prostredie je asi to jediné, o čom by sme sa mohli rozprávat'. Ibaže aj tento koncept je z hl'adiska hratel'nosti absolútne nedotiahnutý, nevyužitý a totálne stereotypný. Ak chcete byt' ohúrení cez VR, tak nech sa páči, ale vel'a toho nečakajte.

Dominik Farkaš

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

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

HOMEFRONT THE REVOLUTION

Homefront: The Revolution pokračuje v zápletke z prvého dielu. V roku 2025 zaútočila Severná Kórea na katastrofami oslabené Spojené štáty a pretože mala Kórea k dispozícii výraznú technologickú podporu, USA pomerne rýchlo vojnu prehrali. Hra nás uvedie do deja asi štyri roky potom, keď Kórejská ľudová armáda zviera civilné obyvateľstvo oceľovou pesťou brutálneho režimu. Náš hrdina sa volá Ethan Brady a nie je to bývalý vojak, policajt alebo príslušník špeciálnych síl. Je to úplne normálny chlapík, ktorý sa vo Filadelfii rozhodol postaviť na odpor a začať tak guerillovú vojnu.

Prvý Homefront sa zjavil ako blesk z čistého neba a už od začiatku chcel konkurovať zabehnutým značkám typu Call of Duty alebo Medal of Honor či Battlefield. Priznajme, že z hladiska spracovania príbehu by bez hanby mohol, pretože napriek tomu že si scenáristi zvolili kontroverznú tému, dokázali s ňou pracovať tak, aby nešlo o úplné klišé. Titul prežil nakoniec aj pád vývojárskeho štúdia alebo krach distribútora, aby sa teraz vrátil pod taktovkou štúdia Crytek (tvorcom série Crysis).

Hra ponúka:
* Strieľačka ktorá nám predstavuje alternatívnu budúcnosť a spletitosť guerillových vojen.
*Posledná verzia CryEngine sprostredkuje nie len atraktívnu grafiku, ale aj dynamicky sa meniace počasie a solídnu umelú inteligenciu, ktorá bude schopná reagovať na hráčove správanie.
* Uveriteľný a hlavne otvorený svet v ktorom sa z nuly stanete vodcom revolúcie.
* Zbrane pôjdu po vzore Crysis upravovať rôznymi doplnkami ako sú mieridlá, optika, podvesné zariadenia ako napr. granátomet, tlmiče a pod.







1.cena-PCHomefront:TheRevolution+tričko
2.cena-PCHomefront:TheRevolution+tričko
3.cena-PCHomefront:TheRevolution+tričko

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Killer Instinct: Season 3



RETRO ZAČIATKY

Je to už pekných pár rokov, čo sa značka Killer Instinct dostala do povedomia fanúšikov bojových hier. Presnejšie v roku 1994 štúdio Rare dokončilo vývoj hry spoločne v paralele s vydavatel'mi Midway a Nintendo. A práve Nintendo sa postaralo o štart tejto značky pri príležitosti uvedenia konzoly SNES na trh. Vo svojej podstate tak išlo o štartovný titul tohto systému.

V dobe vydania Killer Instinctu boli arkádové bojové hry vel'mi obl'úbené. Na trhu sa už objavili



prvé časti v sériách Mortal Kombat, ale aj Street Fighter, navyše sme tu mali plno automatových záležitostí. Takže pre d'alšieho pána na holenie to nebola úplne najl'ahšia cesta, ako sa presadit'.

No aj napriek tomu si Killer Instinct našiel svojich fanúšikov a po dvoch rokoch od vydania prvého dielu na trh prichádza druhý diel. Ten síce nedostáva tol'ko pozornosti, ako by si možno vývojári priali, a tak sa táto záležitost' ukladá na dlhý spánok.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Fighting
Výrobca: Rare
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšený vizuál
+ ucelená ponuka bojovníkov a lokácií
+ cross buy a cross play

- ovládanie
- nič pre úplných nováčikov
- pokus o príbeh neoslní

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Vzkriesenie

Ked' sa už zdalo, že sa na túto značku úplne zabudlo, prichádza na scénu ôsma generácia konzol. Konkrétne ide o tú zo stajne Microsoftu – XBOX One. Pri príležitosti štartu životného cyklu nového Xboxu potreboval Microsoft nádielku titulov, ktoré by pomohli dostat' konzolu medzi hráčov. A čuduj sa svet, v ponuke sa objavuje aj hra menom Killer Instinct.



Hra je založená na reštarte pôvodných dvoch hier. Samozrejme, všetko je odeté v modernom technickom kabáte s free-to-play modelom. Ostatné zostáva nezmenené. Jednoduchá návyková arkáda s krkolomným ovládaním. Počet tlačidiel pre chcené kombo je o prsty. Ani s modelom free-to-play to až také ružové nie je. V základe dostávate limitovaný počet bojovníkov a tým to končí. Ak chcete získat' d'alších, musíte si jednoducho priplatit'. Našt'astie, v rámci programu Games with Gold dostávate do rúk prvú sezónu zadarmo a získavate tak ideálnu príležitost' vyskúšat' kompletnú ponuku.

Pamät' sme si osvieži, prejdime k veci

Predmetom recenzie je v poradí už tretia sezóna. Medzičasom sa Killer Instinct dostáva aj na PC platformu ako hra, ktorá medzi hráčov t'ahá operačný systém Windows 10. Spísat' ucelenejší článok k rozšíreniam, ako je toto, nebýva vždy jednoduché.

Našt'astie, tretia sezóna oproti predchádzajúcim neponúka len nových bojovníkov či prostredia, ale aj vylepšený vizuál. A musím povedat', že tu si autori dali záležat'. Vylepšenia sa dočkali dokonca aj lokácie predchádzajúcich dvoch sezón, čo určite poteší. Áno, ani teraz hra nemôže ašpirovat' na titul o najlepšie zvládnutú technickú stránku, ale oproti predchádzajúcim rozšíreniam je pokrok znatel'ný.

Ak ide o samotných bojovníkov, v tretej sezóne spoznávame osem nových tvárí. Každá postava má svoje prednosti





a slušný počet úderov. Aj v tomto prípade stále platí, že zvládnutie úderov je beh na dlhšiu trat'.

Ako príklad by som uviedol bojovníka menom Tusk. Jeho t'ažkopádne ovládanie možno pramení z jeho výšky, ale aj tak sú jeho pohyby príliš pomalé, a tak doslova čakáte, kedy budete môct' previest' d'alší úder. Hrat' za postavu Rash je však prechádzka ružovou záhradou. Pohyby postavy sú rýchle, ovládanie je svižné.

Ruka v ruke s novými postavami je aj nová nádielka lokácií. Icehaven, Arena of Judgment a Chinatown Brawl sa stanú v tretej sezóne hlavnými miestami, v ktorých sa budú odohrávat' nekompromisné súboje.

Pokus o príbeh

Je pravda, že málokto v arkádových bojových hrách očakáva kvalitné príbehové pozadie. Možno výnimku tvorí séria Mortal Kombat, no v prípade Killer Instinct to nebude žiadna sláva. Už v základe reštartu z roku 2013 sme mohli vidiet' nejaké náznaky príbehovej kampane, no je to nič, čo by sa približovala knihám Stephena Kinga, nečakajte.

No v tomto smere tretie rozšírenie urobilo menší pokrok. Príbehový mód s názvom Shadow Lords sa bude točit' okolo Gargosa a jeho zvrhnutia ešte pre tým, než ovládne zem. Iste, nie je to žiadna sláva, ale snaha autorov sa odopriet' nedá.

Potešenie v cross play a cross buy

Akvizícia Microsoftu na poli PC hrania je nám dobre známa. Aj v tomto prípade sa môžete tešit' na cross buy medzi XBOX One a PC. Svoj postup a multiplayerové súboje naprieč platformami zas zvládnete vd'aka cross play.

Verdikt

Killer Instinct: Season 3 v sebe ukrýva väčší potenciál, než by sa mohlo naoko zdat'. Celkom určite ide o najzásadnejšie rozšírenie. Aj napriek krkolomnému začiatku v podobe zložitejšieho ovládania úderov si vašu pozornost' určite zaslúži. Ak pri hre vydržíte, tretia sezóna vás minimálne odmení lepším technickým spracovaním a ponukou nových postáv a lokácií. Na PC platforme môžete navyše rátat' s 4K rozlíšením.

Ján Schneider

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

Hyrule Warriors Legends

BOHATÝ OBSAH, ŠKAREDÉ POZLÁTKO

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: hack and slash
Výrobca: Koei Tecmo
Zapožičal: GameExpres

PLUSY A MÍNUSY:

+ bohatá hratel'nost'
+ mnoho hratel'ných postáv plus Linkle
+ zábavné súboje
+ zaujímavý príbeh
+ vel'mi dobrý soundtrack

- priemerná grafika
- hrozný framerate
- opakujúca sa herná náplň

"Priamy port slušnej sekačky Hyrule Warriors z Wii U vyzerá síce ako škaredé káčatko a jej plynulost' je rozmanitá asi ako počasie v apríli"



HODNOTENIE:

★★★★☆

Kde bolo, tam bolo, bola raz séria The Legend of Zelda. Zrodila sa v skromných podmienkach ôsmich bitov, kedy bol herný priemysel len v plienkach, no už od svojich začiatkov presne vedela, čo chce. Vel'ký svet na prieskum, dungeony plné pascí a hlavolamov, zachraňovanie nespočetne krát unesenej princeznej Zeldy a zlý černokňažník Gannondorf, to boli hlavné prvky, ktorých sa séria sa viac-menej držala takmer celú jej existenciu. Až dodnes. Presnejšie do roku 2014.

Kde bolo, tam bolo, bola raz séria Dynasty Warriors. Zrodila sa vo výborných podmienkach prvého PlayStationu, kedy herný priemysel ovládali konzoly od Sony, no vo svojich začiatkoch ešte nevedela, čo chce. Jej prvým dielom bola ešte klasická bojovka v štýle Tekkena či Street Fighter. Od druhého dielu sa jej zameranie kompletne zmenilo a zo série sa zrazu stala nekompromisná hack and slash akcia s príchut'ou taktiky. Tak to je dodnes.

Rok 2014 znamenal zmenu. Vtedy sa tieto dve absolútne rozdielne série stretli na križovatke ciest, kde sa síce trocha premeriavali, no nakoniec si predsa len podali ruky a spolu vykročili na cestu k úspechu. Vtedy svetlo sveta uzrel akčný titul Hyrule Warriors spájajúci postavy a príbeh série The Legend of Zelda a akčnú hratel'nost' Dynasty Warriors. Konzolu Wii U obohatil výborný a návykový titul s množstvom herných vychytávok a chytl'avým súbojovým systémom.

O Hyrule Warriors Legends by som mohol napísat' to isté, len by som zmenil rok z 2014 na 2016 a konzolu z Wii U na Nintendo 3DS. Hyrule Warriors Legends je totiž presne tá istá hra, len zmenšená do podoby handheldu s orezanou grafickou stránkou a niekol'kými zmenami.



Našt'astie je taktiež rovnako dobrá a rovnako zábavná, plus odteraz si ju môžete zahrat' aj na cestách a to je nezanedbatel'ný plus.

Asi budem teraz kacírom a upletiem si bič sám na seba, no musím povedat', že hoci je toto spin-off k sérii The Legend of Zelda, jeho príbeh sa mi páčil viac ako príbehy hlavných hier, hoci obsahuje ich základné elementy. Spojením so sériou Dynasty Warriors sa totiž do deja dostala výraznejšia akčnost' a dospelost'. Rovnako môžem povedat', že nabral na temnote a vážnosti. Link je na začiatku len radový vojak, no už úvodné sekvencie prezradia jeho prepojenie na Triforce. Táto výnimočnost', samozrejme, neunikne pozornosti, a potom čo bola Zelda unesená (že to niekoho prekvapuje), ho požiada jej ochranca Impa, aby s ním spojil sily a zachránil ju. Putujú rôznorodými prostrediami, vyriešia rôznorodé problémy a pripojí sa k nim niekol'ko hratel'ných postáv. V určitej chvíli sa príbeh rozdelí na niekol'ko častí a každej sa aktívne zúčastníte. Nemôžem povedat', že ide o skript ako v Hamletovi, no je funkčný, priamy, bez zbytočných omáčok a je príjemne priamočiary. A práve preto, podl'a mňa, tak dobre funguje. Postavy majú zaujímavú minulost' a nesú v sebe vel'a tajomného, Hyrule je ponorená do temnoty a nepriatelia sa zmocnili fragmentov Triforce. Čo viac si môžeme priat'?





Ked' som písal, že hratel'nost' si berie inšpiráciu z Dynasty Warriors, tak som to myslel úplne doslova. Proti Linkovi a ostatným postavám stoja stovky nepriatel'ov, ktorých rozmetáte jedným pohybom vášho meča. Niekedy nepriatel'ské posily lietali do vzduchu s takou intenzitou, až som začal mat' pocit, že hrám za Obelixa, ktorý vypil privel'a čarovného nápoja. Samozrejme, neostane len u nich. Časom sa vynoria stále odolnejší a odolnejší nepriatelia ako základní strážcovia či rôzni bossovia, na ktorých už nebude platit' len obyčajné stláčanie rôznych tlačidiel, ale už bude potrebné aj nejaké naštudovanie bojových komb.

Práve vd'aka nim majú súboje poriadnu št'avu so všetkými tými ich piruetami a grafickými efektmi. Kombá sú jednoduché na pochopenie a vd'ačné na použitie. Okrem nich môžete zažat' monumentálne údery potom, čo využijete doplnenie vašich dvoch ukazovatel'ov. K tomu si pripočítajte fakt, že okrem Linka tu máte na sklade niekol'ko d'alších hratel'ných postáv, každú s vlastnou originálnou zbraňou a pohybmi, medzi ktorými si môžete prepínat' v reálnom čase (to vo Wii U verzii nebolo) a vyjde vám, že samotné bitky tu rozhodne nudit' nemôžu.



Každý level je synonymom obrovského otvoreného územia obsahujúceho vašu hlavnú základňu, niekol'ko menších základní a mnoho vojenských stanovíšt'. Každá z nich ovládnutá nepriatel'om

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



môže byt' dobitá vašim vojskom, pretože čím viac vami ovládnutého územia, tým lepšie pre vás. Keď'že sa toho na mape deje vel'a, budete mat' postavy roztrúsené po jej ploche a prepínanie medzi nimi sa neskôr stane nutnost'ou.

Ciel'om je splnit' požadované úlohy tak, aby vám vaše „velitel'stvo" nedobili a zároveň, aby ani jedna z vašich hratel'ných postáv nevzala nohy na plecia a nezmizla kdesi preč. To, pre ktorú úlohu sa rozhodnete, hlavnú či vedl'ajšiu, je len na vás, no niekedy sa toho na bojisku deje tol'ko, že nebudete vediet', kam skôr skočit'. Pomôct' tomu alebo tomu? Odprevadit' do bezpečia dôležitú postavu alebo sa skôr zamerat' na základne dobíjané nepriatel'om?

Niekedy sa to všetko stíhat' nedá a tlak na vaše rýchle rozhodovanie sa s približujúcim koncom hry len zväčšuje. Vtedy príde vhod, ak prepnete na strategickú mapu a určíte svojim hlavným postavám smer a bod pôsobenia. Postavám môžete určovat' len miesto, kam sa môžu presunút', no iné vlastne ani nie je potrebné. Celá hra je o neustálom sekaní a to oni robia s vel'kou vervou. To má však aj svoju záporná stránku, pretože čo level, to rovnaký štýl dizajnu a jeho náplň, a to môže postupom času prejst' až do stereotypu. Nie vel'kého, ale predsa len prítomného.

Potrebnú hĺbku dodávajú hratel'nosti odomykatel'né schopnosti a crafting zbraní. Kováčovi môžete dávat' kut' nové zbrane, implementovat' do ich prázdnych slotov nové podporné vlastnosti, schopnosti vašich postáv zase rozširovat' vyrábaním špeciálnych odznakov, ktorých postupnost' pri odomkýnaní pripomína tradičný RPG prvok, strom schopností a tak d'alej. Na to všetko potrebujete získat' rôzne typy materiálov a, samozrejme, rupie. Pomocou peňazí dokonca levelujete aj vaše postavy, mimo Linka, ktorý leveluje tradičnou cestou, a to až do výšky, na akej sa práve nachádza spomínaný Hyrulián.

Okrem príbehovej časti nazvanej Legend sú tu prítomné aj d'alšie herné módy ako Free mód, Adventure a My Fairy mód. Free Mode vám umožňuje prejst' všetkými úrovňami v koži všetkých možných hrdinov a Adventure Mode vás zase prenesie na mapu v štýle osembitovej Zeldy rozdelenú na štvorce, z ktorých každý obsahuje nejakú misiu. Tie sa už odohrávajú v normálnej 3D grafike. My Fairy Mode úzko súvisí s Adventure Mode a umožní vám starat' sa o spriatelenú vílu, levelovat' ju, odomykat' jej nové schopnosti a obliekat' ju do nového oblečenia.

Hyrule Warriors Legends prináša okrem možnosti hrat' hru na cestách aj niekol'ko noviniek. Prvú z nich, a to prepínanie si medzi postavami v reálnom čase priamo na bojisku, som už spomenul. Ďalším bonusom je fanúšikmi vymodlená hrdinka Linkle, ktorá je akousi ženskou alternatívou Linka, za ktorú si môžete zahrat' v jej bonusovej kapitole. Samotná Linkle je vel'mi sympatická, odvážna, hoci troška naivná. Jej zbrane sú dve maličké kuše, s ktorými dokáže narábat' skutočne majstrovsky.

Najväčším mínusom Hyrule Warriors Legends je vizuál. Ked'že ide o port z Wii U, nemôžete v žiadnom prípade čakat', že hra bude na Nintendo 3DS vyzerat' ako na spomínanej konzole. To si, samozrejme, uvedomili aj tvorcovia, a preto museli poriadne škrtat'. Textúry sú mnohokrát hrubé, doskakovanie objektov je až absurdné a framerate osciluje od 15 – 60 fps. Zvyknút' sa dá na všetko, aj na toto, no ideálne to v žiadnom prípade nie je.

Našt'astie, New 3DS je o trocha silnejší systém, a tak sa problémy s framerateom vyskytujú len sporadicky, celkovo tam hra ale nevyzerá o nič krajšie. Upozorňujem, že 3D efekt podporuje len nová verzia handheldu, na pôvodných systémoch si efekt nevychutnáte. Grafická stránka je síce nanajvýš len priemerná, no to sa dá pochopit'. Otvorené prostredia sú skutočne obrovské, nepriatel'ov stretávate stovky a samotné súboje sa odohrávajú priamo na mieste v reálnom čase.

Vel'mi sa mi ale na druhej strane páčil soundtrack. Už v menu úvodnej obrazovky dominuje burácajúca orchestrácia hlavnej hudobnej témy The Legend of Zelda, a inak to nie je ani d'alej. Melódie striedajú melódie, nápady zase nápady a každé prostredie, každá situácia tu má svoj originálny motív, ktorý krásne odzrkadl'ujúci momentálne dianie v hre. Niekedy vás vpred ženie dravý orchester, inokedy zase chytl'avé riffy elektrickej gitary.

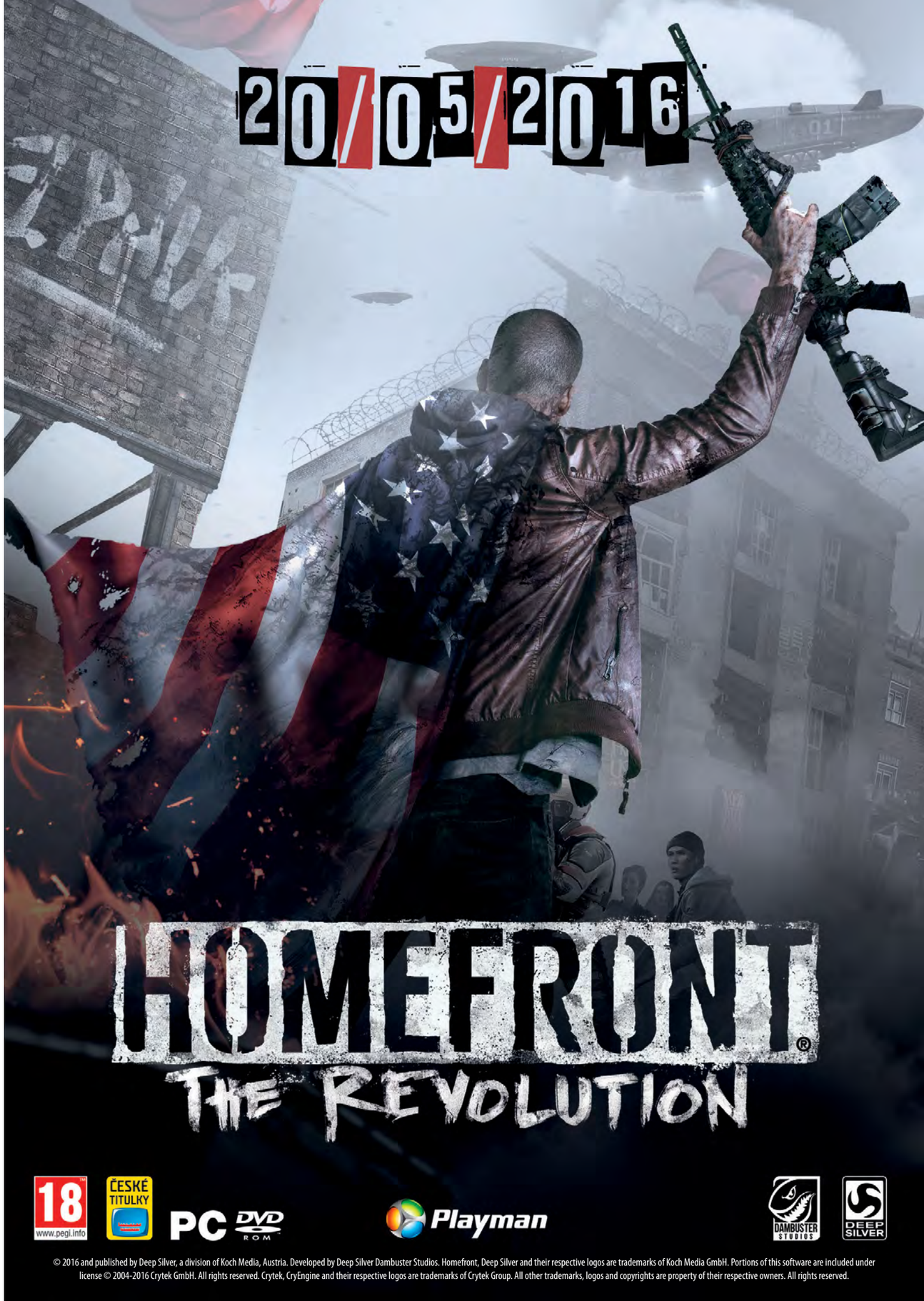
Záverečné hodnotenie

Priamy port slušnej sekačky Hyrule Warriors z Wii U vyzerá síce ako škaredé káčatko a jej plynulost' je rozmanitá asi ako počasie v apríli, no za jej nepríliš krásnym vizuálom sa skrýva hratel'nost'ou napumpovaná mašina poskytujúca rozmanitú zábavu ako stvorenú na dlhé cesty autobusom či vlakom. Ak vášmu oku lahodí štýl série Dynasty Warriors, potom s Hyrule Warriors Legends nepochybíte. Škoda len tej vratkej technickej stránky, s ktorou môžu mat' mnohí z vás vel'ké problémy pri jej prekonávaní.

Maroš Goč



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



Alienation

TOP-DOWN AKCIA AKO NIKDY PREDTÝM!

Top-down akčné hry si v poslednej dobe získali pomerne slušnú fanúšikovskú základňu a vývojárom predstavivosť určite nechýba. Výnimkou nie je ani nová PS4 exkluzivita Alienation, ktorú má na starosti známe top-down štúdio Housemarque.

Housemarque nie je vo vodách Playstation ani top-down hier žiadnym nováčikom a hráčov si už dávno získalo svojou skvelou zombie strieľačkou Dead Nation. Tá si svojimi skvelými mechanizmami, atmosférou a prevedením získala srdcia aj tých najnáročnejších hráčov. Komunitu teda potešilo odhalenie štúdia o pripravovanej Alienation.

Ak ste hrali Dead Nation alebo inú top-down strieľačku, ako napríklad Helldivers, Alienation svojou základnou myšlienkou neprináša nič nové. Keď je niečo dobré, netreba to predsa meniť, a pri tomto type hier to platí dvojnásobne. Naskytá sa obvyklý pohľad zhora, rýchla akcia, more výbuchov a nekonečné vlny rôznorodých typov nepriateľov. Toto všetko robí z Alienation skvelou, ba dokonca ešte lepšou hrou ako kedykoľvek predtým. V hre sa nachádza skoro dvadsať rozdielnych druhov nepriateľov, každý s rôznymi typmi útokov, s možnosťou boja na blízko, diaľku, vybuchujúci, ostrieľ ovači a mnoho ďalších. Celú túto rôznorodú zmesku budete musieť zakomponovať a počítať s ňou počas hrania. Musíte byť pripravení na všetko! No aby ste mali šancu niečo také ustáť, nepriatelia predsa len nie sú v tejto rozmanitosti jediní.

Alienation na začiatku hry ponúka dva herné módy – klasický Normal, a tiež niečo pre tých najodvážnejších – Hardcore mód, v ktorom máte k dispozícii iba jeden život. Voľba je na vás. No dôležitejšie ako voľba herného módu je výber postavy. Hra ponúka na výber z troch povolaní: Tank, Biospecialist a Saboteur, pričom by sa dali prirovnať k bežných herným triedam ako tank, healer a assassin. Každý však vyniká niečím, čo odlišuje a špecifikuje jednotlivé povolania. Zatiaľ čo tank sa naozaj špecializuje na boj zblízka a má veľkú výdrž, vo svojej výbave ponúka aj ochranné štíty pre celý tím a zasadzuje ničivé elektrické útoky.

Saboteur poteší priaznivcov agilných postáv a ponúka namiesto klasického dashovania dve nabitia teleportu na krátku vzdialenosť, plazmové meče, neviditeľnosť a ohromnú silu v podobne artilérie. Trojicu uzatvára Biospecialist, ktorý vo svojej výbave prináša oživovanie celého tímu, ničivý jed a roj na všetko útočiacich nanochrobákov.



Okrem samotných skillov, ktoré definujú každú postavu, každá disponuje i vlastnou primárnou zbraňou. Tá definuje herný štýl postavy. Zatiaľ čo tank v boji na blízko používa energetickú zbraň, Saboteur využíva rýchle SMG, ktorého náboje sa od nepriateľov odrážajú k ďalším, zatiaľ čo Biospecialist si v boji drží vzdialenosť pomocou veľkokalibrovej automatickej pušky Xenorifle.

Zbrane sa v hre, ako v každom riadnom RPG, vyskytujú v niekoľkých raritách. Od základných bielych, uncommon modrých cez rare fialové až po legendárne oranžové. Hlavné zbrane tvoria len zlomok výbavy postáv. Druhou časťou sú sekundárne zbrane, ktoré výbavu oživujú o ničivejšie zbrane ako plazmové brokovnice, powershot či revolver, pričom každá z nich je špecifická na určitú situáciu.

Trojicu zbraní uzatvárajú heavy weapons, ktoré si väčšinou nechávate v talóne na tie najväčšie bitky proti bossom, alebo proti obrovským hordám nepriateľov. Medzi tie patrí trojica plameňomet, minigun a raketomet. Poslednou časťou výbavy sú granáty, no aj tu máte niekoľko možností: mína, granát s ručným odpálením alebo boomerang. Skvelo dopĺňajú celú výbavu a ponúkajú efektívny spôsob masakrovania veľkých hôrd nepriateľov. Jediným sklamaním celého systému výbavy je snáď len neprítomnosť akéhokoľvek vylepšovania brnenia.

Každá zbraň na základe jej rarity obsahuje aj niekoľko módovacích slotov. Čím kvalitnejšia zbraň, tým viac a lepších slotov, a niekedy dokonca na zbrane môžete získať aj aktívny alebo pasívny skill. Tieto sloty zaplňujete špeciálnymi Cores, ktoré bežne padajú počas plnenia misií a vyskytujú sa v šiestich raritách od 1 – 6, pričom môžete meniť vždy 3 Core nižšej kvality za jeden Core vyššej.

Zbrane a skvelo navrhnutí nepriatelia by však neznamenali veľa, ak by to všetko nebolo dostatočne kompatibilné s herným svetom. Level dizajn celej hry je nielen veľmi rozmanitý, no celkovo je skvelo zvládnutý. Rozmanité prostredia od snežného arktického pásma cez lesy a ruiny černobyľského Pripijatu až po horúce pláže Brazílie či interiéry mimozemských lodí, levely určite neomrzia a veľmi príjemne sa hrajú aj stále dookola. Každá misia sa dá zapnúť v troch stupňoch náročnosti, takisto si môžete zahrať sami alebo s inými hráčmi, pričom napájanie sa do hry je naozaj veľmi rýchle a intuitívne. Máte chuť si proste len tak zahrať? Napojíte sa niekomu do hry a hneď po nej môžete pokračovať v kampani s niekým úplne iným a inde.

Multiplayerová myšlienka napájania sa do jednotlivých misií je zvládnutá dobre. Napájanie do misií je rýchle, dynamické a hneď po pripojení ste vrhnutí do akcie. Hrať môžete naraz štyria, a dokonca sa na vás môže napojiť aj piaty hráč, ktorý môže vašu hru „napadnúť".

Jediným naozajstným mínusom celej hry je endgame, ktorý však začína v poslednej dobe robiť problémy vývojárom vo všetkých žánroch. V hre som aktuálne dosiahol v podstate všetko, čo sa dalo, a dokonca sa mi s mojím tímom podarilo umiestniť na prvom mieste vo svetovom rebríčku. Hneď ako prejdete kampaň po druhýkrát, ostáva vám odomknuté všetko a v tomto momente už väčšinou máte aj to najlepšie z ponúkajúcej výbavy.

Stále sa, samozrejme, dá hrať špeciálna Ark Ship misia, ktorá vás prevedie piatimi poschodiami mimozemskej lode, pričom každé poschodie je ťažšie a misiu hráte na čas. Na konci vás čakajú obrovské truhly, no to vás zabaví iba na krátky čas. Hra doslova obsahovo končí, stáva sa prázdnou, čo je ozajstná škoda, lebo hra je skvelá a máte chuť ju hrať, len skrátka už nie je čo hrať.

Verdikt

Alienation sa bezkonkurenčne usídľuje na privej priečke v rebríčku top-down strieľačiek. Očakávame prídavok vo forme splitscreen co-op, čo by hru mohlo oživiť. Avšak hlavným zámerom vývojárov by malo byť do hry vniesť nový obsah, ktorý Alienation naozaj potrebuje. Síce bežní hráči budú musieť venovať hraniu pravdepodobne podstatne viac času, no skôr či neskôr narazia na prázdnotu. Za príjemnú cenu 20 dolárov je Alienation jasnou voľbou, ktorá zaručuje dlhé hodiny zábavy pre vás a vašich reálnych či online kamošov.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: top-down strieľačka
Výrobca: Housemarque
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelé mechanizmy
+ RPG prvky
+ nádherné efekty
+ multiplayer

- málo obsahu
- splitscreen co-op
- invázie

HODNOTENIE:

★★★★☆

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

Dirt Rally 4

DARK SOULS PRETEKÁRSKYCH HIER?

Sériu Dirt netreba hráčom pretekárskych hier bližšie predstavovať, no pripomenúť by sa patrila. Od vydania poslednej časti to je už nejaká tá chvíľa, a tak hráči do Dirt Rally vkladali naozaj veľké nádeje. Splnili sa hráčom PS4 Rally ich očakávania?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: rally simulátor
Výrobca: Codemaster
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ #1 simulátor
+ mechanizmy
+ fyzika
+ deštrukcia

- výber áut
- AI
- málo možností MP

HODNOTENIE:





Séria Dirt začala svoju púť skoro pred desiatimi rokmi. Hoci prvá hra zožala pomerne veľký úspech, skutočnou bombou série bola až Dirt 2, ktorá je rozhodne jednou z najlepších pretekárskych hier, aké som kedy hral. Na toto veľdielo, bohužiaľ, štúdio nenadviazalo a pre Codemasters nastalo obdobie zlých rozhodnutí, ktoré si odniesli práve pokračovania Dirt 3 alebo Showdown.

Od poslednej časti už uplynul nejaký ten rok a štúdio Codemasters sa akoby bálo prísť s ďalšou hrou. Nakoniec sa ale vzchopili a rozhodli sa pre tú najlepšiu možnú voľbu. Nadviazali na Dirt 2.

Čakal som, že Dirt Rally sa bude naozaj niesť v duchu Dirt 2, preto som bol prekvapený, keď sa z Dirt Rally namiesto zábavného polo simulátora vykľul ozajstný simulátor Rally, a to nie len tak hocijaký. Ak ste si Dirt 2 zamilovali, tak ešte vôbec nie je isté, že budete milovať aj Dirt Rally, pretože Dirt Rally je skutočný Rally simulátor. Dovolím si dokonca tvrdiť, že takýto simulátor tu ešte nebol. Zabudnite na WRC 5 či Sebastian Loeb Rally. Dirt Rally bezkonkurenčne patrí pomyselný trón spomedzi simulátorov Rally a pokojne by sa dalo povedať, že aj všetkých pretekárskych hier.

Jedna vec je ale istá, ak hľadáte nenútenú zábavu z jazdenia, možno aj na trochu šialenejších povrchoch, Dirt Rally pravdepodobne nebude pre vás. Ak máte Rally naozaj radi a chcete si zahrať poriadnu rally hru, je stále dosť pravdepodobné, že ani tak Dirt Rally nebude to pravé pre vás. Ak ale hľadáte skutočný rally zážitok, ste odhodlaní prekonať všetky brutálne prekážky, ktoré v sebe táto hra skrýva, plánujete sa zlepšovať a hre venovať čas, vítam vás v Dirt Rally komunite. Dirt Rally sa dá skutočne prirovnať k Dark Souls verzii pretekárskych hier. Je brutálny, neodpúšťa ani najmenšie chyby a budete musieť hrať dookola tie isté mapy dovtedy, kým sami nepochopíte, čo robíte zle a nezlepšíte sa. Kariéra pozostáva zo šampionátu, s ktorým postupne cestujete po celom svete. Začínate v príjemnom Grécku, čo je najnižší stupeň obtiažnosti šampionátu. Náročnosť hry sa nedá vybrať,



dvíha sa automaticky po dokončení šampionátu, teda len vtedy, ak sa na jeho konci umiestnite natoľko, že budete povýšení do vyššej ligy.

Musím vás vyviesť z omylu, tak si myslíte, že idete pretekať v rally etapách, ktoré prejdete po pár reštartoch s prvým miestom. Haha, tak to prajem veľa šťastia! Začínate na jednom z troch áut z roku 1960 a hneď ako sa dostanete do Fínska, vaša miera nadávok rapídne stúpne asi tak o tristo percent.

Budete sa len modliť, aby ste odtiaľ už zmizli a je vám jedno, na akom mieste skončíte. Nemyslite si, že to je všetko. Vitajte vo Švédsku, poprípade Anglicku a ďalších krajinách, v ktorých sa bude situácia z Fínska opakovať a vy si zrazu uvedomíte, že ste sa v šampionáte prepadli o osem miest, a to môžete byť len radi. Dirt Rally šampionát je naozaj tvrdý a prvé miesta sú v neskorších fázach len zbožným prianím. Mapy sú tak šialene dobré, až sa vám chce plakať, no to je brutalita rally pretekania. Dizajnu máp dávam 5/5.

V rally sú , samozrejme, najdôležitejšie autá a ich jazdné vlastnosti. Ak sa vám chcelo plakať z máp, tak pri autách a ich ovládaní budete mať chuť vyhodiť z okna všetko, čo máte po ruke. Každé auto je naozaj astronomicky iné, predný/zadný náhon, šialené rozdiely v správaní, a to ani nespomínam obrovské množstvo nastavení, ktoré si viete pri autách zmeniť.

Kategórií áut je na výber niekoľko, no už samotných áut, bohužiaľ, toľko nie je a šampionáty sú obmedzované vždy iba na jednu kategóriu, v ktorej zvyknú byť tak tri autá. Pekným a zaujímavým mechanizmom je odomykanie vylepšení pre autá, ku ktorým sa dostane na základe jazdenia s nimi. K dispozícii máte aj vlastný tím mechanikov, do ktorého postupom času viete pridávať nových členov. Každý z členov má iné špecializácie, a tak si môžete zostaviť taký tím, aký vám bude najviac vyhovovať.

Pre každého, kto sa podujme na zdolanie Dirt Rally, tak bude dôležité nájsť si auto, ktoré vám bude vyhovovať a nastaviť si ho tak, aby ste s ním vedeli zdolať všetky typy terénov (sneh, hlina, asfalt, betón, ľad, štrk, a to všetko v kombinácii s dažďom). Počasie sa mení často a vy musíte byť pripravení na všetko.

Dirt Rally totižto disponuje aj naozaj hlbokou mechanikou či deštrukciami vozidiel, a tak si budete musieť dávať pozor nielen na ceste, ale aj nato, aby ste vaše auto nevystavili niečomu, z čoho by sa už nemuselo spamätať.

Napríklad také rozbité svetlá dokážu počas nočného preteku spraviť nepríjemné problémy, nehovoriac o desiatkach ďalších nepríjemnostiach, ktoré sa vášmu autu môžu počas pretekov prihodiť. Defekt, odletené celé koleso, narušenie motora, prevodovky, nefungujúce rýchlosti, maximálna rýchlosť a veľa iných. V hre sa dajú nastaviť aj možnosti asistencií. Tie sú dôležité hlavne pri hraní na ovládači. V tomto smere hra prináša ešte viac frustrácie, keďže sa hrá na ovládači naozaj ťažko a potrvá nejaký čas, kým si hru aj ovládač aspoň ako-tak nastavíte. Na automatickú prevodovku rovno zabudnite, nemáte šancu.

Dirt Rally má až príliš nekompromisné AI, ktoré nejazdí len dobré časy. Vec, ktorá vás bude asi najviac žrať, je, že ich jazdia na najslabších autách, a napriek tomu sa stále tí istí dvaja protivníci držia na prvých miestach. Dirt Rally nie je len o Rally. Ponúka aj ďalšie dva hratEľné módy: Rallycross (ktorý vás privedie do šialenstva pravdepodobne ešte rýchlejšie ako rally) a Hillclimb (v ktorom si zahráte na kopcových špeciáloch). Nechýba tu ani multiplayer. Hra dokonca obsahuje aj denné, týždňové a mesačné úlohy, vďaka ktorým si viete zarobiť aj niečo navyše. Možností v multiplayeri je zatiaľ pomerne málo, ale dúfam, že sa časom rozšíria. Hre nie je po technickej stránke čo vytknúť. Grafika je naozaj na peknej úrovni, drží si stabilný framerate a nespozoroval som absolútne žiadne chyby či padanie hry.

Verdikt

Dirt Rally je naozaj nekompromisná hra, ktorá sa nedopúšťa chýb a je aj najreálnejším rally zážitkom, aký tu dosiaľ bol. Neuveriteľné mechanizmy áut, tratí a celkové prevedenia šampionátov z neho robia pravdepodobne najkvalitnejší simulátor pretekárskych hier súčasnosti, no zároveň i ozajstnú výzvu. Hre musíte venovať naozaj váš čas i úsilie. Zabudnite na automatickú prevodovku a assisty. Garantujem vám, že keď bezchybne vyberiete prvýkrát hairpin, budete šťastím bez seba. Ako radí aj samotná hra, keď vám spolujazdec povie „nerezať zákrutu", tak ju naozaj NEREŽTE!

Richard Mako

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

Yo-Kai Watch

GERA GERA PO, GERA GERA PO, GERA GERA PO!

Yo-Kai Watch nie je v krajine vychádzajúceho slnka žiadnou neznámou značkou. Manga, anime, a dokonca už niekol'ko hier. Na západ však Yo-Kai Watch prichádza až teraz, a to priamo s hlavným titulom na handheld Nintendo 3DS. A verte mi, spravili by ste chybu, keby ste ho prehliadli.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: RPG
Výrobca: Level-5
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo herného obsahu
+ zabaví na dlhú dobu
+ audiovizuálne spracovanie
+ humor

- príliš jednoduché
- nie je vhodné pre hardcore hráčov

HODNOTENIE:

★★★★☆





Jibanyan, vyberám si teba!

Predstavte si, čo by ste robili, keby ste zistili, že v našom svete žijú neviditel'ní duchovia, ktorých je možné zbadat' iba vd'aka špeciálnym hodinkám. V realite by ste asi utekali kade l'ahšie, ale ako hlavný hrdina Yo-Kai Watch, Nathan, s nimi budete komunikovat', priatelit' sa a bojovat'. A s tým mu bude pomáhat' verný Yo-Kai Whisper, ktorého Nathan oslobodil. Ako sprievodca ho bude učit' o svete Yo-Kai, čo v hre slúži ako tutoriál. Už z opisu je jasné, že Yo-Kai Watch je hra určená najmä pre mladšie publikum. Dokazuje to aj náročnost' hry, všadeprítomný humor a vel'mi príjemný a rozprávkový dizajn.

Hernou náplňou je hra v mnohom podobná milovanej Pokémon sérii. Rovnako zbierate rôzne silné potvory, ktorých pri sebe môžete mat' maximálne šest', bojujete s nimi, aby získavali skúsenostné body a boli silnejší, a taktiež dôjde aj na evolúciu na určitej úrovni. Túto, povedzme, inšpiráciu sa vývojári v Yo-Kai Watch snažia vel'mi šikovne zakryt' za niekol'ko prvkov, ktoré z hry robia unikátny zážitok. Tým hlavným je, že súboje prebiehajú v reálnom čase a bojujete naraz až s tromi Yo-Kai. Okrem toho, útoky prebiehajú automaticky, príkazy Yo-Kai nezadávate vy. Avšak, máte možnost' použit' špeciálny útok každého Yo-Kai, pokial' je ich sila, samozrejme, nabitá. Tie spustíte niekol'ko sekundovou minihrou, respektíve pohybom pera na dotykovej obrazovke, napríklad krúžením do špirály.



Nových Yo-Kai stretnete počas plnení rôznych úloh, či už v hlavnej príbehovej línii alebo v množstve bočných questov. Niektorí z nich sa k vám pridajú hned', iní až po tom, ako ich porazíte. Možností, ako natrafit' na d'alších Yo-Kai, je však viac. Na tento účel má Nathan špeciálne hodinky, ktoré majú aj funkciu akéhosi radaru a indikujú, ked' je nejaký Yo-Kai nablízku. Následne môžete upravenou lupou bližšie preskúmat' časť prostredia, napríklad zákutie pod automatom na colu alebo vrchol stromu. Pokial' Yo-Kai nájdete, spustí sa súboj a je určitá šanca, že sa s vami spriatelí. Pravdepodobnost' môžete zvýšit' tým, že duchovi dáte počas súboja niečo dobré pod zub. Avšak, každý Yo-Kai má iné chute, na ktoré treba prísť. Samotní Yo-Kai disponujú výrazným „japonským" vzhl'adom, no zároveň pôsobia vel'mi milo alebo vtipne. To odrážajú aj ich mená, ktoré reflektujú ich schopnosti a vzhl'ad. Pre diet'a zo „západu", a nehovoriac o Slovensku, môžu byt' ale niektoré časti hry až príliš japonské. Ide napríklad o úlohu, kde v hlavnej príbehovej línii musíte v určitom momente hl'adat' trenky starého chlapa.

Ako inak, tie mu zobral Yo-Kai fakt nechutného vzhl'adu, ktorý ich používa ako prívesok. Väčšina z týchto momentov sú vtipné, dokonca aj ja som sa párkrát nahlas zasmial. Na tento druh humoru a zábavy je len potrebné si zvyknút', respektíve sa cezeň preniest'.

Hra nie je orientovaná na deti len príbehom, či hravým a farebným spracovaním, ale vel'mi trefne malého hráča učí aj bežné činnosti z reálneho sveta. Napríklad semafor na priechode cez cestu hráča upozorní, pokial' cez priechod prejde na červenú. Pokial' sa tento priestupok bude opakovat', za trest ho napadne poriadne silný Yo-Kai, takže nabudúce si určite radšej počká na zelenú. Podobných maličkostí je v hre viac. Vel'mi sa mi páčilo aj zobrazenie l'udských nálad, napríklad u rodičov hlavného hrdinu.

Ked' sa hádali, mohol za to, samozrejme, nešt'astný Yo-Kai. Stačilo ho porazit', zamenit' za veselého a rodičia boli hned' plní optimizmu a lásky. Pre hráčov, ktorí očakávajú pri hraní aj nejakú výzvu, to však znamená, že budú sklamaní. Málokedy sa mi stalo, že sa mi nejaký súboj nepodaril alebo som musel určitú pasáž opakovat'.

Farební a hraví Yo-Kai bavia aj v pesničkách

Za Yo-Kai Watch stoja skúsení vývojári zo štúdia Level-5, stojaci napríklad za vynikajúcou a mnou vychval'ovanou sériou s profesorom Laytonom. Už v predchádzajúcich hrách toto štúdio ukázalo talent tvorit' vel'mi živé a farebné hry plné zaujímavých postáv a lokalít.

Presne tieto prvky oživujú aj svet Yo-Kai Watch a napriek tomu, že hráte na handhelde s dnes už archaickým výkonom, vyzerá hra vel'mi pekne. Aj ked' textúry nie sú nijak extra detailné, hra vôbec nepôsobí „kockato". Práve naopak, postavy perfektne zapadajú do herného sveta.

Hudba je jednoducho perfektná a pokial' ste videli anime, určite vám bude známa. Všetky melódie odzrkadl'ujú aktuálne dianie v hernom svete a väčšinou ide o veselé tóny. Výborné sú aj zvuky jednotlivých Yo-Kai, ktoré sa spájajú aj s ich povahou, respektíve schopnost'ami. Napríklad večne nešt'astný Buhu vás v boji nielen oslabí, ale aj privedie k depresii svojím neustálym nariekaním. Jibanyan zase mačacím škrekotom pri útoku jačí „paws of fury".

Verdikt

Napriek výraznému zameraniu na mladšie obecenstvo je Yo-kai Watch neskutočne zábavnou a vtipnou hrou. Aj ked' je porovnanie s hrami z Pokémon série na mieste, snaží sa Yo-kai Watch íst' svojou cestou, čo sa aj vel'mi dobre darí.

Zbieraním Yo-kai, bojovaním a plnením rôznych úloh bez problémov strávite desiatky hodín a ani nebudete vediet' ako. Pokial' však očakávate nejakú výzvu a vyššiu náročnost', tú tu nenájdete. Pre mladšieho súrodenca alebo potomka ide jednoznačne o perfektnú záležitost', ktorú môžem len odporučit'.

Juraj Vlha

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

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 přidanými tlumicími kroužky 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.

HP Spectre 13

Tenký, tenší, najtenší



Posadnutosť drvivej väčšiny výrobcov zmenšovaním svojich technológií snáď nepozná hraníc. To je, samozrejme, dobrá správa pre všetkých milovníkov krásnych výrobkov, ale táto snaha so sebou často prináša nepríjemné kompromisy a ústupky. Pod moje medvedie ruky sa tentoraz dostal dizajnový kúsok od spoločnosti HP, ktorý je, aspoň nateraz, tým najtenším notebookom na svete. Podarilo sa teda konečne vyrobiť funkčné zariadenie, ktoré hrúbkou konkuruje tabletom, a pritom je to plnohodnotný prenosný počítač?

Keď som počas novinárskej akcie v jednom bratislavskom bistre prvýkrát uvidel tento ultrabook, zareagoval som iba pokyvkaním hlavy na znak uznania. Nechcel som predsa pred ostatnými novinármi vyzerať ako malé dieťa a od radosti poskakovať, pretože to vyzeralo, že to niekto naozaj dokázal a vyrobil naozaj maximálne tenké zariadenie, ktoré nie je iba tabletom s klávesnicou, alebo dizajnovou podložkou na krájanie zeleniny, ktorú v bežnom svete nikto nevyužije.Hoci je tento článok zaznamenaním prvých dojmov z nového ultrabooku HP Spectre 13, nedá mi nespomenúť skvelú ukážku toho, ako dokáže dizajn obrať výrobok o funkcionalitu. Na to poslúži jeden z výrobkov (do)terajšieho kráľa dizajnových kúskov, spoločnosť Apple a jeho MacBook 2015. Áno, mnoho ľudí pozná MacBook 2015 ako najtenší notebook na svete, aj keď mu už tento titul neprináleží. Jeho pekné, tenké, a hlavne celokovové telo v sebe po technickej stránke ukrýva nie veľmi zaujímavý hardvér, ktorý síce ponúka dlhú výdrž batérky, ale okrem práce v kancelárskych nástrojoch a nejakej tej dávky hudby s videom toho veľa nezvládne. Najväčším previnením voči zákazníkom je bez diskusie prístup spoločnosti Apple k možnostiam pripojenia externých zariadení. Bežní používatelia totiž očakávajú, že si do počítača budú môcť pripojiť viac ako jeden kábel. Kto túto aféru minulý rok náhodou nezachytil, sa teraz môže schuti zasmiať na tom, že na celom tomto zariadení sa nachádzajú





dva výstupy, z čoho prvý je 3,5mm jack na slúchadlá a druhý je USB 3.1 typ C. Proti inováciám absolútne nenamietam a C-čkové USB je naozaj novým štandardom, ku ktorému sa pomaly dopracovávajú všetky technologické spoločnosti. Ale núťiť zákazníkov prepájať káble v jednej zástrčke podľa toho, či chcú externý monitor, myš, dátové úložisko, alebo nebodaj nabíjať, sa mi zdá trochu príliš. Áno, som si vedomý, že existujú aj HUB-y, do ktorých si môže používateľ zapojiť aj tri a viac zariadení, ale proti ich používaniu hovorí jednak premrštená cena zo strany Apple, jednak nutnosť všade ich so sebou ťahať. A tak sa prakticky rušia výhody, ktorými sú tenkosť a ľahkosť notebooku. Preto som pri prvom pohľade na Spectre 13 vedel, že minimálne v tomto jednom bode má navrch. Na zadnej strane sa nachádzajú nielen 3,5mm jack a USB 3.1 typ C na nabíjanie, ktorý sa dá využiť aj na pripojenie akéhokoľvek ďalšieho zariadenia, ale aj ďalšie dva USB porty typu C, ktoré dokonca podporujú Thunderbolt a pripojíte cez ne pokojne aj dva 4K monitory.

Zadnej strane je z lesklého materiálu medenej farby a nachádzajú sa na nej dve mriežky, ktoré, aj keď je tomu ťažko uveriť, fungujú ako výfuky aktívneho chladenia procesora. Zadná strana je takisto zdrojom jediného nedostatku, na ktorý som po týždňovom používaní Spectre 13 narazil, a tým je, že jej lesklý kovový povrch je mega-magnetom na odtlačky prstov, takže pokiaľ som ho chcel niekomu prezentovať v tej najkrajšej forme, čistiace servítky boli nutnosťou. Späť k spomínanej mriežke, ktorá napovedá o použití niečoho silnejšieho, ako sú bežne používané Core M procesory. Tie síce ponúkajú ohromujúcu výdrž batérie a malú teplotu, ale z hľadiska výkonu pokrivkávajú. V Spectre 13 sa, podľa modelu, usadili procesory Core šiestej generácie, a to špecificky Core i5-6200U a Core i7-6500U. A hoci tieto prvé dojmy píšem na lacnejšom z oboch modelov, nemal som šancu všimnúť si akékoľvek spomalenie ani pri náročnejších aplikáciách, alebo práci s množstvom otvorených kariet v prehliadači. Z hardvéru ešte spomeniem ponuku 4GB RAM pri lacnejšom modeli a 8GB pri drahšom a takisto 256 flash úložisko, ktoré na tých pár filmov alebo stoviek dokumentov a prezentácií bohato postačí. Keď už som začal od konca a odzadu, tak sa radšej pomaly presuniem k tomu, čo sa odohráva na prednej strane zariadenia. Spectre 13, ako už názov napovedá, ulahodí oku 13,3-palcovým displejom, ktorý ponúkne najväčšie rozlíšenie 1920×1080 pixlov. Keďže ide o taký tenký výrobok, nemôžem mu ani veľmi vyčítať absenciu dotykového ovládania. Touchpad je mierne menší, ale jeho používanie neskrývalo žiadne nástrahy a schopnosť odlíšiť náhodné dotyky je na naozaj vysokej úrovni. Čím si ma Spectre 13 naozaj získal, je klávesnica, ktorá je napriek rozmerom celého zariadenia veľmi príjemná na používanie, a dokonca podsvietená, čo uvítajú všetky nočné tvory. Samozrejme, na jej nižší, aj keď na pomery ultrabookov stále dostatočný zdvih som si musel chvíľu zvykať, no písanie bolo takmer odmenou. Dôkazom sú aj tieto riadky, pretože celý tento článok som napísal na ultrabooku pri posedení na kávičke.

Dobre, možno nebol pocit pri písaní na Spectre 13 až taký kvalitný ako taktilná odozva Cherry MX Blue spínačov, no, ako som si veľmi rýchlo uvedomil, tento ultrabook má to niečo, niečo navyše, čo dokáže zachytiť a pritiahnuť zraky blúdiace po miestnosti. Áno, hlavným dôvodom, prečo som si v jednom bratislavskom nákupnom centre objednal v kaviarni latte a dal sa do písania, bola skrytá misia zistiť, koľko ľudí sa bude o môj počítač zaujímať. V krátkosti môžem povedať, že keby celkový dojem nekazila moja vizáž, nebol by problém na tento notebook ulovíť nejakú tú mladú rybu. Najviac pohľadov si Spectre 13 vyslúžil od ponáhľajúcich sa oblekov. Na počudovanie sa niektorí z „VVV" („veľmi významne vyzerajúcich") pánov, ktorí určite išli uzatvárať veľké obchody za veľké peniaze, dokonca zastavili a spýtali, čože sa to ukrýva pod mojimi rukami.

A o to predsa pri takýchto zariadeniach ide najviac! V dnešnej dobe nie je náročné vyrobiť ľahký notebook, alebo notebook, čo má dlhú výdrž baterky či je vizuálne zaujímavý. Spojenie všetkých týchto možností s dostatočne silným hardvérom na (nielen) bežnú prevádzku a s neokresanou funkcionalitou to ešte pred rokom vyzeralo takmer nemožné. Spoločnosti HP sa to akýmsi spôsobom podarilo, a hoci nie je Spectre 13 úplne dokonalý ultrabook, bližšie sa zatiaľ žiaden iný ultrabook nedostal.

Daniel Paulini



Lenovo IdeaPad Y700

Hliníkový kúsok od Lenova

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 1200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ podsvietená klávesnica
+ výborná kvalita reproduktorov
+ výdrž batérie
+ antireflexná vrstva LCD

- hlučnosť ventilátorov
- slabý jas displeja
- konštrukcia zanecháva odtlačky
- len 128GB systémový SSD

ŠPECIFIKÁCIE:

Šírka: 387mm
Výška: 277mm
Hĺbka/hrúbka: 26mm
Hmotnosť: 2600g
Farba: Čierna
LCD Displej: 15,6 " LCD IPS 1920×1080 pix antireflexný
Procesor: Intel Core i7-6700HQ Skylake 4 × 2,6GHz – Boost 3,5GHz
Grafická karta: Intel HD Graphics 520 a NVIDIA GTX 960M 4GB
Operačný systém: Windows 10 Home
Operačná pamäť: 8GB DDR4 2133MHz
Dátové úložisko: SSD 128GB + 1TB HDD
Kapacita batérie: 60Wh

HODNOTENIE:

★★★★☆



Multimediálny notebook Lenovo IdeaPad Y700-15ISK Black je vel'mi schopná herná mašina. Tenká hliníková konštrukcia ukrýva pod svojím povrchom Intel Core i7 generácie Skylake, DDR4 pamäte a 4GB grafiku od NVIDIA. Špičkový herný zážitok sprostredkuje 15-palcový IPS displej s Full HD rozlíšením a dvojica stereo reproduktorov JBL so subwooferom.

Dizajn a konštrukcia

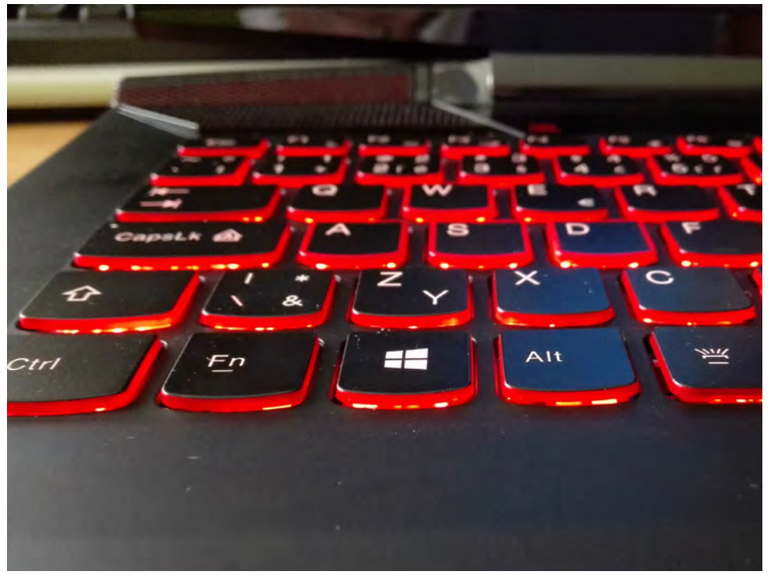
Lenovo y700 využíva pomerne tenkú hliníkovú konštrukciu s možnost'ou otvorenia lcd do približne 140 stupňov. Notebook je hrubý 26mm a spája v sebe matné plasty čiernych a červených odtieňov a hliník, ktorý zanecháva odtlačky prstov. Pri použití všetkých materiálov sa hmotnost' zariadenia ustálila na hodnote 2600g, čo je slušná hodnota na herný notebook. Vrchná časť notebooku obsahuje nápis lenovo a je pokrytá hliníkovým povrchom s miernymi hranami a pruhovým vzorom. Na pruhovanej spodnej strane sa nachádza informačná nálepka, viacero odvetrávacích mriežok a subwoofer umiestnený v strednej prednej časti notebooku. Notebook je vyvýšený pomocou dvoch predných gumičiek a jednou dlhou hrubšou podlhovastou gumičkou vzadu.

Ľavá hrana zariadenia obsahuje audio jack 3,5mm, recovery tlačidlo, čítačku kariet, usb 2.0 A obdĺžnikový napájací konektor. Pravá hrana zariadenia obsahuje dva usb 3.0 Porty, hdmi, rj45 lan konektor a zámok. Na prednej strane sú umiestnené indikátory nabíjania, zapnutia, vypnutého touchpadu a aktivity disku, ktoré svietia (blikajú) nabielo. Palmrest je vytvorený z matného plastu, ktorý nezanecháva odtlačky prstov. Obsahuje touchpad, klávesnicu, stereo reproduktory s červenými mriežkami a nabielo podsvietené zapínacie tlačidlo.

Zadná hrana obsahuje odvetrávacie mriežky pre ventilátory a chladiace sústavy notebooku spolu so stereo reproduktormi jbl po oboch stranách. Chladenie notebooku bolo dostatočné aj pri spustených náročných aplikáciách. Oba ventilátory boli aktívne, avšak aj v nečinnosti vydávali značný hluk.

Displej

O zobrazenie obsahu sa stará 15,6-palcový ips panel s rozlíšením



1920×1080 pixelov. Displej má na sebe nanesenú antireflexnú vrstvu, a tak sú odrazy od svetelných zdrojov dobre eliminované. Vd'aka použitiu ips panela má výborné pozorovacie uhly a verné zobrazenie farieb.

Svietivost' displeja je vel'mi slabá na priamom slnečnom svetle. Taktiež aj v miestnosti za denného svetla by sme si priali ovel'a silnejší jas.

Klávesnica a touchpad

Klávesnica zariadenia je dostatočne široká a nechýba jej ani numerická časť. Rozloženie klávesov je rovnomerné a pri písaní vhodne rozmiestnené. Klávesnica je podsvietená červenými led svetlami, ktorých intenzita sa dá regulovat' v dvoch stupňoch svietivosti. Zvýraznené sú taktiež klávesy wasd červeným orámovaním.

Matný touchpad, umiestnený v strede zariadenia, je jednoliaty, jednotlačidlový a reaguje po jeho celej ploche. Odozva touchpadu je trochu dlhšia, no vzhl'adom na použitú konštrukciu je primeraná.

Hardvér a výkon

Ak procesor je použitý výkonný štvorjadrový cpu intel 6700hq z rodiny skylake s taktom 2,6ghz so zapnutým turboboost do 3,5ghz. Operačná pamät' zariadenia je moderná a rýchla ddr4 s kapacitou 8gb. Grafika je v tomto prípade integrovaná intel hd graphics 520 a diskrétna nvidia gtx 960m, ktorá má pamät' 4gb. Nvidia zvládla aj náročné hry bez zaváhania. Battlefield 4 rozbehala na ultra nastaveniach a rozlíšení fullhd pri 30fps, po ubratí detailov a vyhladzovania sa framerate navýšil na niečo cez 67fps. Tomb raider 2013 išiel vo fullhd a maximálnych nastaveniach kvality s vypnutým tressfx bez problémov na 56fps.

Ako systémový disk je použitý rýchly ssd disk m.2 Samsung o kapacite 128gb, ktorý má priemerné čítanie 393mb/s a prístupový čas 0,088ms. Ako dátový disk je použitý pevný disk wd s kapacitou 1tb, ktorý má priemerné čítanie 90mb/s a prístupový čas 18,3ms. Oba disky sú svižné a neprejavujú žiadne zaostávanie za príkazmi používatel'a.

O ozvučenie sa stará dvojica reproduktorov jbl s certifikátom dolby. 2× 3W jbl reproduktory hrajú vel'mi príjemne.

Maximálna hlasitost' je dostatočne vysoká a kvalita reproduktorov je výborná, basy zvýrazňuje vstavaný subwoofer. Vd'aka vstavanej aplikácii bolo možné nastavit' rôzne režimy zvuku, ktorými sa kvalita dala ešte vylepšit'.

Kvalita web kamery easylenovo bola primeraná a obraz plynulý a dostatočne zretel'ný aj pri videohovoroch.

Nechýbala tiež výbava ako 5ghz wi-fi 802.11Ac intel, bluetooth v 4.0, Čítačka pamät'ových kariet hdmi, usb 2.0 1×, Usb 3.0 2× A combo audio jack. Pochválit' musíme výborný príjem bezdrôtového signálu wi-fi a rýchlost' pripojenia k routru, ktorá bola maximálna aj pri väčšej vzdialenosti od routra.

Operačný systém

Vstavaný operačný systém je v tomto prípade microsoft windows 10 home v slovenskom vydaní. Pri práci so zariadením sme nezaznamenávali časté zamŕzanie os, ako sme zvyknutí na iných zariadeniach s windowsom 10.

Avšak často nám padal grafický ovládač intel hd a občas sa stalo, že z ničoho nič sa vyplo podsvietenie lcd displeja. Taktiež sme zaznamenali nekvalitný zvuk po prebratí zo spánku, ktorý sa prejavoval náhodne.

Batéria a výdrž

O poháňanie notebooku sa starala 60wh batéria. Počas testu sme notebook podrobili rôznym záť'ažiam. Pri nabití na 100% kapacity batérie, pri zapnutom jase na 100% a so zapnutou wi-fi sme surfovali na internete, pozerali dva filmy na 20-percentnej intenzite zvuku. Po približne troch hodinách a desiatich minútach prevádzky zariadenia sa batéria vybila na 20%.

Pri surfovaní po internete bez vedl'ajších operácií sa výdrž batérie predĺžila ešte o niekol'ko minút, čo hodnotíme vel'mi pozitívne.

Záverečné hodnotenie

Herný notebook lenovo y700 ponúka moderný hardvér a hliníkové telo. Výkon gpu je dostatočný aj na moderné hry a chladenie dokáže všetok ten výkon skrotit'. Škoda že ventilátory sú aktívne počas celej doby prevádzky a taktiež zamrzí kapacita ssd disku, ktorá je len 128gb. Výkon cpu je taktiež výborný a nenechá vás čakat' zbytočne. Antireflexná vrstva lcd je užitočná no lcd má príliš nízky jas.

Konektorová výbava je dostatočná a v balení nájdete aj externú usb dvd mechaniku. Pochválit' môžeme aj rýchlu 5ghz wi-fi, výborné jbl reproduktory a výdrž batérie. Cena y700-ky je dost' vysoká, vzhl'adom na to, že nejde o herný notebook s excelentným výkonom, ale ide skôr o taký priemer.

Lukáš Libica

Gigabyte X170 Extreme ECC

Matičná doska pre produktívnych hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ stabilita za každých okolností
+ prehl'adný BIOS
+ vybavenie dosky
+ podpora ECC a Xeon

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Socket typu LGA1151 (Xeon/Core/Pentium/Celeron)
CHipset: Intel® C236
Pamäť: 4 × DDR4 DIMM Dual channel, podpora ECC modulov
Grafické konektory: 1 × DisplayPort 1.2, 1 × HDMI 2.0
Audio: Creative Sound Core 3D chip, Konektor S/PDIF Out
LAN: Intel GbE LAN + Rivet Networks Killer E2400
PCIe sloty: 3×PCI Express x16 slot: 3 × PCI Express x1 sloty
Interné konektory: 2 × M.2 V3, 3 × SATA Express, 8 × SATA 6Gb/s, 2 × USB 3.0/2.0, 2 × USB 2.0/1.1, 1 × serial port
USB: 5 × USB 3.0/2.0, 1 × USB 3.1 Typ C, 1 × USB 3.1 Typ A, 5 × USB 3.0/2.0 porty
Externé konektory: 2 × RJ-45, 1 × optical S/PDIF Out, 5 × audio jacky
BIOS: AMI UEFI BIOS
Rozmery: ATX ; 30,5cm ×24,4cm

HODNOTENIE:

★★★★★



Odhliadnuc od zástancov hier na mobilných zariadeniach je stále viac hráčov, ktorí majú stále zamestnanie, alebo je ich zamestnaním rovno herný segment. A práve pre tých l'udí, ktorí hl'adajú stabilný výkon, majú dostatočný rozhl'ad v reálnom i vo virtuálnom svete a už nebažia iba po čo najlepších parametroch, pripravila spoločnost' Gigabyte novú radu matičných dosiek. Tie ponúkajú to najlepšie zo sveta produktivity s vychytávkami zameranými na herných nadšencov.

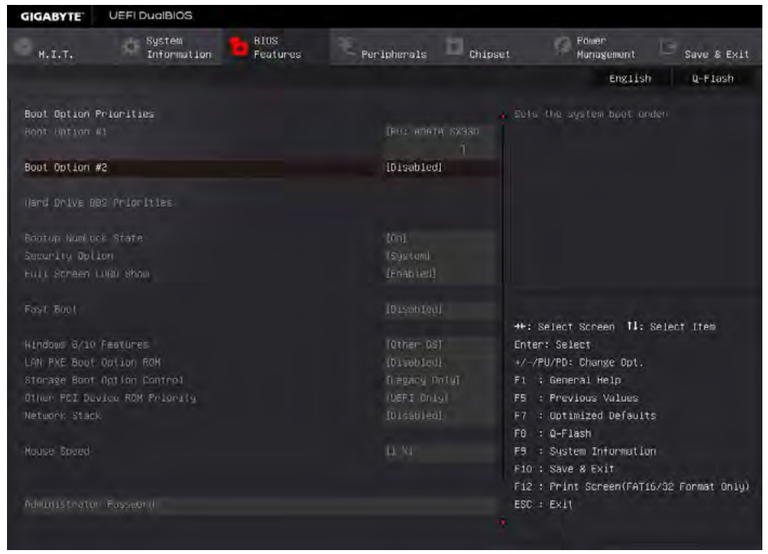
Verzia, ktorá pristála v testovacom počítači, nesie názov Gigabyte X170 Extreme ECC. Ide o svetovú premiéru spojenia chipsetu C236 s podporou rozhrania Thunderbolt. Ostatné verzie z tejto rady dosiek ponúkajú pre zmenu chipset C232 a zatial' si na nich Thunderbolt neužijete, aj ked' v budúcnosti možno tento štandard podporovat' budú. Základnou informáciou pre hráčov alebo profesionálov je socket LGA1151, do ktorého sa dajú osadit' Intel procesory šiestej generácie, od Celeron a Pentium modelov cez radu Core až po Xeon. Samozrejmou je podpora DDR4 RAM, ale navyše poteší aj možnost' osadit' ECC varianty.

Čo je to chipset a prečo by ma mal trápit'

Samozrejme, o tejto doske by nemalo zmysel písat', kebyže potenciálny zákazník netuší, aké sú jej výhody, alebo čím sa odlišuje od iných matičných dosiek. Jedným z najväčších rozdielov pri doskách je použitý chipset, ktorý je samostatný integrovaný obvod, zabezpečujúci komunikáciu medzi procesorom, RAM-kami a iným príslušenstvom. Na internete koluje množstvo hororových príbehov, ked' si hráči, prvýkrát budujúci svoj vlastný počítač, utiahli opasok pri tom nesprávnom komponente, a tak hoci mali výkonný procesor a grafickú kartu, ktoré by sa aj dali pretaktovat', ich matičná doska im to neumožnila. Kvalitné chipsety sú takisto hlavným pilierom systémov s viacerými grafickými kartami, takže pokial' náhodou plánujete delo s dvoma a viacerými grafikami, určite sa porozhliadnite po matičnej doske, ktorá poskytne najlepšie možné rýchlosti PCIe slotov.

Obal a jeho obsah

Samotná doska dorazila vo peknej čiernej škatuli s menšou ukážkou toho, čo sa dá očakávat' vnútri. Písmo je ladené do bielej a žltej. Pred tým ako som sa pustil do obdivovania a kritického hodnotenia dosky, bolo potrebné vybalit' d'alšie dve menšie krabičky. Recenzovat' dosku s podporou Xeon procesorov sa predsa neoplatí s „obyčajným' Core i7 procesorom, aj ked' by ho socket prijal. Nakol'ko sa mi doma žiadne moderné Xeony neukrývajú, som vel'mi vd'ačný, že na túto možnost' spoločnost' Gigabyte myslela, a tak s doskou poslali ako štvorjadrový procesor Xeon E3-1230 v5, a navyše aj dva 400GB PCIe SSD disky z rady Intel 750. V krabici sa s doskou, samozrejme, ukrývajú bežné doplnky, od SATA káblov cez SLI most až po manuál a visačku na dvere s nápisom nerušit'.



Prvé dojmy a spracovanie

Hoci je tento výrobok funkcionalitou určený hlavne pre profesionálov, jeho dizajn oslovuje skôr skupinu nadšencov a hráčov. Vtipy o kamufláži bokom („Ty v tom počítači nemáš matičnú? Ja žiadnu matičnú nevidím, asi je dobre schovaná.'), tento kúsok ulahodí oku, no nie každému. Niekto môže mat' rád ladné tvary a jednotnú farbu, ale aj tento náter má svoje čaro. Doska je vyrobená z dostatočne silných materiálov a nehrozí pri nej žiadne očividné ohýbanie, ako tomu bolo pri niektorých predošlých kúskoch. Pri osádzaní dosky mi do očí udrelo hned' zopár šikovných vychytávok.

Medzi tými najnápadnejšími je určite vel'ké tlačidlo na samotnej doske, ktorým sa dá počítač vypnút' a zapnút' bez nutnosti pripájat' tlačidlá skrinky. Takisto poteší debug displej, na ktorom sa striedajú a menia kódy, určujúce, v akom stave sa práve nachádza celý počítač. Aj ked' sú debug kódy nutnost'ou hlavne na doskách, na ktorých sa pretaktujú komponenty, tak X170 medzi ne so svojím chipsetom nepatrí. Po zapojení v skrinke ma takisto vel'mi upútalo LED podsvietenie, ktoré vd'aka RGB dizajnu ponúka vel'kú škálu farieb.

UEFI BIOS

Tak ako všetky moderné dosky, aj X170 Extreme ECC ponúka príjemne prehl'adný BIOS, v ktorom nebolo problém nájst' všetko, čo by mohol používatel' chciet' pomenit'. Samozrejme, ako už bolo spomenuté, možnosti pretaktovania sú pri tejto doske sporé až absentujúce, ale kto kedy rozmýšl'al nad Xeonom, si musí byt' vedomý, že sa ich dobrovol'ne vzdáva. Na obrázkoch nižšie je pekne vidiet', že Gigabyte si s týmto rozhraním dal naozaj záležat'.

Funkcionalita a rozvrhnutie dosky

Konečne som sa dostal cez jednoduchú inštaláciu, ktorá, bola pri operačnom systéme Windows 10 iba otázkou zapnutia počítača. Kto plánuje na tejto matičnej doske fungovat' s Windows 7, mal by si najprv stiahnut' na USB kl'úč drivery z Gigabyte stránky a tie nainštalovat' ešte pred inštaláciou operačného systému. Základné nastavenia zvládne aj úplný laik, aj ked' tento kúsok, vd'aka svojej cene a bohatým možnostiam, určite nebude prvou vol'bou pre neskúsených používatel'ov. Množstvo SATA konektorov a takisto podpora plnohodnotných M.2 slotov akoby predurčovali túto dosku na profesionálne využitie. Gigabyte tento model takisto osadil dvojicou ethernetových portov, čo ocenia napríklad l'udia, ktorí chcú mat' priamo k počítaču pripojené NAS úložisko a stále byt' na internete bez obmedzenia rýchlostí.

A po tomto kúsku hardvéru môžu takisto siahnut' aj audiofilní používatelia, pretože doska je osadená audio procesorom Creative SoundCore 3D v spojení s DACom TI Burr Brown OPA2134 OPAMP a kapacitormi značky Nichicon Muse. To vo výsledku znamená krištál'ové tóny a žiaden šum, ako je to pri iných zabudovaných audio riešeniach.

Testy

Pri testovaní som sa bližšie pozrel na to, ako sa tento Xeon vyrovná svojmu Skylake bratovi – procesoru Core i7 6700K. Takisto som prehnal sériou testov aj samotnú dosku. Musím povedat', že výsledky boli aj pre mňa prekvapivé. Pri využití v náročných aplikáciách sa ako procesor, tak aj doska nestratili a pokial' by som chcel stavat' profesionálnu stanicu, už len na základe týchto čísel by boli obaja silnými kandidátmi.

Zhrnutie

Funkcionalita, ktorá dovolí prevádzkovanie virtuálnych serverov, náročných úloh s nutnost'ou stability a kontroly chýb, ktorá je zabalená do podsvieteného herného obalu. Na prvý pohl'ad sa zdá, akoby mala táto doska rozpoltenú osobnost'. Po otestovaní si už tou rozpoltenost'ou nie som taký istý, pretože osadený Xeon zvládol všetko pracovné aj herné nasadenie bez tých najmenších problémov. Pre koho je teda doska X170 Extreme ECC určená?

Viem si určite predstavit', že ju využijú profesionáli, ktorí radi sem-tam vypustia paru, aj ked' vyžadujú, aby ich počítač fungoval 24 hodín denne po celý rok, a taktiež napríklad aj YouTuberi, ktorí by nemali mat' problém na tomto hardvéri najprv odohrat' nejakú hru a potom video pomocou Xeon procesora zostrihat' a nahodit' na svoju stránku. Takže v skratke, kto nepotrebuje tie najúžasnejšie čísla hertzov, nechce chladit' celý počítač desiatkou ventilátorov a záleží mu viac na stabilite ako na ohurovaní, ten s touto matičnou doskou nespraví chybu.

Daniel Paulini

Natec Genesis GX75

Nováčik? Nie tak celkom...

GENERATION
DOBRÁ CENA
TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Dostupná cena: 28€ (myš)
3,7€ (podložka)

PLUSY A MÍNUSY:

Myš:
+ podsvietenie
+ ergonómia
+ optický snímač
+ herný softvér
+ balenie

- prevedenie
- herný softvér

Podložka:
+ prevedenie
+ protišmyková plocha
+ vodovzdornost'
+ cena

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Myš:
Rozmery: 120×73×45mm
Hmotnosť: 118g (s káblom 151g)
Snímač: optický (PMW3310)
Dĺžka kábla: 2m
Maximálne rozlíšenie: 7200DPI
Polling rate: 125-1000Hz
Maximálna akcelerácia: 30G
Maximálny frame rate: 6500FPS
Maximálna rýchlosť: 130ips
Zabudovaná pamäť'
Životnosť tlačidiel: 10 miliónov kliknutí

Podložka:
Rozmery: 300×250×2,5mm
Povrch: textilný
Druh povrchu: Speed Protišmyková spodná strana, vodovzdornost'

HODNOTENIE:

★★★★★





Aj napriek tomu, že spoločnost' Natec, ktorá má korene v Pol'sku, funguje už zopár rokov, no na našom trhu vel'mi rozšírená nie je. Natec vyrába rôzne počítačové periférie a príslušenstvo, no herné periférie vyrába a predáva od roku 2011 pod značkou Genesis. Novinkou v ich ponuke je herná myška GX75.

Balenie

Pri takomto produkte býva obsah balenia väčšinou totožný a celkom strohý, preto sa výrobcovia snažia zaujat' nápaditou škatul'kou. V tomto prípade musím uznat', že krabička je celkom podarená, okrem peknej lesklej grafiky a množstve informácií o myške sa v prednej časti nachádza otváratel'ná predná strana, pod ktorou je vidiet' myšku uloženú v plastovom obale. V balení okrem myši a dokumentov nájdete dokonca náhradné kĺzne plôšky na nalepenie, čo je naozaj fajn, pretože zohnat' náhradné by mohol byt' v budúcnosti problém.

Dizajn, prevedenie

Na dizajne aj prevedení trochu cítit' cenovú kategóriu portfólia Genesisu. Samozrejme, čo sa týka dizajnu, stále platí, sto l'udí, sto chutí, takže čo sa páči jednému, nemusí sa druhému a naopak. Dizajn je trošku extravagantný, z kategórie netradičnejších. To má na svedomí hlavne dizajnový prvok, akýsi výstupok siahajúci od bokov myši až na spodok jej chrbta, ktorý je lesklej, titánovej farby. Zvyšok myši je ladený do antracitovej farby v matnej povrchovej úprave, ktorá je zároveň aj protišmyková. Protišmykovú funkciu plnia aj bočné plochy pre prsty, z ktorých vystupujú malé trojuholníčky slúžiace na zlepšenie držania myši v ruke. Vrátim sa ešte k matnému prevedeniu GX75-ky. Ide len o môj subjektívny názor, no obávam sa, že oblast' l'avého a pravého tlačidla sa po nejakom čase používania zošúcha, pretože už po krátkom používaní sa na tlačidlách objavili biele fl'aky, ktoré sa síce dali trochu zotriet', no stále ostali trochu viditel'né. Pre istotu zopakujem ešte raz, je to len môj osobný názor, nepodložený dlhodobým používaním.

Myš je v prednej časti trochu natiahnutá, čo má na svedomí šikmé skosenie jej l'avého a pravého tlačidla. Zo stredu vychádza opletaný, červeno-čierny textilný USB kábel, ktorého dĺžka je dostatočných 200cm. Rozmery myši 120×73×45mm a jej hmotnost' je 118g (s káblom 151g). Musím







povedat', že myš je tvarovaná a ergonomicky navrhnutá vel'mi dobre, do mojej ruky sadla ako uliata, ku všetkým tlačidlám som mal dobrý prístup a ich obsluha bola bezproblémová. Tlačidiel je na myši celkom šest', okrem l'avého a pravého tlačidla sa tu nachádza koliesko, slúžiace zároveň ako tlačidlo, pod ním sa nachádza tlačidlo na prepínanie DPI a na l'avom boku je umiestnená dvojica tlačidiel s piktogramami dol'ava a doprava, resp. dozadu a dopredu. Všetky tlačidlá s výnimkou l'avého a pravého tlačidla myši sú podsvietené a podsvietená je aj tenká línia vychádzajúca od jedného boku po druhý, rovnako aj ohraničenie bočných, „odpočívacích" plôch na prsty.

Horšie je to však s jej materiálovým prevedením. Už v ruke cítit', že pri hmotnosti myši – 118g sa niekde šetrilo. Cítit' to hlavne na vel'mi plastovo pôsobiacom prevedení a takisto zrejme aj pri hrúbke samotnej konštrukcie, pretože myška má miestami pri stlačení tendenciu vŕzgat'.

Technické okienko

V spodnej časti sa nachádza optický snímač PMW3310 z dielne spoločnosti PixArt, ktorý vo svojich myšiach používajú aj výrobcovia ako Logitech, SteelSeries či Mad Catz, teda môžete očakávat' podobné správanie sa myši v porovnaní s produktmi týchto výrobcov. Čo sa týka nejakých d'alších technických informácií, Genesis GX75 disponuje zabudovanou pamät'ou. Maximálna akcelerácia myši je 30G, maximálny frame rate je 6500FPS, maximálne rozlíšenie 7200DPI, polling rate až na úrovni 1000Hz a maximálna rýchlost' 130ips. Výrobca v Genesis GX75 použil spínače Omron, zaručujúce životnost' minimálne 10 miliónov kliknutí.

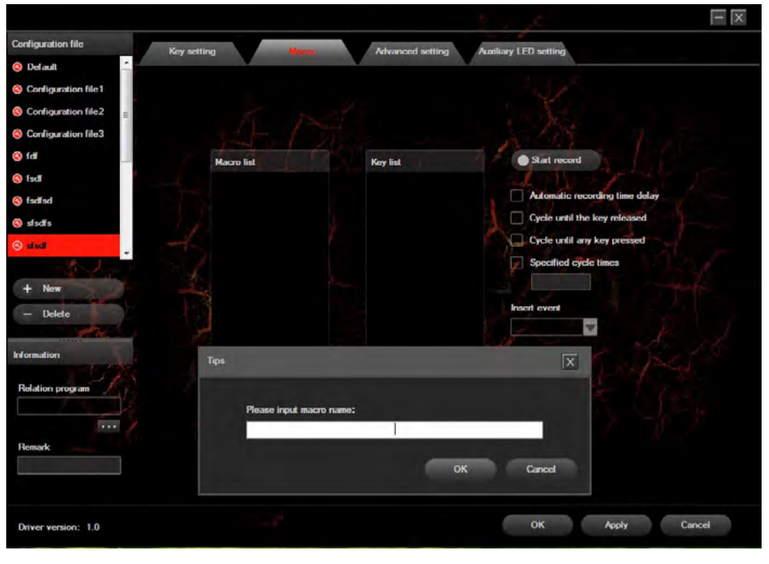
Softvér

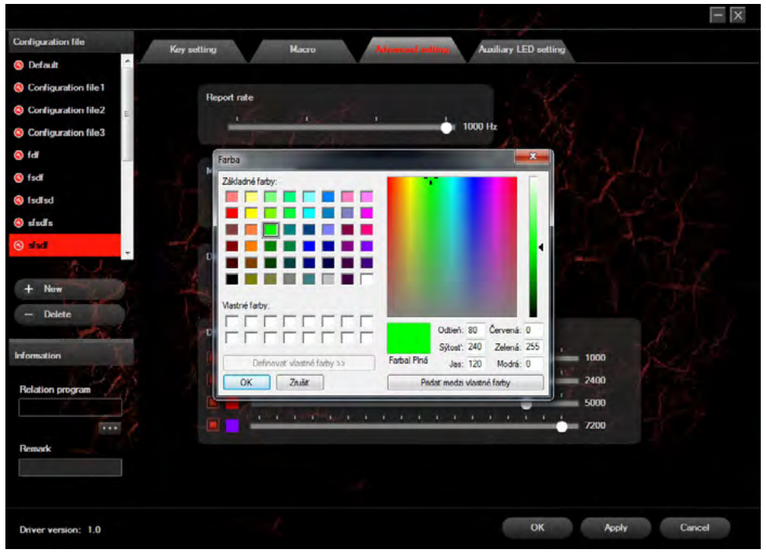
Aj ked' to nie je vždy pravidlom, k hernej periférii by mal byt' automaticky priložený aj príslušný softvér. V tomto prípade, našt'astie, výrobca ponúka softvér s názvom použitej periférie, v tomto prípade je to „Genesis GX75 driver". Je však škoda, že pri jeho podpore sa myslelo len na hráčov používajúcich operačný systém Windows, ovládače napr. na Mac chýbajú.

Prostredie programu je jednoduché a úplne základné. V l'avej časti sa nachádza tzv. configuration file, teda niečo ako správca profilov, ktorý sa zobrazuje trvalo, bez ohl'adu na to, ktorú kartu s nastavením prepnete. Môžete si vytvorit' vel'ké množstvo profilov (pri čísle 20 som to vzdal) a ku každému profilu môžete priradit' .exe súbor v podobe hry alebo nejakého programu.

Ako prvá položka v nastaveniach je nastavenie tlačidiel, resp. ich funkcií, tzv. key setting. Ako som už spomínal, na myši sa nachádza šest' tlačidiel a pre každé z nich môžete priradit' l'ubovol'nú funkciu – od tých primárnych až po podporu multimédií, makier a podobne. Nad panelom nastavení tlačidiel sa nachádza vyobrazený obrázok myšky, no je škoda, že chýba pri ňom popis, ktoré tlačidlo je „key 1", ktoré „key 2" atd'. Priradovat' funkcie k jednotlivým tlačidlám teda budete musiet' len na základe dedukcie.

Ďalšou kartou nastavení je nastavenie makier a nastavení okolo nich. Predposlednou kartou sú pokročilé nastavenia, v ktorých si volíte úroveň „report rate", známejšou ako polling rate, v rozmedzí 125 – 1000Hz, rýchlost' pohybu myši, rýchlost' dvojkliku a k dispozícii máte aj vlastné nastavenie





DPI v štyroch úrovniach, pričom každá z úrovní má vlastné farebné podsvietenie. DPI môžete nastavit' v rozmedzí 400 – 7200, a to v hodnotách po 200. Pre každú z úrovne DPI si môžete zvolit' vlastnú farbu podsvietenia, prípadne ho vypnút'.

Poslednou kartou je nastavenie podsvietenia. Presnejšie, máte tu len dve možnosti, zapnutie/vypnutie efektu dýchania a dĺžky jeho trvania a nastavenie intenzity podsvietenia, prípadne jeho úplné vypnutie.

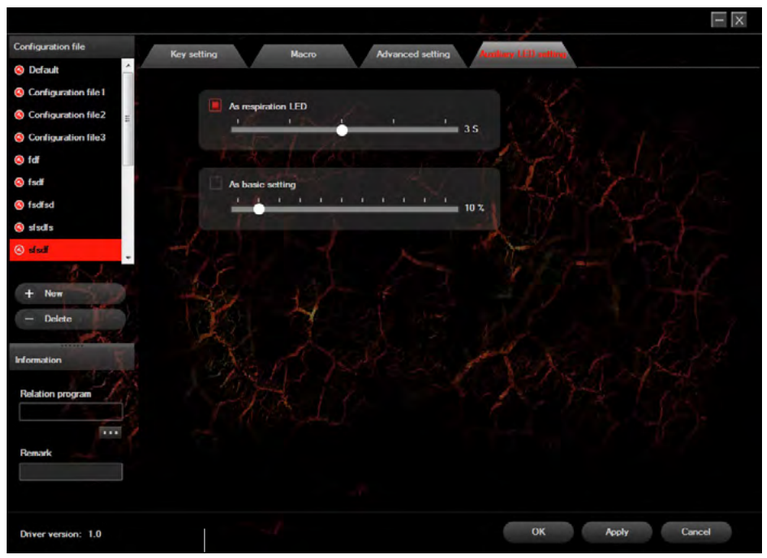
M12 Steel mouse pad

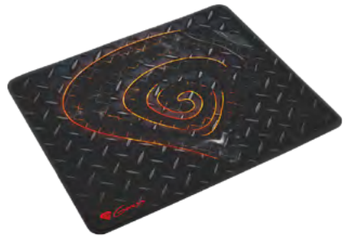
Volitel'ným doplnkom k herným myšiam býva aj herná podložka. Výrobca nám spolu s myškou zaslal aj podložku, presnejšie model M12 Steel. Rozmery podložky sú 300×250×2,5mm, jej povrch je textilný, zdobený logom výrobcu a grafikou textúrovaného plechu. Spodná časť' je vybavená protišmykovou plochou, vd'aka čomu podložka leží pevne na stole a má minimálnu tendenciu hýbat' sa. Podložka je dokonca vodovzdorná a pre zvýšenie životnosti nechýba obšitie okrajov. Ked'že je povrch podložky hladký a jemný a označovaný aj ako „speed", myš po nej kĺže naozaj dobre a nemám v podstate čo tejto podložke vytknúť'. Dokelu, ved' je aj tak skoro zadarmo!

Záverečné hodnotenie

Viac-menej pozitívne. Ak sa teda dívam na primárnu funkciu myši. Dizajn celkom ujde, podsvietenie je zaujímavé, ergonómia myši je vel'mi dobrá, takisto aj použite optického snímača PMW3310, plusom je herný softvér, ktorý je zároveň aj mínusom, pretože je graficky nezaujímavý, nudný a nie celkom dotiahnutý do konca.

Plusový bodík dostáva výrobca aj za náhradné kĺzne plôšky pre spodnú časť' myši. Pre mňa osobne bolo väčším negatívom materiálové prevedenie, ktoré pôsobí trochu lacno, myš má pri stlačení niektorých miest tendenciu





vŕzgat' a trochu sa obávam aj životnosti matnej povrchovej úpravy v oblasti l'avého a pravého tlačidla, ktoré sa časom zrejme zošúchajú (je to však len moja domnienka). Pre mňa je najväčšie pozitívum výborná ergonómia myši, do ruky mi sadla ako uliata a pracovalo sa mi s ňou vel'mi dobre.

Do vel'kej miery má na tom zásluhu aj osvedčený optický snímač či technické parametre, ako úroveň DPI až do 7200, 1000Hz polling rate a podobne. Pozitívom je aj do určitej miery nastavitel'né podsvietenie myši. Podčiarknuté a spočítané, Genesis GX75 z dielne Natec je solídna herná myška, ktorá síce nie je dokonalá, no od cenovky okolo 28€ sa to od nej ani neočakáva.

V rýchlosti aj hodnotenie hernej podložky. Myška po nej vel'mi dobre kĺže, je zaujímavá grafikou, protišmyková spodná časť' je super a je za úplne smiešnu cenu. Nemám jej čo vyčítat'.

Miroslav Konkol'



NZXT Kraken X31

Prvý krok do sveta vodného chladenia



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ pumpa s variabilnou rýchlost'ou
+ možnosti nastavenia a ovládania
+ dizajn pumpy/hlavy procesora
+ jednoduchá inštalácia

- nechránené hadice
- teploty pri intenzívnejšom používaní

ŠPECIFIKÁCIE:

Číslo modelu: RL-KRX31-01
Rozmery: 120×120×27mm
Kompatibilita: Intel LGA 2011-3, 1366, 115X AMD FM2, FM1, AM3+, AM3, AM2+, AM2
Materiál: Med', hliník, guma, plast
Rýchlost' pumpy: 2400 – 3600 ± 150 RPM
Dĺžka hadíc: 400mm
Ovládanie: CAM softvér s Kraken+ modulom
Ventilátory: NZXT FX120 V2 Performance PWM
Rýchlost': 800–2000 RPM ± 10%

HODNOTENIE:

★★★★☆

Zázrak moderného sveta. Miniatúrny kúsok kremíka osadený na precízne vytvorenom plošnom spoji sa trasie nedočkavost'ou menit' jednotky a nuly na informácie poháňajúce obrazy hier, internetu, alebo aj kalkulačky. Jedno kliknutie, jeden pohyb myši a celý procesor rozbieha svoju vnútornú mágiu, a to iba preto, že som mu prikázal spočítať 1+1. Dokáže dodať výsledok bez toho, aby pokazil používatel'ský zážitok? Napätie stúpa, jednotky a nuly sa striedajú, ale zrazu, pozor! Čierna obrazovka, procesor sa prehrial a potrebuje si oddýchnuť.

Predošlé riadky možno nie sú úplne presným zobrazením toho, čo sa deje v bežnom počítači, alebo ako môže dopadnúť pri prehriatí. Myslím, že som dostatočne načrtol možnú hrôzu, ktorú dokážu vyvolať. Je naozaj dôležité uvedomit' si dôležitost' výberu tých správnych komponentov a taktiež chladenia Pri grafických kartách tieto možnosti nie sú natol'ko dostupné či nutné, ale pri procesoroch sa výber kvalitného systému chladenia naozaj oplatí. Preto ked' sa do redakcie ozvali zo spoločnosti NZXT s otázkou, či nemáme záujem o testovanie ich najmenšieho, 120mm AIO vodného chladiča Kraken X31, nebolo nad čím rozmýšl'at'.





Obal a jeho obsah

Obaly NZXT výrobkov sú jednoducho vkusné a niet im čo vyčítat'. Okrem príjemného dizajnu sa navrchu škatule nachádzajú i prehl'adne usporiadané všetky dôležité informácie.

Vo vnútri tohto menšieho kvádra sa ukrýva iba pár komponentov, ktorými sú pumpa dosadajúca na procesor spojená s radiátorom, jeden NZXT PWM ventilátor, grafický manuál a rad objímok, starajúce sa o kompatibilitu so všetkými modernými procesormi ako od Intelu, tak od AMD. Komponenty sú zabalené v kartóne, ktorý je podobný tomu na vajíčka. Komu by sa tento systém zdal nedostatočný, toho môžem ubezpečit', že ani jeden komponent, ktorý sa ku mne takto zabalený dostal, netrpel žiadnym kazom.



Prvé dojmy a spracovanie

V kvalite prevedenia nie je X31 takmer čo vyčítat'. Už v minulosti som sa síce vyjadril, že hadice, ktorými je prepojená pumpa a radiátor NZXT chladičov, vo mne nevzbudzujú pocit bezpečnosti, no ide o, aspoň v mojom prípade, už prekonanú dogmu, ktorá vo mne existovala kvôli predošlej práci s AIO chladičmi ponúkajúcimi opletené, alebo drôtom chránené



hadice. Radiátor je na pocit dostatočne t'ažký a jeho rebrovanie sl'ubuje dostatočné chladenie. Čo ma trochu sklamalo, je absencia LED podsvietenia loga NZXT na pumpe, ktoré väčšie modely ponúkajú. Tento kúsok je však určený začínajúcim používatel'om, alebo tým, ktorí majú nižší rozpočet, takže tieto škrty sú pochopitel'né.

Inštalácia

Oproti niektorým konkurenčným vodným chladičom, a dokonca aj mnohým vzduchom chladením verziám, si NZXT zaslúži vel'kú pochvalu za systém uchytenia chladiacej hlavy na procesore. Niektoré výrobky sa totiž



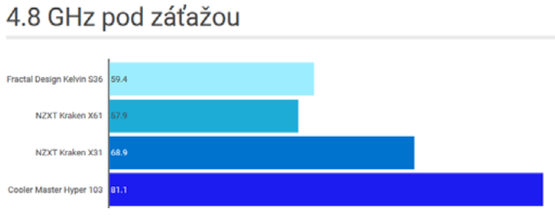
inštalujú priamo do panela, ktorý sa umiestňuje z druhej strany matičnej dosky a pokial' máte vel'kú skrinku a nikoho, kto by vám dokázal pridržat' jednu či druhú stranu, zažijete si pri ich inštalácii nemalé strasti. Pri Krakenovi sa, našt'astie, najprv prichytí zadný panel s prednými skrutkami zabezpečujúcimi správny odstup a na ne sa následne prichytáva pumpa. Operácia na 10 minút, a to vrátane otvorenia balenia, prestávky na jablko a 2 minúty na kochanie sa výsledkom. Samozrejme, nemôžem zabudnút' na radiátor a ventilátor, ich inštaláciu zvláde hocikto, kto už v rukách držal skrutkovač. A vd'aka dostatočnej dĺžke hadíc je asi najt'ažším na celej inštalácii rozhodnutie, kam X31 umiestnit'.

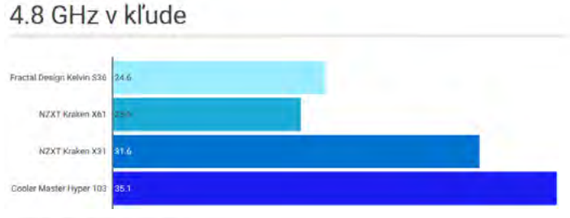
Softvér a ovládanie

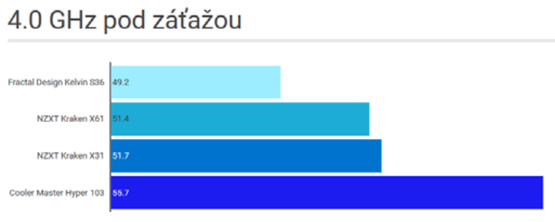
Jedným z najväčších plusov, ktoré výrobky od NZXT ponúkajú, je softvér na ovládanie a monitorovanie menom CAM. Po jeho inštalácii a úspešnom zistení driverov sa treba do tohto softvéru prihlásit'/registrovat', a to či už pod vlastným používatel'ským menom a heslom, alebo pomocou Facebook alebo Google+ konta.

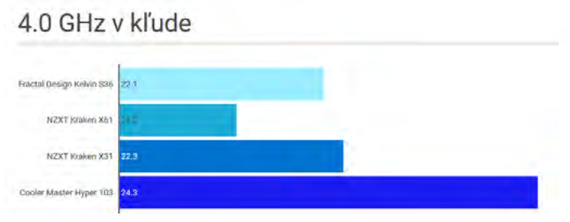
Prvá strana CAM softvéru, v základnom rozvrhnutí, ponúka tie najnutnejšie aktuálne informácie nielen o procesore a grafickej karte, ale napríklad aj o využití RAM a úložného priestoru. V pokročilom móde sa už ukrývajú detailnejšie grafy s možnost'ou pozriet' si ich hodnoty hodiny, dni aj týždne dozadu.

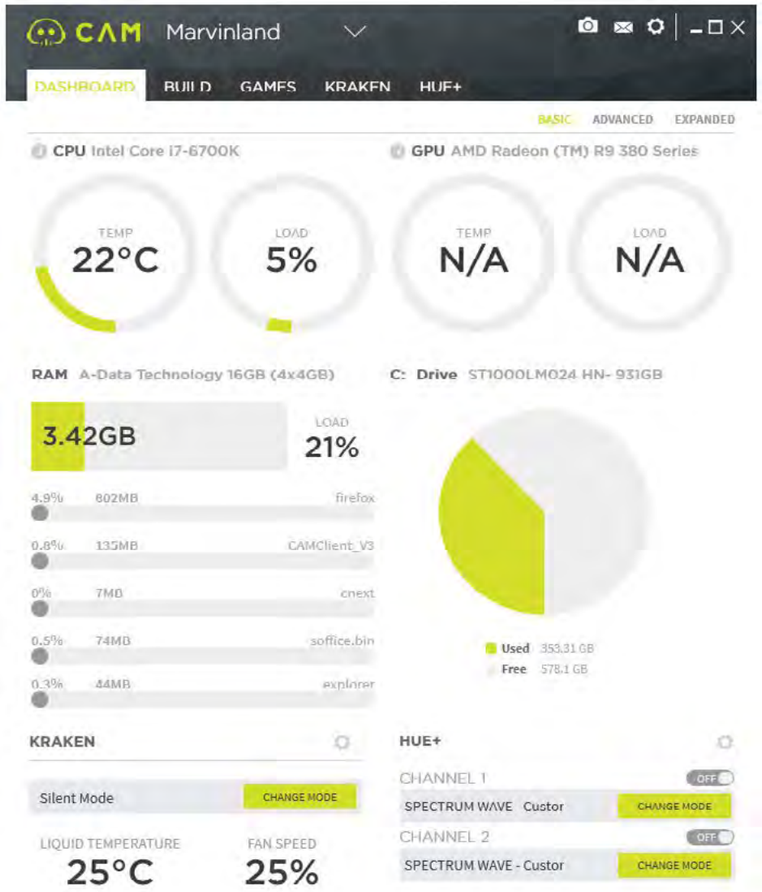
Ďalšie karty CAM softvéru ponúkajú pohl'ad na komponenty počítača a históriu hier, kde treba ocenit' zaznamenávanie hodnôt FPS počas hrania. Tou najzaujímavejšou kartou bola karta Kraken. V nej sa ukrývajú nastavenia profilov, z ktorých je na výber tichý a výkonný režim, vlastný profil a v neposlednom











rade manuálne nastavenie hodnoty výkonu ventilátorov. Pri modeloch s podsvietením sa jeho farba a efekty tiež ovládajú na tejto strane, ale pri X31 tieto nastavenia, logicky, absentujú.

Testovanie a jeho pravidlá

Teplota v miestnosti sa počas celého testovania pohybovala v rozmedzí 21 až 22 stupňov Celzia, skrinka bola počas všetkých testov uzatvorená a nič nebránilo prietoku vzduchu nielen do skrinky, ale ani von. Pri testovaní bola použitá termálna pasta bez metalických častí Arctic MX-2.

Na extrémne vyt'aženie procesora boli použité programy LinX a Aida64 Extreme.

Merania teploty sa zhostili programy CAM 3.0.4 a CPUID HWMonitor 1.28.0 a do výsledkov sú zanesené priemerné hodnoty po 30 minútach bežnej prevádzky bez zát'aže a spustených programov a po 30 minútach zát'aže. Oba scenáre boli striedavo pät'krát zopakované, najprv pri základnom takte 4,0GHz a potom s procesorom pretaktovaným na 4,8GHz.

Namerané hodnoty

Hodnoty, ktoré chladenie dosiahlo, boli zanesené do prehl'adných grafov. Taktiež obsahujú porovnanie s chladičmi Fractal Design Kelvin S36, NZXT Kraken X61 a Cooler Master Hyper 103.

Zhrnutie testovania

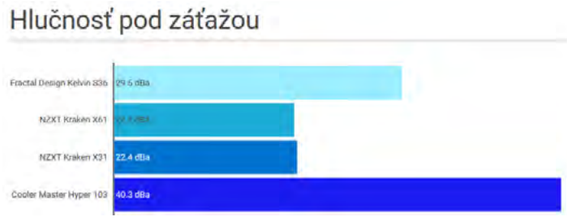
Pri modernom procesore s architektúrou Skylake sa Kraken X31 nestratil, teda, aspoň pri fungovaní na základnom takte. Tu sú čísla podobné ako pri ovel'a rozmernejších výrobkoch. Problém nastáva pri pretaktovaní, ked' je očividné, že malý radiátor, ktorým je model X31 osadený, nestíha dostatočne rýchlo ochladzovat' doň prúdiacu vodu z procesora. Jednou z možností, ako o niečo zvýšit' výkon tohto malého AIO chladiča, by bolo vložit' radiátor medzi dva výkonné ventilátory ako do sendviča, no obávam sa, že vtedy by prišiel Kraken X31 o svoju najväčšiu zbraň, ktorou je tichost'.

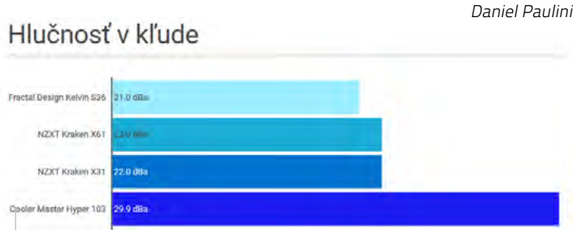
Zhrnutie

Model X31 prekvapil svojím výkonom pri bežných podmienkach. Na druhú stranu treba povedat', že dostat' tento malý chladič do situácie, ked' už nestíhal, nebolo až také náročné. Pokial' si niekto plánuje poskladat' malý počítač, z ktorého nechce počut' zavíjanie veternej turbíny, ako to býva pri niektorých vzdušných chladičoch, X31 je to pravé. Vel'kým plusom je aj jej nižšia cena, ktorá sa drží na spodnej hranici AIO vodných chladičov.

Pokial' však potrebujete chladenie, ktoré sa bez problémov postará aj o staršie alebo extrémne pretaktované procesory, určite siahnite po modeli s väčším radiátorom.

Daniel Paulini







RÁDIO EXPRES PLUS 7 DNÍ magazín.sk EUROVEA gamesite.sk VAŠ HERNÝ SVET CinemArt

Acer Aspire R13

Ultrabook od Aceru ako sa patrí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Dostupná cena: 1200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ podsvietená klávesnica
+ kvalita reproduktorov
+ výdrž batérie
+ moderný hardvér

- neustále zanechávanie odtlačkov prstov na celom zariadení
- nevyladenost' OS, sekanie OS

ŠPECIFIKÁCIE:

LCD Displej: 13,3 " LCD IPS 2560×1440 pix Lesklý
Procesor: Intel Core i7-6500U Skylake 2× 2,5GHz – Boost 3,1GHz
Grafická karta: Intel HD Graphics 520
Operačný systém: Windows 10 Home
Farba: čierna
Operačná pamäť: 8GB DDR3L
Pevný disk: SSD 256GB
Hmotnosť: 1 600g
Kapacita batérie: 3 315mAh
Rozmery:
Šírka 343,8mm
Hĺbka 230,4mm
Výška 18,5mm

HODNOTENIE:



Spoločnosť Acer predstavuje moderný dizajn, hardvér a inovatívne riešenie otáčania LCD displeja do prakticky akéhokoľvek uhla, kvôli čomu si získala so svojím modelom Aspire R13 niekoľko ocenení vrátane 2015 CES Innovation Award. O ultrabooku Aspire R13 sa dočítate viac v jeho recenzii.

Dizajn a konštrukcia

Aspire R13 využíva tenkú konštrukciu a prémiový dizajn s otáčateľným displejom do rôznych pozícií. Ultrabook je hrubý len 18mm a spája v sebe matné plasty, špičkový displej a povrch zo skla, ktorý zanecháva odtlačky prstov. Pri použití všetkých materiálov sa hmotnosť zariadenia ustálila na hodnote 1600g, čo je skutočne príjemná hodnota.

Z vrchnej časti vyzerá ultrabook, akoby mu chýbal rám okolo displeja, no je to spôsobené konštrukciou uloženia displeja, ktorá má len výrez v tvare U. Samotné uloženie displeja majú na starosti dva pánty, ktoré je možné otvoriť do približne 180-stupňového uhla, a dva úchyty Ezel Aero Hinge v strede displeja po oboch stranách, ktoré umožňujú otáčať displej o 360 stupňov.

Celkovo je možné Aspire R13 používať v šiestich režimoch: Laptop (klasický režim zobrazenia bez otáčania displeja), Ezel (otvorenie LCD do výšky tak, aby sa dalo písať na klávesnici a obraz bol bližšie k vám), Stand (displej otočíte a natiahnete ho do tvaru stojana), Pad (displej pretočíte o 360 stupňov a z ultrabooku spravíte tablet), Tent (displej pretočíte o 360 stupňov a ultrabook postavíte v tvare písmena A) a Display (displej pretočíte o 360 stupňov a po otočení máte pred sebou len samotný displej bez klávesnice). Na spodnej strane sa nachádza informačná nálepka a odvetrávacie mriežky a po bokoch stranách dva malé podlhovasté reproduktory. Ultrabook je vyvýšený pomocou štyroch gumičiek – predné gumičky sú nižšie a zadné gumičky vyššie, aby bol väčší prietok vzduchu.

Ľavá hrana zariadenia obsahuje audio jack 3,5mm, HDMI, USB 3.1 a dva USB 3.0 porty. Pravá hrana zariadenia obsahuje USB 2.0 port, zapínacie tlačidlo, napájací konektor a čítačku pamäťových kariet. Na prednej strane je umiestnený indikátor nabíjania a zapnutia zariadenia.

Umiestnenie zapínacieho tlačidla a hneď vedľa neho adaptéra nám prišlo ako veľmi zle navrhnuté, nakoľko pri nabíjaní zariadenia sa tlačidlo stláča veľmi zle. Zadná hrana obsahuje dve odvetrávacie mriežky pre ventilátory a chladiace sústavy notebooku.

Chladenie ultrabooku bolo dostatočné aj pri spustených náročných aplikáciách. Ultrabook sa zahrieval len zriedka a hladina zvuku bola nízka. Avšak škoda, že ventilátory boli zapnuté stále, aj pri nečinnosti.

Displej

O zobrazenie obsahu sa stará špičkový 13,3-palcový IPS panel s rozlíšením 2560×1440 pixelov. Displej je chránený ochranným sklom Corning Gorilla Glass. Aj napriek tomu, že je lesklý, má výborné pozorovacie uhly a verné zobrazenie farieb.

Svietivosť displeja je dostatočne silná aj na priamom slnečnom svetle, v tme je najnižšia intenzita jasu príjemne nízka. Displej je navyše dotykový a podporuje tak dotyk desiatich prstov. Dotykovú obrazovku využijete pri mnohých činnostiach alebo môžete ultrabook využívať ako tablet.

Klávesnica a touchpad

Klávesnica zariadenia je mierne utopená v strede zariadenia a chýba jej numerická časť. Rozloženie kláves je rovnomerné a pri písaní vhodne rozmiestnené. Klávesnica je podsvietená bielymi LED svetlami, ktorých intenzita sa dá regulovať v troch stupňoch svietivosti.

Matný touchpad, umiestnený v strede zariadenia, je jednoliaty, jednotlačidlový a reaguje po jeho celej ploche. Odozva touchpadu je trochu dlhšia, no vzhľadom na použitú konštrukciu je primeraná.

Hardvér a výkon

Ak procesor je použitý úsporný CPU Intel 6500U z rodiny SkyLake s taktom 2,5 GHz so zapnutým TurboBoost do 3,1GHz. Operačná pamäť zariadenia je 8GB DDR3L s nízkym napájacím napätím.

Grafika je v tomto prípade len integrovaná Intel HD Graphics 520, ktorá zvládne staršie a menej náročné hry a, samozrejme, prehrávanie obsahu vo vysokom rozlíšení. Pri našom teste ultrabook zvládol hru Battlefield 4 v rozlíšení 1920×1080 pri minimálnych detailoch na približne 45FPS. Pri hre Need for Speed: Most Wanted 2013 sa situácia opakovala.

Hry ako League of Legends bežali plynulo aj na vyšších detailoch a komplikácie nenastali ani pri zobrazení 4k obsahu. Intel HD 520 mal problémy zvyčajne so zobrazením efektov – s výbuchmi či dymom kolies. Ako úložisko dát je použitý rýchly SSD disk M.2 Liteon s kapacitou 256GB, ktorý má priemerné čítanie 356MB/s a prístupový čas 0.082ms.

O ozvučenie sa stará dvojica reproduktorov s certifikátom Dolby. Reproduktory hrajú veľmi príjemne. Maximálna hlasitosť je dostatočne vysoká a kvalita reproduktorov je výborná, i keď im absentujú basy. Vďaka vstavanej aplikácii bolo možné nastaviť rôzne režimy zvuku, ktorými sa kvalita dala ešte vylepšiť.

Kvalita web kamery bola primeraná a obraz plynulý a dostatočne zreteľný aj pri videohovoroch.

Nechýbala tiež výbava ako 5GHz Wi-Fi 802.11acQualcomm Atheros, Bluetooth v 4.0, čítačka pamäťových kariet HDMI, USB 2.0 1×, USB 3.0 2×, USB 3.1 Type-C 1× a Combo Audio Jack.

Operačný systém

Vstavaný operačný systém je v tomto prípade Microsoft Windows 10 Home v českom vydaní. Pri práci so zariadením sme zaznamenávali časté zamŕzanie OS, či už išlo o inštaláciu rôznych programov, alebo o spúšťanie aplikácií, a to aj napriek tomu, že OS bol nainštalovaný na rýchlom SSD disku. OS mal problém aj s pripojením na router značky ZTE – nedokázal sa pripojiť ani cez WPS kód a ani po tom, čo sme kód Wi-Fi routra zadali ručne. Pri pripájaní Aspire R13 na routre iných značiek nenastali žiadne problémy. Napriek niektorým zaváhaniam pracoval ultrabook svižne a štart OS trval menej ako desať sekúnd.

Batéria a výdrž

O poháňanie ultrabooku sa starala 3315mAh batéria. Počas testu sme notebook podrobili rôznym zát'ažiam. Pri nabití na 100% kapacity batérie, pri zapnutom jase na 75% a so zapnutým Wi-Fi sme surfovali na internete, pozerali dva filmy na štyridsať percentnej intenzite zvuku. Po približne šiestich hodinách prevádzky zariadenia sa batéria vybila na 20%.

Pri samotnom surfovaní po internete bez vedľajších operácií sa výdrž batérie predĺžila ešte o približne hodinu, čo hodnotíme veľmi pozitívne.

Záverečné hodnotenie

Aspire R13 je skutočný skvost, čo sa týka jeho technickej stránky. Konštrukcia je výborná, no zanecháva odtlačky prstov na spodnej aj vrchnej strane. Zle navrhnuté je aj umiestnenie zapínacieho tlačidla, ktoré je hneď vedľa napájacieho konektora a pri nabíjaní zariadenia je jeho manipulácia sťažená. Pochváliť sa dá výborný LCD displej s vysokým WQHD rozlíšením, výborná výdrž batérie a ozvučenie v podobe Dolby reproduktorov.

Chladenie je síce tiché, no je neustále aktívne, a tak vás môže mierny šum rušiť. Vysoká je aj cena zariadenia, ktorá sa pohybuje pri hodnote 1200Eur. Pri takej vysokej cene si rýchlo rozmyslíte, či chcete byť štýlový, alebo siahnete po celkom inom zariadení.

Lukáš Libica







HP Envy Phoenix

Dostatok výkonu aj na rozdávanie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Dostupná cena: 1919€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn a podsvietenie skrinky
+ vysoký výkon
+ GeForce 980 Ti
+ nízka hlučnost'

- kapacita SSD disku
- nemožnost' kúpy bez OS

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Windows 10 64-bit
Procesor: Intel® Core™ i7-6700
Čipset: Intel® Z170
Pamäť: 2 x 8 GB DDR4 2133 MHz
Pevný disk: 256 GB SSD, 2TB HDD (7 200 ot./min)
Optická mechanika: DVD
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 980 Ti (6 GB GDDR5)
Sieťové rozhranie: Gigabit Ethernet, WiFi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0
Rozmery výrobku (š x h x v): 42 x 16,5 x 40,1 cm
Hmotnosť: 10,5 kg
Vyhotovenie: Microtower
Napájanie: 500 W napájací zdroj

HODNOTENIE:



V záplave recenzií herného príslušenstva a iných zariadení sa nám občas podarí zrecenzovať herný stroj, ktorému by snáď nikto z vás nepovedal nie. Dnes je týmto herným strojom počítač HP Envy v špičkovej konfigurácii. Na začiatok stačí v skratke spomenúť procesor najnovšej generácie i7, GeForce 980 Ti či vodné chladenie spolu s podsvietenou PC skrinkou.

Balenie, dizajn a konštrukcia

V balení sa okrem samotného počítača nachádza aj drôtová myš s klávesnicou. Tie, aj keď nepôsobia lacným a nekvalitným dojmom, budú určite hneď nahradené viac herne zameraným príslušenstvom. Samotná PC skrinka pôsobí skôr elegantným ako výstredným dojmom, z vonku tak nič nenasvedčuje tomu, že v jej útrobách sa ukrýva poriadny výkon. Svojimi rozmermi 42 × 16,5 × 40 cm patrí medzi kompaktnejšie PC skrinky, celková hmotnosť systému dosahuje 10,5 kg. Farebne je skrinka ladená prevažne do tmavých odtieňov, kovové bočnice sú čiernej farby a prednú stranu tvorí tmavosivý leštený hliník, ten pokrýva približne tretinu prednej strany. Celistvosť prednej strany narúša tenký čierny pás, ktorý sa tiahne cez celú výšku skrinky a v jeho vrchnej časti je zakomponovaná optická mechanika, tá je v tomto prípade orientovaná na výšku. Po oboch stranách spomínaného pásu je umiestnený priesvitný plast, ktorý prepúšťa svetlo zabudovaného LED podsvietenia. Svetlo podsvietenia sa na povrch dostáva aj z pod mriežky spájajúcej bočnice s predným panelom skrinky. Vnútro, žiaľ, podsvietené nie je. Predtým, ako sa dostaneme do vnútra skrinky, však ešte spomenieme jej portovú výbavu. Na hornej strane sa spolu s vypínačom nachádza štvorica USB portov (dva vo verzii 3.0 a dva vo verzii 2.0), nájdeme tu aj 3.5 mm konektor pre pripojenie slúchadiel (prípadne headsetu s mikrofónom) a čítačku SD pamäťových kariet. Na vrchnej strane je okrem portov a vypínača umiestnená aj malá dióda indikujúca činnosť WiFi pripojenia. Väčšina portovej výbavy sa, ako to



už býva zvykom, nachádza na zadnej strane skrinky. Grafická karta umožňuje pripojenie spolu až štyroch monitorov, k dispozícii sú tak tri DisplayPorty, jeden DVI a jeden HDMI port. Ďalej tu nájdeme vstup a výstup zvukovej karty Bang & Olufsen v podobe 3,5 mm portov, vzhľadom na zameranie však chýba optický audio výstup. Zoznam portov uzatvára jeden gigabitový Ethernet a 6 USB portov (2x vo verzii 3.0, zvyšné vo verzii 2.0).

Hardvér

Aj keď ide o značkový počítač, pri ktorom sú možnosti úprav v podobe výmeny niektorých komponentov vzhľadom na záručné podmienky obmedzené, v tomto prípade sa po odmontovaní pravej bočnice môžeme bez obáv bližšie pozrieť na jednotlivé komponenty. Tá je totiž uchytená jedinou skrutkou s veľkou plastovou hlavičkou, vďaka ktorej sa dnu dostaneme aj bez potreby použitia akéhokoľvek náradia. Po odmontovaní trochu zamrzí, že sú všetky káble vyvedené úplne vpredu. Sú síce pekne pospájané do zväzkov, no vzhľadom na ich dĺžku by určite nebol problém ich ukotviť za grafickou kartou popri druhej bočnici skrinky. Po kábloch padne pohľad na najväčší komponent v počítači a tým je grafická karta Nvidia GeForce GTX 980 Ti v referenčnom prevedení. V súčasnosti ide o druhú najvýkonnejšiu jednojadrovú grafickú kartu v ponuke Nvidie. Jej jadro je rovnaké ako vo výkonnejšej karte TITAN X, avšak nachádza sa tu menej CUDA procesorov – presnejšie 2816. Karta má k dispozícii viac než dostatočných 6GB GDDR5 pamäti. Grafická karta podporuje pripojenie až štyroch monitorov súčasne a nerobí jej problém ani 4K rozlíšenie. Miernou zaujímavosťou je použitie zdroja s výkonom 500W, pričom v prípade grafickej karty GTX 980 Ti odporúča Nvidia použitie zdroja s výkonom aspoň 600W, počas používania sa však žiadne problémy v podobe náhodného vypínania neobjavili. Pevné disky sú ľahko prístupné a umiestnené v prednej časti skrinky, k dispozícii je aj jedna voľná pozícia pre osadenie ďalšieho disku. V počítači sa už nachádza dvojica diskov: SSD disk s kapacitou 256GB od Samsungu a klasický 7200-otáčkový HDD Seagate Baracuda s kapacitou 2TB, v tomto prípade je trochu škoda, že nebol použitý SSD disk s vyššou kapacitou – disky je však našťastie možné jednoducho vymeniť, prípadne pridať ďalší na voľnú pozíciu. Základná doska svojím vzhľadom pôsobí „kancelársky". Je v klasickom zelenom prevedení a nenájdeme na nej žiadne extravagantné výstrelky či rozmerné chladiče čipsetu ako je možné nájsť u iných výrobcov základných dosiek určených pre hráčov. Doska má k dispozícii štyri sloty pre DDR4 pamäte, z toho dvojica je obsadená 8GB modulmi. Celková veľkosť operačnej pamäte počítača tak je 16GB, komu by to bolo málo, môže pamäť rozšíriť až do veľkosti 64GB. Doska obsahuje aj bezdrôtové sieťové adaptéry pre pripojenie k WiFi sieťam 802.11a/b/g/n a 802.11ac spolu s možnosťou využitia Bluetooth vo verzii 4.2. Nakoniec sa dostávame k samotnému srdcu počítača, ktorým je procesor Intel i7-6700, ide o procesor najnovšej generácie s označením Skylake. Obsahuje štyri samostatné jadrá, pričom každé z nich dokáže naraz spracovávať až dve vlákna. Najvyššia





frekvencia dosahuje 3,4GHz, resp. 4GHz v prípade Turbo režimu. Procesor je na rozdiel od grafickej karty chladený kvapalinou a nie vzduchom. Radiátor kvapalného chladenia je umiestnený v zadnej stene skrinky a je kombinovaný s klasickým ventilátorom, ktorý vyháňa teplý vzduch smerom von zo skrinky.

Výkon a testy

Pri testovaní bol k počítaču pripojený monitor s rozlíšením 1920×1080 bodov, aj ked' je toto rozlíšenie pre mnohých dostatočne pre plné využitie komponentov počítača by sme určite odporúčali monitor s vyšším rozlíšením, prípadne pripojenie aspoň dvojice FullHD monitorov.

V prípade benchmarkov začneme tými od Futuremarku, v najnovšej edícii 3D Mark dostal systém bodové ohodnotenie na úrovni 12000 bodov. V o generáciu staršej verzii 3D Mark 11 to bolo 16656 bodov, zaujímavost'ou je, že daný výsledok je lepší ako 96% všetkých doteraz testovaných počítačov s týmto benchmarkom. Pre úplnost' ešte uvedieme výsledky v starších verziách 3DMark06 a 3DMark05, v ktorých bola zostava ohodnotená na 30979 resp. na 34548 bodov. Rýchlost' čítania SSD disku dosahuje najvyššiu hodnotu 548MB/s, v prípade zápisu je to o niečo horšie, tam hodnota dosahuje 264MB/s. U klasického HDD disku sú najvyššie hodnoty na úrovni 216MB/s v prípade čítania a 209MB/s v prípade zápisu, samozrejme, ide o hodnoty pri sekvenčnom čítaní a zápise, pri náhodnom čítaní je SSD disk rýchlejší až takmer 300-násobne (311MB/s v porovnaní s 1.5MB/s u HDD). V prípade herných výsledkov, zostave pri FullHD rozlíšení nerobí problémy žiadna hra ani v prípade nastavenia najvyšších detailov a zapnutom vyhladzovaní hrán. Pri hraní hry Witcher 3 na najvyšších detailoch so zapnutou technológiou Nvidia Hairworks a s nastavenou najvyššou úrovňou vyhladzovania hrán sa pohybovala hodnota snímok za sekundu priemerne na úrovni 58, v prípade intenzívneho súboja s viacerými nepriatel'mi však chvíl'kovo klesla na hodnotu 29 FPS, pod túto hranicu sme sa však ani pri niekol'kohodinovom testovaní nedostali. Pri hre GTA V a hraní vo FullHD rozlíšení s nastavením najvyšších detailov bez vyhladzovania sa priemerná hodnota FPS pohybovala na úrovni trojciferných čísel, presnejšie okolo 110 snímok za sekundu. Aj v tomto prípade sa objavili chvíl'kové poklesy, avšak na hodnotu stále viac než dostatočných 65 FPS. Môžeme vidiet', že ani náročné hry s nastavením najvyšších detailov nerobia počítaču v testovanej konfigurácii najmenšie problémy, aj v prípade občasných spomalení je stále možné ubrat' z nastavení úrovne detailov bez postrehnutel'nej straty kvality obrazu. Teploty komponentov sa počas testovania, najmä v prípade procesora vd'aka kvapalinovému chladeniu, pohybovali väčšinou na celkom prijatel'ných hodnotách. Procesor dosiahol pri opakovanom spúšt'aní benchmarkov najvyššiu teplotu 77 stupňov, počas hrania to bolo priemerne najviac 50 – 60 stupňov a pri minimálnej zát'aži sa hodnota teploty procesora pohybovala v rozmedzí 27 – 40 stupňov. V prípade grafickej karty boli teploty o niečo vyššie. Pri maximálnej zát'aži dosiahla teplota hodnotu najviac 85 stupňov, pri hraní to bolo na úrovni 70 – 75 stupňov s minimom pri slabom zat'ažení na hodnote 40 stupňov. Čo sa hlučnosti týka, pri bežnej zát'aži počítač nie je počut' ani na vzdialenost' približne jedného metra. Pri hraní sa hlučnost' zvýši najmä vd'aka chladiču grafickej karty, stále sa však pohybuje na znesitel'nej úrovni.

Záverečné hodnotenie

Testovaný počítač HP ENVY Phoenix (860 - 002nc) v najvyššej konfigurácii obsahuje výber z toho najlepšieho, čo si pri vyberaní počítača môžeme v súčasnosti kúpit'. Výkonný procesor spolu s rýchlou pamät'ou a špičkovou grafickou kartou sl'ubujú dostatok herného výkonu nielen pre súčasné, ale aj tie prichádzajúce herné tituly. Poteší aj tých, ktorí začínajú experimentovat' s virtuálnou realitou, aj v tomto prípade zabezpečí grafická karta plynulý zážitok. Nič, čo za to skutočne stojí, však nie je zadarmo a aj v tomto prípade si človek musí za to najlepšie na trhu priplatit', počítač v testovanej konfigurácii sa predáva za cenu 1919€ s DPH.

Tomáš Ďuriga



JEDEN FILM, **TRI DIMENZIE ZÁŽITKU**



DOLBY ATMOS

IMAX

D-BOX

VIAC INFO A VSTUPENKY NA **CINE-MAX.SK** ▪ MAXIMÁLNY FILMOVÝ ZÁŽITOK

CINEMAX

Lenovo Moto G

Král' medzi priemernými

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 209€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pomer ceny a kvality
+ vodotesnost'
+ takmer čistý Android

- fotky pri slabšom svetle

ŠPECIFIKÁCIE:

Verzia operačného systému: Android 6.0
Procesor: Snapdragon 410
Operačná pamäť: 2GB
Veľkosť úložiska: 16GB
Slot pre pamäťovú kartu: áno (max. 32GB microSD)
Displej: 5" IPS 1920×1080 bodov
Rozlíšenie snímača: 13Mpix zadný/5Mpix predný
Rozmery: 142×72×6,1mm
Hmotnosť: 155g
Batéria: 2470mAh

HODNOTENIE:



Ak ide o smartfóny za rozumnú cenu, nikto to nevie lepšie ako Motorola. Tri dlhé roky model Moto G vládol ostatným vo svojej kategórii a jeho aktuálna tretia verzia je dokonca najpodarenejšia. Oproti predchodcovi sa o čosi vylepšil hardvér, nezabudlo sa ani odtučňovaciu kúru a zároveň sa pridalo pár vylepšení. Dostupné sú navyše dve verzie, ktoré sa odlišujú vo veľkosti internej a operačnej pamäte.

Dizajn

Nový model sa viac-menej nelíši od predošlého. Ide o štandardnú placku so zaoblenými rohmi a rovnakým, 5-palcovým displejom. Zadná strana sa ku krajom mierne zužuje. Od fotoaparátu cez LED diódu sa tiahne kovový pás s logom výrobcu. V kombinácii s čiernym krytom vyzerá moderne a vd'aka jemnej preliačine sa telefón aj lepšie drží. Veľký pozor treba dávať pri zatváraní zadného krytu, ktorý sa prichytáva nielen po stranách, ale aj pri spomínanom kovovom pásiku a pri prehliadnutí vám nepomôže ani certifikácia IPX7. Motorola na svojej stránke ponúka možnosť vytvoriť si farebnú kombináciu podľa svojej predstavy či pridať vlastné uvítanie pri zapínaní, no pre náš trh, žiaľ, dostupná nie je. Našťastie sa zadné kryty predávajú aj samostatne.

Zásadným rozdielom je kvalita zhotovenia. Okraj predného panela je síce plastový, no pôsobí ovel'a pevnejšie. Platí to aj pre zadný plastový kryt. Po celej ploche je ryhovaný, a tak sa v rukách nekĺže. Moto G je na dotyk solídny smartfón. Pohodlne sa drží, tlačidlá sú vhodne rozmiestnené a ich stláčanie je isté. Tlačidlo zapínania má dokonca rovnakú textúru ako zadný kryt, čo ul'ahčuje jeho nahmatanie.

Displej

Pri lacnejších smartfónoch patrí displej medzi prvé obete, na ktorých sa zvykne šetriť. Avšak v prípade, keď sa nezájde príliš d'aleko, nie je to na škodu. Nižšie rozlíšenie prináša dlhšiu výdrž batérie. Motorola stavila na 5-palcový IPS displej s rozlíšením 720p a hustotou pixlov 294ppi. Pri bližšom pohl'ade je viditel'nejší raster, ale v tejto cenovej kategórii to nie je ani možné považovať za nedostatok.

Úroveň kontrastu je primeraná a dostačuje aj jas. Farby by mohli byť o čosi sýtejšie, ale to už priamo súvisí s použitím IPS technológie. Celkovo ide o prijatel'ný kompromis medzi kvalitou a výrobnou cenou.

Hardvér

Použitým čipsetom je obľúbené štvorjadro Snapdragon 410 od spoločnosti Qualcomm. Nebeží však na bežnej frekvencii 1,2GHz, ale 1,4GHz. To smartfónu dodáva oproti konkurentom menšiu výhodu. Ak by ste sa náhodou rozhodli pre kúpu, rozhodne sa poobzerajte po 16GB modeli. Nejde ani tak o internú pamäť, tá sa dá rozšíriť pomocou MicroSD karty, ale o operačnú pamäť, ktorá je pri vyššom modeli dvojnásobná, teda 2GB.

Tento rozdiel je pri používaní citeľný. Najmä čo sa týka multitaskingu a doby spúšťania aplikácií. V rozšírenom teste Geekbench 3 získal smartfón hodnotenie 545 bodov pre jedno jadro a 1618 pre multijadro, čo ho radí do stredu výsledkových tabuliek. I keď papierovo nejde o žiadneho priekopníka, model Moto G si s hrami poradil prekvapivo dobre. A tým nemyslíme hranie Poua alebo Tetrisu. Vďačiť môže najmä čistému Androidu, ktorý zbytočne neznižuje výkon.

Napriek odnímateľnému zadnému krytu je batéria integrovaná a výmenu zabezpečí len servis. S kapacitou 2470mAh sa dá bezproblémovo vydržať bežný deň používania. Pri intenzívnejšej záťaži treba rátať približne s 5 – 6 hodinami.

Fotoaparát

Spoločnosť Motorola sa pri svojej aktuálnej rade zamerala práve na fotoaparát, ktorý bol kameň úrazu aj pri predošlom Moto G. Od označenia fotomobil je síce veľmi d'aleko, no ide o veľký krok a Motorola ukazuje, že sa snaží vtesnať čo najviac aj do modelov v nižšej cenovej relácii.

Nový Moto G preto obsahuje 13-megapixlový hlavný fotoaparát s f/2.0 clonou a dvojfarebný blesk. Je to niečo, čo je bežné vídať hlavne pri vlajkových lodiach. Dvojica LED diód neslúži na jasnejšie fotky, ale na základe fotenej scény sa zvolí vhodnejší tón prisvetlenia. V konečnom dôsledku by malo dochádzať k realistickejšiemu zachyteniu farieb. Predný snímač má 5 megapixlov a f/2.2 clonu so širokouhlou šošovkou na kvalitnejšie selfie. Aplikácia fotenia drží všetko na uzde a nie je komplikovaná. Jednoduchými gestami sa dostaneme ako do nastavení, tak i do galérie. Pre vytvorenie snímky stačí klepnutie po displeji, o ostrenie sa postará automatika. V menu je len pár možností, napríklad HDR, nočný režim či panoráma. Na širšie použitie je potrebné stiahnutie inej aplikácie na fotenie.

Vytvorenými snímkami sme boli potešení a príjemne prekvapení. Úsilie o vylepšenie sa odzrkadlilo aj v praxi. Pochvál'ť musíme hlavne exteriérové zábery pri dobrom svetle. Farby pôsobia verne a nie sú prepálené. Funkcia HDR odvádza veľmi dobrú prácu a do snímok prináša detaily navyše.

Pri zhoršenom svetle už snímaču trocha dochádza dych. Podľa všetkého by síce malo ísť o rovnaký typ, aký je použitý v Nexus 6, no bez optickej stabilizácie a dlhšej uzávierke sú zábery často rozmazané. Dvojitý blesk zachraňuje detaily pri fotení v interiéri, ale súčasne trpia farby, ktoré pôsobia mdlo a potlačene.

Softvér

Ako to už pri smartfónoch od Motoroly býva zvykom, tretia generácia Moto G beží na takmer čistom Androide. Po zapnutí nás ihneď upozornila správa na možnosť aktualizácie na Android 6.0, ktorá prináša nové funkcie ako vylepšenú úsporu energie a zachováva jednoduchý vzhľad predošlej verzie. Funkcia Doze výrazne predlžuje výdrž batérie. Podstatou je správa intervalov na obnovovanie pre menej používané aplikácie. S nástupom Marshmallow je spätý aj nový spôsob udeľovania povolení. Nejde o dlhý zoznam ihneď pri inštalácii, ale systém si vyžiada konkrétne povolenie až vtedy, keď je to nevyhnutné.

Svojou troškou však prispela aj Motorola. Prostredníctvom aplikácie Moto je možné nastaviť zobrazovanie upozornení na zamknutej ploche. Oproti štandardnému spôsobu zavedenému už v Android Lollipop sa na ploche môžu zobraziť až tri druhy tlačidiel, aj keď je obrazovka vypnutá. Smartfón stačí len dvihnúť, alebo jemne s ním pohnúť. Ide o veľmi šikovnú funkciu, najmä ak chcete len skontrolovať čas a neplytvať energiou.

Záverečné hodnotenie

Tretia generácia Moto G je kvalitným nástupcom v úspešnom rade smartfónov strednej triedy. Zachovali sa kvality predchodcu a zároveň sa udržal krok s dobou. Hardvér aj fotoaparát sú síce priemerné, ale prekonať vyvážený pomer medzi výkonom a cenou bude pre konkurenciu ťažké. Štvorjadrový Snapdragon 410 taktovaný o 200MHz vyššie, ako je zvykom, v kombinácii s 2GB operačnej pamäte úplne postačuje na prehrávanie multimédií a hranie bežných hier. Certifikácia IPX7 znamená, že telefón bez úhony vydrží až 30-minútové ponorenie do metrovej vody. Ak k tomu všetkému pripočítame veľmi kvalitné spracovanie, dostávame jeden z najlepších smartfónov strednej triedy.

Róbert Babej-Kmec





Logitech G610 Orion Brown Red

Herná mechanika na druhú

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena: 127€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, prevedenie
+ nožičky s dvomi úrovňami zdvihu
+ podsvietenie, možnosti podsvietenia
+ dva typy mechanických spínačov
+ mäkký, opletaný USB kábel
+ softvér
+ „26-key rollover"

- nič



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
443,5×153×34,3mm

Hmotnosť: 1259g

Pripojenie: USB 2.0

Dĺžka kábla: 1,83m

Podsvietenie: biele

Typ klávesnice: herná mechanická klávesnica

Spínače: Cherry MX Brown/Cherry MX Red

Farba: čierna

HODNOTENIE:

★★★★★

Spoločnosť Logitech nedávno uviedla na trh hernú mechanickú klávesnicu s označením G610 Orion, ktorá sa predáva v dvoch variantoch, s červenými a hnedými mechanickými spínačmi od spoločnosti Cherry MX. V tomto smere ide trochu o prekvapenie, pretože Logitech posledné dva roky používal mechanické spínače Romer-G. Na recenzovanie sme dostali obe prevedenia klávesnice, a tak vám vieme sprostredkovať informácie a priame porovnanie oboch typov spínačov.

Balenie

G610 Orion je balená v štýle škatuľa v škatuli. Vnútri obalu, ktorý zdobí grafika a technické špecifikácie, sa nachádza čierna papierová škatuľa, v ktorej sa ukrýva samotná klávesnica. Obsah balenia však neobsahuje nič výnimočné, okrem klávesnice a manuálu.



Dizajn, prevedenie

Logitech G610 Orion je čistokrvná herná klávesnica. Jej základom je síce možno základný dizajn, no prevedenie a jej funkcie sú na špičkovej úrovni. Konštrukcia je naozaj robustná, v rozmerovom ponímaní je to 443,5×153×34,3mm a hmotnosť klávesnice je „brutálnych" 1259g. Vďaka tomu stojí na stole ako prikovaná. K tomu jej dopomáha aj pätica veľkých gumených protišmykových plôch, umiestnených zo zadnej časti klávesnice. Pozornosti neuniknú ani „nožičky", ktoré oproti konkurencii ponúknu nastavenie sklonu v troch úrovniach, 0°, 4° a štandardných 8°. Nožičky však nemajú protišmykovú povrchovú úpravu, vďaka čomu pri nastavenom sklone 4° a 8° môže klávesnica utekať trochu dopredu.

Farebné prevedenie je matné čierne, brániace zanechávaniu odtlačkov prstov. Výnimkou je bočný lem klávesnice, ktorý je v prevedení klavírnej čiernej a ňom už odtlačky či iné nečistoty vidieť. Aj keď ho síce pri priamom použití veľmi nevidieť a de facto ho pri písaní či hraní ani nevnímate, ako dizajnový prvok pôsobí elegantne.

Recenzované kusy k nám dorazili s US layoutom. Klávesy F1 – F12 sú rozdelené v troch blokoch po štyroch a ako sekundárnu funkciu nemajú podporu pre rôzne multimédiá. Vybrané klávesy na ovládanie multimédií sa však nachádzajú nad číselným blokom. Zaujímavosťou je podlhovastý valček, ktorý plní funkciu pridávania/uberania hlasitosti a oproti regulácii hlasitosti



pomocou samostatných kláves je jeho použitie rýchlejšie a aj pohodlnejšie.
V hornej časti sa nachádza aj kláves na reguláciu podsvietenia v piatich stupňoch a kláves na ovládanie makier. Vďaka nemu si nemusíte robiť starosti s absentujúcou multimediálnou podporou klávesov F1 – F12, pretože si ku klávesu priradíte, čo chcete a ktorú chcete.
V hornej časti klávesnice ešte ostaneme, zhruba v strede sa nachádza trojica diód signalizujúca zapnutie/vypnutie num locku, caps locku a scroll locku, úplne vľavo, nad klávesom esc sa nachádza veľké podsvietené logo výrobcu, ktoré je zároveň aj dominantou prednej časti klávesnice.

Trošku netradične je riešené umiestnenie prepojovacieho kábla, ktorý sa nachádza v pravej časti klávesnice. Kábel je opletaný, jeho dĺžka je 1,83m a je dostatočne mäkký a poddajný.

Cherry MX Brown Cherry MX Red

Je zaujímavé, že Logitech v modeli G610 Orion použil mechanické spínače z dielne Cherry MX, pričom doposiaľ používal vlastné spínače Romer-G. Tie dokonca použil aj v modeli G810, ktorý je s G610-kou v podstate totožný, rozdiel je okrem spínačov len v podsvietení. Určite aj vás zaujíma, prečo Logitech pristúpil k takémuto kroku. Že by sa vyskytol nejaký problém s kvalitou spínačov Romer-G či sa Logitech vracia pri nižších modeloch k spínačom Cherry MX? Pravda je niekde inde. Hovorí sa, hlas ľudu, hlas boží. Logitech jednoducho vypočul požiadavky hráčov na vytvorenie modelu so spínačmi Cherry MX a výrobca nám model G610 naservíroval dokonca s dvoma typmi spínačov. Palec hore!

Vizuálne sa nelíšia ani modely G610 Orion Brown a Red. Hlavný rozdiel medzi nimi nájdete pod klávesmi, v podobe rozdielne sfarbených mechanických spínačov. Červené spínače sa označujú vyslovene za herné, hnedé spínače sú zase najobľúbenejšie a sú akýmsi kompromisom medzi písaním a hraním. Hlavný rozdiel medzi obidvoma druhmi spínačov je ten, že červené spínače majú lineárny chod a trochu viac klikajú, hnedé spínače majú zase pri písaní určitú hmatovú odozvu (ich chod v porovnaní s červenými nie je plynulý) a sú trošku tichšie. V číselnom porovnaní, červené spínače majú silu aktivácie 45cN, hnedé zase 55cN. Zdvih oboch typov snímačov sú 2mm a spolu s resetom je celkový chod 4mm.

Softvér

Tradičným softvérom švajčiarskeho výrobcu je Logitech Gaming Software. Jeho domovské prostredie zobrazuje aktuálne pripojené zariadenie v grafickom zobrazení, pričom v dolnej časti sa nachádza ponuka nástrojov. Ikonku domčeka preskočím, pretože práve ona symbolizuje domovskú obrazovku v podaní vyobrazenia klávesnice alebo iného pripojeného zariadenia Logitech. Ďalšou ikonkou je prispôsobenie klávesov typu „G", teda prirad'ovanie najrôznejších funkcií vybraným klávesom. Funkcií je nespočetne vel'a, spomeniem napríklad prirad'ovanie jednotlivých písmen pre daný kláves, vytváranie textových blokov, funkcie médií, klávesových skratiek, zástupcov a podobne. Okrem toho, súčasť ou tejto karty je vytváranie až šiestich herných profilov či prirad'ovanie jednotlivých hier k danému profilu.
V poradí ďalším nastavením je ovládanie podsvietenia. Logitech G610 disponuje len jednofarebným bielym podsvietením, no aj napriek tomu sú možnosti podsvietenia naozaj bohaté. Predposlednou kartou je deaktivovanie vybraných klávesov pri stlačení herného režimu, aby ste predišli napr. nechcenému vypnutiu hry či stlačeniu nevhodného klávesu. Deaktivovanie klávesov sa dá priradzovať k jednotlivým herným profilom.

Poslednou funkciou je tzv. analýza vstupu. Jej podstatou je zaznamenávanie buď tepelnej mapy stlačení klávesov, alebo tepelnej mapy dĺžky stlačení klávesov za sledovaný čas. V pravej hornej časti je zobrazený kruhový graf, okolo ktorého sú čísla. Tie znamenajú





maximálny počet stlačení daného klávesu, minimálny počet stlačení toho ktorého klávesu a ešte šest' hodnôt medzi nimi, pričom najmenej používané klávesy sú modrej farby a prechádzajú postupne k teplejším odtieňom, až k bielej farbe, ktorá symbolizuje najviac stlačení. V strede grafu je uvedený výsledok, teda predpokladaný počet stlačení za minútu pri danom tempe. K dispozícii je štvorica rôznych farebných variácií grafov. Rovnaké farebné zobrazenie sa nachádza aj na vyobrazenej grafike klávesnice. Celkom zaujímavá vecička. Ďalej sú tu už len všeobecné nastavenia, aktualizácia firmvéru, odkaz na sociálne siete či odkaz na manuál.

Podsvietenie

Podsvietenie je pri modeloch G610, žial', len v jednej farbe, bielej. Ak by chcel niekto full spectrum RGB podsvietenie, bude musiet' siahnut' po vyššom modeli, G810. No chybu neurobíte ani kúpou G610-ky, pretože aj napriek bielemu podsvieteniu vám ponúkne bohaté nastavenia podsvietenia.

Podsvietenie je rozdelené do troch režimov, tzv. freestyle, zóny a efekty. Freestyle ponúkne možnost' vysvietenia jednotlivých klávesov + intenzity ich podsvietenia, ktorú si zvolíte manuálne na kruhovej stupnici, alebo si vyberiete priamo jednu z piatich úrovní. Režim zóny, obdobne ako režim freestyle, umožňuje vysvecovanie tentoraz rôznych zón, ako napr. smerových šípok, čísel, tlačidiel WASD či loga. K tomu režimu mám však zopár výhrad. Prvá vec, ktorá mi trochu prekážala, bol spôsob nastavenia podsvietených zón, pretože ak chcete vysvietit' len niektorú zo zón, pre ostatné zóny musíte zvolit' vypnutie podsvietenia. Jednoduchšie by bolo pri výbere zón nechat' podsvietenie vypnuté a pri zvolení nejakej zóny vysvietit' len tú. Okrem toho, chýba mi tu možnost' použitia východiskových nastavení, bez ktorých musíte všetky vykonané zmeny vracat' späť sami. Posledným režimom sú efekty. V ponuke sú svetelné efekty ako svetelná vlna, dýchanie/pulzovanie, hviezdny efekt, pevný jas či tzv. key press, teda rozsvietenie klávesu pri jeho stlačení. Pri niektorých efektoch môžete menit' ich tempo, smer či v prípade hviezdneho efektu farbu „neba" a farbu hviezd. Všetky efekty sa zobrazujú bez zavábania či sekania.

Záverečné hodnotenie

Z recenzovania oboch kusov klávesníc Logitech G610 Orion si odnášam skoro tie najlepšie dojmy. Prvým vel'kým plusovým bodom pre Logitech je vypočutie hráčov a implementácia hned' dvoch typov Cherry MX spínačov aj napriek tomu, že v mechanických klávesniciach používajú vlastné, Romer-G spínače. Čo sa samotných spínačov týka, na obidvoch klávesniciach sa mi pracovalo vel'mi dobre. Každý zo spínačov má svoje výhody aj nevýhody, každému vyhovuje niečo iné. Nemôžem povedat', že by mi niektoré zo spínačov vyhovovali viac alebo menej, obidva typy ponúkajú presne to, na čo sú primárne určené. Plejádu plusov dopĺňa jednoduchý, ale zato podarený dizajn a celkové technické a materiálové prevedenie. Výborným riešením je použitie nožičiek, ktoré majú dve polohy a môžete si zdvih regulovat' podl'a vašich potrieb. V spodnej časti musím ešte pochválit' vel'ké pogumované plochy plniace protišmykovú funkciu. Pochvalu si zaslúži aj tradične dobrý softvér, ktorý je prehl'adný, dizajnovo podarený a ponúkne vel'ké množstvo nastavení.

Potešia aj rôzne detaily či maličkosti ako rolovací valček na reguláciu hlasitosti, vel'ké podsvietené logo či lesklý bočný lem klávesnice, ktorý na už v takom skvelom dizajne pôsobí elegantne. Je možno škoda, že sa na klávesnici nenachádza aj port pre USB či jack výstup pre slúchadlá, no to vôbec nevadí. Obe klávesnice podporujú tzv. „key rollover" až na úrovni 26 kláves, čo znamená, že klávesnica korektne zaznamená stlačenie až 26 rôznych klávesov súčasne. Tol'ko prstov síce na rukách a nohách dokopy nemáte, no môže nastat' nejaká výnimočná situácia, ked' bude potrebné stlačenie vel'kého množstva klávesov naraz a číslo 26-key rollover patrí medzi to najvyššie, čo sa na dnešnom trhu objavuje. Aj napriek tomu, že model G610 ponúkne len biele podsvietenie, ponuka nastavení je široká, svetelné efekty a aj podsvietenie funguje bez problémov, trošku ma azda hnevali niektoré nastavenia podsvietenia, čo vlastne bolo aj jediným negatívom tejto skvelej klávesnice.

Miroslav Konkol'



Súťaž s portálom
GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

1. cena - Dell Portable Backup Hard Drive - 2TB
2. cena - Dell Bluetooth Portable Speaker

Dell Portable Backup Hard Drive - 2TB

Prenosný záložný pevný disk Dell ochráni vaše dôležité súbory, dáta a médiá. Využíva softvér pre správu súborov, ktorý vám umožní rýchlo naplánovať automatické zálohovanie, ukladanie dokumentov a prenášanie dát. Vďaka ľahkému a kompaktnému prevedeniu si ho môžete brať na ciest. Softvér je kompatibilný aj s obľúbenými sociálnymi sieťami a ponúka tak ešte viac spôsobov použitia.

2 TB prenosný disk s automatickým zálohovaním Tento prenosný pevný disk od spoločnosti Dell uľahčuje zálohovanie súborov, ukladanie a prenos dát aj zdieľanie na weby sociálnych sietí. Softvér pre automatické zálohovanie je už v tomto prenosnom disku predinštalovaný. Disk je kompaktný a ľahký, takže si môžete všetky dôležité súbory nosiť so sebou. Kapacita 2 TB predstavuje dostatok miesta pre uloženie všetkých fotografií, videosúborov, hudby i ďalšieho obsahu.

Ľahký a prenosný Ľahká konštrukcia disku uľahčuje jeho prenášanie. Vďaka kompaktnému prevedeniu zaberie na stole len veľmi málo miesta. Vzhľadom k napájaniu cez port USB nemusíte nosiť ani pripájať samostatný napájací kábel. Ideálny spoločník na cesty pre notebooky a tablety kompatibilný s rozhraním USB.

Jednoducho ovládateľný softvér pre zálohovanie je už nainštalovaný Disk dodávame s nainštalovaným softvérom Seagate pre automatické zálohovanie, ktorý je pripravený na použitie ihneď po zapojení jednotky. Tento softvér umožňuje naplánovať automatická zálohovanie v užívateľsky príjemnom prostredí Seagate Backup Dashboard.

USB 3.0 pre rýchlejšie prenosy dát Prenosný pevný disk Dell je vybavený rozhraním USB 3.0, ktoré je až desaťkrát rýchlejšie než rozhranie USB 2.0. To znamená rýchlejšie prenášanie súborov medzi diskom a zariadením a rýchlejšie dokončenie zálohovania. Tiež je spätne kompatibilný s rozhraniami USB 2.0 a USB 1.0, k disku je teda možné pripojiť aj staršie zariadenia.

Spolupracuje s obľúbenými weby sociálnych sietí Z prenosného pevného disku Dell môžete posielať obsah na najpopulárnejšie weby sociálnych sietí, vrátane služieb Facebook, Flickr alebo YouTube. Disk dokáže automaticky zálohovať súbory, ktoré ste zdieľali na tieto populárne servery.

Dell Bluetooth Portable Speaker AD211

S prenosným reproduktorom Dell AD211 si budete môcť prehrávať hudbu v skvelej kvalite kdekoľvek. Jedná sa o perfektný doplnok k vášmu smartphonu, tabletu či notebooku, ktorý poskytne výrazne čistejší a kvalitnejší zvuk, než väčšina štandardných zabudovaných reproduktorov. Reproduktor má moderný dizajn a vďaka svojmu tvaru a hmotnosti ho ľahko vezmete kamkoľvek so sebou.

Reproduktor využíva pre bezdrôtovú komunikáciu technológie Bluetooth 4.0 a NFC, ktoré sú široko rozšírené. Dell AD211 naviac umožňuje pripojenie viacerých zariadení súčasne, spolu s bezdrôtovým dosahom až 10 m vám umožní vytvoriť centrálny zvukový systém. Oceníte tiež integrovaný mikrofón a prijímacie tlačidlo pre konferenčné hovory. Obávať sa nemusíte ani o výdrž batérie, pretože dobíjací akumulátor zvládne až 10 hodín nepretržitého počúvania.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Logitech G900 Chaos Spectrum

Ako dopadla jedna z najlepších myší na trhu?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena: 145€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita spracovania
+ univerzálna aj pre l'avákov
+ vynikajúci senzor

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Šírka: 67mm
Výška: 130mm
Hrúbka: 40mm
Hmotnosť: 107g
Farba: šedá/čierna

HODNOTENIE:



Myška k nám dorazila v štandardnom balení, ktoré je spracované jednoducho, no pritom zaujímavo. Vo vnútri sa nachádza s myšou 180cm dlhý napájací Micro-USB kábel, bezdrôtový prijímač, redukcia na pripojenie prijímača ku káblu a vymenitel'né bočné tlačidlá so záslepkami.

Dizajn a spracovanie

Po stránke dizajnu sa na prvý pohl'ad zdá myška úplne bežná a nevýrazná, no pri detailnejšom prezretí som si začal všímat' množstvo prvkov, ktoré jej dodávajú na kvalite. Myška je symetrická z oboch strán a vd'aka tomu sa môže ako jedna z mála pochválit' možnost'ou adaptácie do pravej a l'avej ruky. V balení sa preto nachádza jeden náhradný set tlačidiel, ktorý je určený na l'avú/pravú stranu spoločne s odpovedajúcimi záslepkami.

Na spodnej strane sa nachádza hlavný vypínač a tlačidlo na párovanie, ked'že ide o o bezdrôtovú myš. Ale vpredu má Micro-USB konektor, určený na nabíjanie, vd'aka čomu sa dá myška tiež využívat' ako bežná drôtová. V praxi to znamená, že má ideálnu vlastnost', pretože prijímač som mal celú dobu v notebooku v práci a doma na hernom PC zase kábel, a tak mi vždy stačilo mat' so sebou iba myšku bez toho, aby som si musel brat' kábel. Celkovo disponuje jedenástimi tlačidlami, ktoré sa dajú v rámci dodávaného softvéru namakrovat' podl'a potreby. Zaujímavost'ou je dvojica DPI tlačidiel, dedikovaná na zníženie/zvýšenie DPI.

Konštrukcia myšky je v tomto prípade vel'mi zaujímavá, napríklad l'avé a pravé tlačidlá majú vlastné kĺby, čo sa často nevidí, lebo





väčšina výrobcov vsádza iba na ohybnost' plastu. Použitý materiál má takzvaný SoftTouch povrch, ktorý je príjemný na dotyk. Celé telo myšky je pritom poriadne zaskrutkované, a tak sa netreba obávat' pri silnejšom stlačení o pevnost' plastov.

Technická stránka

Začnem podl'a slov Logitechu ich najpresnejším optickým senzorom s označením PMW3366. Senzor disponuje rozlíšením 200/12 000, aby sa dosiahla maximálna možná presnost' – v dodávanom softvéri je možnost' jeho kalibrácie podl'a typu povrchu, na ktorom sa myš využíva. Maximálna rýchlost' snímača je 300ips (27,4 km/h) a zrýchlenie 40G. Odozva polling rate je v prípade bezdrôtového aj drôtového pripojenia 1kHz (1ms). Bezdrôtová komunikácia prebieha na bežnej frekvencii 2,4GHz. Vymenitel'né tlačidlá a záslepky držia na mieste za pomoci dvojice magnetov. Výrobca udáva výdrž batérie s aktívnym podsvietením dvadsat'štyri hodín, čo je relatívne málo, no po vypnutí podsvietenia sa zvyšuje až na tridsat'dva hodín. V praxi udávaná výdrž zodpovedá údajom výrobcu, ba dokonca občas vydrží aj viac.



Softvér

Dodávaný softvér s názvom Logitech Gaming Software združuje všetky herné periférie. Po grafickej stránke je softvér príjemný a intuitívny.

Na úvodnej stránke toho vel'a nenájdete, iba možnost' nahrat' profil uložený v myške a na hornej hrane môžete vidiet' zostávajúcu výdrž vstavanej batérie. Na druhej strane máme všetky nastavenia týkajúce sa nastavenia DPI a makro tlačidiel.

Na tretej stránke sú možnosti nastavenia RGB podsvietenia a jeho intenzity či rýchlosti, na štvrtej strane sú možnosti napájania s odhadom zostávajúcej výdrže batérie a dokonca aj spotreba jednotlivých súčastí. Na piatej strane sa nachádzajú už vyššie spomínané možnosti kalibrácie presne podl'a používanej podložky a na poslednej strane je len analýza vstupu.

V celku sa mi softvér vel'mi páčil. Niektoré zo spomínaných kariet by síce mohli byt' zlúčené, no to je len kvôli priehl'adnosti nastavení.

Vel'mi príjemnou vlastnost'ou softvéru je dynamické nastavovanie, pri ktorom sa nastavenie myšky upraví okamžite pri zmene v softvéri a nie je nutné čakat' pätnást' sekúnd po stlačení „apply".



Osobné dojmy

Osobne som vel'mi vyberavý, ak ide o myši. Od roku 2001 som používal Microsoft myšku (dokonca už s USB a optickým snímačom!) a nebol som ochotný ju vymenit' za nič iné, no časy sa menia a aj myšky. Odkedy mi dala zbohom, nenašiel som žiadnu myš, ktorá by spĺňala moje požiadavky (a že ich bolo), až doteraz.

Myška sa mi používala výborne, padla mi dobre do ruky a vyhovovala mi aj po stránke hmotnosti, no niekto môže namietat', že mu príde l'ahká a že mu chýbajú vymenitel'né závažia. To už však záleží na každom zvlášt'. Sto l'udí, sto chutí. RGB podsvietenie v dnešnej dobe nie je ničím výnimočným, ale možnost' používat' myšku ako bezdrôtovú a drôtovú je vítaným t'ahom a úprimne dúfam, že to uvidím v budúcnosti častejšie.

Marcel Ilavský

Adata HD650X

Ako sa prestať bát' o vol'né miesto v konzole?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

\+ dizajn
\+ rýchlost'

\- v kategórii 2TB diskov nájdete aj lacnejšie varianty



SPECIFIKÁCIE:

Kapacita: 2TB
Formát: 2.5"
Rozmery:
121×81×21mm
Váha: 201g
Rozhranie: USB 3.0 (kompatibilné s USB 2.0)
Šírka: 121mm
Výška: 81mm
Hĺbka/hrúbka: 21mm
Hmotnost': 201g
Farba: čierna/zelená

HODNOTENIE:

★★★★★

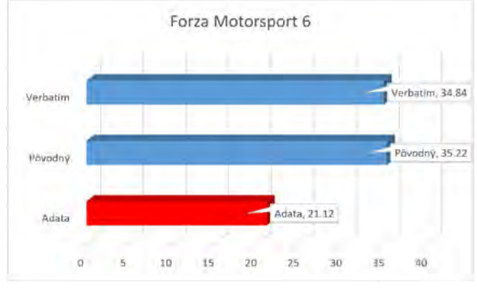
Externé disky sú pri konzole Xbox One vel'mi žiadaným a populárnym tovarom. Nie je sa čo čudovať. Pri konzole Playstation 4 je výmena interného disku prakticky vel'mi jednoduchou záležitost'ou, zatial' čo konzola Xbox One takúto možnost' bez straty záruky neposkytuje. Dobrou správou je, že miesto sa dá rozšírit' prostredníctvom externého disku. Postačí, aby mal USB 3.0 pripojenie a máte miesto potrebné pre všetky vaše obl'úbené hry.

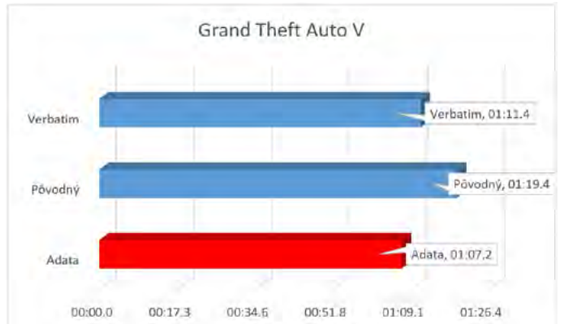
To miesto navyše je skutočne potrebné. Len na ilustráciu, obe konzoly majú na hry dostupných cca 380GB. Existujú však také hry, ktorých požiadavky na vol'né miesto presahujú 50GB (Halo 5: Guardians má po niekol'kých aktualizáciách 80GB).

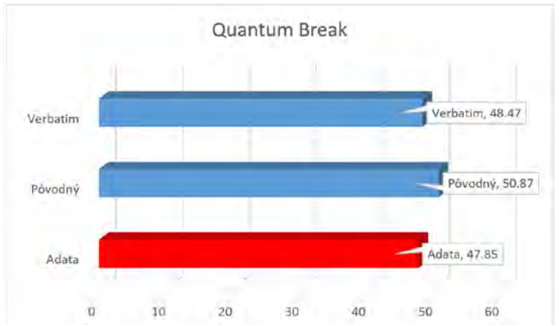
Tu prichádza na rad disk ADATA HD650X. Nielenže má 2TB vol'ného miesta, na ktoré pravdepodobne uložíte vašu kompletnú hernú knižnicu, autori si prekvapujúco dali záležat' i na dizajne. Disk je odolný voči nárazom, čomu už dopredu napovedá aj pogumovaná škatul'ka, ktorá bráni poškodeniu pri zlom zaobchádzaní. Celý disk je dizajnovo navrhnutý tak, aby ladil s konzolou od Microsoftu.

Disk sa ku konzole pripája pomocou USB 3.0 kábla, ktorý je súčast'ou balenia. Jeho inštalácia je jednoduchá. Stačí ho pripojit' ku konzole, naformátovat' v prostredí a máte k dispozícii jeho plnú vel'kost'. Napriek tomu, že jedinou podmienkou pripojenia diskov ku konzole Xbox One je rozhranie USB 3.0, je očividné, že všetky disky na svete nepredvádzajú rovnaký výkon, a preto sme tento disk otestovali. Jeho merania sme následne porovnali s interným 500GB diskom











v konzole Xbox One a s externým diskom Verbtim Store n'Go s kapacitou 1TB.

Testovanie

Testovania prebiehalo tak, že sme si zvolili šest' herných titulov. V rámci týchto titulov sme si následne vybrali konkrétnu oblast', ktorú sme podrobili testovaniu. Ďalej sme testovanie vykonali na jednom disku, hru sme presunuli na druhý disk a rovnaké meranie zopakovali. Nakoniec sme danú hru preniesli aj na ADATA HD650X a ten istý test vykonali i tam. Pri výbere hier sme sa snažili o čo najrozmanitejšie tituly pokrývajúce pretekárske hry, lineárne striel'ačky, akčné adventúry a sandbox hry. Preto sme si zvolili šesticu hier Halo 5: Guardians, Grand Theft Auto V, Quantum Break, Metro Last Light: Redux, Gears of War: Ultimate Edition a Forza Motorsport 6. Všetky scenáre sme otestovali na každom disku trikrát, a následne sme z týchto troch časov vytvorili priemer.

Halo 5: Guardians

Vybrali sme si druhú misiu s názvom Blue Team. Merali sme od začiatku loadingu, až pokial' sa nám neukázala obrazovka úvodnej cutscény v misii.

Grand Theft Auto V

Čas sme merali od obrazovky s výberom jazyka, až pokial' sme sa nedostali k ovládaniu postavy.

Quantum Break

Dĺžku načítavania sme merali od vybrania možnosti reštartu kapitoly až po obrazovku s ovládaním hlavnej postavy.

Metro Last Light: Redux

Na tento test sme si zvolili misiu s názvom Pavel. Merali sme od začiatku načítavania, až po výzvu stlačenia tlačidla A pre začatie hrania.

Gears of War: Ultimate Edition

Remake Gears of War sme testovali na úvodnej načítavajúcej sa obrazovke na začiatku druhého aktu. Meranie sme ukončili v momente začiatku cutscény.

Forza Motorsport 6

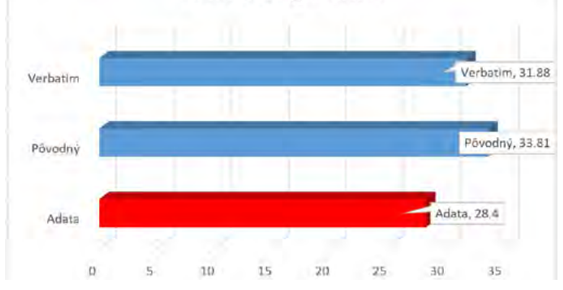
Na testovanie sme si zvolili okruh Indianapolis Motor Speedway a meranie sme vykonávali od začiatku načítavajúcej sa obrazovky, až po úvodnú obrazovku s nastavením okruhu.

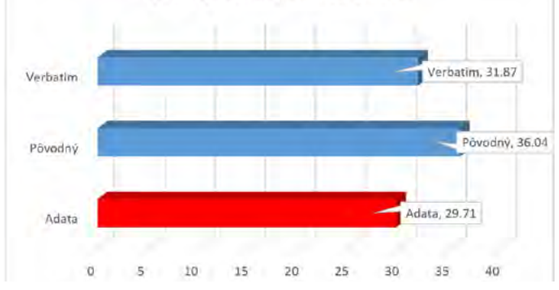
Z testovania je očividné, že ADATA HD650X je najrýchlejším z troch diskov, ktoré sme mali k dispozícii. ADATA HD650X podal konštantný výkon vo všetkých meraniach. Z tohto dôvodu by všetky hry s dlhými načítavajúcimi sa obrazovkami mali byt', samozrejme, uložené útrobách tohto disku. Druhým v poradí bol externý disk Verbatim Store n'Go, ktorý porazil interný disk vo všetkých hrách s výnimkou Halo 5: Guardians.

Verdikt

Ak hl'adáte disk, s ktorým by ste si rozšírili miesto na konzole Xbox One, pretože už nemáte kam ukladat' hry, tak ADATA HD650X je ideálnym riešením. Ponúka 2TB vol'ného miesta a okrem toho sa vám odvd'ačí skrátenými načítajúcimi sa obrazovkami, čo určite ocení mnoho hráčov.

Dominik Farkaš





MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 143 min

Režie: Bryan Singer
Scénář: Michael Dougherty, Dan Harris, Simon Kinberg, Bryan Singer
Kamera: Newton Thomas Sigel
Hudba: John Ottman
Hrají: James McAvoy, Michael Fassbender, Jennifer Lawrence, Nicholas Hoult, Oscar Isaac, Rose Byrne, Evan Peters, Josh Helman

PLUSY A MÍNUSY:
+ skvělý soundtrack
+ scény s Quicksilverem
+ několik málo momentů
+ srecizní úvodní dvacetiminutovka

- nudný záporák
- slabý scénář
- mizerná akce
- povětšinou slabé digitální triky

HODNOTENIE:
★★☆☆☆



X-Men: Apokalypsa

KRUH SE OPĚT UZAVÍRÁ

Poté, co třetím dílem Brett Ratner v roce 2006 odepsal původní trilogii X-Menů, se tahle komiksová parta dočkala částečného restartu ve formě filmu X-Men: První třída a jisté fúze starého a nového týmu v předloňském fláku X-Men: Budoucí minulost. Nyní se tato nová podoba X-Menů poprvé staví na vlastní nohy v plnohodnotném pokračování s podtitulem Apokalypsa a kruh se pomyslně opět uzavírá. Z toho, co mělo být statnou konkurencí ve světle soubojů největších hrdinů konkurenčních studií a mělo předznamenat jednoho z největších komiksových zabijáků dříve, než DC vytáhne Darkseida a Marvel naplno dá prostor Thanosovi, se totiž stává druhé výrazné letošní klopýtnutí zásadní značky, které může novou verzi mutantů odepsat dříve, než se naplno osvědčí.

O další díl se postaral opět miláček fanoušků Bryan Singer, což dělá výsledek o to tristnější. Jistě, očekávání byla vysoko a samotné vytáhnutí největšího záporáka X-Menů (ano, ještě jsou tu například takoví jako Galactus, nicméně v základní úrovni již nemohou tvůrci jít dále než právě Apokalypse) je příslibem velkých věcí. Navíc je třeba v letošním, komiksy nabitém roce ukázat konkurenci, zač je toho loket. To se ovšem trestuhodně nepovedlo, což sice naznačovaly už trailery, nicméně skutečnost je ještě daleko smutnější.

Singer totiž svým dalším zápisem v této sérii vykráčí stejným směrem, jaký si Brett Ratner zvolil pro svůj Poslední vzdor. Stejně jako on, totiž Singer v této novince hraje především na velkolepé digitální orgie a příběh hraje až druhé housle. Oproti takovému průšvihu, jakým byl nedávno například Batman vs. Superman: Úsvit spravedlnosti, sice tenhle příběh alespoň v základních obrysech funguje, ale na ty téměř dvě a půl hodiny, které vám v kině zabere, to není žádná sláva. Film sice otevře poměrně precizní dvacetiminutovkou, která slušně navozuje posun v atmosféře oproti předešlým dílům, představuje nové postavy a znovu ustanovuje ty staré, stejně jako představí hlavního zloducha, který bude hrdinům zatápět tentokrát. Po tomhle všem se však tahle úroveň začne rapidně snižovat a vy se nebudete stačit divit, co všechno se vám Apokalypsa bude snažit prodat jako plnohodnotné pokračování příběhů této mutantí party.

I když totiž několik dobrých nápadů (například souboj v mysli Profesora X) film v průběhu své stopáže předvede, většina je bezhlavým patláním nijakých nápadů, které vyústí v nudnou koláž nezábavných akčních sekvencí a prázdných frází, po kterých vás bude bolet spíše hlava, než že byste si tuhle porci filmového komiksu užívali. Jennifer Lawrence svým výkonem často jen ukazuje, proč už leze mnoha lidem krkem, a ostatní jsou v těsném závěsu. Nejhůře jsou na tom ovšem sám Oscar Isaac a jeho nohsledi. Nezajímavé, nepřesvědčivé a v mnoha chvílích úsměvně hloupé postavy bez špetky děsivosti či charismatu, především pak Psylocke Olivie Munn,









která je s přehledem nejhorší přírůstek do téhle týmovky, v těsném závěsu za až téměř nehrající Sophií Turner, vedle které Famke Janssen vypadá jako herecká extraliga. Naopak potěší větší prostor pro Quicksilvera Evana Peterse, který je i tentokrát s výrazným náskokem tím nejlepším, co vám film nabídne. Na značně omezeném prostoru zaujme i Michael Fassbender.

Tím největším otazníkem pro mě ovšem zůstává, jak dokázal Singer takhle zajímavou látku s tak velkým rozpočtem a slušným obsazením (až na zmíněné výjimky a nové přírůstky) přetavit ve svoji nejslabší X-Men kapitolu, která se dokáže svými kvalitami rovnat tak maximálně největším komiksovým průšvihům posledních let. Akce nebaví, příběh moc nefunguje, hlavní záporák je spíše jen loutka svých vlastních ambicí a ve výsledku není moc důvodů, proč film fanouškům doporučit.

Zaostává totiž i audiovizuální zpracování. To, co se snažilo tvářit jako ten nejvelkolepější komiksový film roku, totiž po zaostření na samotný film dopadá hodně zle. Ano, digitální scény destrukce jsou působivé a v rámci efektu fungují téměř bez problému. Pokud do nich ovšem zasadíte některou z postav nebo nedejbože dojde na souboj mezi několika postavami, jde úroveň triků do kopru, bez ohledu na to, jak moc superpřísně se hrdinové se svými schopnostmi snaží tvářit. Vidět je to především ve finální konfrontaci, která nabízí hned několik neúmyslně humorných momentů, které emocionálnímu vrcholu filmu k vážnosti moc nepomohou. Naopak výraznou pochvalu si zaslouží John Ottman, který v rámci svého hudebního doprovodu servíruje skvostnou kulisu, která dává vzpomenout na jeho práci na X-Men 2 a přináší zároveň dostatek nových a osvědčených prvků na to, aby udržela divácký zájem i v momentě, kdy samotný film kapituluje.

At' už je tak nové pokračování této série sebereferenční a meta jak moc chce, to srdce, díky kterému fanoušci tuhle sérii zbožňují, tam prostě není. Několik solidních scén a další One Man Show pro Quicksilvera nezachrání jinak nudný, nezajímavý a promarněný pokus, který táhne ke dnu především samotný scénář a několik hodně špatně uchopených postav.

„Nepříjemně nudné, nepřesvědčivé a povětšinu času přeplácané a nezajímavé pokračování zavedené značky, které dva tři dobré nápady utopí v nánosu balastu, nudy a nepřesvědčivých hereckých výkonů podpořených docela slabým scénářem.“

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Angry Birds, 2016, 98 min.

Žáner: Animovaný
Réžia: Clay Kaytis, Fergal Reilly
Scenár: Jon Vitti
Hudba: Heitor Pereira
Obsadenie: Peter Dinklage, Bill Hader, Jason Sudeikis, Keegan-Michael Key, Josh Gad, Kate McKinnon

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba
+ nenápadne vsunuté scény z iných známych filmov
+ prepracovaná farebná grafika

- dabing
- jednoduchý príbeh

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Angry Birds

HNEV NIE JE VŽDY NA ŠKODU VECI

Filmové spracovanie mega úspešnej hry pre mobilné zariadenia, Angry Birds, má za sebou svoju premiéru. Vidieť obľúbené postavičky, ako nám ožívajú pred očami, je vskutku zaujímavý zážitok. Ako dopadol režisérsky debut celovečerného filmu pre Claya Kaytisa?

Pár rokov po tom, čo svetlo sveta uzrela známa hra fínskej spoločnosti Rovio (Angry Birds, 2009), sme sa tak dočkali aj jej filmového prevedenia. Pestrofarebná šou s nápaditým humorom je pre všetkých zarytých fanúšikov týchto rozzúrených nelietavých vtákov to, čo je pre hudobného fanúšika príchod nového albumu jeho obľúbenej kapely. Nemôže sa jednoducho dočkať. Niet sa čo čudovať, fanúšikovská základňa Angry Birds isto prekoná aj tohtoročné, najviac očakávané filmové bomby, vytvorené tiež na základe počítačových hier, ako sú Warcraft či Assassin´s Creed.

Spoločnosť Sony, ktorá film produkovala, tak mala jednu dôležitú úlohu. Zabezpečiť, aby sa film stal animovaným hitom tohto roka. A keďže Angry Birds sú sami o sebe poriadne mastná návnada na diváka, ostávalo jediné - nepobabrať, čo sa dá. Jedným dychom však treba dodať, že film nie je taký zlý, ako väčšina zrejme očakávala. Zo skúsenosti vieme, že pri filmových adaptáciách hier nebýva latka postavená vysoko.

Skupina pestrofarebných, milých operencov si žije v mieri na svojom ostrove, nikým nerušená, spokojná so životom. Predstava, že by existovalo na svete ešte niečo iné im ani len v duchu nenapadla. Jediným nespokojným vtákom na celom ostrove sa zdá byť Red, ktorého neschopnosť kontrolovať svoj hnev donúti k životu mimo spoločnosť. Po dlhom probléme, ktorý spôsobil, je nútený navštevovať kurz sebaovládania.

Časom však Redov hnev príde mimoriadne vhod, hlavne keď sa na ostrove objaví skupina neznámych, zelených, priateľsky sa tváriacich prasiat. Ich záľuba v skákaní na trampolíne a nikdy nekončiace párty mu prídu podozrivé. Neskôr sa dozvieme, že sú len zámienkou na odlákanie pozornosti vtákov. Skutočná túžba, priam až žiadostivosť prasiat je zakorenená v niečom, čím ich vlastný ostrov nedisponuje: vo vajciach. Jedine Red a jeho hnev môže spustiť lavínu udalostí, na ktoré sme pripravovaní celý film.

Pomocou skvelej animácie divák zažíva farebný a úchvatný zážitok. Tá je vo filme veľmi kvalitne spracovaná, Angry Birds dokonca nezostáva len pri počítačovo generovanej. Veľmi dobre vynikne aj niekoľko ručných animácií.

Čo považujem za asi najväčšie plus, je kvalitný výber skladieb do soundtracku. Heitor Pereira, ktorý stojí za takými úspešnými snímkami, ako napríklad Ja zloduch či Mimoni, vsadil na istú dávku originality. Žánrovo piesne k sebe vôbec



nepasujú, ale ako celok výborne dotvárajú atmosféru celého zážitku. Piesne od Demi Lovato, Imagine Dragons alebo Scorpions by ste isto nemali v jednom spoločnom playliste, výnimka tu však potvrdzuje pravidlo.

Príbeh snímku sa dá síce predpokladať, nie je ničím novým, no ani neunudí človeka k smrti. Fanúšikovia sa môžu tešiť na známe scény, ktoré poznajú z hier. Nezaujatý divák môže byť mierne znechutený z pomerne nudného, predvídateľného deju. Záverečný boj, ktorý je vyvrcholením celého filmu však už nenechá nikoho ľadovo chladným. Tu konečne vidíme Angry Birds tak, ako ich poznáme z hier. Odpaľujúcich sa z obrovského praku, spôsobujúcich nespočetné škody ich zeleným nepriateľom. To všetko je zárukou skutočnej zábavy, vhodnej nie len pre deti, ale i starších divákov. Nenápadne vložené referencie z iných filmov či odkazy na známe svetové značky, ktoré si možno ani nevšimnete dodávajú filmu lesk originality. Schválne, koľko ich napočítate vy?

Čo už tradične kazí dojem u slovenského diváka, je dabing. Nechcem byť zatracovateľom prekladov vo filme, niekedy to stojí naozaj za to. Príkladom môže byť nedávno premietaný film Kung fu panda 3, kde sa človek skutočne zabaví aj na predabovaných vtipoch. Taktiež je predpoklad, že animované rozprávky sú určené hlavne mladšiemu obecenstvu, ktorému cudzí jazyk ešte veľa nehovorí. Faktom však zostáva, že väčšina ľudí obľubuje snímky v ich originálnom znení. Nečudujem sa, počuť ako Peter Dinklage (Hry o tróny) dabuje Mocného Orla, ktorý nie je zas až taký mocný, musí skutočne stáť za to.



Angry Birds nepatrí medzi filmy, ktoré by zaujali silným motívom. Skôr ako na dej sa všetko úsilie sústredí na pestrofarebné, graficky prepracované prostredie a humorné, až bizarné scény, ktoré budú rezonovať v mysliach divákov ešte niekoľko dní. Nedá sa zabudnúť na pamätnú pasáž, kedy milujúca mamička „nabalí" z vlastného zobáka svojim deťom obed, či prekvapujúca scéna v nebeských výšinách s Mocným Orlom. Z celkového hľadiska je Angry Birds snímok, ktorý nesklame. Množstvo narážok na iné filmy či miestami drsný, agresívny, až ironický Red je zárukou skvelej zábavy.

.

„Večne nahnevaný, stále ironický Red nie je bežným dobrosrdečným hrdinom, akých poznáme z iných animákov. Stojí na pokraji spoločnosti, až kým všetci nezistia, že je jediný, kto ich môže zachrániť. Film s bežnou zápletkou, ale netypickým spracovaním vás dokonale zaujme svojou originalitou."

Ivan Bernát





MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 104 min

Režie: Nicholas Stoller
Scénář: Nicholas Stoller, Andrew J. Cohen, Evan Goldberg, Brendan O'Brien, Seth Rogen
Kamera: Brandon Trost
Hudba: Michael Andrews
Hrají: Seth Rogen, Chloë Grace Moretz, Zac Efron, Rose Byrne, Dave Franco, Selena Gomez, Kiersey Clemons, Carla Gallo, Ike Barinholtz, Lisa Kudrow, Billy Eichner, Ian Gregg, Hannibal Buress, Beanie Feldstein

PLUSY A MÍNUSY:
+ pár zábavných scén

- tempo
- vedlejší postavy
- minimum nápaditosti
- humor
- nechutnost

HODNOTENIE:
★★☆☆☆







Sousedi 2

PRODÁM DŮM, VYSOKOŠKOLAČKY V CENĚ

Před dvěma lety se do kin dostala letní komedie Sousedi, se kterou se podařilo režisérovi Nicholasi Stollerovi navzdory průměrným diváckým ohlasům vydělat docela slušné množství peněz. Díky tomu se právě do českých a slovenských kin dostává pokračování. Otázkou však zůstává: Je o co stát?

Osobně jsem první díl Sousedů ve své recenzi poměrně bránil. I přesto že film měl své výrazné nedostatky a scenáristicky se nejednalo o kdovíjak vydařenou zábavu, ona letní pohodová atmosféra, pár dobře mířených fórků a překvapivě zábavné obsazení držely snímek nad vodou i v momentech, kdy to jinak skřípalo. A tak se ve výsledku jednalo, i přes místy typický americký fekální humor a možná až přílišnou nadsázku, o zábavnou komediální jednohubku, která dokázala zabavit. Člověk na ni pak rychle zapomněl a to bylo asi vše. Jenže snaha vyždímat alespoň trochu svěží komediální koncept na dřeň dotáhla do produkce pokračování, které ukazuje, proč se říká, že dvakrát do stejné řeky nevstoupíš.

Naředěná jednička s něčím navíc

Zatímco totiž posledně ony výpravy přes hranici dobrého vkusu vynahrazovaly trefné momenty, případně překvapivě originální a zajímavé nápady, se kterými film operoval (například DeNiro party a podobné výmysly bratrského spolku), tentokrát je podobných vynahrazování hrubý nedostatek. Dívčí protiváha k hlavnímu manželskému páru nemá ani zdaleka tolik šťávy a zábavního potenciálu, co skupina mladých výrostků, z jejich řad je těžké vypíchnout nějakou výraznou postavu (i když se film snaží možná až příliš zviditelnit nevýraznou Chloë Grace Moretz) a o nějakých památných momentech ani nemluvě. Možná snad jen některé gagy, které už film ovšem vystřílel v rámci marketingové kampaně (například Ike Barinholtz a jeho maniakální klaun). Když se tak podíváte na tuto komediální novinku s odstupem, je těžké najít něco vyloženě zábavného a nového.

Problém ovšem nastává v momentě, kdy dochází na ony pro americké publikum v poslední době snad již povinné scény zahrnující fekální humor, které tentokrát jdou výrazně dál za hranici dobrého vkusu. Samozřejmě, partička kolem Setha Rogena je podobnými výpravami poměrně známá, ve většině případů ovšem filmy baví i tak. Zde bylo pro změnu několik momentů, které mě svou úrovní donutily rozpomenout se na komediální průšvih a jednu z nejhorších amerických komedií posledních let Mládeži nepřístupno.

Humor < Nuda

Problémy však film má i se samotným zpracováním, které oproti svému předchůdci a vlastně i oproti žánrové konkurenci ve výsledku vyznívá trochu podvyživeně a lacině. Kvůli tomu nejen že Sousedi 2 baví podstatně míň, ale působí spíše jako nudný epilog k jedničce než samostatné pokračování úspěšné komedie.

Hledáte-li tedy podobnou letní oddechovku, jakou byli Sousedi před dvěma lety, hledejte dál. Pár vyloženě humorných momentů se ve filmu sice najde, většinu času se ovšem jedná o nudnou snahu přiživit se na něčem, co poprvé fungovalo podstatně lépe. A těch pár upřímně dobrých momentů neopodstatní onu hodinu a půl strávenou ve společnosti silně průměrné hrubozrnné komedie.

„Překvapivě nudné a nevyrovnané pokračování letní komedie, které místo invence přináší znovu to samé s minimem nových nápadů. Lacinější, nechutnější a podstatně méně zábavné."

Lukáš Plaček

logitech
G29 DRIVING FORCE™
PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3



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



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

gaming.logitech.com/G29

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Návštevníci 3: Revolúcia , 2016, 109 min

Réžia: Jean-Marie Poiré
Scenár: Christiana Clavier, Jean-Marie Poiré
Kamera: Stéphane Le Parc
Hudba: Eric Levi
Hrajú: Jean Reno, Christian Clavier, Franck Dubosc, Karin Viard, Sylvie Testud, Marie-Anne Chazel, Marek Vašut

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor
+ dobré herecké obsadenie
+ nostalgia

- humor
- zastaranost'
- zdĺhavé
- nevyužitý potenciál

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Návštevníci 3: Revolúcia

OPÄŤ ZASEKNUTÍ V ČASE

Po osemnástich rokoch sme sa dočkali tretieho pokračovania francúzskej komédie Návštevníci, s hviezdnym obsadením hlavných hrdinov. Jean Renoi ako stredoveký rytier Godefroy de Montmirail a jeho sluha Christian Clavier ako Jacquoille. To všetko vo filme Návštevníci 3: Revolúcia.

Zápletka ostáva aj v tomto prípade rovnaká. Naša dvojica sa ocitá uväznená v časovej slučke. Tentokrát sa však nedostali do súčasnosti, ako v predchádzajúcich častiach, ale do búrlivých čias Vel'kej francúzskej revolúcie, kedy nastáva prevrat a doba hlása: „Sloboda, rovnost', bratstvo." Na námestí l'ud skanduje heslá vzbury a šl'achtici dostávajú na frak. Rozdiely sa stierajú, existuje už len oslovenie občan. Jediná možnost' pre aristokratov ako ostat' nažive je újst'. Majetok im zabavujú, obrovské sídla sú poskytnuté l'udu alebo krajine a hlavy im stínajú hlava nehlava, bez súdov či procesov. Godefroy de Montmirail sa snaží nájst' svojich potomkov, pretože panovník bol popravený a on chce zaručit', aby bol jeho následník dosadený na trón. Ked' ich však nájde, zistí, že nie sú ako on - chrabrí a udatní rytieri. Ale sú to rozmaznaní aristokrati a miesto boja sa snažia emigrovat' do Rakúska. Ďalším prekvapením je zistenie, že Jacquoillova rodinná vetva sú naopak zarytí revolucionáci, jeho pravnuk dokonca zaujíma miesto verejného žalobcu.

Pre tých, ktorí nevideli ani jednu z predchádzajúcich častí, to môže byt' trochu problém. Častokrát sa na ne odkazujú. Divákove medzery sa teda vo filme snažia odčinit' rolovanými titulkami typu Star Wars s potrebnými informáciami o predchádzajúcom vývoji. Len neviem, či to všetko dokáže divák pohodlne vstrebat'.

Film je založený hlavne na dialógoch, ktoré sú rýchle, svižné a ukričané. Väčšina postáv je hysterická a celý čas niekto na niekoho kričí. Čo je síce chvíl'u vtipné, ale potom vás to omrzí. Hlave ak má film skoro dve hodiny a občas nudí. Na vine je scenár. Jeho hlavnou chybou je, že sa rozpadá na niekol'ko častí, nevyužíva potenciál a postavám občas chýba motivácia. Pre mňa je vel'kým mínusom a zároveň plusom humor, ktorý tento film vo vel'kom ponúka. Ked'že vtipy, gagy a situačný humor sú asi najväčšou čast'ou filmu, neodpustím si nepovedat', že svoje najlepšie roky má už za sebou.

Všetky fóry sú situované na zápach, ktorý sa šíri z hlavných hrdinov, výkaly, obrovské vyrážky alebo situácie typu: chlapík zje









namiesto koláča mydlo. Nezatracujem to, lebo podobný typ humoru má svojich prívržencov.

Najväčšia škoda však je, že naplno nevyužíva potenciál vtipných situácii, ktoré sa mohli stat' jadrom filmu. Nevyužitý je napríklad už aj hlavý princíp filmu. Návštevníci v novej revolučnej dobe. Občas sa stane nejaká klasická situácia, omyl, zámena, ale to nestačí. Nové vtipné situácie vznikajú, ked' sa Jaquoille začne búrit' proti svojmu pánovi, ktorý už nie je pán, ale občan a dokonca si nechtiac vymenia úlohy. Jaquoille sa totiž stáva známym strýkom už spomínaného verejného žalobcu. Táto línia tiež nie je dotiahnutá do konca, čo je škoda. Autori sa jej chvíl'ku držia a vzápätí ide do úzadia. Vo filme sa premiel'a množstvo postáv, niektoré úplne zbytočne. Takto tak akurát vzniká vel'ký hurhaj.

Film minul 25 miliónov eur. S takým rozpočtom mohol ukázat' viac vel'kých scén. Aj kameramansky sa skôr držal predchádzajúcich častí. Páčilo sa mi ale využívané žlto-modré svietenie a pekné historické dobové kostýmy a prostredia. Mnoho scén sa odohrávalo na krásnych lokáciách a časť filmu sa nakrúcala aj v Čechách - na Južnej Morave, Kutnej Hore a v Prahe.

V našich kinách sa Návštevníci objavujú s českým dabingom, čo paradoxne nie je na škodu. Občas je správne stavit' na overené riešenia, aj kvôli rýchlosti a množstvu textu a aj kvôli tomu, že predchádzajúce časti poznáme hlavne z televízie, kde boli nadabované rovnako.

Podl'a môjho názoru je film Návštevníci 3 skôr filmom z nostalgie. Jeho tvorcovia nie sú nikto iní ako stará známa dvojica, v podaní režiséra Jeana-Marie Poiréa a scenáristu a herca Christiana Claviera. Vdýchli dušu d'alšiemu úspešnému pokračovaniu. Myslím, že si ho fanúšikovia užili a zabavili sa na d'alších bláznovstvách dvojice Godefroy de Montmiraila a Jacquoilleho. Musím však skonštatovat', že na prvý diel rozhodne nemá. Možno sa dočkáme aj štvrtého pokračovania, ked'že si film vtipným záverom nechal nápadne pootvorené dvierka.

„Fanúšikovia Návštevníkov sa dočkali tretieho pokračovania tejto bláznivej komédie. Síce sa drží štýlu aj obsahu predchádzajúcich častí, je plne nabité akciou a humorom, ale latku, ktorú nasadil prvý diel nedosahuje."

Michaela Medved'ová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 148 min

Režie: Anthony Russo, Joe Russo
Předloha: Jack Kirby (komiks), Joe Simon (komiks)
Scénář: Christopher Markus, Stephen McFeely
Kamera: Trent Opaloch
Hudba: Henry Jackman
Hrají: Chris Evans, Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Sebastian Stan, Anthony Mackie,

PLUSY A MÍNUSY:

+ akce
+ postavy
+ humor
+ nováčci

- ztráta osobitosti
- občasné kolísání tempa
- v úvodu hektická kamera
- záporák

HODNOTENIE:

★★★★☆



Captain America: Občanská válka

VE VÁLCE NENÍ VÍTĚZŮ, AŽ NA MARVEL

Komiksový rok 2016 se právě dostává do své poloviny. Poté, co si to na stříbrném plátně před několika týdny rozdali Batman se Supermanem, se do kin dostává i druhá týmovka, tentokráte ze stáje Marvelu. Zatímco DC Comics se svým pojetím souboje superhrdinů zrovna dvakrát nepochodili, Marvel má za sebou menší klopýtnutí v podobě druhých Avengers loni v dubnu. Podařilo se režisérskému duu zodpovědnému za Captain America: Návrat prvního Avengera složit reparát a naservírovat prvotřídní týmovku s oblíbenými hrdiny?

Je až s podivem, že obě týmovky dvou konkurenčních studií měly podle původního plánu jít přímo proti sobě v kinech. DC nakonec měli dostatek soudnosti, aby souboj svých dvou největších hrdinů (a paradoxně také asi nejznámějších hrdinů na planetě) posunuli o něco dříve, aby měli šanci vydělat nějaké peníze zpět z těch stovek utracených milionů, které je Batman v Superman: Úsvit spravedlnosti stál. I když totiž v rámci filmu operovali s daleko silnějšími kalibry, vzájemné porovnání letošních dvou největších komiksových událostí jen ukazuje, proč je Marvel tam, kde je, a DC jen prohlubuje svoji krizi, co se týče filmových adaptací svých komiksů.

Souboj na ostří nože

Třetí Captain America v tomto ohledu totiž rozhodně není nejlepší marvelovka, nicméně je téměř perfektní odpovědí na Úsvit spravedlnosti. Bratři Russové v pokračování velice vydařeného Návratu prvního Avengera dostali k dispozici daleko větší ansámbl komiksových hrdinů a jeden z nejoblíbenějších komiksových příběhů, které Marvel v rámci své značky Avengers může nabídnout. To se jim podařilo přetavit ve velice slušnou komiksovou podívanou, ve které na rozdíl od konkurence jednotlivé postavy fungují a stejně tak bezproblémově funguje i samotný příběh celého filmu. A to i s přihlédnutím k faktu, že Občanská válka je ve své podstatě několik na sobě závislých filmů v jednom.

V rámci jednoho filmu totiž fanoušci dostávají hned několik vedlejších men-ších příběhů, které posunují jednotlivé postavy v rámci MCU (případně představují nové). Tyto jsou kombinovány s politickým komiksovým filmem o legalizaci super-hrdinů a zároveň s volným pokračováním děje Návratu prvního Avengera. I když tak film svým záběrem a svojí snahou o to pokrýt co nejširší spektrum v podstatě ztrácí svoji celistvost, v rámci dvou a půl hodiny v kině funguje slušně, a spousta









fanoušků si tak začátek další kapitoly MCU rozhodně užije.

Precizní, avšak ne nejlepší

Osobně ovšem mám právě s novinkou od Marvelu trochu problém, nebot' dokazuje to, co týmovky od Marvelu v podstatě jsou. Oproti jasně cíleným a soudržným sólovým filmům totiž Občanská válka, podobně jako první Avengers (poté co opadl wow-efekt) a také jejich pokračování, ztrácí kvůli své snaze obsáhnout vše onu osobitost, která z filmů od Marvelu dělá to, co si oblíbily miliony fanoušků po celém světě. Jistě, Joe a Anthony Russovi se snaží ze všech sil ono kouzlo svého předešlého filmu udržet, v podobném měřítku se to ovšem nedaří, a byt' je jejich novinka skvělým komiksovým filmem, osobně budu stále preferovat jasně vymezené, osobité snímky, jako jsou některé sólovky samotných hrdinů. Zkrátka ani přes své kvality ve mně film nevyvolal takovou oblibu a ten pravý fanouškovský zápal, jako například nedoceněný Iron Man 3 nebo právě Captain America: Návrat prvního Avengera.

I přes tyto výtky má ovšem Captain America: Občanská válka co nabídnout. Každá ze zúčastněných postav má dostatek prostoru, a tak nepůsobí ani jeden z hrdinů nemístně nebo nějak zbytečně protlačovaně. Jedinou výjimkou v tomto ohledu je hlavní záporák Baron Zemo v podání Daniela Brühla, který má trestuhodně málo prostoru, a především hraje v samotném filmu téměř zanedbatelnou roli. Několik hodin po projekci budete mít tedy problém si vzpomenout, kdo byl vlastně záporák v tomto filmu. Nemluvě o tom, jak moc jej tvůrci zredukovali oproti jeho komiksové předloze, což je další příklad toho, že filmové universum Marvelu má stále prohlubující se problém se svými padouchy.

Nováčci bodují

Naproti tomu byl prostor pro nováčky v rámci MCU využit beze zbytku. Black Panther v podání Chadwicka Bosemana krade pro sebe každý moment, ve kterém se jeho postava objeví. Výborné uchopení postavy jak v jeho civilní, tak v jehosuper-hrdinské podobě vám bude v hlavě rezonovat ještě nějakou dobu po projekci, nemluvě o míře natěšení na jeho odklá-danou sólovku. Podobně je na tom i nová verze Spider-Mana v podání Toma Hollanda. Ten se inspiruje spíše v klasickém pojetí než v moderních filmových verzích postavy, což potěší především fanoušky, kteří podobně jako já vyrůstali na Spider-Manovi, at' už komiksovém, nebo tom seriálovém z roku 1994. Jako pomyslná vábnička na příští rok, kde se Holland v roli představí ve filmu Spider-Man: Homecoming to ovšem funguje dokonale.

Co se týče samotného zpracování, je na něm výrazně cítit předešlý díl kapitána, jehož fyzické pojetí akce rozšířili tvůrci v tomto pokračování do daleko většího měřítka. Stále jsou jednotliví superhrdinové snímáni osobněji a jejich rány jsou zkrátka cítit. Akce tak nepůsobí přehnaně digitálně ale, pokud to o tak velkolepém snímku jde říci, osobně a kontaktně. Choreografie jednotlivých soubojů je na skvělé úrovni a některé z jednotlivých potyček dokonce atakují to nejlepší, co Marvel v rámci celého svého filmového univerza vůbec nabídl.

Na míle daleko od konkurence

Co tedy říct k filmu Captain America: Občanská válka jako finální verdikt? Bratři Russovi rozhodně předvedli skvělou práci a mnoho fanoušků bude kvalitami filmu dohnáno až k slzám. Ne vše ovšem v rámci filmu funguje tak, jak by mělo, a i když to v nastavených podmínkách asi o moc lépe natočit nešlo, dílčí nedostatky jsou mnohdy z filmu docela cítit. Pořád se ovšem jedná o komiksovou akční záležitost, která je kvalitativně na hony vzdálená konkurenci. Příjemný start další fáze od Marvelu, který strčí oba díly Avengers s ledovým klidem do kapsy. Zkrátka ne vše je o měřítku. Pokud vám tedy komiksy alespoň něco říkají, vyrazte do kina. Zklamáni rozhodně nebudete a po velkolepém průšvihu z konce března dostanete prvotřídní komiksovku, která jen dokáže, proč je Marvel tam, kde je.

„Třetí Captain America je slušnou týmovkou, která byt' nedosahuje v celkovém pohledu nejlepších snímků z univerza Marvelu, servíruje akcí napěchovanou podívanou, která nenudí a nabídne mnoho momentů, které vám v hlavě uvíznou pěkně dlouho.“

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Before We Go, 2014, 89 min.

Réžia: Chris Evans
Scenár: Ronald Bass, Chris Shafer, Jen Smolka, Paul Vicknair
Hudba: Chris Westlake
Obsadenie: Chris Evans, Alice Eve, Emma Fitzpatrick, Mark Kassen, Beth Katehis, Elijah Moreland

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecká dvojica
+ scenár
+ vhodná dĺžka

- menšie stereotypy u Brooke

HODNOTENIE:





Noc v New Yorku

NOC, NEW YORK, TY A JA

Chlapec stretne dievča v absolútne neočakávanej situácii, zamilujú sa do seba a napriek ťažkostiam osudu sa nakoniec dočkajú svojho happyendu. Takto nejak to prebieha vo väčšine (aj tých najlepších) romantických filmov. Nič pri Noci v New Yorku nenasvedčovalo o opaku. Dvaja atraktívni ľudia osamote v noci v jednom z najznámejších veľkomiest sveta... Stereotyp nám káže predvídať, kam sa tento film bude uberať. Chris Evans však prekvapuje – po prvýkrát – v roli režiséra a servíruje nám pomerne krátke dielo, ktoré nás pri pozeraní prinúti vrátiť sa vo svojich úvahách na úplný začiatok. Chlapec stretne dievča v neočakávanej situácii. Je noc, ste v New Yorku a pred vami na plátne sa môže stať úplne čokoľvek.

Nick (Chris Evans) stretne Brooke (Alice Eve), keď popred neho prebehne na Grand Central Station. Akurát jej ušiel posledný vlak do Bostonu a jej telefón je rozbitý. Nick sa jej snaží pomôcť, ale nestretáva sa s ochotou z jej strany. Brooke však čoskoro zistí, že nemá na výber – musí prijať pomoc a spoločnosť od úplného cudzinca, ak sa chce do rána dostať do Bostonu. A keďže do svitania ostáva ešte niekoľko hodín a ani jeden z nich nemá nič lepšie na práci, postupne sa jeden druhému zverujú so svojím životným príbehom a problémami. Diagnnóza: najhoršia noc môjho života tak ešte nemusí byť finálna.

Čo je základným predpokladom pre úspech filmu, ktorý sa natočil za 19 dní pomocou ručnej kamery? Výborní herci. Chrisa Evansa síce Kapitán Amerika dostal do prvej hereckej ligy, no pravdou ostáva, že sa tam predviedol skôr po fyzickej než hereckej stránke. Ale presne pre takúto úlohu, ako je Nick, je Evans ako stvorený – šarmantný, charizmatický dobrák s polo cynickým-polo naivným pohľadom na svet, ktorý čas od času vypustí z úst trefnú hlášku. A inokedy zasa nie, pretože viac než čokoľvek z predošlých vymenovaných vlastností je ľudský. Chris teda prekvapuje za jeden film už druhýkrát. Postavu Alice Eve na rovnakú úroveň ťahá to, že majú s Chrisom prirodzenú chémiu, pretože inak je o triedu horšie napísaná – vykazuje príliš veľa negatívne stereotypného konania. Spolu ale vytvárajú dvojicu, ktorá vie divákov rozosmiať a čo je hlavné, priniesť príjemnú melanchóliu prostredníctvom miernej ťažoby na srdci, ak sa práve v niečom z filmu spoznáte. Tento pocit môže byť veľmi subjektívny, realitou však je, že títo dvaja herci zvládnu utiahnuť celý film vlastne len na svojich bedrách.







Ak už máte vydarenú dvojicu, potrebujete jej do úst vložiť vydarené repliky. A scenáristom sa to veru podarilo na výbornú. Nejde o nič prevratné, od postáv sa nedozviete nič šokujúce ani nepredvídateľné. Informácie o hlavných postavách, ktoré by hýbali dej dopredu, sú dávkované korytnačím tempom, ale to vôbec nie je podstatné, pretože sú to tie „prázdne" dialógy medzitým, ktoré zasiahnu priamo do stredu terča. Časté výmeny názorov medzi Nickom a Brooke sú inteligentné, niekedy ostré, nikdy však nestrácajú dynamické tempo a majú láskavý podtón a charizmu, ktorá chytá za srdce. Body najviac získavajú za to, že sú úplne realistické – pri malom zamyslení si človek uvedomí, že je naozaj pravda, že človek o sebe najviac povie úplnému cudzincovi uprostred noci v cudzom meste. Je osviežujúce vidieť postavy rozprávať ako reálnych ľudí z mäsa a kostí.

Rizikom konverzačnej drámy je to, že ju tvorcovia nevedia ukočírovať až do zdarného konca. Približne od polovice filmu divák dúfa, aby to zbytočne nepokazili a nezvrtli dej k nejakému overenému klišé. Jedno zakolísanie tam bolo, ale našťastie viedlo len k o to lepšiemu záveru, ktorý je emotívny, že až a je rozhodne najlepší z toho, čo sa za poslednú dobu na v romantickom žánri urodilo.

Nie je silený a nesnaží sa z diváka emócie vytiahnuť za každú cenu. Veľa necháva nevypovedané – dokonca toľko, že si pri záverečných titulkoch poviete, že by ste ešte chceli vidieť druhú časť filmu. V tom totiž tkvie najväčšia sila Noci v New Yorku – postavy divákom prirastú k srdcu a pocíti skutočný záujem o ich životy. Originálny názov filmu je Before We Go – „predtým, ako pôjdeme". Chcela som však, aby to „predtým" trvalo o niečo dlhšie, aby v New Yorku svitalo o niečo neskôr a ja som sa ešte mohla potešiť pohľadom na Nicka a Brooke a na zvláštny vzťah, ktorý sa môže rozvinúť len medzi dvomi cudzincami. Chris Evans tak vytvoril veľmi príjemnú indie záležitosť, ktorej vôbec neškodí, že sa o nej iný prívlastok snáď nedá ani povedať. Ten film je jednoducho príjemný a je to myslené ako skutočný kompliment. Ak máte chuť na takéto horkosladké pohladenie pre dušu, nočný New York vás očakáva.

„Pri tomto filme by ste mali rozhodne zbystriť pozornosť. Ponúka príjemnú prechádzku s Chrisom Evansom a Alice Eve, pričom je radosť započúvať sa do dialógov, ktoré si vymieňajú. Vynikajúca záležitosť."

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Somnia, 2016, USA , 97 minút

Žáner: Horor, Thriller
Réžia: Mike Flanagan
Scenár: Mike Flanagan, Jeff Howard
Kamera: Michael Fimognari
Hudba: Danny Elfman, The Newton Brothers
Obsadenie: Jacob Tremblay, Thomas Jane, Kate Bosworth, Annabeth Gish, Scottie Thompson

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný výkon Jacoba Tremblaya,
+ kamery, vizuálne efekty
+ psychológia filmu

- slabé herecké výkony zvyšných hlavných postáv
- tempo filmu
- nepochopitel'ný záver
- Kanker

HODNOTENIE:

★★★☆☆



SOMNIA: Zlo nikdy nespí

NEZĽAKNITE SA...NUDY

Mike Flanagan (Absentia, Oculus) a jeho v poradí tretí film s latinským názvom prišiel do kín. Ak ste očakávali návaly strachu a následné problémy pri zaspávaní, budete sklamaní. Film o sebe tvrdí, že je trilerom, či dokonca hororom. Zaradit' ho však medzi takzvaný nadprirodzený horor je samo o sebe niečo mimo l'udské chápanie.

Manželia Jessie (Kate Bosworth) a Mark (Thomas Jane) zist'ujú, že potrebujú d'alšieho člena, aby bola ich rodina kompletná. Po smrti ich milovaného synčeka, ktorý sa utopil, potrebujú zaplnit' dieru, čo po ňom zostala. Ked'že d'alšie diet'a už nemôžu mat', rozhodnú sa adoptovat' osemročného Codyho, chlapca, ktorý strieda pestúnske rodiny ako na bežiacom páse. Všetko do seba pekne zapadá, rodinná idylka ako vyšitá, až do okamihu, kým sa nezačnú prejavovat' Codyho nadprirodzené schopnosti.

„Nemám rád spánok!"

Rodičia pri adopcii samozrejme netušili, čoho je Cody schopný. Jeho dar (či prekliatie) spôsobil, že vôbec nechce spávat'. Potajomky sa snaží všetkými možnými spôsobmi, cez rôzne kofeínové nápoje, utlmit' potrebu spánku. Dôvodom toho všetkého je jeho predstavivost'. Chlapec má totižto vzácnu schopnost'. Všetky jeho predstavy sa menia v skutočnost'. Kým jeho sny o motýl'och, ktoré sú jeho najobl'úbenejšou zábavou vôbec, pôsobia úžasným dojmom, nočné mory môžu byt' strašidelné. Miestami smrtel'né.

Zaujímavé to začína byt' však až niekedy v druhej časti filmu, dovtedy len zúfalo čakáme na náznaky hororových scén. Codyho nočné mory sa začínajú tvorit', ked' je rozrušený. Vtedy na scénu prichádza komická príšera zo záhrobia, smiešne vyzerajúci kostnatý Kanker s vel'kými očami, ktorý dokáže so sebou zobrat' nič netušiace obete späť, odkial' prišiel. Kam zmiznú – nikto netuší. Divák síce od začiatku vie, o aký problém sa vo filme jedná, avšak musí čakat' takmer pol filmu na poriadnu zápletku. Navyše je všetka hororová atmosféra postavená na jednoduchých l'akačkách, kedy každý dopredu vie kto a kde vyskočí.

Nie je ale všetko stratené, pretože vizuálne efekty sú výborné. Práve tu mohli tvorcovia popustit' uzdu svojej fantázii. Okrem vyobrazenia Kankera, hlavnej zápornej postavy, ktorá pôsobí skôr smiešne, ide o naozaj kvalitné spracovanie. Ked'že pri väčšine scén sa nachádzame v Codyho sne, imaginácia celého prostredia je l'ahko uveritel'ná. Však kto nebol diet'at'om a nesníval o tom, čo mal rád?



Nápaditost' sa tvorcom teda musí nechat'. Nejde o typický horor, ktorý musí byt' založený na konštantnom strašení. Nechty si od úzkosti a bojazlivosti neohryzie nik, ale nenechá nás ani l'adovo chladných. Aspekt, ktorý dáva filmu iný rozmer, je jeho psychologické vyobrazenie. Divák počas celej doby nevie, či sa udalostí skutočne dejú, alebo zostávajú len v mysli snívajúceho chlapca.

Do celku ale nezapasuje tempo filmu. Celé je to pomerne strnulé, pomalé. Na to, čím mal film byt' a čo mal reprezentovat', sa opiera o pomerne nudné prelínanie scén. Záver filmu napovedá, a vysvetl'uje všetko podstatné. Je to však dlhá a nepodstatná scéna, vzhl'adom na to, ako tvorcovia film ukončili. Lepšie by azda bolo, kedy koniec zostane nevypovedaný a zahalený rúškom tajomstva. Takto si človek musí právom položit' otázku, prečo to bolo ukončené práve takto.



Nedá sa ani povedat', že herecké výkony sú natol'ko uveritel'né, aby som sa nad to všetko povzniesol. Kate Bosworth (Superman, 21 Oko berie) pôsobí príliš rozpačito, často sa mení charakter a psychológia jej postavy. Chvíl'u je starostlivou matkou, chvíl'u zneužívajúcou mrchou a nemá to nič čo dočinenia s prítomnost'ou nebezpečného Kankera. Thomas Jane je ako Codyho adoptívny otec príliš uhladený a monotónny. Dalo by sa spokojne povedat', že jeho absencia počas celého filmu by na veci nič nemenila. Našt'astie situáciu zachraňuje Jacob Tremblay, mladá, vychádzajúca herecká hviezdička. Po filme Room znova ukázal svoje kvality. Ak kvôli ničomu inému, tak pre jeho opätovne neskutočný výkon sa film oplatí pozriet'. Jeho postava je uveritel'ná a smutne milá.



Horor Zlo nikdy nespí by si zaslúžil, aby niektoré scény boli lepšie dotiahnuté. V tom prípade by to bol výborný film. Každopádne Mike Flanagan odviedol opät' dobrú prácu. Pre l'udí, ktorí nechcú pozerat' horor len kvôli strašidelným scénam, ale chcú sa pokochat' tvorivost'ou snov, či l'udskou psychikou to môže byt' správna vol'ba.

„Snímka nedosahuje kvalitu filmov Insidious alebo Conjuring, každopádne to nie je ani treťotriedny prepadák. Pre fanúšikov jednoduchých hororov je to ideálna kombinácia napätia a príbehu."

Michaela Medved'ová



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Kanada, 2015, 95 min

Režie: Atom Egoyan
Scénář: Benjamin August
Kamera: Paul Sarossy
Hudba: Mychael Danna
Hrají: Christopher Plummer, Dean Norris, Martin Landau, Jürgen Prochnow, Bruno Ganz, Henry Czerny, Natalie Krill, Peter DaCunha, Duane Murray, T. J. McGibbon, Kim Roberts, Janet Porter, Heinz Lieven
Produkce: Robert Lantos, Anant Singh
Střih: Christopher Donaldson

PLUSY A MÍNUSY:
+ komorní atmosféra
+ herci
+ téma

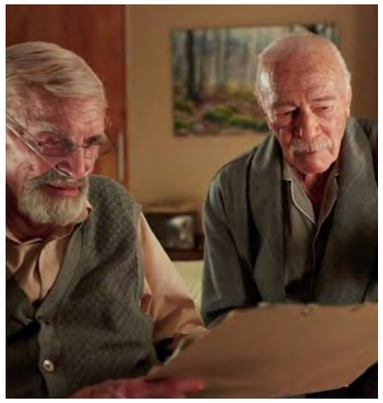
- pár drobných škobrtnutí ve vývoji děje
- některé části o poznání slabší a zdlouhavější

HODNOTENIE:









Vzpomeň si

HŘÍCHY MINULOSTI

Tematika holokaustu a válečných zločinů je stále poměrně vděčnou a každý rok se několik filmů vrací k jednomu z nejtemnějších momentů lidské civilizace. Jedním z letošních zástupců je nenápadný nezávislý snímek Vzpomeň si režiséra Atoma Egoyana, ve kterém se v hlavní roli představí Christopher Plummer. Stojí tenhle komorní thriller za vaši pozornost?

Na rozdíl od běžného válečného dramatu, které se točí kolem jakéhosi mementa traumat zažitých rukou nacistických tyranů, se Atom Egoyan ve svém filmu posunul o trochu dále. Ve svém snímku Vzpomeň si totiž rozehrává hru pomsty, která se výrazně inspiruje ve své struktuře i zpracování filmem Memento, který v roce 2000 katapultoval režiséra Christophera Nolana ke hvězdné kariéře. I zde totiž hlavní hrdina v podání Christophera Plummera trpí ztrátou krátkodobé paměti, přesto je však odhodlán a plně oddán svému cíli. Pomstít se nacistickému veliteli, jehož rukou zemřela celá rodina hlavního hrdiny.

Původem egyptský režisér Atom Egoyan ve svém snímku ovšem jede v daleko komornější atmosféře než v případě zmíněného inspiračního filmu. Nechává svého hrdinu proplouvat celým kontinentem ve snaze vypátrat svého soka a při tom stupňuje napětí problematikou pokročilého věku a problémů s ním spojených, které ovlivňují chování protagonisty. Místy se sice scénář Benjamina Augusta až příliš snaží o to vyždímat dané téma na maximum, což působí trochu rušivě, přesto však nastavená kombinace výrazné inspirace Mementem a jeho hrou s hledisky postav a samotnou pamětí se stále citlivým tématem funguje výborně.

Napomáhá tomu i celkově umírněný vizuál ctící tradice nezávislých festivalových dramat. O to více potěší, když se ve vedlejších rolích mihne hned několik známých tváří. Díky precizním hereckým výkonům a povětšinou slušnému scénáři se tak z na první pohled nepříliš zajímavé nezávislé produkce stává napínavý komorní thriller, který uteče výrazně rychleji, než byste čekali.

I když není nezávislá tvorba zrovna vaším šálkem kávy, dejte tomuto nenápadnému snímku šanci. Vzpomeň si nabízí zajímavé postavy, příjemné dějové zvraty a napínavý příběh, který vynahrazuje silnou vazbu na důvěrně známý koncept. Tahle hodinka a půl má zkrátka co nabídnout a v rámci žánrové tvorby se jedná o příjemné překvapení.

„Komorní thriller o snaze pomstít hříchy minulosti skrývá skvělé herecké obsazení, slušnou atmosféru a nápaditě zpracování, které připomíná seniorskou variantu na Memento Christophera Nolana.“

Lukáš Plaček



Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Labyrint 2: Zhorenisko, 2015

Rok vydania: 2015
Žáner: yoli
Počet strán: 344

PLUSY A MÍNUSY:

+ napínavosť deja
+ špeciálny jazyk
+ dejové zvraty
+ sympatické postavy



HODNOTENIE:

★★★★★

Labyrint 2: Zhorenisko

LABYRINT BOL IBA ZAČIATOK

Ako už hovorí nadpis, Labyrint bol iba začiatok. A to, čo príde teraz, je oproti Labyrintu nič. Čaká nás ešte napínavejšia, strašidelnejšia a dobrodružnejšia časť. Máte sa na čo tešiť.

Thomas a jeho partia sú tu opäť. Po úteku z Labyrintu sa chlapci cítia v bezpečí. No nič nie je také, aké sa zdá. Čakajú nás špinavejšie hry, v ktorých Flekári plnia svoju úlohu. A je len na nich, aby si vykúpili slobodu.

James Dashner píše svojím špecifickým jazykom a musím sa priznať, že v prvej časti som zo začiatku bola mierne dezorientovaná. Postupne som si však zvykla a nakoniec som mu aj porozumela, dokonca som podobné výrazy začala používať. Napokon, tieto zvláštne slová robia trilógiu špeciálnou. Kniha sa vel'mi rýchlo číta. Od začiatku po koniec je plná akcie a samých nečakaných zvratov.

Ak si myslíte, že dokážete dopredu uhádnuť dej, mýlite sa. Dashner vie čitatel'a dostať na bod varu, zaútočí na neho v tej najnečakanejšej chvíli a celého ho pohltí. Priznám sa, že v niektorých chvíl'ach som sa dokonca bála. Objavujú sa tu l'udia trpiaci chorobou, ktorá vyhubila skoro celé l'udstvo. Z človeka sa stáva úplne iná osobnosť, ktorá dokáže byť vel'mi nebezpečná.

„Thomas zadržal dych, čakal, čo urobí Brenda. „Došlo vám to?' Muž sa pokúšal premenit' zlovestne vycerené ústa na úškrnok. Vyzeral ako zviera, ktoré sa chystá vrhnúť na korist'. „Moja ponosa. Že mi kosa odhryzla z nosa. A bola bosá' Vlhko sa zachechtal a Thomasovi napadlo, že asi už nikdy nebude mat' pokojný spánok."

V knihe sa tiež objavujú nové postavy. Za zmienku stojí Brenda, ktorá spraví nejeden zvrat. Pochádza z mesta a Thomasovi pomôže v t'ažkej chvíli. Ona a jej kamarát sa pripoja k Thomasovi a budeme o nich počut' aj v poslednej časti.

Potom je tu Thomas. O Thomasovi ste si už akú-takú mienku mohli spravit' v prvej časti. Niektorí čitatelia ho môžu považovať za otravného. Ja som si ho vel'mi obľúbila a vôbec mi nevadí. Stále je lídrom skupiny a snaží sa všetkých zachránit', no nie všetko však funguje tak, ako má a on si to vel'mi pripúšťa k telu.

Postava Theresy mi bola od prvého dielu pomerne nesympatická, a môj postoj sa v tejto časti len potvrdil napriek tomu, že v deji nevystupuje až tak často. Považujem ju za usmrkanú a Thomasa len brzdí. Ďalšou postavou je Newt. Newt je taký dobrák od kosti. Jeho úlohou je v partii dodržovať harmóniu a riešiť problémy. Pre všetkých je skôr psychickou podporou. A nakoniec sa spomedzi troch najväčších vodcov skupiny vynára Minho. Minho patrí medzi moje najobľúbenejšie postavy nielen v tejto knihe, ale aj celkovo. Je pravda, že najskôr koná a až potom myslí, ale má taký dobrý charakter, že to vôbec neprekáža. Má cynický humor a z každej situácie si dokáže spravit' zábavu.

V tejto knihe bola aj jedna chvíľa, z ktorej som skoro dostala infarkt. Ale už ani muk.

„Zavri zobák!" odsekol Minho. „Som tvrdší ako skala. Aj v dvojnásobných bolestiach by som ti nakopal riť, ty miláčik poníkov. Thomas mykol plecom. „Poníky mám rád. Aj teraz by som nejedného zjedol." V žalúdku mu znova zaškvrčalo. „To bol vtip?" opýtal sa Minho. „Dobre som počul, že nudný tupoň Thomas sa pokúsil o vtip?'

Dej je taký nabitý rôznymi udalosťami, že keby som ho opísala, každá druhá veta by bola spoilerom. Druhá časť je však podľa môjho názoru lepšia ako prvá. Naozaj som si ju užila, stránky sa samy od seba obracali a ja som sa zrazu ocitla na konci. Koniec je jeden obrovský zvrat, ktorý pokračuje aj v ďalšej časti. Za seba knihu odporúčam všetkými desiatimi a dúfam, že si ju vychutnáte aspoň z polovice tak, ako ja.

„Kniha je pre tých, ktorým sa páčila už prvá časť. Thomasa tu čaká ťažká skúška, ktorá nebude vôbec jednoduchá. Veď sa sami presvedčíte."

Martina Fraňová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Už je tady zas!, 2015

Dĺžka: 10 hodín 29 minút
Autor: Timur Vermes
Interpret: Miroslav Táborský
Kategória: Humor, satira a komédia
Vydavateľ: Tympanum
Rok vydania: 2015

PLUSY A MÍNUSY:

+ satira a humor
+ odkazy na dnešné problémy Európy
+ núti poslucháča premýšľat'

- nie je vhodná pre každého
- klesajúce tempo v strede knihy



HODNOTENIE:

★★★★☆

Už je tady zas! (audiokniha)

ZASTRIHNUTÉ FÚZY, IKONICKÁ ŠTICA. JE TO FAKT ON!

Predstavte si, že by sa jedna z neslávne známych osobností minulého storočia, ktorá je spájaná s najhoršími činmi v histórií l'udstva vrátila.

Jednoducho by sa Adolf Hitler prebral niekde uprostred Berlína. Nepamätal by si, ako a ani kedy sa tam dostal. Jediné spomienky by mal na bunker a blížiaci sa front.

A zrazu je tu. V modernom svete, kde fungujú úplne iné pravidlá, uznávame iné hodnoty a ponaučili sme sa z predchádzajúcich chýb. Je to však naozaj tak?.

Aj keď si je hlavný hrdina vedomý tým, kým je, okolie ho z pohľadu nespoznáva a ak áno, myslí si, že je napodobiteľ, respektíve komik hrajúci jeho úlohu.

Adolf má však veľký plán - pokračovať v budovaní veľkej ríše vyvolenej rasy. To však nejde bez nasledovateľov a priaznivcov. No ľudí dneška sa nedá tak ľahko získať a okrem toho, ľudské hodnoty sa zmenili na nepoznanie. Aspoň tak sa vnímame my, ľudia, dnes.

Neviem si predstaviť lepšiu a vhodnejšiu dobu, kedy si prečítať alebo ako v tomto prípade, vypočuť knihu Už je tady zas.

Aktuálne svetom hýbu otázky migrácie utečencov iných etnických skupín či kultúr a rozmach extrémistických alebo ultra-pravicových skupín. A práve nad naším zmýšľaním a dôsledkami niektorých, na prvý pohľad nevinných rozhodnutí, vás táto kniha donúti premýšľať.

Rovnako je vážnou témou aj aktuálny stav našej spoločnosti a vzťahov vo svete. Predsa len, aj taký človek ako Adolf Hitler bol demokraticky zvolený. Ľud si ho vybral a nikto sa proti tomu nepostavil. A keď sa pozrieme na niektoré udalosti, ktoré sa okolo nás dejú, napriek nespokojnosti sa proti nim rovnako nikto nepostaví.

Politická, náboženská a etnická nekorektnosť však nemusí sadnúť každému. Viem pochopiť ľudí, ktorí audioknihu už po pár minútach vypnú z dôvodu, že je to na nich príliš. Jednoducho „z takých vecí sa predsa srandа nerobí". Ďalším problémom pre mňa je približne stredná časť, pri počúvaní ktorej som sa, bohužiaľ, začínal trošku nudiť. Už je tady zas by jednoducho prospel menší rozsah a rýchlejšie tempo.

Audiokniha disponuje trvaním skoro desať a pol hodiny, takže ak ste náruživý poslucháč, bez problémov si ju môžete vypočuť aj za dva-tri dni. Hlas Miroslava Táborského je príjemný, v častiach, v ktorých Hitler prechádza do svojho tradičného nasrdenia text aj s adekvátnym tónom číta. Vytknúť by som mohol kvalitu nahrávky, najmä pri sykavkách, kedy je chrčanie výraznejšie. Nejde však o extrémne rušivý element.

„Už je tady zas! je kniha, ktorá sa neboji klásť otázky na kontroverzné témy a spájať ich s tabuizovanými udalosťami. Celý balíček potom zaobaľuje do humorného obalu.

Ako som však už uviedol, nie každému tento druh satiry sadne a pre niektorých môže byť táto téma až príliš "silná". Už je tady zas sa ale rozhodne neoplatí prehliadať."

Juraj Vlha



P. M. ČERVENIAK

GS TALES

P. M. Červeniak

Jún

Je deň detí a redakčná oslava je v plnom prúde: každý sa baví, ako sa len dá...

RAPPRAP

ŠTRNG

CHRUM CHRUM

HE HE

Ale počkať! Naozaj každý? Zdá sa, že Náš Markus sa stále nespamätal z posledných šialených udalostí...

PRASK

...Klajo, ty plejboj, zas si dostal fúrik Valentínok, a mne zase poslala iba mama a upratovačka z tretieho poschodia! 1

...Predstavte si, že starý Markus mal mať dneska rande... 2

HA HA HA HA HA

Och, Gertrúda, vy mi rozumiete ako nik... nenašiel sa nikto, kto by ma tak nezištne vypočul so svojími problémami... Myslím si, že sme asi spriaznené duše...

FUJ DO PI

PREČO SI TO SPRAVI-LAAAARGHHHHHHHH-HHHHHHHH!!!!!!!!!! 3

DZIG

KLOP KLOP

CO TO?

Zabil som jedinú osobu, ktorá mi rozumela a brala ma takého, ako som... Som odporný vrah! Nezaslúžim si žiť!

No do ****!

Markus, nerob *****iny!

Veď ty nevieš lietať, fénix!

PAN MARKUS NESKACTE!

POKRAČOVANIE NABUDÚCE!!!

1 GS Tales, Február 2016
2 GS Tales, Október 2015
3 GS Tales, Máj 2016