

GENERATION



HRA MESIACA
Titanfall 2
.....

VIDELI SME
Snowden
.....

OTESTOVALI SME
PlayStation4 PRO
a PlayStation VR
.....

SÚŤAŽ

Herný Notebook
DELL Alienware 17 R3
.....



SÚŤAŽ

PlayStation4
SLIM
.....



GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk HIRO' Moudrý

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Sony Playstation 4 PRO+PS VR

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Ako zabiť dobrú myšlienku.

Nikdy som EA nepovažoval za také veľké zlo, ako niektorí ľudia. Prinajmenšom som ostatných vydavateľov videl rovnako zlých ako EA (Ubi, Acti ...). No situácia s Titanfallom 2 ma dost' našťvala. Hru totiž EA hodilo ako návnadu medzi vydanie Battlefieldu 1 a Call of Duty: Infinite Warfare, aby odobrala COD čím viac predaných kópií, a to kvôli obsesii EA porazením Activisionu.

Je to škoda, pretože Titanfall 2 ukazuje kompletnú hru, bez bullshit RNG boxov, s obsahom zdarma, s výbornou kampaňou a úžasným multiplayerom. Vidieť ju tam bojovať medzi dvoma veľikánmi, porazenú, je prosto smutné. Hlavne, keď jedna z nich má season pass a kozmetické mikrotransakcie a druhá season pass a pay-to-win mikrotransakcie. No zdá sa, že hráči opäť hlasovali svojimi peňaženkami, takže je možné, že sa tretieho dielu ani nedočkáme.

Dočkáte sa však ďalšieho magazínu Generation. Jeseň bola bohatá, takže aj recenzií je veľa. Keby sa vám náhodou máľilo, magazín obsahuje aj novinky a množstvo ďalšieho obsahu.

Príjemné čítanie!

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:



msi



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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



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



Mass Effect Andromeda

Andromeda pomaly, ale isto klope na dvere a už o pár mesiacov sa možno dozvieme, aké bude štvrté pokračovanie tejto hry. Čo o hre zatiaľ vieme?

Do hry sa vráti „pauzovanie“ hry, možné však iba na výmenu zbraní či použitie materiálu. Sily, ktoré bude váš hrdina mať, budú používané pomocou klávesov priamo v súboji a v reálnom čase. Jetpack umožní viac možností pohybu s cieľom získať lepší zážitok zo súboja.

Budete sa môcť vznášať vo vzduchu, čo vám umožní zasiahnuť nepriateľov,

ktorí si pred vami hľadajú úkryt. V hre nebudú chýbať rôzne útoky a kombá a zároveň príkazy pre váš tím.

Systém tried v hre už nenájdete. Namiesto toho budete mať plný prístup ku schopnostiam zo všetkých tried, ktoré si budete môcť kombinovať.

Cieľom je umožniť hráčom vyskúšať si rôzne prístupy k boju bez toho, aby si museli na začiatku voliť triedu a k tomu body, ktoré je potrebné vložiť do tvorby postavy. Tie si navyše budete môcť v priebehu hry zmeniť.

Zaujímavosťou je prídavok chladných zbraní, ako napríklad meče či kladivá.

Hlavným nepriateľom hry bude rasa Kett a váš tím po prvý raz narazí na nové rasy, ktoré v minulých dieloch neboli.

Pozemné vozidlo v hre sa bude volať Nomad, no nebude obsahovať zbrane, no budete môcť upravovať jeho rýchlosť a vzhľad. Body záujmu na planétach budú zdrojom rôznych bojov, hádaniek, príbehov a podobne. Budeme si môcť vyrábať rôzne veci, nie iba náboje a zbrane.



Uncharted Coop

Zahrajte si s kamošmi

■ Štúdio Naughty Dog odhalilo nový kooperatívny herný mód v Uncharted 4 s názvom Survival, ktorý nám sľúbili už v máji.

V ňom sa až traja hráči budú pokúšať prežiť 50 nepriateľských vln, z ktorých každá desiata bude obsahovať rôznych minibossov. Survival si zahráme na desiatich rôznych mapách a bude mať aj vlastný systém progresie, v ktorom si za odmeny bude možné vylepšovať zbrane a kupovať rôzne predmety, ktoré bude možné odomknúť iba hraním tohto módu.

Na príchod Survivalu sa môžeme tešiť už v priebehu decembra.



Novinky na Diablo

Nekromancer!!!

■ Do Diabla 3 pribudne všetkých 16 poschodí Cathedral.

Dá sa tak povedať, že v rámci Diablo 3 si budeme môcť zahráť celú pôvodnú kampaň D1. Nebudú chýbať ani štyria hlavní bossovia a pre tých najskalnejších fanúšikov bude do hry pridaný retro grafický filter a obmedzenie pohybu do ôsmich strán, aby bol zážitok čo najviac autentický. Okrem toho sa hráči dočkajú aj dlho požadovanej hrateľnej postavy Nekromancera z Diablo 2. Ten bude do hry pridaný v rámci balíku The Rise of the Necromancer, ktorý bude vydaný budúci rok a bude si ho potrebné dodatočne kúpiť.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...v priebehu novembra sa hráči môžu tešiť na kompletnú kolekciu Assassins Creed série, ktorá nesie názov The Ezio Collection.

Tú si môžu zahráť na novej generácii konzol, ako aj na PS4 Pro s jej plnou podporou.

■ ...je viac než pravdepodobné, že po úspechu nového Star Wars sa dočkáme pokračovania.

Malo by konkrétne ísť o Star Wars Battlefront 2 a podľa dostupných informácií by sme sa hry mali dočkať už budúci rok.

■ ...Heroes of the Storm čakajú pekné novinky.

Nielenže sa hráči môžu tešiť na dvoch nových hrdinov – Varian a Ragnaros, pribudne aj nová Brawl mapka a Nexus challenge, v ktorom získate kopec odmen.

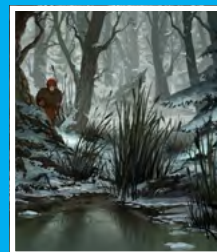
RS6 pokračuje

Ubisoft ohlásil, že s Rainbow 6 Siege ešte nekončí, práve naopak. Jeho podpora a nový obsah boli ohlásené pre celý nasledujúci rok. Určite sa tak môžeme tešiť na nové postavy, mapy a mnoho iného.



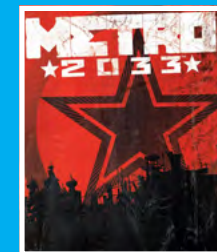
Pillars of the Earth

Legendárny knižný bestseller sa dočká aj svojho adventúrového herného prevedenia, a to rovno od majstrov žánru, štúdia Deadlic Entertainment. Pôjde o interaktívnu novelu a vyjde na všetkých platformách.



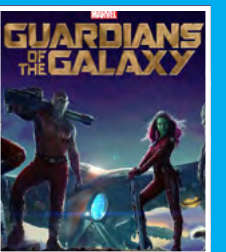
Metro nebude

Po úvodných špekuláciách nakoniec vysvitlo, že novej Metro hry sa, bohužiaľ, nedočkáme. Podľa slov štúdia síce zo série ešte majú plány, no zatiaľ pre zatiaľ nie je nič v príprave.



Telltale boduje

Štúdio stojace za skvelými adventúrami ako The Walking Dead a Game of Thrones si chystá ďalšie prekvapenie. Tentoraz pôjde o adventúru zo sveta Guardians of the Galaxy, no viac informácií zatiaľ nie je známych.





Toshiba Portégé A30-C



Portégé A30-C patrí medzi notebooky optimalizované pre náročné firemné využitie v režime 24/7. Jeho vlastnosti boli overené náročnými testami H.A.L.T. (Highly accelerated Lifestyle Test), ktoré vykonáva nezávislý nemecký inštitút TÜV Rheinland. Súčasťou testov boli aj skúšky odolnosti proti tlaku na veko s hmotnosťou 100kg, pádu, poliatu, vysokým vibráciám alebo reakciám na prudkú zmenu teplôt z -25°C na 70°C počas 10 minút.

Notebook je vybavený pohodlnou a tichou klávesnicou odolnou voči poliatu, ktorá udrží až 30ml tekutiny. V prípade poliatu tak dodá používateľovi dostatok času na uloženie rozpracovanej práce a bezpečné vypnutie zariadenia. S využitím integrovaného TPM čipu je možné dáta na disku šifrovať, takže ani v prípade straty

alebo krádeže zariadenia sa nie je treba obávať ich zneužitia. Odolnosť proti útokom zvonku posilňuje vlastný Toshiba BIOS, ktorý je dnes už nainštalovaný vo väčšine B2B notebookov Toshiba. V prípade akejkoľvek potreby odborného zásahu firemného IT oddelenia na cestách je možné využiť pokročilé vlastnosti vzdialenej správy Toshiba Cloud Client Manager.

Na náš trh sa v týchto dňoch dostáva prvých 5 konfigurácií, ktoré ponúkajú rozdielne vlastnosti. Všetky spája 6. generácia procesora Intel Core i3 alebo i5, grafika Intel HD 520 a integrovaná DVD-RW mechanika.

Súčasťou ich výbavy je aj množstvo portov, vrátane troch portov USB 3.0, HDMI, VGA, dokovacieho portu či sieťového konektora RJ-45 a aj možnosť bezdrôtového prenosu obrazu do prezentačného displeja Intel WiDi Pro.

Zákazníci môžu vybrať medzi HD alebo FullHD displejom, 4 alebo 8GB operačnej pamäte, platňovým 500GB diskom alebo rýchlym SSD o kapacite 128 či 256GB. K dispozícii sú taktiež aj modely s 3G/LTE modemom.

Spoločnosť Toshiba takisto ponúka možnosť výroby vlastnej konfigurácie na mieru s využitím ďalších možností. Túto ponuku môžu zákazníci využiť už pri objednaní piatich kusov. Objednávku notebookov na mieru je možné zadať spoločnosti Tohiba prostredníctvom niektorého z autorizovaných distribútorov.

Prvé konfigurácie notebooku Toshiba Portégé A30-C sú k dispozícii na slovenskom a českom trhu prostredníctvom distribútorov značky Toshiba.

potrebujú vysoko škálovateľné a odolné riešenie na ukladanie dát. SUSE Enterprise Storage 4 predstavuje prvé nasadenie technológie CephFS a je ideálnym riešením storage managementu bulk, archívnych a "large" dát. Medzi hlavné benefity novej verzie produktu patria práve využitie openATTIC, systému pre správu úložiska s pokročilým grafickým rozhraním, ktoré umožňuje zjednodušiť ovládanie a zvýšiť úspornosť ukladania dát.

SUSE tiež predstavila najnovšiu verziu svojho opensourceového operačného systému s názvom SUSE Linux Enterprise 12 Service Pack 2. Klúčovým prínosom novej verzie pre zákazníkov má byť možnosť lepšie inovovať, zvýšiť spolahlivosť systému a lepšie sa adaptovať na nové technológie. Medzi základné vylepšenia patrí napríklad certifikácia FIPS 140-2, ktorá je odpoveďou na vysoké nároky na bezpečnosť vo vládných organizáciách a zákazníkov z oblastí finančnictva.

Novinkou je tiež podpora systémov založených na architektúre ARMv8-A vrátane podpory Raspberry Pi3, čím sa SUSE Linux Enterprise 12 SP 2 stáva jedným z prvých komerčne dostupných linuxových platforiem pre túto architektúru.

Alienware 13



Nenechajte sa pomýliť kompaktnou veľkosťou tohto notebooku. Vo svojom malom tele totižto ukrýva hardvér, za ktorý by sa nemusel hanbiť ani desktop.

Disponuje až štvorjadrovým procesorom Intel Core i7-6700HQ. Tým istým, ktorý nájdete aj v tých najvýkonnejších notebookoch.

Zvládnuť nielen veľké množstvo hier, ale aj virtuálnu realitu mu umožňuje grafická karta NVIDIA GTX 1060. Tomuto hardvéru sekunduje až 32GB DDR4 pamäte a nezaostáva ani displej, v najvyššej konfigurácii až 1440p dotykový

OLED panel. Toto všetko dopĺňajú nová, odolná TactX klávesnica, až dvojica 1TB PCIe SSD diskov, IR kamera s podporou Windows Hello a softvér na sledovanie pohybu očí Tobii.

Využitie vysoko kvalitných materiálov, ako sú hliník, oceľ či zliatina horčíka a medi, notebooku dodáva nielen vysokú pevnosť, ale umožňuje zvládnuť vyššie teploty vyplývajúce z kompaktného dizajnu.

Ak by vám však ani tento výkon nestačil, Alienware 13 podporuje aj Graphics Amplifier, externú dokovaciu stanicu pre grafické karty.

Adata SU800 M.2 2280



ADATA predstavilo M.2 verziu SSD disku Ultimate SU800 3D NAND. S vyššou hustotou, vyššou rýchlosťou a dlhšou výdržou než majú 2D NAND SSD disky, sa SU800 v kapacitách 128GB, 256GB, 512GB a 1TB vojde na kompaktnú kartu a dosahuje atraktívne ceny.

Fractal Design Define C



Menšie ako bežné ATX a mATX skrine, Define C a Define Mini C s optimalizovaným interiérom poskytujú ideálny základ pre používateľov, ktorí vyžadujú flexibilitu platformu, ktorá nemrhá žiadnym priestorom a má rovnováhu medzi kapacitou a efektívnosťou.

Roccat Cross



Slúchadlá sú vybavené veľkými, 50mm neodymovými meničmi, ktoré garantujú štúdióvu kvalitu zvuku. Cross ponúka prvotriednu zvukovú kvalitu nielen v hrách, ale aj pri počúvaní hudby, sledovaní filmov či hlasovej komunikácii na akejkoľvek platforme.

SUSECON 2016



Na konferencii SUSECON 2016 vo Washingtone oznámila spoločnosť SUSE niekoľko dôležitých novinek.

V prvom rade kupuje od nemeckej firmy it-novum nástroje na správu softvérových definovaných úložísk, vrátane systému openATTIC založenom na báze Ceph. Ide vôbec o prvú technologickú akvizíciu SUSE, ktorá má podporiť jej rast na trhu v tejto oblasti. Vďaka akvizícii môže SUSE lepšie využívať openATTIC ako základný systém na správu úložiska SUSE Enterprise Storage a dodávať na trh jednoduchší, cenovo výhodnejší produkt na správu úložísk v korporátnom prostredí. Spolu s akvizíciou zo spoločnosti it-novum do SUSE tiež prešiel team skúsených inžinierov open source.

Ďalšou novinkou je dostupnosť novej verzie softvérového definovaného úložiska SUSE Enterprise Storage 4. Produkt je určený pre spoločnosti podnikajúce v oblastiach s vysokými nárokmi na dáta a reguláciu prevádzky alebo pre zákazníkov, ktorí

Logitech MX Master Stone a Navy Blue



Keď sa ma kamaráti pýtajú, ktorá je najlepšia herná myš, dám im vždy asi desať tipov. Veľmi závisí od toho, aký typ hier chcú hrať. Na rovnakú otázku pre klasickú desktop myšku mám však len dve odpovede - Logitech MX Master pre stolové PC a menšia MX Anywhere pre notebook.

Obe myšky uviedli na trh pred 1-2 rokmi a popravde nie je nutné, aby sa na nich niečo zásadné menilo. V závere roka si však pripravili potichu jeden drobný "upgrade" v podobe nových verzií myší. Nemenili elektroniku alebo ich tvar, ale iba farbu. Prišli totiž dve nové farebné mutácie - biela a námornícka modrá (navy blue).

D-Link DCS-936L



D-Link rozšíril sortiment mydlink o novú HD Wi-Fi kameru. S optimálnym umiestnením tejto kamery vám pomôže vstavaný Wi-Fi lokátor, ktorý indikuje silu Wi-Fi signálu.

DCS-936L je aktuálne najdostupnejšia HD kamera, ktorá umožňuje nepretržité celodenné sledovanie domu alebo kancelárie z chytrého telefónu, tabletu alebo počítača odkiaľkoľvek na svete. Jej revolučná konštrukcia s otočnou hlavou znamená, že môže byť umiestnená podľa potreby na polici alebo namontovaná na stenu či strop a pritom stále dokáže poskytovať obraz so správnou orientáciou. Možnosť vidieť v reálnom čase a zaznamenávať dôležité udalosti dáva zákazníkom väčšiu istotu, že môžu odísť na dovolenku alebo služobnú cestu bez toho, aby si museli robiť starosť o svoj dom, či kanceláriu. DCS-936L je už k dispozícii za odporúčanú cenu 91,90€.

AXIS Q35



Axis predstavil nové odolné pevné kopulové kamery radu Q35, vrátane modelov z nerezovej ocele, s výnimočnou citlivosťou na svetlo a širokým dynamickým rozsahom.

Modelový rad pevných kopulovitých IP kamier AXIS Q35 pre inštalácie videomonitoringu, ktoré nesmú zlyhať, sa vyznačuje odolnosťou proti vandalizmu s triedou ochrany IK10+, rozšíreným rozsahom prevádzkových teplôt od -50° do 60°C (-58° až 140° F) a elektronickou stabilizáciou obrazu. Najnovšími prírastkami sú kamery s telom z nerezovej ocele, ktoré ponúkajú vynikajúcu svetelnú citlivosť a rozšírenú technológiu Wide Dynamic Range - Forensic Capture (široký dynamický rozsah s parametrami pre súdne dokazovanie). S technológiou Lightfinder vidia kamery farebne aj takmer v úplnej tme.

ACADEMY AWARD® NOMINEE
MICHAEL
FASSBENDER

ACADEMY AWARD® WINNER
MARION
COTILLARD

ACADEMY AWARD® WINNER
JEREMY
IRONS



OSUD TI KOLUJE V ŽILÁCH

ASSASSIN'S CREED

KINÁCH OD 29. DECEMBRA

AJ V 3D

Nový Mortal Kombat se probouzí k životu

Již několik let opakovaně připravovaný, zrušený a znovu připravovaný koncept nové filmové adaptace videoherní série Mortal Kombat se opět probouzí k životu. O produkci nového filmu by se měl postarat nyní čím dál více vytížený James Wan a režijní otěže by tentokrát měl převzít debutant Simon McQuoid, který má ve svém portfoliu hrané reklamy pro videoherní sérii Halo a konzoli PlayStation. Dokud se ale kamery nerozjedou, berme tuhle novinku s rezervou, nadějný progres tu už totiž byl několikrát.



Deadpool 2 v dobrých rukou

Už to vypadalo docela tragicky, přesto by situace kolem Deadpoole mohla mít dobrý konec. Poté, co díky kreativním neshodám od projektu odešel režisér Tim Miller, kterého nedlouho poté následoval skladatel Tom Holkenborg, to vypadalo s filmem docela bledě. 20th Century Fox ale docela rychle našli adekvátní náhradu. O druhého Deadpoole se totiž režijně postará David Leitch, který společně s Chadem Stahleskim přivedl do kin legendární akční pecku John Wick. Na jejím pokračování už však pracuje jen Stahleski, Leitch dal přednost dalším projektům. A mezi ně právě přibyl příběh maskovaného hrdiny s prořízlou hubou. Studio Fox nicméně nelení a plánuje rovnou i třetí díl, který ale zatím svého režiséra hledá.

Půjde Hvězdná brána k ledu?

Pár měsíců před premiérou nového Dne nezávislosti se režisér Roland Emmerich svěřil se svými plány na oživení další ze svých značek, které přivedl na stříbrné plátno. Reč byla samozřejmě o Hvězdné bráně, která později nastartovala úspěšnou televizní značku, která se dočkala tří samostatných seriálů a téměř 14 let na televizní obrazovce v rozmezí let 1997 až 2011. S velkými plány na ignorování celého televizního vesmíru a navázání celou trilogií nových filmů na původní snímek to ale dle slov spoluautora Deana Devlina vypadá hodně bledě. Problémy se scénářem hrají velkou roli, ovšem svůj podíl na problematice produkci má dozajista i nepřítel vlídný ohlas na právě nedávný návrat Emmericha k jeho nejznámější značce.



The Flash opět bez dozoru

Režisér Rick Famuyiwa opouští komiksový snímek The Flash kvůli kreativním neshodám poté, co letos v dubnu nahradil Setha Grahame-Smitha, který projekt opustil ze stejných důvodů. Natáčet se mělo začít v průběhu příštího léta, aby snímek stihl svoji plánovanou premiéru v létě 2018. Vzhledem k vytíženosti představitelů hlavní role Ezry Millera a odchodu už druhého režiséra během preprodukční fáze filmu se tahle vidina zdá krajně nepravděpodobná. Film se tak s největší pravděpodobností zpozdí.

Yates to má pevně v rukou

Režisér David Yates sice přišel k sérii Harryho Pottera až v její druhé půli, ale už u ní zůstal. Byl proto logickou volbou pro spin-off Fantastická zvířata a kde je najít, který se v listopadu dostal do kin. Již před premiérou bylo potvrzeno, že se bude jednat o více snímků, jejichž scénář napíše sama autorka knih J. K. Rowlingová. Nyní už ale víme, jak dlouho tu s námi tahle značka bude. Příběhy Mloka Scamandera budou pokrývat celkem 19 let a 5 filmů. Můžeme se tedy těšit na další čtyři filmy, které budou opět v režii Davida Yatese. Hlavními postavami by pro další pokračování měli být kromě protagonisty prvního dílu také Gellert Grindelwald a Albus Brumbál. První z nich již svého představitele našel v Johnny Deppovi, který se na dva krátké momenty objevil již v prvním díle.



Castingové novinky:

- Emilia Clarke se přidává k obsazení připravovaného filmu o Hanu Solovi.
- Gary Oldman si zahraje Winstona Churchila v dobovém snímku The Darkest Hour. Režuruje Joe Wright a natáčení už začalo.
- Matt Damon si stříhne malé cameo v ženském remaku Dannyho part'áků s názvem Ocean's 8.
- Steve Carrell jedná o své účasti v hrané adaptaci videoherního fenoménu Minecraft.
- Forest Whitaker a Johnny Depp se objeví ve filmu Labyrinth o vyšetřování zločinu v Los Angeles.
- Dean Devlin bude režisovat sci-fi Countdown.
- Role Michaela Keatona v Spider-Man: Homecoming je dle Marvelu skutečně záporák The Vulture.
- Gillian Jacobs se přidává k obsazení nového rodinného filmu od Disney Magic Camp.
- Jessica Chastain si zahraje komiksovou hrdinku Painkiller Jane v připravovaném filmu.
- Penelope Cruz se přidává k obsazení nové verze Vraždy v Orient Expressu.
- Zemřel herec Robert Vaughn, bylo mu 83 let.
- Croodsovi se pokračování nedočkají, připravovanou dvojku v DreamWorks Animation zrušili.

- Jurský svět 2 se začne natáčet v březnu.
- Samuel L. Jackson, Joan Cusack, a Bradley Whitford se přidávají k obsazení filmu Unicorn Store, který bude režijním debutem Brie Larson.
- Hororový režisér Fede Alvarez je tím, kdo natočí adaptaci knižního pokračování série Milénium Dívka v pavoučí síti.
- Tim Story natočí snímek o plyšovém medvídkovi Corduroy.
- Přípravuje se remake série Americký vlkodlak. Postará se o něj Max Landis scenáristicky i režijně.
- Rami Malek si zahraje Freddieho Mercuryho ve snímku Bohemian Rhapsody.
- Ciarán Hinds se zhostí Steppenwolfa, hlavního záporáka pro Ligu spravedlnosti. Toho bylo možné zhlédnout v rozšířené verzi Batman vs Superman: Úsvit Spravedlnosti.
- Karl Urban se objeví v thrilleru Entry Level.
- Sacha Baron Cohen se objeví v remaku komedie Klauun.
- Olivia Munn se objeví v připravovaném pokračování Predátora.
- Remake Vrány má další problém. Od produkce odstoupil jeden z hlavních producentů, společnost Relativity. Osud projektu zatím není znám. Problémy má i adaptace The Last of Us, která dle slov producenta Sama Raimiho skončila v produkčním pekle poté, co se

vize režiséra a scenáristy Neila Druckmanna a studia Sony značně rozešly. Práce na filmu tak v současné době neprobíhají a je velice nejasné, zda se jej vůbec někdy dočkáme.

Změny v datech premiér:

- Hvězdně obsazený Robin Hood (dříve Robin Hood: Origins) se do kin dostane 23. března 2018.
- Mission: Impossible 6 se do kin nakonec dostane 27. července 2018. Natáčet se začne na jaře.
- A Star is Born, remake muzikálu Zrodila se hvězda, ve kterém se objeví Lady Gaga a Bradley Cooper se do kin dostane 28. září 2018.
- Videoherní adaptace Rampage, ve které se objeví Dwayne Johnson, se do kin dostane 20. dubna 2018.
- Pokračování Jumanji se o půl roku zpozdí, do kin se dostane 22. prosince 2017.
- O celý rok se zpozdí pokračování filmu Equalizer, který se do kin místo v září 2017 podívá až 14. září 2018.
- Remake Hráčů se smrti bude taky opožděn. Z 18. srpna příštího roku se posouvá na 29. září. Očekávaná a dlouho odkládaná adaptace série Temná věž se také o pár měsíců zpozdí. Z původního data 17. února 2017 se premiéra filmu posouvá na lukrativnější datum 28. července.

Philips Shaver Series 7000



Holiaci strojček Philips Shaver Series 7000 sa špecializuje na kombináciu šetrného, no zároveň maximálne efektívneho holenia pre mužov.

Citlivá pokožka je častým problémom

Elektrický holiaci strojček Philips Shaver Series 7000 sa svojím dizajnom a technologickými riešeniami zameriava na problém, o ktorom sa síce často nehovorí, no trápi až štyridsať percent mužov. Ide o problémy s citlivou pokožkou, ktoré sa naplno prejavujú najmä u tých pánov, ktorí si potrpia na dokonale hladké oholenie. Každodenné používanie žiletky totiž plet' pripravuje o hornú vrstvu kožných buniek, čím odhaľuje nezrelú plet', ktorá je na vonkajšie vplyvy obzvlášť citlivá.

Minimálny odpor vďaka špeciálnym krúžkom Comfort

Na to, aby sa bolo možné dosiahnuť výsledok dokonale hladkej pleti aj bez použitia žiletky, sú potrebné riešenia na špičkovej úrovni. Holiaci strojček Philips Series 7000 je spojením hned' niekoľkých výnimočných technológií.

Jemné kĺzanie po tvári zabezpečujú špeciálne krúžky Comfort, ktoré tvoria obvod každej z troch holiacich hláv. Sú tvorené tisíckami mikropierčiek, ktoré znižujú trenie po pokožke pri holení, a tým zjemňujú tlak.

Technológia Super Lift & Cut

Holiace hlavice zabezpečujú hladké oholenie tým, že s chlpkami pracujú hned' niekoľkými spôsobmi. Ich drážky umiestňujú každý chlpek do ideálnej polohy na odrezanie, pričom dvojčepel'ový systém Lift & Cut chlpek najprv nadvihne, a následne odreže. Priložené zastrihávacie nástavce však mužom umožňujú ponechať si fúzy a kotlety, ktoré sú súčasťou ich imidžu, takže v tomto prípade nemajú dôvod na radosť iba priaznivci úplného oholenia.

Pohodlné a jednoduché používanie

Elektrický holiaci strojček Philips Shaver Series 7000 je vodovzdorný, takže ho možno používať aj v sprche. V rámci takéhoto luxusu je samozrejme, nevyhnutná aj bezpečnosť, takže sa

prístroj spustí iba vtedy, keď nie je zapojený do zásuvky. Hodina nabíjania zabezpečí 50 minút pohotovosti na holenie, čo je veľmi dobrý pomer času a výkonu. Tých pánov, ktorí sa vyskytujú často na cestách, poteší funkcia cestovného zámku. O nej, rovnako ako o nutnosti vyčistenia holiacich hlávíc, informuje intuitívny displej. Čistenie je vďaka vodovzdornému telu veľmi jednoduché, nakoľko stačí chlípky bez obáv opláchnuť vodou.



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



**GAME
EXPRES**

<http://www.gameexpres.sk>



Druhé rozšírenie pre hru roku. Teraz už od 12,99€. Plus 154 ozajstných - fyzických kariet na Gwint.



Call of Duty: Infinite Warfare

CALL OF DUTY S INOVÁCIAMI?

Infinite War sa veru netešilo veľmi pozitívnym odozvám už od vydania prvého traileru, no to sériu sprevádza už nejaký ten čas. Výraznejšie odkedy sa vývojári rozhodli ísť v hernom čase dopredu, stále viac a viac do budúcnosti. Tohtoročný CoD túto hranicu posúva ešte o krôčik ďalej, no vo väčšine si zachováva mechanizmy predošlého dielu. Až na niekoľko novínok.

Nová doba, ktorá je v čase ešte ďalej, ale nie je jedinou novinkou, ktorá sa v hre objavila. Prekvapivo musím uznať, že sa tentoraz vývojári snažili o nejakú tú inováciu. Smerujem ku kampani, kde sa vývojári konečne posnažili priniesť niečo nové. Tentoraz nebudete len bezhlavo putovať z jednej misie do druhej, ale zastávkou medzi misiami sa stane vaša vlastná vesmírna loď. Ako sa obyčajný vojak dostane ku kapitánskemu kreslu v priebehu pol hodiny, sa ma nepýtajte, no je to príjemná zmena. Po odohraní úvodnej misie sa z postavy stáva kapitán jednej z dvoch posledných lodí pozemskej flotily a jej manažovanie ostáva na vás. Práve loď Retribution bude východiskový bod, z ktorého budete odlietavať na misie a modifikovať výbavu pred každou misiou. Mať priestor, kde sa môžete medzi misiami poprechádzať, sledovať, ako sa prostredie od misie k misii mení a dozvedieť sa pár nových informácií, je celkom zábavný aspekt hry. A k tomu všetkému dostanete aj vlastnú kapitánsku kajutu! Síce na celej lodi nie je toho veľa čo robiť, ale je to minimálne aspoň nejaký krok vpred oproti klasickému lineárnemu prechádzaniu misiami. V podstate je to taká okresaná verzia prechádzania sa po Normandy v Mass Effecte.

Po prvý raz v histórii CoD si dokonca misie, ktoré chcete, aj vyberáte v takom poradí, v akom chcete, a hra sa tak trochu tvári, ako keby mala „otvorený svet“. Misiu si

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: FPS
Výrobca: Infinity Ward
Zapožičal: Kontiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ pokus o inovácie
+ vlastná loď
+ hrateľné postavy

- Boost rigs
- bočné misie
- krátka kampaň

HODNOTENIE:

★★★★☆

vždy vyberiete z galactickej mapy umiestnenej na mostíku lode, následne odchádzate do hangáru vybaviť sa a šup do stíhačky. Hra dokonca ponúka aj bočné misie, ktoré sa rozdeľujú na dva typy – vzdušný alebo pozemný útok na niektorú z nepriateľských vlnkových lodí. Za tieto misie získavate všelijaké upgrady, ako napríklad perky pre svoju postavu, nové zbrane alebo optiky a iné vylepšenia. Tieto misie nie sú povinné, no hra sa vám ich snaží „nanútiť“ a slúžia na zjednodušenie ostatných misií.

Ak ste doteraz čítali pozorne, mohli ste si všimnúť slovné spojenie vzdušný útok. Pomerne dosť veľa času v Infinite Warfare strávite v stíhačke počas výlučne vzdušných misií vo vesmíre alebo v kombinovaných misiách, kde po istej pasáži zo stíhačky vyskočíte a pokračujete pešo, poprípade si lietate v skafandri vo vesmíre a pritom strieľate zloduchov, ktorí sa tiež v skafandroch vybrali do otvoreného vesmíru. Lebo lietieť okolo vesmírnej lode a hliadkovať v skafandri je očividne úplne bežné. Svoju stíhačku si rovnako ako aj postavu vylepšujete. Síce vylepšenie nie je až toľko, no môžete si ich

pred každou misiou upravovať podľa svojej chuti. Osobne ma bočné misie po čase začali nudiť, keďže pozemný útok na loď vyzeral skoro vždy rovnako, ocital som sa na rôznych lodiach, no nejakých zázrakom vždy v rovnakých priestoroch. Ak som náhodou narazili na pasáž, kde som lietal v stíhačke, hra za mňa vykonávala 90 percent lietania, čiže to v konečnom dôsledku bola totálna nuda. Hru som hral na stupni náročnosti „veterán“ a úprimne som v stíhačke zomrel teda, len keď som narazil do skaly vo vesmíre alebo do inej lode. Klinec na rakve zabíja to, že ak si odmyslíme bočné misie z galactickej mapy, celá hlavná línia sa skladá približne zo štyroch misií, síce dlhších, no aj tak...

Singleplayer aspoň čiastočne potešil malými, no príjemnými pokusmi o inováciu, no sklamal hernou dĺžkou! Ako je na tom multiplayer?

Ak ste čítali Infinity Warfare preview, základnú predstavu o multiplayeri už máte. Základný rozdiel spočíva v mechanizme „Rigov“. V podstate ide o hrateľné postavy,

ktoré majú špecifický set schopností a tie ich robia výnimočnými. Od vysokej rýchlosti a špecializácie boja a zbraní na blízko až po rýchlejšiu regeneráciu života. Výber postavy je tak prvým krokom, ktorý značne ovplyvní štýl vášho hrania. A tí z vás, ktorí hrali Black Ops 3, si budú tento systém trochu pamätať. Po vybraní postavy ostáva systém „Loadouts“ nezmenený a vyberáte si medzi primárnou a sekundárnou zbraňou,

granátmi, perkmi a killstreakmi, na ktoré máte opäť 10 bodov. To nie je jediná vec, ktorá prešla zmenou. Jetpacky, teraz nazývané Boost rigs, taktiež dostali novú funkcionalitu, no či bolo toto rozhodnutie krokom vpred, je otázne. Namiesto fungovania ako jetpacku, ktorý ponúkal rýchle skoky a boosty do niektorej zo strán, ponúka Boost rig oveľa menej dynamickosti a celkovo je pocitovo pomalší, čo



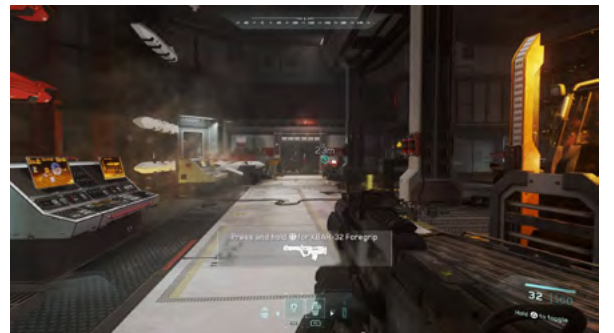
značne naruša plynulosť dynamickej hry, ktorou titul CoD má byť. Skladba map sa veľmi nezmenila, no na môj vkus sa mapy trochu zmenšili. Trošku viac metrov štvorcových a pár nových ciest pre rozšírenie možností taktizovania by bolo rozhodne plus a arzenálu zbraní by sa tiež zišlo niekoľko prídavkov, nakoľko je dosť chudobný. A to ako v multiplayeri, tak aj v kampani.



Verdikt

Síce sa v kampani štúdio posnažilo o niekoľko celkom dobrých inovácií, ktoré robia z bežnej lineárnej FPS trochu viac otvorenú hru. Dĺžka hernej kampane, najmä v jej hlavnej línii, a odkláknuté bočné misie tento prídavok často zabíjajú. Kampaň je tak naozaj veľmi krátka a z väčšej časti nudná. Multiplayeru, v ktorom vývojári v skutočnosti okrem herných postáv viac ubrali ako pridali, neprospieva ani to, že Infinity Warfare vyšlo v čase troch silných FPS titulov – Battlefield 1, Titanfall a CoD. A osobne musím povedať, že keď som po osemdesiatich hodinách neuveriteľne skvele zabavil v kampani a v multiplayeri hry Titanfall zapol CoD, mal som z neho dosť podradný pocit. Ak teda váhate nad kúpou jednej z troch spomínaných hier, CoD by určite nemalo byť na vrchole tohto rebríčka.

Richard Mako



TITANFALL 2

...DVA KROKY VPRED, JEDEN VBOK

Ak ste mali možnosť čítať moju recenziu Titanfall 2, tak asi viete, že som ju považoval za niečo, čo spôsobí v FPS žánri evolúciu, ba až revolúciu. Rovnakú, akú vývojári spôsobili s Modern Warfare. 200 hodín ponorených do multiplayeru, v ktorom si pripadáte, ako keby ste v jednom kuse sledovali „best of“ momenty, ktoré sami zažívate s perfektným balansom a famóznou hrateľnosťou. Dvojka zobrala jednotku a vo väčšine prípadov hru ešte vylepšila.

Vylepšenie má vo svete Titanfallu názov kampaň pre jedného hráča. A svet, ktorý si vyslovene žiadal o preskúmanie a rozprávanie príbehov ho konečne dostal. Jack Cooper a BT-7274 spoja svoje sily po objave tajomnej planéty IMC a masívnej zbrane, ktorá môže konflikt medzi Militiou a nimi zvrátiť v ich prospech.

Tam, kde by Respawn mohol vytvoriť klasický prívěsok k multiplayeru, vytvoril plnohodnotnú kampaň, ktorá nepôsobí rutinne, ale naopak, prináša mnoho zaujímavých prvkov, v ktorých využíva všetky svoje silné stránky. Z hľadiska príbehu kladie dôraz na vzťah človeka a jeho Titana, ich postupné zvykanie si na seba a zlepšovanie sa s ohľadom na ťažké okolnosti, ktoré ich sprevádzajú. Autori si vyslovene užívajú stereotyp toho, že BT je mašina bez citov, nerozumie sarkazmu a ľudskej reči, zatiaľ čo Cooper objavuje jeho chladnosť a „matematickú povahu“. A z hľadiska hrateľnosti ponúka výbornú kombináciu pohybového systému, ktorý sa tak nedarí konkurencii odkopírovať, a kreatívnej likvidácie nepriateľov. Aby toho nebolo málo, súčasťou sú aj klasický výborné súboje medzi Titanmi a levedizajn, ktorý umožňuje využitie všetkých týchto prvkov. Kampaň druhého Titanfallu nestavila iba na neustálou strelbu, ale poskytuje

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: FPS
Výrobca: Respawn
Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ prekvapujúco výborná a variabilná kampaň
+ vzťah Cooper + BT
+ oveľa viac možností úprav
+ level dizajn

- kampaň by si zaslúžila byť o trochu lepšia
- niektoré zmeny v mechanizmoch môžu fanúšikom jednotky prekážať

HODNOTENIE:

★★★★★★

výbornú variabilitu v hrateľnosti, keď strieľacie pasáže striedajú tie, kde sa vo veľkom ukážu vaše parkúrové schopnosti s drobnými logickými hádankami, aby vás z tej akcie nezačali bolieť oči. Krásne prostredia, epicky vyzerajúce súboje. A to viac leží v multiplayeri. A práve tam je gro hry, to najzábavnejšie a



pomlčím kvôli spojlerom. Jediná škoda je, že kampaň nepatrí ani tak medzi najdlhšie a za 5 – 6 hodín je koniec. Je to síce momentálne celkom štandard, no vzhľadom na to, aká kvalitná je vo výsledku kampaň, chce človek po jej skončení jednoducho viac. A to viac leží v multiplayeri. A práve tam je gro hry, to najzábavnejšie a

najpodstatnejšie. A aj keď na prvý pohľad sa dvojka vo veľkom podobá na jednotku, tak najviac zmien je pod povrchom. Zmien, ktoré nebudú každému po chuti, no podstatné je, že z objektívneho hľadiska prosté fungujú a vytvárajú parádne hrateľnú a hlbokú hru, ktorá vám poskytne stovky hodín zábavy. Začína to výborným dizajnom máp, ktorý zohľadňuje rýchlosť a mobilitu pilotov, ponúka zaujímavé možnosti pre tých, ktorí už majú v hre čo-to odohrané a zároveň im dáva pocit, že aj napriek tomu, že vonku zúri bitka Titanov, tak sú jednoducho v bezpečí a nie sú v nevýhode. Titani zase majú veľké pole pôsobnosti na bojisku, veľa taktických možností a pri šikovnosti aj možnosť zlikvidovať nepozorných pilotov, ktorí sa ledabolo pohybujú po mape. A taktiež je tu aj priestor pre AI jednotky, ktoré sú hlavým ťažiskom v dvoch herných módoch a zabezpečujú neustály prísun akcie a zábavy smerom k hráčom. Práve

vd'aka tomu, že multiplayer Titanfallu vie ponúknuť všetko pre každého hráča, sa môže aj najväčší noob cítiť ako hviezda, ak vie, ako postupovať a na koho sa pri boji zamerať. Dizajn multiplayeru Titanfallu 2 postihli veľké zmeny. Zmizli Burn Cards, ktoré nahradili špeciálne schopnosti pre pilotov, pribudlo mnoho nových a zaujímavých zbraní, nových taktických schopností a taktiež aj mnoho nových možností úprav či už vášho virtuálneho vojaka, alebo jeho výbavy. To isté sa stalo aj druhej polovici hrateľnosti, Titanom. Namiesto troch šasi, ktoré sa dali ľubovoľne definovať, štúdio redefinovalo ich úlohu na bojisku a vytvorilo šesť herných Titan tried, ktoré majú s určitými variáciami presne dané zbrane, schopnosti a úroveň HP. Apropos, Titanom boli odobrané automaticky regenerujúce sa štíty, čo znamená, že už sa prakticky nestane, že si budete pri vlastnej šikovnosti schopní ponechať si jedného až do konca

kola. Na jednej strane tento krok urguje k spolupráci, nakoľko ukradnutím batérie zo súperovho Titana môžete svojmu poskytnúť boost zdravia, ale na druhej strane to spravilo súboje medzi Titanmi trochu menej taktickými.



Každopádne toto je vec, ktorá je vyslovene subjektívne hodnotená, no osobne sa mi systém v jednotke páčil o trochu viac. Zároveň však musím skonštatovať, že aj táto nová verzia je výborne vybalansovaná. Novým hlavným módom je Bounty Hunt. Lov na AI jednotky, pričom každá z nich je odmenená určitou hodnotou v dolároch, ktoré je následne potreba uložiť do banky. Trik spočíva v tom, že v momente, keď vás protihráč zabije, strácate polovicu nahraných dolárov. Okrem toho sa tu vyskytujú klasiky v podobe Attrition, Hardpoint, CTF, Pilot vs. Pilot atď'. A len aby som nezabudol. Ešte asi v žiadnej inej MP FPS som nevidel taký rýchly matchmaking spojený s takými prepracovanými sociálnymi funkciami, čo je taktiež jednoznačné plus. Pri fakte, že Titanfall 2 dominuje na poli zábavy a hrateľnosti, s vizuálom to až také terno nie je. Hra si síce na konzolách drží stabilných 60FPS, no využíva starý modifikovaný Source Engine,



čo jednoducho je vidieť. Nedá sa povedať, že by bolo grafické spracovanie slabé, ale taktiež nejde o žiadne terno. No to, čo stráca na technickej kvalite, autori doháňajú vizuálnym štýlom a rôznorodosťou prostredí.

Verdikt

Titanfall 2 je iný. S prekvapujúco výbornou kampaňou, výrazne zmeneným multiplayerom. Zároveň však ponúka to isté. Hromadu zábavy, výborne vybalansovaný multiplayer a skvelú hrateľnosť. Aj s ohľadom na obrovskú konkurenciu v žánri multiplayerových strieľačiek (Overwatch, Doom, Battlefield, Call of Duty: Infinite Warfare...) môžem s pokojom skonštatovať, že Titanfall 2 je asi najlepšou z nich. Chýb je málo a zábavy veľa. A to je to hlavné!

Dominik Farkaš

Headmaster

KEĎ SI VYSTAČÍTE S HLAVOU...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: Športová
 arkáda
Výrobca: Frame
 Interactive
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ presné
 rozpoznávanie
 pohybu hlavy
 + niektoré misie
 sú náročné
 + komediálne
 spracovanie

- virtuálne
 hlavičkované
 nebude baviť
 každého

HODNOTENIE:



Headmaster je presne ten typ hry, ktorá by nemohla fungovať nikde inde, iba vo virtuálnej realite. Nejde o to, že by ponúkala atmosféru alebo niečo, z čoho ponorenie sa do virtuálnej reality profituje. V tomto prípade ide čisto o praktický dôvod – ovládačom sa stane vaša hlava a celú hru budete iba hlavičkovať.

Uznávame, že takýto koncept neznie lákavo a aj my sme spočiatku k hre pristupovali skôr skepticky. Hlavičkované vo virtuálnej realite je zábavná myšlienka a ako tech-demo sa určite uživí, ale zvládne fungovať vo forme plnohodnotnej hry? Odpoveď je kladná a hra do veľkej miery ťaží z toho, že samotní tvorcovia ju poňali s humorom a najmä – že dokázali inteligentne navrhnuť dizajn jednotlivých úrovní.

Hlavným hrdinom Headmaster je futbalista, ktorý nesplnil očakávanie tímu, a tak bol poslaný do futbalovej akadémie, aby trénoval hlavičkované. Pri pohľade na vizuálne spracovanie hry je jasné, že Headmaster nechce navodiť pocit z profesionálneho futbalového klubu. A ani vás nenechá ochutnať život profesionálneho futbalistu. Akadémia skôr pripomína väzenie a vašou úlohou tak bude z tohto prostredia utiecť. Tréningový personál – ak vôbec nejaký je, bude váš pobyt spríjemňovať rôznymi hláškami a pokiaľ si pri

hraní spomeniete na sériu Portal, nebudete sami. Hru od Valve nám Headmaster svojím spracovaním a atmosférou pripomína najviac.

Samozrejme, herná náplň je úplne iná. V Headmasterovi budete naozaj iba hlavičkovať. K hraniu nepotrebujete ani ovládač, vystačíte si s vašou hlavou a okuliarmi PlayStation VR. Jednotlivé položky budete potvrdzovať niekoľko sekúndovým pohľadom na ne a základom hrateľnosti je správne načasovaný pohyb hlavy dozadu a potom dopredu. Ako keby ste hlavičkovali na mieste. Výhodou je, že nemusíte skákať a ani to neodporúčame, keďže PS VR okuliare sú s konzolou spojené pomocou kábla.

Hlavičkované ako také má veľmi jednoduchú hernú náplň. Niektorí by povedali, že pohyb hlavou v rámci imitovania hlavičkovanania je asi rovnaká zábava, ako ťukanie na displej smartfónu, ale s týmto sa nestotožňujeme. Súhlasíme s tým, že hlavičkované nie je nič zložité. Avšak presne trafiť loptu tam, kam si želáte, je oveľa náročnejšie, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať.

A nakoľko sa Headmaster pomerne rýchlo presunie z roviny „aha, hlavičkuj“ do roviny „toto je vlastne puzzle a ak chceš úroveň úspešne dokončiť, musíš hlavičkovať naozaj presne“, vo výsledku ide o hru, ktorá predstavuje veľkú

výzvu a je zábavná. Bez ohľadu na to, či vás Headmaster osloví, alebo nie, ide o hru, ktorá by nikde inde nefungovala. V rámci PS VR hier je množstvo titulov, ktoré z virtuálnej reality profitujú iba lepším zážitkom z hrania, avšak Headmaster je príklad titulu, ktorý by ste si bez VR okuliarov nezahrali.

Vývojárov chválime za to, že hlavičkované je rozpoznané naozaj presne a počas hrania viete sami rozoznať, kedy odhlavičkujete loptu zle a kedy dobre. Je to haluz, pretože sa de facto spája pohyb vašej hlavy v realite s loptou vo virtuálnej realite, ktorú reálne nečítate. Ale aj napriek tomu viete, ako zdokonaľovať techniku hlavičkovanania. Samozrejme, zásluhy treba priznať aj spoločnosti Sony. Headmaster je jedna z najvhodnejších hier, ktorá poukazuje na to, aké presné je rozpoznávanie pohybu hlavy v prípade PS VR.

Verdikt

Headmaster je prekvapujúco dobrá hra pre virtuálnu realitu. Nenadchne každého, ale zaslúži si pochvalu za koncept a jeho spracovanie. Virtuálne hlavičkované by mohlo po chvíľke omrzieť, Headmaster však obsahuje množstvo nápaditých úrovní, vďaka ktorým si hra zachováva zábavnosť.

Roman Kadlec



Hosting pre vaše podnikanie. Pre vás.

Webglobe Yegon

wy.sk

Rise of the Tomb Raider

PORT ROK STAREJ HRY

Ked' Microsoft oznámil, že pokračovanie rebootu Tomb Raidera sa vráti v roku 2015 exkluzívne pre XBOX a PC platformu, negatívne reakcie zo strany hráčov vlastniacich konzoly od Sony nenechali na seba dlho čakať. Z následných vyjadrení Square Enixu však začalo byť veľmi rýchlo jasné, že to s danou exkluzivitou nie je myslené až tak vážne a po nejakej dobe si hra s časovým oneskorením nájde svoju cestu aj na Playstation. Daným časovým oneskorením sa ukázal byť rok, a tak Rise of the Tomb Raider po roku od svojho prvotného vydania prichádza aj na Playstation 4. Stálo čakanie za to?

Rozoberať opäť dopodrobna nami pred rokom recenzovanú hru by bolo ako nosiť drevo do lesa, respektíve, v tomto prípade, skôr artefaktov do hrobiek. Pokiaľ vás zaujímajú informácie o príbehu a o základných herných mechanizmoch, bez váhania si prečítajte ich zhrnutie v recenzii od Juraja Vilhu [tu](#). Čomu sa budeme venovať dnes, je primárne to, čo nové do tohto mixu prináša Rise of the Tomb Raider, pýšiaci sa podtitulom 20th Years Celebration Edition.

PS4 verzia Rise of the Tomb Raider obsahuje doteraz všetky vydané DLC pre základnú hru. Menovite ide o Baba Yaga: Temple of the Witch, Blood Ties a Cold Darkness Awakened.

Baba Yaga: Temple of the Witch sa dá v kontexte hry považovať za jednu z nepovinných hrobiek, ktorá však na rozdiel od tých v základnej hre obsahuje mini príbeh s pár novými postavami o mýtickej ruskej ježibabe. DLC je integrované priamo do hry a hráčom sa sprístupní ako vedľajší quest v priebehu hlavného príbehu. V celkovom kontexte hry ide skôr o dejovú odbočku, ktorá sa snaží vniesť do deja viac mystickosti, ktorá však vzhľadom sa svoju približne hodinovú dĺžku

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Crystal Dynamics
Zapožičal: Square Enix

PLUSY A MÍNUSY:

+ Openworld
sekcie na Sibíri
+ co-op
Endurance mód
+ rozličnosť
príbalných DLC
+ podpora PS4 Pro
a Playstation VR

- príbeh
- akčné scény
- port rok
starej hry

HODNOTENIE:

★★★★☆

relatívne rýchlo vyprchá, a tak jedinou spomienkou je nový druh šípov, ktorými môže Lara miast' nepriateľov, a oblek Baby Yagy.

Druhým príbehovým doplnkom je Blood Ties, v ktorom Lara preskúmava rodinné sídlo v snahe nájsť závet svojho nebohého otca.



Dejovo je táto kapitola zasadená tesne po úvodných udalostiach v Sýrii, avšak na rozdiel od Baby Yagy sa ju autori rozhodli nevložiť priamo do hry samotnej, ale sprístupniť ju len ako voľbu z menu. Dôvodom tohto rozhodnutia je nepochybne ležérne tempo, v ktorom sa s Larou v zásade hodinu len

prechádzate po vile Croftovcov a zbierate artefakty alebo dokumenty, z ktorých sa dozvedáte informácie o jej rodičoch a o Larynom detstve. Pokiaľ navyše vlastníte Playstation VR, môžete toto dobrodružstvo absolvovať priamo z pohľadu Lary.

Rozhodnutie, či je toto možné považovať za nostalgické alebo nudné, v tomto prípade necháme



na vás. Akčnejšia časť tohto prídavku je nový mód s podtitulom Lara Nightmare, v ktorom Lara vo svojom sne bojuje v sídle Croftovcov s prastarými démonmi (čítaj zombie) a snaží sa ich poraziť zničením štyroch levitujúcich lebiek, ktoré sa zakaždým náhodne rozmiestnia po vile. V tomto režime podobne ako v Expeditions je možné používať rôzne herné modifikátory v podobe



kariet, ktoré umocňujú herný zážitok. Posledným DLC prírastkom je Cold Darkness Awakened, ktorý pojednáva o hrozbe na starej sovietskej základni. Tu sa žoldnieri organizácie Trinity, proti ktorej Lara bojuje v hlavnej hre, nakazili. Podobne ako Lara Nightmare ide o druh módu, v ktorom sa Lara vypraví zabrániť rozšíreniu nákazy. Musí zničiť tri veže, v ktorých sa chemická zbraň nachádza. Popritom musí bojovať so zmutovanými žoldniermi, ktorí, podobne ako nakazení nepriatelia z Last of Us, príliš dobre nevidia a orientujú sa primárne podľa zvuku. Vďaka tomuto je v Cold Darkness Awakened kladený dôraz hlavne na stealth a premyslený nenápadný postup v jednotlivých častiach základne, ktorý eskaluje v relatívne epickým finále. Dĺžka tejto eskapády, v závislosti od zvolených kariet, ktorými si aj v tomto prípade viete modifikovať herný zážitok, sa pohybuje okolo dvoch hodín.

PS4 verzia so sebou prináša aj nové karty, vďaka ktorým môžete vymeniť aktuálny vzhľad Lary za jej výzory v predošliach hrách, a nostalgicky si tak zaspomínať na to, ako sa Lara za 20 rokov svojej existencie zmenila. A akým pokrokom prešlo za tú dobu grafické spracovanie hier.

Poslednou dôležitou novinkou je rozšírenie Endurance módu v režime Expeditions o možnosť hrať co-op. S druhým hráčom si tak môžete vyskúšať prežívanie v divočine, vďaka čomu si môžete dovoliť viac riskovať, čím sa podstatne zlepšuje inak vcelku nudná hrateľnosť tohto módu.

Technická stránka portu je zvládnutá na jednotku, a tak hra beží v rozlíšení 1080p na stabilných 30FPS. Autori navyše sľubujú day one podporu PS4 Pro v podobe patchu, vďaka ktorému by sa mala grafická stránka hry ešte o niečo zlepšiť. Podobne ako pri predchádzajúcom Tomb Raiderovi pre PS4 titul využíva reproduktor v Dualshock gamepade pri strelbe, čo aspoň trochu pomáha atmosfére v inak nie príliš podarených akčných scénach – vid' [naša pôvodná recenzia](#).

Verdikt

V konečnom zúčtovaní PS4 verzia Rise of the Tomb Raider predstavuje relatívne solídnu porciu zábavy, ktorá však v štandarde akčných dobrodružných hier nastavenom Uncharted 4, zaostáva či už po príbebovej, akčnej alebo technickej stránke.

Branislav Brna

Watch Dogs 2

PRIDAJTE SA KU SKUPINE HACKEROV ZNÁMEJ AKO DEDSEC A OBJAVTE SKRYTÉ NEBEZPEČENSTVÁ SYSTÉMU CTOS 2.0

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ malé inovácie v hackovaní
+ detailné San Francisco
+ co-op

- príbeh a postavy
- šablónovité misie
- nudný gameplay

"Watch Dogs 2 je technicky fungujúcou, avšak vnútorne prázdnu hrou."



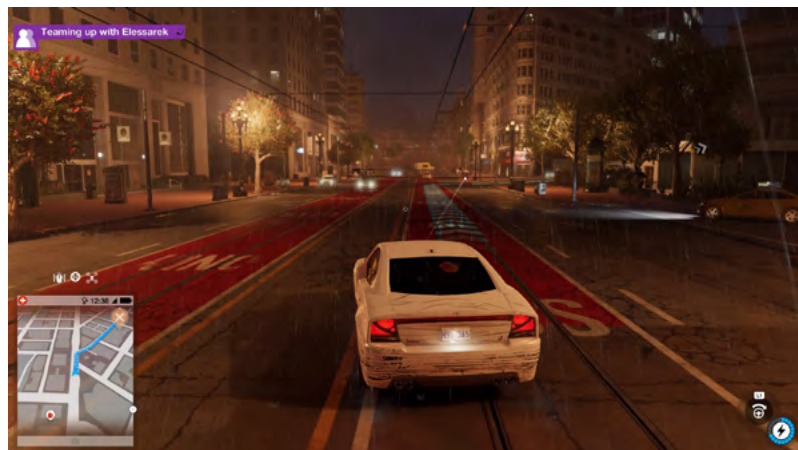
HODNOTENIE:



Ak by sme sa pozreli na rebríček vydaných hier pre aktuálnu generáciu herných konzol a zamerali sa na tituly, ktoré skončili veľkým sklamaním, s veľkou pravdepodobnosťou by sme na prvej priečke našli titul Watch Dogs. Nová, masívne hypovaná IP, ktorá od svojho famózneho predstavenia mala byť hlavným dôvodom, prečo si kúpiť nový XBOX alebo Playstation, nakoniec nepriniesla žiadnu revolúciu. Aj napriek lámaniu rekordov v predajnosti bol vďaka svojmu nudnému svetu hráčmi odsúdený na zabudnutie v prepahlisku dejín. V Ubisofte však boli zjavne iného názoru, a tak sa rozhodli pre pokračovanie, ktoré tentoraz preventívne príliš nehyppoali. Pomohlo to?

S trochou hyperbolizácie by sa dalo povedať, že scenár opísaný v úvode sme tu už raz pred pár rokmi mali, a to pri zrode IP Assassins Creed. Vtedy sa hra Assassins Creed 2 stala jednou z najlepších hier minulej generácie. Ako sa však vraví, blesk udrie na to isté miesto málokedy a reparát

Watch Dogs 2, aj napriek (alebo možno práve kvôli nej) svojej obrovskej snahe, nie je ani zďaleka



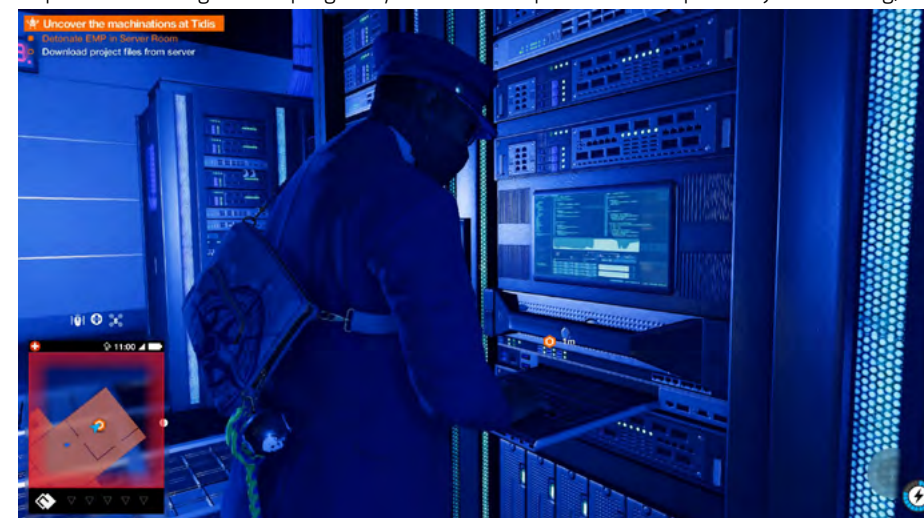
tým zábavným titulom, ktorým by chcel byť. Vysvetliť, kde presne nastala chyba, je podobne ako pri pôvodnom Watch Dogs pomerne ošemetné. Technicky hra spĺňa všetko, čo sa od moderného AAA titulu očakáva, no výsledný produkt pri hraní pôsobí len ako ďalšia

beztvárna openworld hra, v ktorej len beháte po obrovskom svete a tupo plníte to, čo si od vás hra žiada.

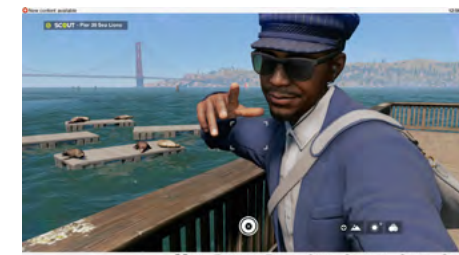
Kyber, meta, hipster, motherf...

Hlavný kameň úrazu je príbeh, ktorý sa, keďže sa pravdepodobne minule hráči sťažovali na jeho nudnosť, snaží byť strašne cool a ako-tak paralelný tomu, čo sa deje v reálnom svete IT. Čo si pod tým máte predstaviť? Začnime s hlavnou postavou Marcusom, ktorý, okrem toho, že je černocho a hacker, je tiež nerd. Rieši, či je silnejší Votrelec alebo Predátor. Svojím štýlom a slúchadlami na ušiach nápadne pripomína populárneho hipstera, ktorý navyše jojom dokáže zblízka pacifikovať nepriateľov (áno, čítate správne). Marcus sa v úvode hry pridáva k skupine

hackerov DedSec, sídliacej v San Franciscu, ktorá sa snaží zničiť zlú korporáciu prevádzkujúcu všetko ovládajúci systém ctOS. Ten sa od minula povýšil na verziu 2.0. Táto skupina hackerov pozostáva napríklad z teenagera s aspergerovým



syndrómom, týpka, neustále nosiaceho masku s LED okuliarmi a modifikátorom hlasu, ktorý tlačí na 3D tlačiarňu zbrane, alebo rebelujúcu umelkyňu, ktorá robí skupine marketing. Ak rozmýšľate, na čo skupina hackerov potrebuje marketing, tak



vedzte, že hackeri vo svete Watch Dogs už nehackujú len prostredníctvom spájania trubiek ako v minulej hre, ale na to, aby mali silu hackovať, potrebujú followerov, ktorí si do mobilu nainštalujú appku a pridajú tak svoj mobil do botnetu... Náklad šialenosti, bohužiaľ, v tomto prípade nekončí, a tak je hlavným záporákom – šéfom ctOS tajomný, bradatý, jógu cvičiaci podivín Dušan Nemec, ktorý sa náhodne objavuje v cutscénach medzi rôznymi misiami. Príbeh sa ako ináč točí okolo sociálnych sietí, big data, domácej automatizácie a špehovaní každého všetkým. Vďaka tomu tu máme rôzne IT spoločnosti Galileo (Tesla/SpaceX), Noodle (Google), Invite (Facebook) alebo sektu New Dawn (Scientológia). Ak by ste čakali nejaké parodovanie spomínaných inštitúcií, ako to býva v GTA, budete sklamaní. Kreativita autorov sa asi vyčerpala pri vymýšľaní vyššie spomenutých postáv, a tak tieto spoločnosti existujú len preto, aby ste ich postupne všetky navštívili a odhalili ich špinavé tajomstvá.

Jazdi, strieľaj, hackuj, opakuj...

A odhaliť špinavé tajomstvá v tomto prípade znamená sadnúť do auta, došoférovať na vyznačené miesto na mape, kde po hacknutí vami vybraného vstupu vojdete do nepriateľskej oblasti, kde znužené vystrieľate všetkých nepriateľov, napojíte sa na server a po skopírovaní dát opustíte danú oblasť. Alternatívou tohto prístupu je stealth, keď sa môžete snažiť nepozorovane preklíznúť strážam, čo je však vo väčšine prípadov príliš zdĺhavé, a sledovať to, ako Marcus po dvadsiaty raz niekoho škrtí jojom, tiež nie je taká zábava, ako by sa mohlo na prvé počutie zdať. Poslednou, a asi najzaujímavejšou možnosťou, je využitie Marcusových hračiek – robotického autíčka a v neskoršej časti hry tiež lietajúceho dronu, vďaka ktorým je možné riešiť hackovanie za určitých okolností na diaľku. Využívanie oboch spomínaných hračiek je príjemným sprestrením. No nedajú sa použiť na všetky činnosti, čo limituje ich využiteľnosť len na miesta, kde si to autori „želali“. Okrem týchto hračiek má Marcus k dispozícii

arzenál rôznych hackov. Kým väčšina z nich je prevzatá z minulého dielu (prepínanie semaforov, vybuchovanie potrubí, otváranie brán, mätanie nepriateľov), dajú sa medzi nimi nájsť aj celkom zaujímavé novinky. Najzaujímavejšie je nepochybne hackovanie automobilov, vďaka ktorému viete na diaľku zastaviť alebo naštartovať akékoľvek vozidlo, čo ponúka nové možnosti pri pomerne častých naháňkách s políciou či s inými nepriateľmi. Ďalšou novinkou je možnosť poštváť proti nepriateľom políciu alebo gang, čo často vyústi do veľkej prestrelky, do ktorej sa môžete, ale aj nemusíte zapojiť.

„To“ ste predtým ešte nevideli

Ked' sa prestanete sústrediť na nie príliš pútavý príbeh a začnete sledovať svet okolo vás trochu bližšie, zistíte, že autori si na rozdiel od predošlého dielu dali záležať na detailoch, a teda to okolo vás reálne žije. Hra k bližšiemu skúmaniu herného sveta hráčov nabáda nielen toľkokrát v openworld hráčov vidienych collectibles, ktoré postupne zahlcujú mapu, ale taktiež aplikáciou ScoutX v Marcusovom mobile, ktorá upozorňuje na zaujímavé zákutia relatívne verne vymodelovaného San Francisca. Rôznymi gestami si môžete urobiť selfie, ktorú vaši kolegovia z DedSecu okomentujú. Okrem toho sa môžete stať vodičom á la Uber, keď vozíte ľudí po meste a na základe toho, ako plníte ich príania, dostávajú hodnotenie do aplikácie Driver SF. Okrem hlavných príbehových misií sú k dispozícii rôzne vedľajšie úlohy, ktoré sa však tiež držia tej istej šablóny. Určité oživenie predstavuje možnosť co-op plnenia vedľajších misií s inými hráčmi online, čím sa otvárajú



nové taktické možnosti. Jeden hráč môže napríklad hliadkovať a s lietajúcim dronom znepríjemňovať nepriateľom život a druhý hráč sa môže zatiaľ nepozorovane presúvať k cieľu. Okrem toho hra ponúka multiplayer mód – Bounty Hunter, keď hráči lovia jeden druhého. Počas hrania multiplayeru sa z času na čas objavajú eventy, v rámci ktorých sa hráči snažia naraz nahráť vírus do vybraného servera v meste. Z predošlého dielu sa tiež vrátila možnosť hackovania hry iným hráčom, keď sa snažíte splynúť s davom a nenápadne ukradnúť dáta vybranému hráčovi bez toho, aby vás identifikoval.

Tentoraz hra vyzerá naozaj dobre

Vizuálne Watch Dogs 2 síce vyzerá podstatne lepšie ako jeho predchodca. Sčasti za to určite môže zasadenie hry do San Francisca, ktoré ponúka podstatne väčšiu architektonickú rôznorodosť, ako



aj fakt, že hra bola vyvíjaná na aktuálnu generáciu herných konzol. PS4 verzia hry navyše podporuje aj PS4 Pro, vďaka čomu hráči získajú vyššie rozlíšenie s ešte viac detailmi. Soundtrack ponúka rôzne druhy hudby, ktoré môžete počúvať nielen v rádiu v aute, ale, keďže Marcus stále nosí slúchadlá, taktiež pri presúvaní sa peši. Bohužiaľ, rôznorodosťou alebo množstvom licencovaných skladieb zaostáva za GTA V.

Verdikt

Kým príbeh by sa na jednej strane chcel tváriť dôležite a poukazaním na ohrozenie súkromia v reálnom svete spôsobeného rozmachom IT vážne, v rovnakom momente si sám podtrháva nohy akože cool postavami, ktoré do tohto mixu vôbec nepasujú.

Openworld je často využívaný len ako kulisa, čím z veľkej časti pôsobí zbytočne a hackovanie všetkého naokolo bezducho, dokonca aj prestrelky s nepriateľmi začínú po chvíli nudiť. V konečnom dôsledku sa tak aj napriek určitým vylepšeniam oproti minulému dielu veľakrát nezmenilo a Watch Dogs 2 je len ďalšou priemernou open world hrou, akých sa v poslednej dobe objavuje stále viac a viac.



Súťaž s portálom

Vyhraj konzolu PlayStation 4 Slim

Vnútornosti hernej konzoly Sony PlayStation 4 Slim boli značne vylepšené. Tým sa znížila jej veľkosť o viac než 30% a hmotnosť o 25% oproti predošlému modelu. Tento tenší model je navyše úspornejší a spotrebuje o viac než 30% menej energie.



PARAMETRE:

- CPU: 8 jadrový procesor x86-64 AMD Jaguar
- GPU: 1.84 TFLOPS AMD
- Pamäť: GDDR5 8GB
- Mechanika: Blu-ray
- HDD: 500GB
- Bezdrôtové spojenie: Wi-Fi (802.11b/g/n) a Bluetooth 2.1

KONEKTORY:

- 2x USB 3.0
- HDMI výstup
- Optický zvukový výstup
- Vstup pre LAN kábel
- AUX konektor (pre PlayStation kameru)

OVLÁDAČ DUALSHOCK 4:

- Moderný a praktický dizajn
- Pohodlné držanie v ruke
- Presné ovládanie, rýchlejšia odozva
- Inovatívne ovládacie prvky:
- Tlačidlo Options/Share pre zdieľanie najlepších momentov s priateľmi
- Dotyková plocha Touch pad
- Mikrofón (Mono)
- Výstup pre slúchadlá (Stereo)
- Svetelná lišta - Light Bar (pre snímanie ovládača kamerou)
- Ovládanie známe z DS3:
- Funkčné tlačidlá
- PS tlačidlo, tlačidlá - L, L1, P, P1
- Presnejší pohybový snímač
- Duálne vibrácie
- Dve analógové páčky R3/L3

OBSAH BALENIA:

- Konzola Sony PlayStation 4 Slim (500GB)
- Ovládač DualShock 4
- Drôtové mono-slúchadlo s mikrofónom
- Sieťový kábel (1,5m)
- HDMI kábel (2m)
- USB kábel (1,5m)

Súťažte na www.gamesite.sk

The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition

PO PIATICH ROKOCH SA
DRAKORODENÝ VRACIA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: 3D RPG
Výrobca: Bethesda
Game Studios
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ čo bolo dobré,
to zostalo
+ vylepšenie
grafiky exteriérov
+ bleskové
nahrávacie
obrazovky
+ zahráte si aj na
staršom stroji

- čo bolo zlé,
to zostalo
- množstvo
bugov nebolo
odstránených
- dokopy skoro
žiadne zmeny
- odstránenie
českej lokalizácie

Táto recenzia bude iná ako ostatné. Ide o návrat hry, ktorá je legenda. Mnohými milovaná a niektorými aj výrazne zatracovaná (nenápadne ukazujem prstom na Dana Vávru a jeho 100 dôvodov, prečo Skyrim nehrať). Návrat TES V na scénu bol mimoriadne očakávaný, a tak sme sa so zatajeným dychom pustili do hľadania odpovedí na otázky, ktoré vyvoláva.

Prečo bol Skyrim taký úžasný?

Hra vyšla ešte v roku 2011, a tak je možno na mieste trošku si zopakovať, v čom spočíval jej úspech. Fanúšikovia série The Elder Scrolls si v nej našli svoje obľúbené prostredie, ktoré dostalo podobu veľkého sandboxu. Okrem hlavnej príbehovej línie, ako sa na správne RPG patrí, bolo možné riešiť aj množstvo vedľajších úloh.

Príbeh svojej postavy môžete pomerne slobodne meniť, pridávať sa k rôznym spolkom a armádam. Môžete byť mágom, bojovníkom, lukostrelcom, zlodejom, dýkarom... Podľa čoho je, mimochodom, dobré zvoliť si na začiatku rasu, ktorá má predispozície na schopnosti, ktoré budete používať. Keby ste

tak aj neučinili, časom si možno svoju postavu „prevychovať“ na iné povolania. Pointa, ktorú asi každý pozná, je, že ste Drakorodený. Znamená to, že dokážete proti drakom bojovať ako proti seberovným a absorbovať ich duše. V boji môžete mať asistentov,

môžete si kúpiť dom, pripravovať rôzne alchymistické produkty, zlepšovať sa v schopnostiach, ktoré používate, obchodovať, kraďnúť, vraždiť, pomáhať a chrániť atď. Legendou sú magické bojové výkriky v dračom jazyku, ktoré si vaša postava časom osvojuje a hriech by bolo nespomenúť tiež epický soundtrack.

Do chvíle vydania Skyrimu sme asi porovnateľnú hru nemali, hlavne čo sa týka mohutnosti a hrateľnosti. Časom bol titul porazený na všetkých frontoch tretím Zaklínačom, a to s obrovským náskokom. Je celkom možné, že každý zamestnanec Bethesda má na svojom stole položenú voodoo bábiku Geralta z Rivie a pravidelne do nej pichá špendlíky. Drakorodeného uvrhol Mäsiar z Blavikenu do večného

herného zabudnutia. Napriek tomu sa však v Bethesde rozhodli zarobiť... ehm... vyhovieť vernému jadrú komunity a umožniť Skyrimu dôstojný návrat na výslnie v celej jeho kráse.

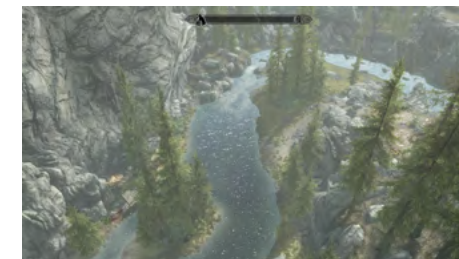
Čo je nové?

Toto je dôležité – tvorcovia nám slúbili starý Skyrim v novom grafickom kabáte, obsahujúci všetky DLC. Móderská komunita okolo tejto hry bola totiž veľmi aktívna, mimoriadne plodná a zameraná hlavne na vylepšovanie grafiky. Na pôvodnú hru existuje záplava rôznych úprav, módov a od tvorcov dostala aj tri DLC. Na módy teraz zabudnite. Či už ste si inštalovali textúry s vysokým rozlíšením, alebo patche, ktoré spôsobili, že boli ženské postavy pod brneniami nahé, to všetko môžete hodiť do koša, pretože nový Skyrim už pracuje v 64-bitovom režime. Staré módy teda už fungovať nebudú, na druhej strane sa otvorili

dvere pre rýchlejší chod a nové úpravy na špeciálnu edíciu. Bude ich niekto chcieť vytvoriť? Uvidíme. Dostávame sa k tomu, čo tvorcovia slúbili a čo s plnili. Každý, kto mal hru zakúpenú so všetkými DLC, dostane špeciálnu edíciu zadarmo.



To je správne rozhodnutie autorov, lebo inak by si táto verzia našla cestu iba k mizivej časti fanúšikovskej základne.



Už v prvej scéne nám rýchlo začínalo byť jasné, v čom spočívajú zmeny. Postavy vyzerajú rovnako, objekty vyzerajú rovnako, textúry budov tiež, ale príroda okolo nie. Pohľady na oblohu, výhľady z výšok, svetelné efekty a celkovo vonkajšie prostredie je to jediné, čo zaznamenalo zmenu, ktorú bude hráč vnímať. Naozaj, posun k lepšiemu je značný a chvíľu sa asi budete kochať ako doktor z filmu Vesničko má středisková. Pokiaľ sa však



HODNOTENIE:





budete pohybovať vo vnútri budov a medzi postavami, rozdiel oproti vanilla verzii neuvidíte. Všetko z pôvodnej hry kombinovanej s DLC zostalo zachované, žiaľ, vrátane bugov. Ale tie nikto opravovať nesl'úbil... Skvelé, však? Treba povedať, že aj stabilita hry saje (sucks) a občas nejaký ten pád do systému nastáva. Nahrávacie obrazovky sú už teraz otázkou okamihu, no pravdepodobne to súvisí aj s vývojom hardvéru. Pôvodný Skyrim na vtedy priemerných strojoch dokázal byť celkom otravný dlhým načítaním nových lokácií.

Dnes je všetko načítané do sekundy, možno do troch. Majitelia slabších počítačov si však pri novej verzii sťažujú na nie príliš vysoký a nie príliš stabilný framerate. My sme testovali na stroji s Intel Core i7 a GTX1080-kou, takže nás skôr rozladil lock na 60FPS. Áno, hra je uzamknutá na 60FPS a zatiaľ nevieme o úprave, ktorá by toto obmedzenie dokázala odstrániť. Na druhej strane je to plynulý framerate, vyššie čísla by sme

chceli vidieť skôr zo zvedavosti. Dúfal som, že recenzia vyznie trochu pozitívnejšie, no potom som ma zasiahol do kolena šíp... Aby sme však Skyrim SE nekrivdili, čast'



bugov, ako napríklad nesprávna poloha niektorých NPC bola odstránená v takmer

gigabajtovej beta aktualizácii niekoľko dní po vydaní. Takisto pochvalné hlasy zazneli po aktualizácii na tému stability framerate. Snád' môžeme dúfať, že tvorcovia tento trend udržia a keď už nepridali nový obsah, aspoň opravia chyby. Čerešnička na torte – pôvodná oficiálna česká lokalizácia bola z hry odstránená. Prečo? Lebo dôvody.

Verdikt

„Nový“ Skyrim je určený hráčom, ktorí sa nechcú alebo nevedia „piplatiť“ s módmi. Tí dostanú všetko pod jednou strechou a nič netreba upravovať. Ďalšia cieľová skupina sú hráči, ktorí o hre počuli, RPG majú radi a nikdy pôvodnú hru nehrali. Tí si isto prídu na svoje, lebo Skyrim stále ponúka veľmi slušný herný zážitok so všetkým, čo k tomu patrí, a nová grafika sa snaží aspoň trochu držať krok s tou modernou. Pre koho hra nie je? Ak máte vyšperkovanú pôvodnú hru,

plnú rôznych módov a nechcete sa s nimi lúčiť, je celkom možné, že vaša hra vyzerá lepšie ako Special Edition... Ak ste hrali pôvodnú hru a jediné, čo potrebujete doplniť, je DLC, tak cena za špeciálnu edíciu vás tiež isto nepoteší. V záverečnom hodnotení sme brali do úvahy, že veľká časť hráčov na novú edíciu zareaguje „FUS-RO-DAH!“. No ak ste Skyrim nehrali, predstavte si tam 5/5 a zadovážte si ho.

Peter Vnuk



Hustle Kings VR

OBLÚBENÝ BILIARD PRE PLAYSTATION UŽ AJ VO VIRTUÁLNEJ REALITE !

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: Biliard
Výrobca: VooFoo Studios
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný biliard
+ pohodový zážitok z virtuálnej reality
+ vhodný pre každého

- minimum zmien či novinek
- nové ovládanie pomocou Move ovládačov

HODNOTENIE:



Poznáte hru Hustle Kings? Hra sa pôvodne objavila vo verzii pre PS3 ešte v roku 2009. Neskôr nasledoval port pre PlayStation 4 a teraz hra prichádza aj vo verzii pre virtuálnu realitu PlayStation VR. Podpora novej platformy je však prakticky jedinou novinkou.

Hovorí sa, že keď niečo funguje, tak to netreba meniť, a v prípade biliardu to platí dvojnásobne. Hustle Kings neponúka veľa priestoru pre novinky. Nedá sa ale povedať, že by autori nemali čo vylepšiť alebo upraviť. Prinajmenšom by mohli začať aktualizovaním reklám (upútavka na Resogun či LittleBigPlanet 3), ktoré sa zobrazujú vo virtuálnom bare a nahradiť ich niečím aktuálnejším, ako napríklad reklamou na iné tituly s virtuálnou realitou.

Novinkou tak ostáva len prispôsobenie hry pre virtuálnu realitu. Všimnete si to na prvý pohľad v menu, ktoré je mierne zaoblené ako veľká zakrivená obrazovka. Kompletný pocit z virtuálnej reality si však vychutnáte až počas samotného hrania biliardu. Trojrozmerné virtuálne prostredie je veľmi uveriteľné. Faktom je, že takýto pocit z virtuálneho biliardu vám bežný 2D/3D televízor poskytnúť nedokáže. Môžeme ale polemizovať, či z virtuálnej reality profitujete aj iným spôsobom, ako

je len uveriteľnejší pocit, že sa nachádzate v bare a hráte biliard v prostredí, ktoré pocitovo dokáže pôsobiť realisticky.

Hra vám pri plánovaní úderov radí, takže sa nedá povedať, že by virtuálna realita v tomto smere ponúkala nejakú výhodu. Na škodu je, že sa nemôžete vo virtuálnom prostredí voľne pohybovať. Pohľad na biliardový stôl zmeníte kedykoľvek rýchlo a jednoducho, ale voľný pohyb, bohužiaľ, chýba.

Druhou novinkou VR verzie je pridanie podpory ovládania pomocou pohybových ovládačov. Nemali sme však pocit, že by táto novinka predstavovala skutočné vylepšenie. Ovládanie pomocou Move ovládačov je ťažkopádne a menej pohodlné. Pohyb, ktorý robíte rukami, ani zd'aleka nepripomína používanie tága. Odporúčame pri hraní používať radšej klasický DualShock 4.

Po starom ostala ponuka herných režimov. Môžete hrať aj cez internet s ostatnými hráčmi. K dispozícii je takisto režim pre jedného hráča. Okrem tréningu si zahráte exhibičný zápas, kariéru alebo tzv. puzzle režim, v rámci ktorého musíte riešiť komplexné situácie na biliardovom stole. Faktom je, že Hustle

Kings je výborne spracovaný biliard. Aj vďaka pomôckam na biliardovom stole môžete jednoducho plánovať a realizovať skutočne zložité údery, ktoré by ste asi v skutočnosti praktizovali až po dlhšom tréningu. Tým netvrdíme, že hra je jednoduchá, to v žiadnom prípade, určite si vyžaduje trochu šikovnosti.

Vďaka výbornému základu je Hustle Kings VR jeden z najlepších biliardov, ktorý si dnes môžete zahrať vo virtuálnej realite. Hoci nemáme pocit, že by virtuálna realita nejako výrazne ovplyvňovala hrateľnosť.

Jej čaro spočíva v tom, že hranie je zrazu úplne iným zážitkom. Nachádzate sa totiž v plnohodnotnom trojrozmernom prostredí, ktoré vo virtuálnej realite vnímate oveľa citlivejšie a realistickejšie, ako napríklad pri jeho zobrazení na televíznej obrazovke.

Zhrnutie

Hustle Kings VR prináša minimum novinek, čo hráčom pravdepodobne až tak vadit' nebude. Virtuálna realita v tejto hre funguje veľmi dobre, aj keď je pravdou, že ide najmä o pocit z virtuálneho prostredia a samotnú hrateľnosť' neovplyvňuje.

Roman Kadlec

RIDE 2

ŠIALENÁ A NÁROČNÁ JAZDA

Mohlo by sa zdať, že motokárskych hier každým rokom ubúda. Je pravda, že hry podobného žánru nie sú medzi hráčmi v posledných rokoch také obľúbené ako preteky s autami, no aj napriek tomu môžeme naraziť na pár titulov, ktoré vás možno prekvapia. Bude takou hrou aj RIDE 2?

Za touto mladúčkou motokárskou sériou stoja skúsení vývojári zo štúdia Milestone. Presne tí tvorcovia, ktorí majú na svedomí známe série MotoGP, SBK a WRC. No aj napriek niekoľ'koročným skúsenostiam s podobnými hrami nás prvý diel, vydaný minulý rok, vôbec nepotešil. Trpel rôznymi nedostatkami, hlavne ak hovoríme o optimalizácii a technickom spracovaní. RIDE si odnášal v recenziách nízke hodnotenia a mohlo by sa zdať, že túto značku čaká nejasný osud.

Neúspech hry však vývojárov neodradil a prakticky s ročným odstupom tu máme diel druhý. Mňa osobne oznámenie prác na RIDE 2 nechávalo chladným a od pokračovania som nič neočakával. A to bolo možno dobré riešenie.



Potešenie na úvod

Hneď na úvod hry si v jednoduchom a intuitívnom menu vytvoríte svojho pretekára. Nečakajte žiadne zdĺhavé prispôbovanie, zvolíte si meno, vyberiete zo štyroch možných typov tváre a ide sa na vec.

Práve tohto momentu som sa obával najviac, pretože prvý RIDE bol skutočne hrozne optimalizovaný a ani technicky

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: racing
Výrobca: Milestone
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ technické spracovanie a optimalizácia
+ splitscreen
+ jazdný model

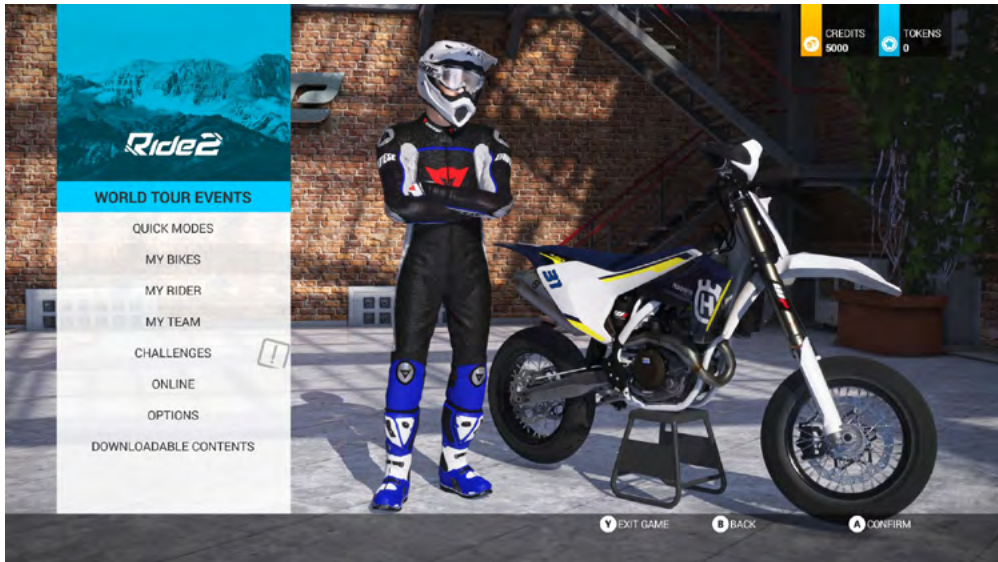
- repetitívne prostredie
- absencia on-line multiplayera
- absencia niečoho originálnejšieho

HODNOTENIE:



na tom hra nebola dobre. RIDE 2 však príjemne prekvapil a hneď bolo jasné, že použitý engine je na míle vzdialený od toho, ktorý bol použitý v tom minuloročnom.

Zlepšenie bolo vidieť prakticky v každom smere. Trate pôsobia reálnejšie, rovnako aj



modely v okolí trate. Zlepšenia sa dočkali aj motorky. Sú vymodelované precíznejšie a od svojich reálnych predlôh sa veľmi nelíšia. Čo však neujde oku skúsenejších hráčov, je možno až prílišná podobnosť okolitých modelov s ostatnými hrami od toho štúdia. Na testovacej zostave s grafickou kartou GeForce



GTX 690 4GB, procesorom Intel i5 a 16GB RAM sa hra hýbala svižne na vysoké detaily v 1080p rozlíšení.

Tu jazdíme my

Pokiaľ ide o ovládanie, druhý diel je prakticky totožný s tým prvým, nejakej zásadnej zmeny sme sa nedočkali. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že

jazdný model je v prípade každej motorky identický, no postupom času vás hra vyvedie z omylu. Zmeny pocítite hlavne v prípade prepínania fyzikálnych režimov hry. Na výber sú rôzne možnosti, od úplnej arkády až po simuláciu.

Spočiatku si vystačíte s brzdou a plynom, no neskôr naberieť skúsenosti a budete chcieť



viac. Pričom viac znamená v RIDE 2 zvyšovanie náročnosti. A to aj vďaka umelej inteligencii, ktorá sa s vami hneď od úvodu nemazná. Budete padat' a prehrávať, no hneď ako získate kontrolu nad ovládaním, začnete si preteky užívať.



Chce to hlavne cit a v neskoršej fáze hry aj vylepšenia motoriek. Síce sa dá upravovať mnoho, no nečakajte žiadne zázraky. Úpravy sú však dôležitou súčasťou hry a skutočne vedú zamiešať poradie vo finále pretekov.

Splitscreen

Asi najpodstatnejším režimom v RIDE 2 je Word Tour, ktorý je rozdelený do niekoľkých eventov. Vašou úlohou je dostať sa na vrchol vo svetovom rebríčku. Pretekáte, zarábate peniaze a stúpate. Tento jednoduchý režim však vývojári vylepšili rôznymi míľnikmi v rámci postupu. Po ich dosiahnutí sa odomknú ďalšie, v ktorých súťažíte



o väčší balík peňazí a napríklad aj o motorky.

Nechýbajú ani režimy typu Quick Race a Time Trial. V týchto módoch sa môžete vyšantit' na všetkých okruhoch a otestovať viac než 200 motoriek. Veľké plus dávam za hru pre viacerých hráčov, ktorá je riešená už dnes netradičným splitscreenom. Sklamaním je však absencia akéhokoli on-line zápolenia.

Verdikt

Vývojári RIDE 2 sa vyvarovali chýb a ukázali nám, že takto by mohli vyzerať preteky na motorkách. No aj napriek svojej svetlej stránke, čo sa týka optimalizácie a technického spracovania, je druhý diel stále akýsi nemastný neslaný. A navyše dost' náročný, čo by mohlo prípadných záujemcov dvojkolesových tátošov odradiť

Ján Schneider

Super Stardust Ultra VR

VR REEDÍCIA REEDÍCIE KULTOVEJ STRIELAČKY

Super Stardust je kultová shoot'em up strieľáčka na PlayStation. Nemusíte byť fanúšikom tohto žánru, ale faktom je, že nič lepšie v tomto segmente na konzolu od Sony nenájdete. Možnože Resogun – to je duchovný nástupca od totožných tvorcov.

Super Stardust Ultra VR predstavuje reedíciu reedície. Nepomýlili sme sa, je to tak. Verzia Ultra sa totiž objavila na konzole PlayStation 4 pred jeden a pol rokom a išlo o vylepšenú verziu hry Super Stardust HD. Okrem lepšej grafiky a podpory 3D televízorov pribudol v ponuke aj nový režim Interactive Streaming, ktorý profituje z možnosti streamovať hranie z konzoly PS4.

Super StardustUltra VR rozširuje verziu Ultra o nový režim, ktorý je špeciálne určený pre virtuálnu realitu. Stretávame sa teda so špecifickým prístupom zo strany tvorcov – nie celá hra je prispôbená pre virtuálnu realitu, ale iba jej časť. Rovnako to funguje aj v prípade Rise of theTomb Raider pre PS4. Hra obsahuje špeciálny obsah.

Hoci, v prípade Super Stardust to neplatí úplne. Hra profituje z už spomínanej podpory 3D televízorov, takže si hranie lepšie užijete vo VR aj v prípade klasických herných režimov. Obraz je v tomto prípade rovnaký ako pri zobrazení na 3D televíznej obrazovke – izometricky sa dívate na malú planétu vo vesmíre, na ktorej sa hra odohráva. Funguje to prekvapujúco dobre a pokiaľ by sme nevedeli o podpore 3D televízorov, mysleli by sme si, že to výrobcovia spravili špeciálne pre VR verziu.

Skutočným dodatkom tak ostáva iba režim Invasion Zone. Vývojárov treba pochváliť, virtuálnu realitu v jeho prípade využili najlepším

ZÁKLADNÉ INFO:

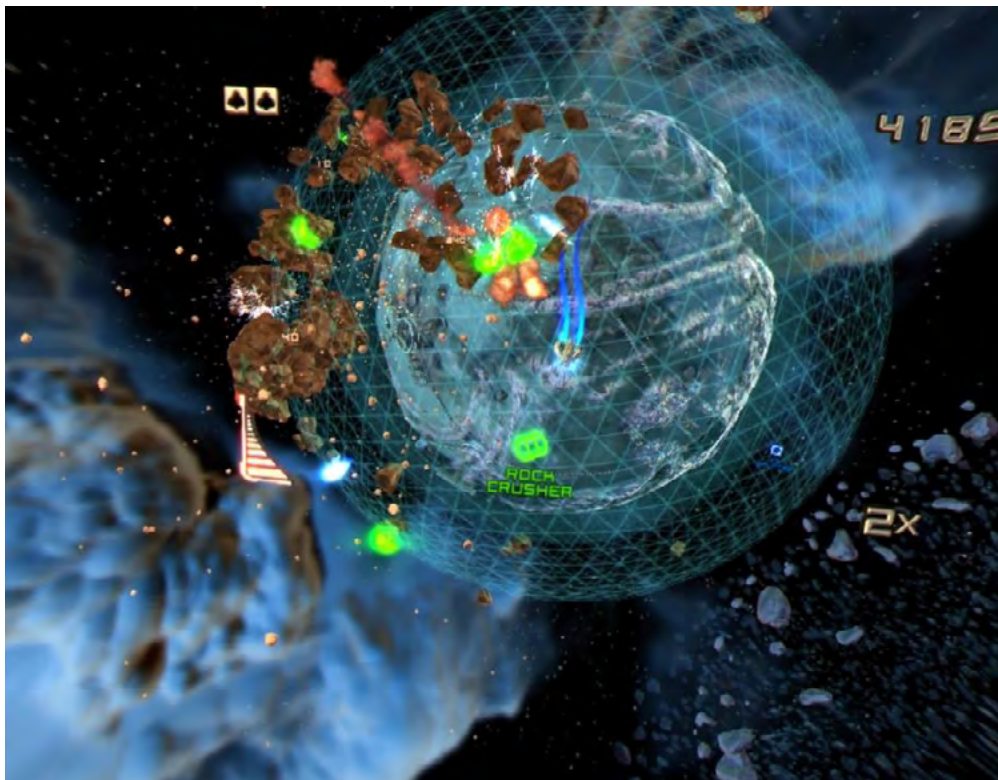
Platforma: PS VR
Žáner: Shoot'em up
Výrobca: Housemarque
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ nový režim Invasion Zone
+ využitie VR okuliarov aj v rámci klasických režimov

- u niektorých používateľov môže vyvolať kinetózu
- „len“ nekonečná strieľáčka

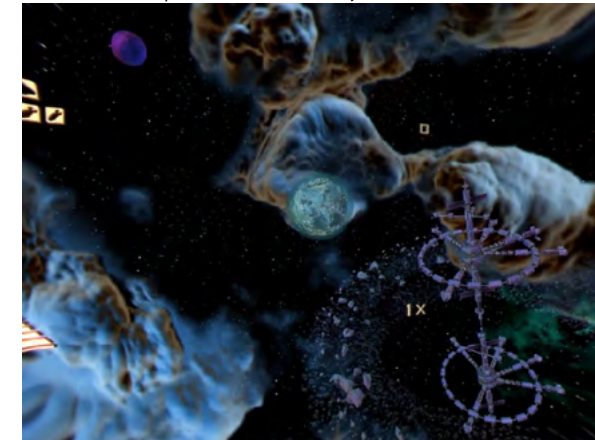
HODNOTENIE:



možným spôsobom. Ako už bolo spomenuté, Super Stardust je izometrická strieľáčka. V Invasion Zone však dianie sledujete z kokpitu a pohybujete sa po trojrozmernom svete. Ľavou

analogovou páčkou ovládáte pohyb vášho stroja, pravou páčkou kontrolujete natočenie kamery a pohybom hlavy mierite. V praxi to funguje dobre, ale skúste sa dať plnou parou

vzad, kamerou točiť dol'ava a hlavou pohybovať doprava – takýmto spôsobom výborne otestujete, či vám môže prísť vo virtuálnej realite nevoľno.



Bez ohľadu na to, Invasion Zone funguje skvele a zážitok z hrania je na vysokej úrovni. Drive club, Super Stardust – Invasion Zone a titul EYE: Valkyrie sú hry, pri ktorých sme si užili pobyt vo virtuálnej realite najviac. Zároveň však ide o hry, ktoré sú najnáročnejšie na zvládnutie z hľadiska tzv. kinetózy. Touto nevoľnosťou trpí pár ľudí pri cestovaní v aute, v lietadle alebo na lodi, avšak vo virtuálnej realite sa pocit nevoľnosti môže objaviť aj u tých, ktorí bežne nemajú takéto problémy. Aj preto si treba pri hraní dávať pravidelné prestávky. Spoznávanie virtuálnej reality je dôležitou súčasťou hodnotenia hier, ktoré si dnes môžete pomocou PS VR zahrať. Ak by sme mali zrekapitulovať iba novinky v recenzovanej hre, nebol by to dlhý text. Super Stardust je totiž strieľáčka, ktorá síce v arkádovom režime ponúka určité delenie do úrovní, ale konceptovo ide o nekonečnú hru, ktorej jediným cieľom je získať čo najväčšie skóre. Rovnako to platí v prípade nového VR režimu Invasion Zone. K dispozícii je relatívne malý herný priestor, ktorý sa nemení a objavujú sa v ňom náhodne generovaní nepriatelia. Nečakajte, že tento režim niekedy dohráte, v skutočnosti ide opäť iba o zbieranie bodov v snahe získať čo najvyššie skóre a prežiť v hre čo najdlhšie. Vzhľadom ku konceptu hry je tak nový režim spracovaný výborne. Mimochodom, pravdepodobne ste si všimli grafické spracovanie na okolitých screenshotoch. Kvalita grafiky je pomerne základná a zaostáva za tým, čo dokáže PS4 vygenerovať na televíznej obrazovke. PS VR je však o poznanie väčší žrút výkonu, a hoci je grafika vo všeobecnosti slabšia, zážitok z hry je výborný. Práve vďaka tomu, že virtuálna realita ponúka niečo úplne iné, ako si môžete zahrať na TV obrazovke. Nie z hľadiska hrateľnosti, ale pociťovo. Je to úplne iný pocit, sedieť v kokpite bojového stroja a bojovať vo virtuálnej realite, než sledovať dianie na 2D obrazovke. Verdikt: Super Stardust Ultra VR by nemala chýbať vo vašej kolekcii hier, pokiaľ radi strieľate a naháňate sa za čo najväčším skóre. Edícia pre VR prináša nový exkluzívny režim, ktorý ideálne využíva potenciál platformy virtuálnej reality.

Roman Kadlec

PlayStation VR Worlds

VIRTUÁLNA REALITA, ČAU!

Dočkali sme sa. Virtuálna realita sa začala oficiálne predávať na Slovensku. Nemáme teraz na mysli riešenia pre mobilné telefóny, ale VR do obývačky. Môžete namietat', že HTC Vive a Oculus Rift je už v predaji, ale prvý menovaný produkt na Slovensku oficiálne nekúpите a ten druhý sa dostáva na náš trh len teraz, s polročným oneskorením. PlayStation VR je teda prvá „vel'ká" virtuálna realita, ktorá sa u nás začala predávať.

Zároveň je to aj prvé VR riešenie, s ktorým sme sa mohli intímne zoznámiť doma. Skúšali sme aj iné riešenia a aj s PS VR sme už zažili niekoľko spoločných pártý. Ale je rozdiel, keď vám dajú helmu na 15 minút – maximálne polhodinu a keď máte zariadenie vo veľkej škatuli doma, musíte ho pripojiť k vašej PS4-ke a následne vás nič nelimituje. Iba prípadné brušné problémy.

PlayStation VR v týchto dňoch testujeme a je to pomerne náročná úloha. Určite náročnejšia, ako autor tohto článku pôvodne predpokladal. Nejde ani tak o to, že hry samotné sú inak koncipované a nemožno ich hodnotiť rovnakým metrom ako klasické hry na dvojrozmernú televíznu obrazovku. Problém je v tom, že virtuálna realita je úplne nová platforma a vyžaduje iný prístup. A takisto je náročnejšia. Zabudnite na to, že pridáte po celom dni ut'ahaniť z roboty a o 11-tej večer si pred spaním pustíte na hodinku-dve niečo vo virtuálnej realite. Pravdepodobne vás to odrovná – aspoň v našom prípade sme z hrania vo virtuálnej realite ovel'a rýchlejšie unavení, vyčerpaní, ako je tomu v porovnaní s klasickým hraním.

O týchto symptómoch však teraz písať nejdeme. Neignorujeme ich, budeme o nich písať. Ale až v sumárnom článku, ktorý sa na našom webe objaví o 2 – 3 týždne. Máme pred sebou

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: Súbor minihier
Výrobca: SIE London Studio
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + 5 rôznych minihier
- + odlišnosť jednotlivých zážitkov
- + ideálne na úvodné spoznávanie virtuálnej reality
- + súčasť balenia PS VR Starter Kit
- väčšinu minihier spustíte raz-dvakrát a potom nemáte dôvod sa k nim vracat'

HODNOTENIE:

★★★★☆

11 hier, ktoré je najsť potrebné otestovať a zrecenzovať. A potrebujeme nájsť skúsenosti, bližšie spoznať to, ako VR na nás pôsobí z dlhodobšieho hľadiska. Pokiaľ vás teda zaujíma PS VR ako platforma, vráťte sa na náš portál o 14 – 20 dní. Pokiaľ vás však zaujímajú aj jednotlivé hry, sledujte nás počas nasledujúcich dní pravidelne. Recenzie na PS VR hry nebudú úplne klasické. Svojím spôsobom pôjde o seriál, ktorý kombinuje recenzovanie hier a súbežné spoznávanie PlayStation VR ako celku.

PlayStation VR Worlds... aký iný titul by si zaslúžil prvú recenziu na PS VR, ak nie tento? Ide totiž o súčasť balenia tzv. PlayStation VR Starter Kit. Ten bude pre väčšinu používateľov pravdepodobne nutnosťou, nakoľko v balení okrem samotných okuliarov nájdete aj 2 pohybové ovládače a PlayStation kameru. Toto príslušenstvo potrebujete pre plnohodnotný zážitok z hrania a málokto má dnes doma niečo viac ako je samotná konzola PlayStation 4 a DualShock 4. PlayStation VR Worlds je súčasťou Starter Kitu a je to skvelá voľba. Táto hra, resp. súbor minihier je vynikajúcim prostriedkom na zoznámenie sa

s virtuálnou realitou. Už prvotné sekundy po spustení aplikácie vás očaria audiovizuálnym divadlom, ktoré vo virtuálnej realite vnímate inak. Intenzívnejšie. To si mimochodom pri používaní VR okuliarov pomerne rýchlo uvedomíte – aj taký jednoduchý trik, ako je osvetlenie bielou farbou, vás vo VR prinúti zažmúriť oči. Na televíznej obrazovke by to zďaleka nemalo taký istý efekt.

VR Worlds obsahuje celkovo 5 minihier a tvorcov chválime za to, že vytvorili skvelý mix. V balíku totiž nájdete takmer všetky druhy zážitkov, aké dnes virtuálna realita ponúka. Je tu niekoľko minihier, v ktorej sa stanete statickým divákom a iba sledujete, ako ste ponáraní čoraz hlbšie do vody. Obdivujete svet okolo seba, užívate si 360° priestranstvo a rybičky okolo vás. Táto „hra" je ideálnou vstupnou bránou do VR sveta pre každého. Síce vás zabaví iba pri prvom hraní, ale ak budete chcieť niekomu ukázať, čo je virtuálna realita, lepšieho adepta na začiatok nenájdete. Ocean Descent dokáže vyvolať žiadaný „wow" efekt a výhodou je, že pravdepodobne nikomu nebude zo sledovania tejto animácie zle. Ďalšia hra Danger Ball je príkladom toho, ako

sa dá jednoduchý koncept hry Pong pretransformovať do virtuálnej reality. V 3D prostredí odrážate loptičku pohybom vašej hlavy. Nečakajte zázraky, ale je to zábavné a zároveň ide pravdepodobne o prvú hru, ktorú budete ovládať hlavou. Resp. o prvú hru, v ktorej ovládanie hlavou skutočne dobre funguje. Táto minihra je tiež zábavkou na niekoľko minút, ale vhodne dopĺňa portfólio VR Worlds.

Hlavou budete ovládať aj minihru VR Luge. V tomto prípade si ľahnete na skateboard a pustíte sa dole cestou. Z hľadiska hrania bude vašou jedinou úlohou hýbanie hlavou a takýmto spôsobom budete zatáčať. VR Luge výborne zachytáva pocit rýchlosti, ale opäť ide iba o krátkodobú zábavu. Párkrát sa k nej vrátite, aby ste sa pokúsili splniť všetky výzvy a tým to končí.

The London Heist je jediná z minihier, ktoré môžete ovládať

aj dvoma pohybovými ovládačmi. Zároveň ide o hru, ktorú sme ešte pred pár rokmi skúšali na platforme PS VR medzi prvými. Faktom je, že v tej dobe nás nadchla, pretože zážitok z hrania je niečo úplne iné, ako ste doteraz mohli vyskúšať. The London Heist je síce veľmi krátka hra, obsahuje však aj jednoduchý príbeh a herné pasáže. Zároveň ukazuje, aké prvky z hľadiska herného dizajnu by mohli niektoré plnohodnotné tituly využívať.

The London Heist funguje na PS VR prekvapivo dobre a je škoda, že táto minihra nie je o niečo dlhšia. Scavenger's Odyssey je masaker. Ak vám bude pri zoznamovaní sa s PS VR z niektorej hry nevoľno, bude to práve táto.

Hra sa totiž odohráva vo vesmíre a ovládate veľkého robota, v ktorom sedíte. Problém je, že pohybom hlavy ovládate mierenie a kamerou hýbete pomocou

pravej analógovej páčky na ovládači. Výsledok si asi viete predstaviť – napríklad kvôli miereniu pohybujete hlavou doprava, avšak zároveň potrebujete hýbať kamerou doľava. Vaša hlava sa z toho zblázni, pretože



namiesto očakávaného pohybu vpravo sa virtuálna hlava pohybuje vľavo. Ťažko sa to opisuje, ale snád' si rozumieme. Do toho si pripočítajte, že skáčete vo vesmíre a neustále meníte svoju perspektívu. Predstavte si, že by ste doma skákali zo zeme na steny a do toho by sa obraz pred vami hýbal do opačnej strany, ako očakávate na základe pohybu vašej hlavy. Tento zážitok vám Scavenger's Odyssey ponúkne.

Nechápte ma zle. Scavenger's Odyssey nekritizujem. Toto je jedna z najlepších hier, čo sa využitia potenciálu virtuálnej reality týka. Ale zároveň je jedna z najnáročnejších na „vstrebávanie". Netvrdíme, že bude pri hraní tejto hry každému nevoľno, ale určité percento používateľov to určite postihne. A takisto platí to, čo sme spomínali už v úvode – ak ste unavení, do VR nelezte.

A dvojnásobne nie do takýchto náročnejších zážitkov. Vyskúšať to môžete, aby ste si overili, či patríte do skupiny, ktorým sa z toho zatočí hlava alebo nie. Ale netreba to preháňať. Aby sme to zhrnuli, PlayStation VR Worlds ponúka výborný mix zážitkov z virtuálnej reality. Je tu takmer všetko, do dokonalosti chýba už iba nejaká športová hra (napr. futbalista z pohľadu vlastných očí) alebo krátke automobilové demo. V takom prípade by bol zážitok naozaj maximálny a v jednom balení by ste si vyskúšali všetky základné žánre toho, čo vám PS VR dokáže dnes ponúknuť.

Verdikt

PlayStation VR Worlds nemožno považovať za plnohodnotnú hru. Je to však to najlepšie, čo môžete vašim známym alebo kamarátom pustiť, ak sa im chcete pochváliť kúpou novej virtuálnej reality.

Z piatich rozličných zážitkov si každý vyberie, čo mu vyhovuje a môže experimentovať. PlayStation VR Worlds je z pohľadu spoznávania VR určite lepšia voľba ako napr. Driveclub VR, kde časť hráčov po prvom drifte dá VR okuliare dole z hlavy...

Roman Kadlec

CIVILIZATION VI

KRÁĽ JE MŔTVY, NECH ŽIJE KRÁĽ!

Ešte jeden t'ah a spať. Obl'úbená veta priaznivcov t'ahových stratégií je opäť v móde. Tentoraz sa o jej návrat na výslnie postaralo štúdio Firaxis, a to pokračovaním legendárnej série Civilization. Šiesty diel t'ahovej stratégie nám síce neservíruje revolúciu, za to sa však hráči dočkali poriadnej evolúcie.

Oznámenie novej „Civky“ v máji vyvolalo rozporuplné reakcie. Vývojári sl'ubovali množstvo zaujímavých noviniek, ktoré však prekrylo výrazné grafické spracovanie pripomínajúce kreslené free-to-play tituly. Hráči sa preto vydesene pýtali, či sa chystá prispôsobovanie masám. Po niekoľ'kých desiatkach odohratých hodín však môžeme povedať, že obavy sa nepotvrdili. Civilization VI rozhodne nejde cestou zjednodušovania, práve naopak – stratégovia sa môžu tešiť na nové výzvy.

Ak ste touto legendou nedotknutí, vedzte, že cieľom hier Sida Meiera je previesť svoj národ od staroveku až po modernú dobu a popritom, ako v správnej 4X stratégii, preskúmať svet, expandovať, bojovať a robiť množstvo ďalších činností. Na výber máte z devätnástich civilizácií od Ameriky až po Sumerov, pričom ďalšie sa očakávajú v st'ahovateľných prídavkoch. Svojich súperov môžete pokoriť rôznymi spôsobmi – vojensky, nábožensky, kultúrne či technologicky.

Najvýraznejšej zmeny sa dočkalo plánovanie a výstavba miest. Jednotlivé políčka v okolí mesta navyše už neslúžia iba na stavbu baní, fariem či rôznych unikátnych vylepšení samotných civilizácií. Musíte na ne umiestňovať tzv. „districts“, čiže akési mestské štvrte. Dokopy ich je dvanásť a plnia rôzne úlohy – Campus je štvrť na podporu vedy, Commercial Hub slúži na obchod, Harbor dovoľí mestám,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: t'ahová stratégia
Výrobca: 2K
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové mechanizmy
+ systém mestských štvrtí
+ vylepšený technologický strom
+ väčšia variabilita hry
+ grafika a soundtrack

- niektoré veci zostali na pol ceste
- umelá inteligencia potrebuje dopracovať

HODNOTENIE:

★★★★☆

ktoré nemajú priamy prístup k moru, vyrábať námorné jednotky a podobne. S nimi sú viazané aj niektoré obmedzenia – ak budete napríklad chcieť postaviť univerzitu, budete najskôr potrebovať Campus. Počet štvrtí je navyše viazaný na populáciu v meste – čím viac má obyvateľov, tým viac si môžete dovoliť postaviť štvrtí. Do hry sa tak dostáva ďalší taktický element, ktorý dokáže v prípade chybného rozhodnutia kruto trestať.

Aj divy sveta po novom zaberajú jedno políčko mimo mesta, preto s nimi treba nárábať opatrne. Spočiatku chvíľu trvá, kým sa človek naučí, ako správne využívať systém mestských štvrtí a hra sa vlečie. Chce to však iba prax. Pri výbere lokality



pre mesto je taktiež nutné dávať pozor na mnoho viac faktorov. Rast mesta po novom ovplyvňuje „housing cap“, ktorý určuje, do akej miery sa môže rozvíjať. A najvhodnejšie miesto je pri rieke. Ignorovať neradno ani „amenities“, ktoré nahradili globálne št'astie.

Ako sa vyjadril dizajnér Ed Beach, vývojári chceli urobiť hru nevyspytateľnejšou a hráčov prinútiť, aby sa prispôbovali v každej novej hre. Problémom päťky totiž bolo, že množstvo ľudí si časom našlo ideálnu stratégiu, ktorú následne neboli ochotní meniť. Tomu chceli vývojári zabrániť a podarilo sa. Výraznou pomôckou v boji proti stereotypu je systém politických kartičiek. Tie si odomykajú zbieraním kultúrnych bodov, pričom aktívnych môžete niekoľko kartičiek naraz. Jednotlivé karty sú rozdelené do štyroch kategórií – vojenské, ekonomické, diplomatické a nezaradené, a pridávajú rôznorodé bonusy ako +100% produkcie ľahkej a ťažkej kavalérie, 50% zľavu pri upgradovaní jednotiek a podobne. Do hry prinášajú výrazné oživenie a veľkú variabilitu v rôznych situáciách. Ak sa totiž usilujete hrať mierovým spôsobom, no zrazu čelíte konfliktu, nie je problém ich

zmeniť, prípadne rovno celú vládu na nejakú, ktorá by dávala viac priestoru vojenským kartičkám.

Menšieho prepracovania sa dočkal aj technologický strom. Obsahuje síce niekoľko nelogickostí, keď niektoré z posledných technológií je možné vyskúmať aj bez toho, aby ste mali vyskúmanú napríklad takú ocel', avšak inak o ňom môžeme hovoriť iba v pozitívach. Dôležitým novým prvkom sú tzv. „eureka“ momenty – každá technológia má podmienku, ktorú ak splníte, tak skráťte dobu na jej výskum o polovicu. Pri dobrom plánovaní tak dokážete získať výhodu v podobe technologického napredovania oproti ostatným civilizáciám. Doteraz sme hru v podstate iba chválili, no má aj svoje muchy. Najväčším problémom je umelá inteligencia, Achillova päta série. Je ale pravda, že v prípade šestky môžeme pochváliť agresívnejších barbarov. Tí vedia spočiatku poriadne podkúriť

a pokiaľ svojmu vojsku nebudete venovať zvýšenú pozornosť, môžete na to doplatiť aj stratou hlavného mesta. Zabrániť sa tomu dá pomerne jednoducho – stačí, ak si budete všimnúť barbarských skautov a zabíjať ich predtým, než utečú do tábora podať správu o vašej lokalizácii. Čo sa týka samotných civilizácií, tam prichádzajú problémy. Áno, aj vaši súperia sú agresívnejší a konflikty v 50. t'ahu vôbec nie sú zriedkavé aj vďaka zníženiu postihu za vyhlásenie vojny, avšak umelá inteligencia občas pri presúvaní jednotiek koná absolútne nelogicky a v mnohých prípadoch nedokázala využiť veľkú početnú prevahu.

Tento problém možno vyriešiť nájdením si ľudských protivníkov v hre pre viacerých hráčov. Iritovať vás však bude nielen počas bojov, ale aj počas mierového obdobia. Ďalšou kontroverznou novinkou sú agendy. To sú akési typy správania, ktoré má každý líder nalinajkované.

Disponuje dvomi, pričom jednu má pevne danú, druhá sa zas mení pri každej hre. Na papieri to znie výborne, avšak veľa z nich funguje nezmyselne a počas hry je niekedy nemožné udržiavať dobré vzťahy s ostatnými civilizáciami. Ukázkovým príkladom sú Aztékovia.



Montezuma vás bude mať rád iba vtedy, ak nebudete disponovať luxusnými surovinami, ktoré on má. Ak máte čosi, čo on nie a nemáte ochotu podeliť sa o to, po pár t'ahoch prichádza z jeho strany oficiálne kritizovanie a zábava môže začať. Agendy sú skrátka zaujímavý nápad, ktorý ale potrebuje dobrúšit', lebo hoci rozumieme, že človek sa nemôže zavďačiť každému, momentálne pôsobia otravne, rovnako ako prepracovaná diplomacia.

Zamrzia aj niektoré nedotiahnuté mechanizmy. Šanca vyhrať nábožensky je síce lákavá, čo však Sz toho, keď ide iba o posielanie apoštolov a misionárov z jedného miesta na druhé? Takisto niektoré unikátne jednotky či schopnosti civilizácií dokážu v spojení s inými prvkami hry priniesť dotýčenému hráčovi až neférovú výhodu. Skúste sa postaviť Gilgamešovi a jeho vojnovým vozom, keď vy ste radi, že ste vytrénovali aspoň pár bojovníkov. Nelogicky pôsobia rozhodnutia vynechať niektoré obl'úbené prvky z minulých dielov. Prečo sa nedajú premenovávať mestá? Prečo nemôžeme nastaviť produkciu v mestách do fronty?

Technická stránka Civilization VI je veľmi dobrá. Ako sme už spomínali, grafika síce v prvých momentoch vyvolala rozpaky, avšak po chvíli si zvyknete a svojmu účelu slúži veľmi dobre, pričom najmä divy sveta a animácia ich výstavby vyzerajú krásne. Zvukovo sa hre tiež nedá čo vytknúť, sprevádzať vás budú rôzne hudobné motívy jednotlivých národov a k tomu fantastická hlavná pieseň Sogno di Volare (Sen lietania). Za ňou stojí opäť skladateľ Christopher Tin, ktorého dielom bol aj ústredný motív Civilization IV Baba Yetu. A ako čerešnička na torte je Sean Bean ako rozprávač.

Verdikt

Civilization VI je vynikajúca hra, ktorej do dokonalosti ešte čosi chýba a je cítiť, že jej potenciál ešte len bude naplnený. Ak jej ale dáte šancu už teraz, určite vás nesklame. Prináša desiatky hodín zábavy, ktorá nie je jednotvárna, a to ako pre nováčikov v sérii či žánri, tak aj pre ostrieľaných hračiekov. Tak čo, ešte jeden t'ah a ideme spať?

Pavol Hirka

Farming Simulator 17

MAJSTER TRAKTOROV

Štúdio Giants Software sa opäť vracia a pokúša sa získať si srdcia všetkých virtuálnych farmárov. Minuloročná odmlka v podobe hry Farming Simulator 16, dostupnej výlučne pre mobilné zariadenia, dodala vývojárom nové sily a umožnila nám vrátiť sa na naše polia. Či sa to oplatí, sa dozvieme z našej recenzie.

Niekedy je dosť ťažké hodnotiť hry podobného žánru, hlavne ak je daný titul pozlátkou dobrej budgetovky, no svojou cenou sa snaží zaradiť do vôd veľkých AAA hier. Osobne som k hre Farming Simulator prišiel ešte pred dvoma rokmi a ostal som príjemne prekvapený. Teraz som traktory a kombajny osedlal znova a je vidieť, že hra má za sebou značný pokrok.



Ako farmári sa musíte starať o svoju úrodu, spracovávať ju a následne s ňou obchodovať. Okrem toho sa staráte aj o svoje zvieratá, ku ktorým tento rok pribudli prasiatka. Základom hry je predovšetkým starosť o vaše polia. Celý proces je rovnaký ako aj v skutočnosti. Pole si zoriete, následne zasejete a ukončíte zberom vašej produkcie. Pokiaľ vidíte zábavu v niečom podobnom, Farming Simulator vás bude určite baviť.

Hor sa na farmu

Po spustení na vás čaká jednoduché a prehľadné menu, v ktorom odporúčam zvoliť tutorial a naučiť sa všetky základy. Ovládanie je intuitívne a farmára z vás hra urobí behom niekoľkých minút. To, či budete dobrým farmárom, je už len na vás. Po zaučení nasleduje mód kariéry.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: mix simulácie a tycoonu

Výrobca: Giants Software
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavé odbočenie od bežných hier
+ úprava strojov
+ podpora módov

- technické spracovanie
- jazdný model a fyzika
- po čase stereotyp

HODNOTENIE:



Zvolíte si svojho farmára alebo farmárku, upravíte farbu montérok a hor sa na polia.

Aký by to bol farmár bez poriadnych strojov? Tento rok vývojári domácich hráčov určite potešia, pretože v zozname zhruba 250 strojov nechýbajú ani také značky ako



Tatra a Zetor. Je vidieť, že na modeloch jednotlivých strojov si tvorcovia dali skutočne záležať, pretože ich textúry sú bezchybné.

Ako päť na oko pôsobia ostatné modely, hlavne tie v diaľke. Navyše som na PlayStation 4 spozoroval nepríjemné doskakovanie

modelov a celkovo mi LOD (Level Of Detail – rôznorodá detailnosť modelov na určité vzdialenosti) prišiel nedobre zvládnutý.

Ani jazdný model sa neradí medzi elitu. Je jednoduchý, arkádový, no v simulátore by som čakal trochu viac. Nedodržiavajú sa ani fyzikálne zákony, takže zabudnite na nejaký model poškodenia.

Tuning

Pri strojoch ešte zostaneme, pretože tie sa dočkali zásadnej novinky, a to možnosti úpravy. U obchodníka si tak môžete kúpiť silnejšieho motora svoj traktor vylepšiť. Všetko je to, samozrejme, otázkou vášho hospodárenia s financiami. Tie vám môžu pomôcť navýšiť aj



vaši zamestnanci. Riadenie pracovníkov máte vo svojich rukách, pri čom vám pomáha prehľadné menu. Ekonomiku si môžete odteraz vylepšiť aj prenájmom už zakúpených strojov, čo je vítaná novinka. Novinkou je aj plnenie jednotlivých úloh, ktoré si už nevyberáte na nástenke, ale priamo u majiteľov jednotlivých polí. Týmto spôsobom si tak prídete na slušné peniaze.

Skutočný farmár

Postupom času získavate čoraz väčšie územie a starosti navyše. Pokiaľ si myslíte, že by ste sa stratili, buďte bez obáv. Na výber máte dva druhy máp. Pokiaľ by ste chceli vyskúšať americký vidiek, zvolte mapu



Goldcrest Valley. Ak ste však verní patrioti, určite začnete na mape s názvom Sosnovka. Tá je skúseným farmárom určite známa, keďže sa objavila aj vo Farming Simulator 15. Je vytvorená za pomoci komunity a pripomína našu prírodu. Pokiaľ budete mať pocit, že sa z vás stal skutočný farmár, môžete vyskúšať hru viacerých hráčov. Tá ponúka kooperačný režim pre šesticu hráčov. Týmto si určite predĺžite trvácnosť hry o niekoľko desiatok hodín. A hodiny nazbierate aj vďaka podpore módov.

Na konzolách je to dnes dosť rarita, no o to viac poteší, že jednotlivé módy sú vo Farming Simulator sérii spracované výborne, navyše sú schválené samotnými vývojármi.

Verdikt

Pokiaľ vám neušli predchádzajúce ročníky, nemáte prečo váhať nad kúpou toho aktuálneho. Celkový dojem poteší hlavne preto, že hra už stratila nálepku budgetovka. Ak vás farmárčenie vôbec nezaujíma, toto zrejme nebude hra pre vás. Ostatným ponúka Farming Simulátor 17 pomerne slušnú porciu zábavy.

Ján Schneider

Rigs: Mechanized Combat League

UŽITE SI ŠPORT BUDÚCNOSTI VO VIRTUÁLNEJ REALITE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: FPS
Výrobca: Guerilla
 Cambridge
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + zážitok pri hraní vo VR
- + koncept hry
- + zábavný online multiplayer
- offline hranie začne rýchlo nudiť
- čakanie pri hľadaní hráčov v online režimoch

HODNOTENIE:



Ktorá hra ponúka najlepšie zžitie s vašou postavou? Jednoznačne strieľačky z pohľadu prvej osoby. Nie je preto náhoda, že sa v zozname štartovacích titulov pre PlayStation VR objavil zástupca aj tohto žánru. Rigs: Mechanized Combat League sa však prezentuje ako niečo viac než len obyčajná strieľačka.

V jadre ide o šport budúcnosti. Ľudia už nechodia na futbal, ale sledujú stremovanie súbojov z arény, kde si to rozdeľujú tímy, pozostávajúce z troch robotov na každej strane. Tol'ko koncept hry, ktorá sa však hrateľnosťou výrazne neodlišuje od klasickej FPS-ky. Jasné, sú tu rôzne režimy, ktoré mierne ovplyvňujú hernú náplň, ale vaša úloha sa v jadre nemení. Strieľať a ničť nepriateľov. Tak ako v iných kompetitívnych strieľačkách.

Rigs ponúka viacero mechov, z ktorých si môžete vybrať. Každý má špecifické vlastnosti – niektorí roboti sú agilnejší, iní sú pomalší, ale zato odolnejší. Poznáte to. Rovnako aj zbrane. Okrem toho je každý robot definovaný špeciálnou vlastnosťou, ktoré si budete hráť odomykať a následne si môžete medzi nimi prepínať. Koncept robotov a ani samotná hrateľnosť nijak neprofituje

z virtuálnej reality. Faktom však je, že keď dianie hry sledujete z pohľadu prvej osoby a v okuliároch VR, máte z hrania lepšie zážitky. Viac sa cítite byť v diani. Má to aj svoje nevýhody, pretože roboti dosahujú pomerne veľké rýchlosti a to môže v prípade niektorých jedincov spôsobovať určitú nevoľnosť. Spomíname to v recenziách takmer každej hry pre PlayStation VR, ale faktom je, že si na to treba dávať pozor a aj samotní tvorcovia na to upozorňujú. Odporúčajú, aby ste si na hranie vo VR zvykali postupne. U nás sa mierne pocity nevoľnosti spočiatku prejavovali po polhodine hrania.

Rigs predstavujú výborný VR zážitok za predpokladu, že vás bavia kompetitívne online strieľačky. Hra síce ponúka aj offline režim, ale ten sprostredkuje prinajlepšom nadpriemerný zážitok a ak by sme hru hodnotili iba na základe zábavnosti kampane pre jedného hráča, hra by dostala 3 hviezdičky z piatich. Online režim prináša žiadanú variabilitu a posúva hrateľnosť o stupeň vyššie. Problémom môžu byť čakacie doby, keď vám hra hľadá súperov. Z tohto hľadiska je škoda, že hra nie je dostupná aj pre hráčov bez PlayStation VR. Vieme si predstaviť cross-platform hranie majiteľov konzoly PS4 a používateľov PS VR. Nemáme totiž pocit, že hra k

Roman Kadlec

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

3-mesačná súťaž s portálom Gamesite.sk

Odpovedz na 3 otázky* a **vyhraj**
 namakaný **ALIENWARE**
 v hodnote 2500 eur

DELL Alienware 17 R3
 CPU: i7-6700HK
 RAM: 16GB DDR4
 Disk: 256GB SSD+1TB HDD
 Grafika: 4GB nVidia 980M
 Display: 17.3" UHD
 3840 x 2160
 OS: Win 10
 hodnota 2500€
 (orientačná)



Decembrová otázka:
 Alienware o ktorý **sút'ažíš** má akú grafickú kartu(GPU)?

A L I E N W A R E™



*3 otázky budú rozdelené
 do **troch** čísel magazínu Generation.
 Október, November, December.

Na otázku odpovedaj na
www.gamesite.sk
 v sekcii "Súťaže"



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29

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 rúčne 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.

PlayStation 4 Pro

Revolúcia medzi konzolami?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony
Dostupná cena: 399€

PLUSY A MÍNUSY:

- + najvýkonnejšia konzola na trhu
- + vizuálna kvalita hier v prípade 4K TV s HDR
- + podpora 4K videa

- poklesy fps v prípade niektorých hier
- nie všetky hry profitujú z extra výkonu

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Procesor x86-64
AMD Jaguar s 8 jadrami
Operačná pamäť:
8GB GDDR5
GPU: AMD Radeon
Custom
Výkon GPU systému:
4,20 TFLOPS
HDD: 1 TB HDD
Mechanika: Blu-ray/
DVD mechanika
Rozhrania: 3 x USB 3.1
HDMI (podpora 4K/HDR)
WiFi (IEEE 802.11
a/b/g/n/ac)

Bluetooth 4.0 (LE)
Spotreba: 310W
Rozmery:
295 x 55 x 327mm
Hmotnosť: 3,3kg

HODNOTENIE:



Pokiaľ ste si pred tromi rokmi našli pod vianočným stromčekom novú konzolu PlayStation 4 a žili ste v sladkom presvedčení, že na ďalších 6 – 7 rokov máte otázku hrania vybavenú, možno vás predstavenie novinky PlayStation 4 Pro prekvapilo, ba až šokovalo. Emócie však treba držať na uzde. PlayStation 4 Pro je revolúciou medzi konzolami, ale vašu PS4-ku do koša určite nezhadzujte.

Konzolám bolo dlhodobo vyčítané, že spomal'ujú vývoj technológií. Vývojári totiž museli prispôsobiť svoju hru na niekoľko rokov starý hardvér a PC-čkári nariekali. V roku 2016 je však situácia iná. Aktuálne sa nehovorí až tak o rôznych grafických technológiách, ale o tom, v akom rozlíšení hráte. Pre potreby Full HD hrania vám postačí bežne vybavený počítač a aj PlayStation 4. Nedostanete síce

ten najlepší grafický zážitok na trhu, ale trúfame si tvrdiť, že vývojári už nie sú natoľko obmedzovaní.

Čoraz častejšie sa však spomína 4K UHD hranie a virtuálna realita. Výrobcovia grafických kariet sa predbiehajú v tom, kto predstaví lepšiu alebo cenovo dostupnejšiu kartu, ktorá toto všetko zvláda. Výrobcovia konzol sú však na

druhej kol'aji. Majú svoj hardvér, ktorý má jasne dané limity. A hoci ho vývojári hier dokážu postupom rokov vyžmýkať na maximum, 4K hranie vám klasická PS4-ka alebo Xbox One jednoducho neponúkne. Preto sa dostala pred niekoľkými dňami do predaja konzola PlayStation 4 Pro, a preto sa budúci rok dočkáme tajomného Xboxu s pracovným označením Project



Scorio od Microsoftu. Z pohľadu bežného používateľa je však dôležité si uvedomiť, že nejde o ďalšiu generáciu konzol. Teda, o ďalšiu generáciu v kontexte, ako sme boli doteraz zvyknutí – rozdiel medzi PS4 a PS4 Pro nie je ten istý ako medzi PS3 a PS4. Rozdiel medzi nimi je rovnaký, ako napr. v prípade iPhone 6 a iPhone 6s alebo 7. Obrazne povedané. V oboch prípadoch spustíte tie isté aplikácie, avšak výkonnejší model ponúkne lepšie grafické efekty.

Na PS4 aj PS4 Pro si zahráte tie isté hry. V čom sa novinka odlišuje, je, že má viac výkonu. A pokiaľ ho vývojári využijú, PS4 Pro ponúkne vyššie rozlíšenie, viac fps alebo viac grafických detailov. Dôležité je si tiež uvedomiť, že rozhodujúce slovo majú vývojári. Pokiaľ svoju hru neprispôbia dodatočnému výkonu PS4 Pro, výsledok bude rovnaký ako na klasickej PS4. Aktuálne je pomerne dost' starších hier, ktoré dostali aktualizáciu, aby tento výkon využili. Battlefield 1 či FIFA 17 vyzerajú podľa viacerých hráčov vynikajúco v 4K rozlíšení. Predpokladáme však, že PS4 Pro bude využívať svoj potenciál naplno postupne počas najbližších mesiacov.

Je dôležité spomenúť, že PS4 Pro predstavuje revolúciu. Možno ani tak nie svojím výkonom a spracovaním, ale tým, že

kompletne mení koncept herných konzol, ako sme ich doteraz poznali. Zároveň to znamená extra výzvu pre vývojárov, ktorí sa teraz musia učiť' bezchybne optimalizovať' hru pre viacero konfigurácií. Zatiaľ čo PS4 je jasne daná platforma, PS4 Pro ponúka v prípade vybraných hier niekoľko nastavení grafických možností. Podobne ako klasické počítače. Môžete si tak vybrať' medzi hraním vo vyššom rozlíšení alebo v nižšom s lepšou grafikou. Alebo budete preferovať' viac fps na úkor lepšej vizuálnej kvality. Možností je viacero a rozličnou konfiguráciou sa chápaj' aj to, či máte konzolu PS4 Pro pripojenú k Full HD televízoru alebo k 4K obrazovke. Nie všetky „PS4 Pro ready“ hry ponúkajú takúto variabilitu nastavení, ale každá z nich sa musí prispôsobiť' tomu, k akej obrazovke je konzola pripojená.

Vo výsledku teda ide o pomerne komplexný proces a súčasná neskúsenosť



ešte počas vývoja, alebo či sa budeme opätovne stretávať' s článkami, ktoré poukazujú na tento problém ako naposledy pri Watch Dogs 2. Ako sme však spomenuli, v niektorých prípadoch si krátkodobý pokles fps ani nevšimnete.

Z pohľadu človeka, ktorý zvažuje kúpu PS4 Pro, treba brať' do úvahy niekoľko faktorov. Máte doma 4K televízor alebo ho plánujete v blízkej dobe kupovať? Máte doma PS VR alebo ho plánujete v blízkej dobe kupovať? Máte doma klasickú PS4?

Pokiaľ vlastníte PS4 a Full HD televízor a 4K TV a ani PS VR neplánujete kupovať', v takom prípade aktuálne nemá zmysel premýšľať' nad výmenou konzoly za model Pro. Síce niektoré hry ponúkajú





o niečo lepšiu grafiku, ale skutočný potenciál PS4 Pro využijete v prípade 4K TV s technológiou HDR. Nad kúpou konzoly má takisto zmysel premýšľať, ak zvažujete PS VR. PS4 Pro je totiž viac ako 2-násobne výkonná v porovnaní s klasickou PS4 a pokiaľ vývojári využijú tento výkon pri vývoji hier pre VR, môže to značne ovplyvniť zážitok. V prípade klasickej PS4 sme mali totiž pocit, že konzola ide na doraz a virtuálna realita by využila ešte o trochu viac výkonu, aby bola grafika krajšia.

Pokiaľ doma nemáte žiadnu konzolu a zvažujete, aký PlayStation si vybrať pod stromček, možno sa na to pozrieť z dvoch pohľadov. 500 GB PS4 Slim stojí 295 eur, 1 TB PS4 Pro stojí 390 eur. Podľa nás sa však oplatí priplatiť si za väčšie úložisko a výkonnejšiu verziu. Je to investícia do budúcnosti. A pokiaľ chcete vymeniť PS4 za PS4 Pro, asi by sme počkali do budúročných Vianoc. Dovtedy sa možno o trochu zníži cena a veríme, že sa už nebudú objavovať problémy s poklesom fps v niektorých hrách. Popravde, tento problém sa možnože nafukuje viac, ako by



bolo potrebné. Uznávame však, že ho treba spomenúť, pretože niekoho môže aj takáto maličkosť poriadne vytočiť. V rýchlosti doplníme, že PS4 Pro má podobné rozmery ako klasická verzia PS4. Konzola je o trochu širšia a vyššia, dostala tretie poschodie. Vo výbave takisto nájdete tretí USB konektor a ten využijete najmä v kombinácii s PS VR. Ide o užitočný doplnok, externú jednotku virtuálnej reality netreba pripájať cez predný konektor, čo je neestetické. PS4 Pro je zároveň najvýkonnejšia konzola na trhu. Lepšiu grafiku sme si všimli v prípade niektorých kompatibilných hier aj na Full HD obrazovke, ale faktom je, že potenciál konzoly využijete naplno na 4K TV. Pokiaľ máte doma 4K televízor, vtedy sa oplatí vážne premýšľať nad kúpou tejto konzoly. Okrem hrania v 4K (niektoré hry sú v natívnom 4K, iné sú upscalované) si môžete pozrieť aj video obsah v 4K rozlíšení. Bohužiaľ, konzola neobsahuje 4K Blu-ray prehrávač. Je to škoda, pretože Xbox One S ho ponúka. Sony však nechce kanibalizovať na Blu-ray prehrávačoch, ktoré nedávno predstavilo.

Verdikt

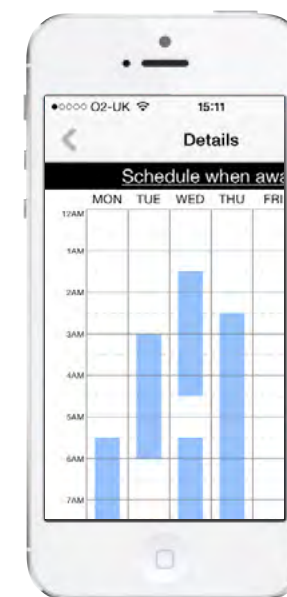
PlayStation 4 Pro je najvýkonnejšia konzola na trhu. Odporučiť ju môžeme každému, kto má alebo zvažuje kúpu 4K televízora, prípadne doma teraz nemá žiadnu konzolu a plánuje nejaký PlayStation kúpiť. Verzia PS4 Pro je investíciou do budúcnosti. Nie všetky dnešné hry extra výkon využívajú, avšak očakávame, že počas najbližších mesiacov bude mať každý veľký titul (alebo väčšina) podporu pre PS4 Pro. Pokiaľ máte Full HD televízor a normálnu PS4-ku doma, minimálne rok s ňou ešte vydržíte.

Roman Kadlec

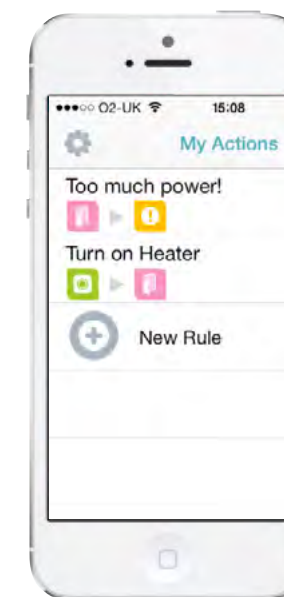


Pomocou zariadení mydlink Home a mobilnej aplikácie si teraz môžete sami jednoducho vytvárať, nastavovať, ovládať a monitorovať inteligentnú domácnosť.

Časové spínanie
inteligentnej zásuvky



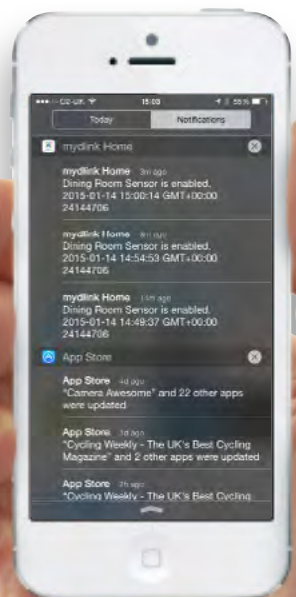
Jednoduché
pridávanie pravidiel



Meranie spotreby
a kontrola domova



Notifikácie zdarma
priamo do mobilu



Viac informácií o produktoch a riešeníach na báze mydlink Home získate na webovej stránke spoločnosti D-Link na adrese www.dlink.cz

PlayStation VR

Virtuálna realita, vitaj!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony
Dostupná cena: 398€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dostupná cena
+ celkové spracovanie
+ množstvo hier a zážitkov

- slabšia kvalita grafiky
- kopa káblov
- nie je pre každého

ŠPECIFIKÁCIE:

Veľkosť a typ displeja:

5,7-palcový OLED displej

Rozlíšenie:

1920 x RGB x 1080

(960 x RGB x 1080 na oko).

Obnovovací kmitočet:

90 až 120Hz

Zorné pole: 100°

Senzory: akcelerometer,

gyroskop

Hmotnosť: 610g



PlayStation VR je cenovo najdostupnejšia virtuálna realita pre hráčov a pokiaľ vás zariadenia tohto typu zaujímajú, určite ste ju už spomenuli v liste Ježiškovi. A pokiaľ sa stále rozhodujete, či si PS VR zaobstarat', alebo počkat' na ďalšiu generáciu, či sa virtuálnej realite úplne vyhnúť, prečítajte si náš článok. Vo VR sme strávili desiatky hodín a o naše poznatky sa s vami radi podelíme.

Hneď na začiatok treba priznať, že sme fanúšikmi virtuálnej reality. Je to nová platforma, ktorá má obrovský potenciál a technológia nás láka.

Pri testovaní PlayStation VR sme teda k zariadeniu pristupovali s počiatočným nadšením. Autor tohto článku mal takisto možnosť vyskúšať aj iné zariadenia pre virtuálnu realitu, avšak nie v domácych

podmienkach. V tomto smere je PlayStation VR naša prvotina.

Pokiaľ ste sledovali vývoj PlayStation VR, pravdepodobne viete, že sa toto zariadenie pôvodne prezentovalo pod kódovým

označením Project Morpheus. Taktiež asi viete, že okrem samotných VR okuliarov nájdete v balení aj externú procesovú jednotku, ktorú je nutné ku konzole pripojiť. O čom sa však v minulosti príliš nehovorilo, je spleť káblov,



HODNOTENIE:



ktorá vám doma vznikne po pripojení PlayStation VR ku konzole PlayStation 4 alebo k jej Pro verzii. Množstvo káblov prekvapilo aj nás a pokiaľ máte teraz pod televízorom elegantne položenú konzolu, pripravte sa na to, že sa to zmení.

Káble, kam sa pozrieš

Inštalácia PS VR totiž zahŕňa pripojenie externej procesovej jednotky ku konzole PS4 pomocou HDMI a USB kábla. Jeden HDMI kábel ide z konzoly do procesovej jednotky, ďalší HDMI kábel ide z tejto krabičky do televízora. V prípade USB kábla oceníte novú verziu konzoly, PlayStation 4 Pro, ktorá má USB port aj v zadnej časti konštrukcie. Ak máte pôvodnú PS4-ku, musíte použiť jeden z dvojice predných portov. Ďalší kábel smeruje z externej jednotky do napájania, takže si pripravte extra zásuvku. A aby toho nebolo málo, ku konzole musíte pripojiť aj PlayStation kameru. Ak ste teda mali doteraz v PS4-ke jeden HDMI kábel a jeden napájací kábel, po pripojení PS VR získate extra krabicu a minimálne štyri káble navyše. A to sme nezapočítali pomerne hrubý kábel, ktorý spája samotné VR okuliare s externou jednotkou.

Množstvo káblov je z používateľského hľadiska nežiadaná príťaž, ale faktom je, že inak to dnes nejde. Áno, pre HTC Vive je už dostupný aj bezdrôtový modul, ktorý umožňuje pripojiť počítač s okuliarmi aj bez káblov, ale ten stojí 220 dolárov. Cena PS VR štartuje na 399 eur.

Hoci je väčšina káblov otravná skôr z estetického hľadiska, na kábel, ktorý spája externú jednotku s okuliarmi, si budete chvilu zvykať. Počas hrania ho totiž

budete mať v okolí krku, pliec a prípadne aj chrbta. A aby toho nebolo málo, ďalší kábel spája VR okuliare so slúchadlami, ktoré sú pre intenzívny zážitok z VR nevyhnutné. Síce sa nám nestalo, že by sme sa o tieto káble „obesili“, ale aj tak dúfame, že ďalšia generácia už bude bezdrôtová.

OK, káble sem, káble tam, ide o nutné zlo, s ktorým treba počítať. Z používateľského hľadiska však dávame do pozornosti dva poznatky. Prvým je, že ak máte bezdrôtové slúchadlá, v kombinácii s PS VR ich nepoužijete v bezdrôtovom režime. Treba ich pripojiť káblom.

Výhodou je, že VR okuliare dokážu generovať 3D zvuk a ten posielat' do slúchadiel, takže priestorový zvuk si užijete aj v prípade, že vaše slúchadlá túto funkciu nepodporujú. Našťastie nejde o gýčový 3D zvuk, ale o niečo, čo reálne zlepšuje pocit z hrania. Zvuk totiž často funguje ako pomôcka, ktorá vám napovedá, kam sa pozrieť. Pripomeňme, že vo virtuálnej realite máte k dispozícii 360-stupňový virtuálny priestor a vývojári

ho radi využívajú. Minimálne jeho polovicu, ktorú máte pred sebou a po bokoch.

Druhý poznatok smeruje na hráčov, ktorí majú doma 4K televízor s podporou technológie HDR. Externá jednotka PS VR nedokáže HDR signál prenášať, čo v praxi znamená jediné. Ak máte doma PlayStation 4 Pro a chcete si hru (klasickú, nie pre PS VR) užít' na televízore so všetkými vymoženosťami, musíte prepojiť konzolu s televízorom priamo. Pokiaľ v HDR režime hrať nebudete, externá jednotka dokáže prenášať obraz v rozlíšení až 4K, takže netreba čachrovať s káblami.

Tol'ko potenciálne obmedzenia a starosti, ktoré so sebou môže PS VR priniesť. Prejdime však k tomu dôležitému. Ako sa vo virtuálnej realite hrá? Inak a aj rovnako. Takúto odpoveď ste možno nečakali (alebo áno), takže si ju vysvetlíme podrobnejšie.

Hlavné lákadlo PS VR? Iné vnímanie hier

Čaro virtuálnej reality spočíva v tom, že máte priamo pred očami OLED displej s rozlíšením 1920 x 1080. Displej je síce pomerne malý, avšak vďaka šošovkám máte pocit, že máte pred sebou veľké filmové plátno. Okuliare majú 100-stupňové zorné pole, nemáte teda pocit, že ste v skafandri. A nakoľko hry pre virtuálnu realitu ponúkajú 360-stupňové virtuálne prostredie a PS VR má veľmi dobre spracované snímanie pohybu VR okuliarov a vašej hlavy, výsledkom je uveriteľný pocit, že sa nachádzate priamo v hre. Na pohyb vašej hlavy totiž reaguje hlavný hrdina alebo hra samotná a verte, že rozhládanie sa pohybom hlavy je oveľa uveriteľnejšie ako používanie pravej analógovej páčky. Pokiaľ by ste chceli takýto pocit evokovať bez VR okuliarov, pravdepodobne by ste museli vytvoriť





gul'u z obrazoviek televízorov s vami v strede. Každý displej by zobrazoval určitú časť virtuálneho sveta.

Vnímanie virtuálneho sveta je tou najvýraznejšou zmenou, ktorú prináša virtuálna realita. Hry sú v jadre totožné a z hľadiska hrateľnosti nečakajte, že vám PS VR ponúkne niečo, čo ste ešte nevideli. Samozrejme, nájdú sa aj výnimky, ako je Headmaster, avšak tituly ako Driveclub VR, EVE: Valkyrie, RIGS Mechanized Combat League či Robinson: The Journey by ste si rovnako dobre zahráli aj bez virtuálnej reality. Áno, boli by ste viac izolovaní od herného sveta, ale čo sa herných mechanizmov týka, rovnako dobre fungujú aj na klasickej televíznej obrazovke.

Virtuálna realita je však dvojsečnou zbraňou. Výhodou je, že má potenciál ponúknuť intenzívnejší zážitok z hrania. Nevýhodou je, že virtuálnu realitu bude vnímať každý inak. Nájdú sa používatelia, ktorým bude z hrania v PlayStation VR nevoľno. U niekoho sa to prejaví po 15 minútach, u niekoho po hodine a u niekoho vôbec. Nejde však o nedostatok PS VR, je to problém všetkých zariadení, vrátane Oculus Rift a HTC Vive. Aj u nás v redakcii sa pri hraní niektorých hier objavil pocit kinetózy, a to sme podobné pocity počas rôznych krátkodobých testovaní virtuálnej reality v minulosti nemali. Pod prípadnú nevoľnosť sa môže podpísať viacero premenných – aj také drobnosti, či ste unavení, alebo sedíte atď. V redakcii sme napr. počas testovania zistili, že večerné hranie vo VR po namáhavom dni nemá zmysel. Boli sme náchylnejší

to, aby ste sa pri hraní doslova zahĺbili do hry aspoň na polhodinu-hodinu a ignorovali všetko okolo vás, potom o virtuálnej realite asi nemá zmysel uvažovať.

Pokiaľ si PS VR kúpite, určite venujte pozornosť úvodnému nastaveniu. Keď si okuliare zle nastavíte alebo si ich zle dáte na hlavu, obraz môže byť rozostrený a podpíše sa to pod celkový zážitok z hrania. Rovnako nepodceňujte umiestnenie kamery a osvetlenie miestnosti. Oba faktory môžu ovplyvniť kvalitu snímania pohybu vašej hlavy.

Grafika nie je silnou stránkou, no nevadí to

PlayStation VR funguje s konzolou PlayStation 4 aj s jej výkonnejšou verziou PS4 Pro. My sme ju testovali v kombinácii s oboma verziami a pokiaľ doma nemáte žiadnu konzolu, odporúčame kúpiť balík PS VR + PS4 Pro, ktorý obsahuje aj potrebnú PlayStation Kameru. Cena tohto balíka sa pohybuje na úrovni 900 až 950 eur a získate najvýkonnejšiu hernú konzolu súčasnosti spolu so všetkým, čo potrebujete pre plnohodnotné hranie v PlayStation VR.

PS VR ponúka veľmi dobrý zážitok aj v kombinácii s klasickou PS4-kou. Grafická stránka hier síce neohúri a niektoré textúry sú doslova kockované, avšak hry bežia minimálne s 90fps a počet snímok je stabilný. PlayStation 4 Pro síce profituje z extra výkonu, ale všimli sme si skôr iba kozmetické zmeny, ako sú napr. detailnejšie svetelné efekty v prípade PlayStation VR Worlds, alebo

vzdialenejšie vykreslenie herného sveta v Robinson: The Journey. Autá v Driveclub VR ani pri hraní na PS4 Pro nedosahujú grafickú kvalitu, akú ponúka štandardná verzia hry pre PS4.

PlayStation VR však nie je o grafike. Je to najmä o intenzívnejšom zážitku z hrania a ten dokáže poskytnúť aj napriek tomu, že hry nevyzerajú tak dobre, ako keď hráte na televíznej obrazovke. Uvidíme, či sa v budúcnosti objavia výraznejšie rozdiely medzi hraním vo virtuálnej realite pomocou PS4-ky alebo PS4 Pro, avšak potenciálnym záujemcom o PS VR odporúčame PS4 Pro. Predsa len, konzola Pro má viac ako 2-násobný výkon v porovnaní s klasickou PlayStation 4.

A pokiaľ už doma PS4-ku máte, nemusíte ju hneď meniť za PS4 Pro. Zážitok z hrania v PS VR je aktuálne veľmi podobný na oboch konzolách a sami uvidíte, či vás virtuálna realita osloví, alebo nie. Výmena PS4 za PS4 Pro s najväčšou pravdepodobnosťou váš názor nezmení.

„Killer hra“ chýba, portfólio je však nadštandardne bohaté

Sony treba pochváliť, pretože PlayStation VR dnes ponúka množstvo hier a zážitkov, ktoré si môžete zakúpiť alebo stiahnuť.



Je ich tak veľa, že ich pravdepodobne nestihnute hneď všetky zahrat' a výhodou je aj nižšia cena väčšiny z nich. V obchode PlayStation Store nájdete dedikovanú sekciu, ktorá je venovaná PlayStation VR a do pozornosti dávame aj aplikáciu PlayStation VR Demo, vďaka ktorej môžete mnohé z hier vyskúšať aj bez platenia.

Takzvaná „Killer hra“, ktorá by vás prinútila kúpiť PS VR iba kvôli nej, zatiaľ chýba, ale nevadí to. Ponuka hier je dostatočne rôznorodá a každá z nich ponúka špecifický zážitok. A práve o tom je celá virtuálna realita. O nových zážitkoch a intenzívnejšom pociťovaní z hrania. Ako sme však už spomenuli, virtuálna realita nie je pre každého.

Prevedenie na jednotku

Z technologického hľadiska ťažko niečo Sony vyčítať. PlayStation VR je výborne odvedená práca. Kvalita displeja, sledovanie pohybu hlavy, to všetko funguje na jednotku. Môžu sa síce objaviť problémy, keď máte v okolí hlavy pohybové Move ovládače, čo kameru zmätie – všetky

zariadenia totiž svietia a keď máte vedľa seba tri svetlá, splývajú do jedného. PS VR to vtedy nevie správne rozoznať, avšak nestáva sa to často.

PlayStation VR môžeme s čistým svedomím odporučiť každému, koho virtuálna realita láka. Toto zariadenie je nielen najdostupnejším riešením, ale pre najväčšiu skupinu používateľov aj najlepším riešením. Na výslednej kvalite sa značný

cenový rozdiel v porovnaní s konkurenciou neprejavuje. Uznávame, hry pre Oculus Rift a HTC Vive môžu mať ostrejšie textúry v hrách, avšak nie vždy je to o grafike.

Virtuálna realita je najmä o zážitku a ten dokáže PS VR výborne navodiť aj s malým grafickým hendikepom. Nehovoriac o tom, že v kombinácii s PS4 Pro má PS VR veľký potenciál aktuálny grafický rozdiel zotrieť. Uvidíme, či sa to podarí.

Verdikt

Virtuálna realita nie je pre každého a táto platforma takisto vyžaduje trochu iný prístup k hraní. PS VR je v podstate príslušenstvo, ktoré ponúka iný pohľad na hry. Je to prvá generácia novej platformy, ktorá má veľký potenciál a dnes pravdepodobne osloví skôr náročnejších hráčov. Nejde o niečo, bez čoho by ste nedokázali žiť, ale pokiaľ si PS VR kúpite, dostanete najlepšiu virtuálnu realitu, aká je aktuálne dostupná na trhu. S jej výhodami aj nevýhodami.

Roman Kadlec



Lenovo Ideapad Y900

Výborný notebook, zlé načasovanie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 2039€

PLUSY A MÍNUSY:

- + displej
- + pevná konštrukcia
- + reproduktory
- + výkon

- rafická karta minulej generácie
- iba 128GB SSD (aj keď rýchle)
- hlučnosť chladenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 425,4 x 315,2 x 35,9mm
Hmotnosť: 4,6kg
Procesor: 4-jadrový Intel Core i7-6700HQ 2,6GHz, Turbo Boost 3,5GHz, podpora Hyper-Threading, 6MB Cache
Operačná pamäť: 16GB (2 x 8GB) 2133MHz DDR4
Displej: 17,3" LED FullHD 1920 x 1080px IPS, 75Hz, G-Sync, antireflexný
Pevné disky: 128GB Samsung SM951 PCIe SSD, 1TB 5400rpm HDD
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 980M 4GB GDDR5
Audio: 2 x 2W JBL reproduktory, 3W subwoofer, technológia Dolby Home Theater
Rozhranie a konektivita: 3 x USB 3.0, 1 x USB 2.0, 1 x USB-C (podporuje USB 3.1, DisplayPort, Thunderbolt), 2 x 3,5mm Audio Jack, 1 x HDMI 2.0, 1 x DisplayPort, čítačka kariet 4v1, Ethernet port, 720p kamera, Bluetooth 4.1, 802.11ac WiFi
Operačný systém: Windows 10
Batéria: Litium-polymérová, 6-článková, 90Wh
Výkon AC adaptéru: 230W

HODNOTENIE:



Spoločnosť Lenovo nie je na trhu notebookov žiaden nováčik. Do jednej kategórie ich notebooky však nikdy príliš nezasahovali, a to do herného high-endu. V tejto recenzii sa pozrieme na zúbok ich vlajkovej lodi – Ideapad-u Y900 –, ktorá do hry prináša ne jeden tromf.

Balenie

Notebook k nám dorazil v štandardnej škatuli s prekvapivo veľkými rozmermi. Po jej otvorení nás uvítal samotný notebook v objatí tvrdej peny, ktorá by mala

bez problémov odolať nárazom kuriérskych spoločností. Pod ňou sa nachádzajú priehradky s výkonným 230W adaptérom, používateľskou príručkou, vymeniteľnými klávesmi WASD a kopou prázdneho miesta. Lenovo mohlo pravdepodobne ušetriť pár stromov a okresať túto prázdnu oblasť na minimum.

Dizajn a konštrukcia

Vonkajší panel notebooku je z brúseného kovu. Kombinácia čiernej farby s červenými detailmi vyzerá podľa mňa veľmi atraktívne, aj keď trochu stereotypne. Neobvyklým

prvkom dizajnu je jediný masívny pánt v strede displeja. Pánt je pomerne tuhý, čo zabraňuje otvoreniu displeja jednou rukou. Výhodou tohto riešenia je vysoká pevnosť displeja, nevýhodou zasa veľká vzdialenosť medzi spodným okrajom a hranou klávesnice. Spodnú polovicu notebooku dopĺňa červená kovová mriežka s reproduktormi a zabudovaná pogumovaná podložka na zápästia. Táto podložka je úžasne pohodlná, pri dlhom hraní sa nezohrieva a poskytuje výbornú podporu zápästiam. Za ňu si Lenovo zaslúži veľkú pochvalu. Vďaka kovovému krytu a pevnému plastovému rámu je konštrukcia notebooku veľmi odolná.

Displej

Lenovo Y900 disponuje 17,3-palcovým FullHD (1920 x 1080) displejom s obnovovacou frekvenciou 75Hz. Nie je to síce žiadnych 144Hz, no každé zvýšenie nad štandardných



60Hz je veľmi vítané. Jeho antireflexná úprava napomáha nielen pri zvýšenej úrovni okolitého svetla, ale dokáže skryť aj menšie nečistoty, ktoré časom neodvratne vznikajú.

Vďaka technológii IPS má displej široké pozorovacie uhly a živé farby, za ktoré by sa nemusel hanbiť ani poriadny desktopový monitor. Technológia G-Sync zasa zabezpečuje elimináciu trhaní obrazu a lepšiu odozvu. Tento vynikajúci displej je, bohužiaľ, obkolesený enormnými okrajmi, ktoré kazia dojem až natoľko, že vypnutý vyzerá, akoby bol vo formáte 4:3. Kovový kryt a celková vysoká tuhosť konštrukcie si tu vypýtali svoju daň. Nad displejom sa nachádza vstavaná 720p kamera.

Rozhranie a komunikácia

Na pravej strane notebooku sa nachádza dvojica USB portov, čítačka kariet, dvojica 3,5mm jackov – jeden na slúchadlá, druhý na mikrofón – a Kensington zámok. Ľavá strana obsahuje dvojicu štandardných USB portov, jeden USB-C port, Ethernet port, HDMI 2.0 port, DisplayPort a port napájania.

Bezdrôtovú komunikáciu zabezpečujú 802.11ac WiFi a Bluetooth 4.1. Tlačidlo napájania sa nachádza vpravo od klávesnice. V notebooku absentuje akákoľvek optická mechanika, ale osobne si myslím, že ten, kto kupuje notebook v tejto cenovej kategórii,

pravdepodobne nebude hrať hry z diskov, prípadne si môže dovoliť nosiť so sebou prenosnú mechaniku.

Klávesnica a touchpad

Klávesnica notebooku ma veľmi príjemne prekvapila. Jej nízkoprofilové mechanické spínače sú vynikajúcim nástrojom na hranie aj na písanie. Ich rýchla odozva a skvelý pocit pri stlačení posúvajú herný zážitok o úroveň vyššie. Jej menším neduhom sú ploché klávesy, dotykom sa len veľmi ťažko rozoznávajú. Dodávané vymeniteľné WASD klávesy červenej farby tento problém síce zmierňujú, no stále je v zápale hry nutné od nej odvracať pozornosť. Na ľavej strane sa nachádza štvorica makro tlačidiel a posuvné tlačidlo Turbo. Makrá sa pomocou softvéru Magic Y Key nastavujú veľmi jednoducho, intuitívne. Klávesy môžu

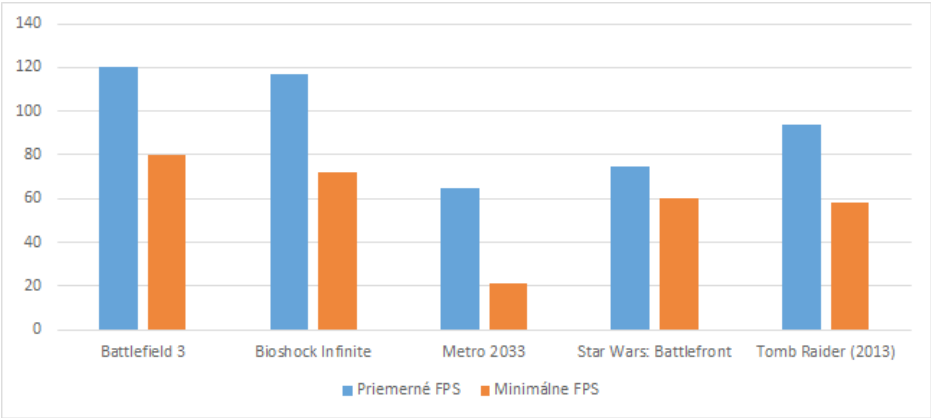
slúžiť ako iné klávesy, makrá či odkazy na stránky alebo aplikácie. Klávesnicu celkovo hodnotím pozitívne, jediné, čo potrebuje, aby odišla s čistým štítom, sú odlišné klávesy. Jednodielný touchpad je príjemný na dotyk a je aj ideálne umiestnený, pri hraní nijako nezavadzia, takže ho ani nebolo treba deaktivovať. Zo začiatku som s ním však mal viacero problémov. Kurzor občas náhodne skočil cez celú obrazovku, touchpad po krátkej neaktivite na chvíľu nereagoval, prípadne zaregistroval nechcené kliknutie. Po pár hodinách som mu však prišiel na chuť a jeho používanie už bolo bezchybné.

Podsvietenie

Notebook má podsvietenú klávesnicu, oblasť okolo touchpadu a pás v tvare písmena "C" v mriežke reproduktora. Podsvietenie je nastaviiteľné cez softvér Lenovo Nerve Centre a podporuje „len“ osemnásť možných farieb podsvietenia a viacero svetelných efektov, vrátane dýchania, prechodu farieb alebo vlny. Podsvietenie systému je rozdelené do ôsmich zón (touchpad, reproduktory, päť zón klávesnice + WASD klávesy). Trojicu prednastavených efektov možno jednoducho upravovať alebo je možné vytvoriť si aj vlastné. Podsvietené je takisto červené logo v tvare písmena „Y“ na kryte displeja. Farbu tohto loga nie je možné nijako ovplyvniť ani ho nie je možné vypnúť.

Hardvér a výkon

Notebook disponuje výkonným procesorom Intel Core i7-6700HQ architektúry Skylake, štvorjadrom s podporou Hyper-Threadingu so základným taktom 2,6GHz, Turbo Boost až 3,6GHz a 6MB Cache. V tejto konfigurácii procesora sekunduje dvojkanálová 16GB (2 x 8GB) pamäť typu





DDR4 s taktom 2133MHz. Na bežné hranie je 16GB viac než postačujúcich a do budúcnosti je tu vďaka štvorici slotov možnosť rozšírenia na 64GB. Výkonnejšie konfigurácie disponujú procesorom Core i7-6820HK (2,7GHz, 3,6GHz Turbo, 8MB Cache) a 64GB RAM.

Grafický výkon zabezpečuje NVIDIA GeForce GTX 980M architektúry Maxwell so 4GB GDDR5 pamäťou s efektívnou frekvenciou 5GHz na pamäťovom rozhraní so šírkou 256 bitov. Karta disponuje 1536 CUDA jadrami so základným taktom 1038MHz a Boost frekvenciou 1127MHz. Táto grafická karta bola určitý čas tým najlepším, čo mohla NVIDIA ponúknuť (vynímajúc SLI konfigurácie), za súčasťou špičkou mobilných grafických kariet však už zatiaľ nezaostáva.

Napriek tomu stále zvláda (a pravdepodobne ešte chvíľu bude) veľké množstvo hier na rozlíšení 1080p aj na najvyšších detailoch. Staršie a menej náročné hry zvládne bez problémov na 1440p alebo 4K, pri náročnejších tituloch sa už treba pohrať s grafickými nastaveniami.

Tlačidlo Turbo, nachádzajúce sa v pravom hornom rohu klávesnice, slúži, ako už jeho názov napovedá, na zvýšenie výkonu systému. Jeho spustením sa mierne pretaktuje procesor a operačná pamäť. To najdôležitejšie však je, že sa zvýši limit energie grafickej karty. Preto je to to najdôležitejšie?

Pretože s vyvinutým Turbom jej frekvencia kolíše v rozmedzí 980 – 1050MHz a po zapnutí sa okamžite zvýši na stabilných 1127MHz. Efektívne tak ide

o 5 – 10% pretaktovanie grafickej karty a približne rovnaké zvýšenie výkonu v hrách. Systém vtedy produkuje väčšie množstvo tepla, no na hlučnosť chladenia to nemá takmer žiaden vplyv. Testovaná konfigurácia notebooku disponuje rýchlym NVMe SSD diskom Samsung SM951, notebook sa spúšťa len behom krátkych jedenást sekúnd, škoda len jeho kapacity 128GB. Vyššie konfigurácie majú až 512GB SSD v konfigurácii RAID 0, samozrejme, s cenou zodpovedajúcou ich extrémnej rýchlosti. Sklamaním je sekundárny platňový 1TB disk s 5400 otáčkami. Jeho rýchlosti sú vzhľadom na podobné disky nadpriemerné, nie je to však žiaden rýchlik. Disk s 7200 otáčkami by bol lepšou alternatívou, jeho vyšší výkon by rozhodne skrátil čas strávený na načítavacích obrazovkách hier.

O chladenie sa stará dvojica ventilátorov s masívnymi výdychmi na zadnej strane zariadenia. Pri veľkej záťaži dosahujú ventilátory pomerne vysoké otáčky – notebook rozhodne nepatrí k najtichším. Lenovo tu vsadilo na nižšie teploty za cenu vyššieho hluku – kompromis, s ktorým sa plne stotožňujem.

Teplota grafickej karty pri hraní nikdy neprekročila hranicu 65°C. Takéto nízke teploty nedosahujú ani niektoré desktopové karty. Bravo! Procesor sa pri záťaži zahrieva o niečo viac, k nebezpečným teplotám to však má stále ďaleko. Pri syntetických testoch teplota grafickej karty aj procesora stúpala o pár stupňov vyššie, tu však ide o takmer nerealistické využitie procesného výkonu.

Ventilátory bežia neustále, aj pri neaktivite systému. Horšou skutočnosťou

sú náhle skoky otáčok ventilátorov, ktoré nastávajú pri ľahkom používaní (pozeranie videa, surfovanie po webe a pod.), dokonca pri neaktivite systému. Ventilátory z takmer bezhlučného stavu náhle skočia do najvyšších otáčok a na pár sekúnd znejú ako tryskový motor.

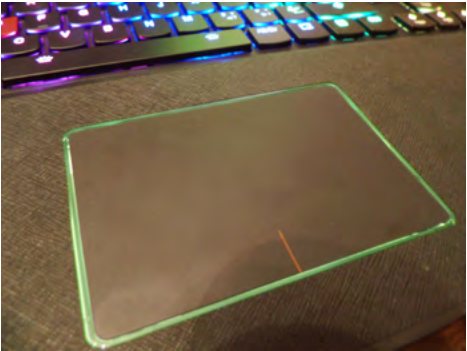
Výdrž

Batéria notebooku disponuje kapacitou 90Wh, čo hravo postačí na približne päť hodín nenáročnej práce. Pri hraní sa tento čas skráti na približne 1,5 až 2 hodiny, čo je dostatočná doba na nájdenie najbližšej zásuvky. Pri záťaži programami Prime95 a Unigine Heaven súčasne, 100% jase obrazovky a zapnutom podsvietení vydržal notebook 1 hodinu a 15 minút, a to je na hardvér tohto kalibru naozaj slušný výkon.

Audio

Pod červenou mriežkou nad klávesnicou sa nachádza dvojica stereo reproduktorov značky JBL. Lenovo sa chváli ich skvelým priestorovým zvukom dosiahnutým s pomocou technológie Dolby Home Theater. A že sa majú čím chváliť. Reprodukory už aj pri nízkej hlasitosti disponujú vynikajúcim stereo efektom. Jednoznačne sa dá rozpoznať, z ktorej strany útočí nepriateľ, kde práve prešlo vozidlo a podobne. Reprodukory sú navyše výborne nasmerované, takže ich krásne počuť z väčšej vzdialenosti. Reprodukory dopĺňa subwoofer na spodnej strane notebooku. Vďaka jeho umiestneniu, veľkosti notebooku a celkovej hlučnosti chladenia ho pri nižších hlasitostiach alebo pri hraní príliš nepočuť. Pri väčšej hlasitosti a správnom výbere hudby je to už lepšie, stále však nie ideálne. S tým sa však veľa nedá robiť, s ohľadom na jeho veľkosť je takýto výsledok očakávaný.

Stanislav Jakúbek



SteelSeries Siberia 840

Najlepšia a najviac vymakaná Siberia od SteelSeries

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Dostupná cena: 350€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, bohaté príslušenstvo
- + výborná kvalita zvuku a mikrofónu
- + bezdrôtový vysielateľ bez lagov

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

- 40mm neodýmové

meniče

Frekvencia: 20 – 20000Hz

Citlivosť: 100dB

Impedancia: 320hm

Mikrofón: citlivosť:

-44dB / impedancia:

22000hm / frekvencia:

100 – 10000Hz

Prepojitelnosť:

bezdrôtovo – s dokom /

Bluetooth, Share Port,

Chat Port, miniUSB

FW update port

Vysielateľ: dosah

vysielania: 12m, porty:

Analog IN/OUT, miniUSB,

Optical IN/OUT, power,

doba odozvy: 16ms

Batéria: Li-ION

– 1000mAh (20h

vydrž na nabitie)

HODNOTENIE:



Značka SteelSeries je známa predovšetkým hernými perifériami, a to či už myšami, headsetmi, či klávesnicami. My sme otestovali perfektný herný headset Siberia 840 s bezdrôtovým vysielateľom s OLED displejom, vymeniteľnými batériami a krištáľovo čistým zvukom.

Technológie

- Vypchané náušníky

Na dotyk jemné, kožu potiahnuté náušníky sprevádzajú komfort bez ohľadu na to, ako intenzívne si vychutnávať hranie hier.

- Ikonicke 40mm meniče

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

ste vždy počuli presne to, čo počuť máte. So Siberia 840 budete počuť vždy to, čo bude potrebné, aby ste počuli.

- Vysúvateľný mikrofón

Už sa nemusíte báť o svoj mikrofón! Keď mikrofón nepoužívate, ľahko ho zasuniete späť do náušníka a bude v bezpečí, navyše sa koncovka mikrofónu rozsvieti na červenú a nastaví sa do MUTE.

- Ovládanie na meniči

Hlasitosť a skladby je možné ovládať priamo na meniči slúchadiel cez vstavaný potenciometer a prepínače.

- Žiadny lag

Siberia 840 používa spojitú frekvenčnú moduláciu signálu

pre odstránenie odozvy medzi hrou a vašimi slúchadlami.

- Priestorový zvuk

Slúchadlá podporujú 7.1-kanálový virtuálny priestorový zvuk s podporou troch Dolby režimov

- SS ovládací panel

Ovládací panel dokáže nabíjať batérie pre headset, vysielateľ bezdrôtového signálu bez straty signálu do 10m a dokážete naň pripojiť rôznorodé vstupy a výstupy. Všetky nastavenia pritom upravujete dvomi tlačidlami s potenciometrom na bielom OLED displeji.

- SteelSeries Engine 3

Cez SSE3 nastavujete ekvalizér, hlasitosť, Dolby, GameSense či ChatMIX



Dizajn

Dizajn pozostáva z masívnej, plastovo-kovovej konštrukcie. Dizajnovu Siberia pôsobí masívne, no celková hmotnosť konštrukcie je pomerne nízka. Hlavný kovový most, ktorý je pogumovaný, zabezpečuje dostatočnú pevnosť a pružnosť. Pod hlavovým mostom sa nachádza odpružená opierka hlavy. Odpruženie opierky hlavy pozostáva so štyroch gélových a extra pohodlných vankúšikov. Opierka hlavy je dostatočne široká a zároveň pohodlná.

Meniče sú prepojené s mostom „táčkovou“ konštrukciou, ktorá dovoľuje nakláňanie meničov približne do 15 stupňov. 40mm meniče sú z vonkajšej strany obklopené plastovou okrúhlou a otočnou konštrukciou. Meniče sú vypchané a kožou potiahnuté náušníky sú pohodlné a jemné.

V ľavom meniči nachádzame ukrytý vysúvateľný mikrofón, ktorý je ohybný a plne prispôsobiteľný. Ďalej sa tu nachádza priestor pre batériu. Krytka oboch meničov sa vyberá pootočením a vyklopením okrúhleho plastu. Káblové pripojenie je taktiež uskutočnené z ľavého meniča s podporou funkcie Share pre zdieľanie zvuku pre iný headset. Právý menič obsahuje pod krytkou miniUSB pre update firmvéru. Na meniči sa

ovládacie panel. Z veľkého množstva káblov (optický, AUX, USB napájací, miniUSB, adaptér so štyrmi koncovkami pre celý svet) sme si vybrali USB napájanie a miniUSB pre prenos dát, oba káble sme zapojili do PC. Čo je výborne, nebolo potrebné inštalovať žiadny ovládač a reproduktory SteelSeries 840 a mikrofón sa nám automaticky pridali do zariadení pre počúvanie/nahrávanie.

Na ovládacom paneli sme zvolili zo všetkých možných výstupov (AUX, PC, PS4, Optical) práve ten pre PC. Po aktivovaní výstupu zvuku do slúchadiel v počítači sa ihneď prenášal zvuk do slúchadiel. Na ovládacom paneli sme si ďalej okrem vol'by výstupu mohli zapnúť Dolby, nastaviť ekvalizér či LiveMIX. Ovládací panel taktiež graficky znázorňoval úroveň zapojenia batérie v slúchadlách a pokiaľ sme nabíjali druhú batériu v paneli – ukazovalo aj stav nabitia druhej batérie.

Zvuk vychádzajúci so slúchadiel je v skutku úchvatný. Výšky, stredy a basy nám prišli akurátne! Po zapnutí technológie Dolby a pozeraní filmu sme mali pocit, že nemáme na hlave slúchadlá, ale že sedíme v kine. Zvuk bol natoľko priestorový, akoby vychádzal z dva-tri metre od uší vzdialených reproduktorov. Prenos bezdrôtového signálu cez ovládací panel bol možný bez straty dát a vypadávania do vzdialenosti približne 9 metrov. Prenos signálu medzi PC a slúchadlami bol len s minimálnou odozvou. Nemali sme problém hrať FPS hry a reagovať pohoťovo na situáciu v hre.

Páči sa nám ovládanie zvuku a pesničiek. Priamo na slúchadlách je umiestnený potenciometer, ktorým sme



ovládali intenzitu zvuku. Po dlhšom používaní slúchadiel nás vôbec nebolela hlava aj napriek vyššej hmotnosti a robustnej konštrukcii slúchadiel. Napomáhali tomu hlavne výborne navrhnuté gélové pamäťové vankúšiky hlavovej opierky. Náušníky boli taktiež navrhnuté tak, aby pril'nuli k ušiam a netlačili ich vďaka pamäťovému efektu. 40mm meniče boli tak akurát. Dokázali vyvinúť dostatočnú veľkú hlasitosť a kvalitu bez zbytočnej rezonancie.

Mikrofón slúchadiel je na naozaj vysokej úrovni. V zasunutom režime je aktivovaný režim MUTE a koncovka mikrofónu svieti na červeno. Po vysunutí mikrofónu s meniča bolo možné s mikrofónom manipulovať a tvarovať ho. Prijem zvuku do mikrofónu je na vysokej úrovni. Bolo nás počuť perfektne bez šušťania a enormného vedľajšieho zvuku. Pri pripojení cez Bluetooth sa zachováva kvalita zvuku, zhoršila sa iba



je veľmi ľahko prístupná. Po otočení a vybratí plastovej okrúhlej krytky meniča sme sa dostali k slotu pre batériu.

Batériu bolo možné vymeniť za druhú v priebehu desiatich sekúnd, vrátane založenia krytky a opätovného zapnutia slúchadiel do prevádzky. Vybitú batériu je možné nabíjať priamo v ovládacom paneli. Výdrž batérií sa pohybovala pri



kvalita mikrofónu. Mikrofón nahrával sekane a druhá strana nás počula veľmi slabo. Pri káblvom zapojení bola na počudovanie kvalita zvuku zachovaná a nebolo možné rozoznať analógový signál od toho digitálneho, za čo si zaslúžia tieto slúchadlá veľkú pochvalu. Taktiež slúchadlá obsahovali funkciu SHARE, keď môžeme zapojiť ďalšie slúchadlá do Siberii 840 cez audio jack 3,5 a prehrávaný zvuk sa rozdelil aj do pripojených slúchadiel.

Výborný nápad je, že výrobca vytvoril šachtu pre batériu priamo do slúchadiel a

našom teste na úrovni niečo cez osem hodín. Dĺžka nabíjania batérie trvala niekedy 4 – 5 hodín, niekedy kratšie. Výrobcom uvádzanú výdrž batérie 20 hodín sa nám nepodarilo dosiahnuť.

Slúchadlá taktiež podporujú SteelSeries Engine3. Softvér sme prebrali zo stránky výrobcu SteelSeries a po nainštalovaní sme získali prístup k obdobným funkciám ako na slúchadlách, ktoré sú o niečo viac rozšírené. V programe bolo možné ovládať Dolby, ekvalizér, Live MIX či GameSense.

Hodnotenie

Slúchadlá SteelSeries Siberia 840 si zaslúžia obrovskú pozornosť. Sú precízne vyrobené a dohliadalo sa tu naozaj na všetko.

Bohaté príslušenstvo, pri ktorom nebudete potrebovať nič dokupovať ani zháňať, kvalitná konštrukcia a, čo je najhlavnejšie, vysoko kvalitný bezdrôtový i drôtový zvuk vrátane výborného mikrofónu sú nepochybne silnými stránkami tohto výrobku.

Praví hráči či filmoví fajnšmekri, nenájdete dôvod, prečo by ste nechceli práve takéto slúchadlá!

Takmer nekonečný bezdrôtový prenos v podaní dvoch nabíjateľných batérií s ohromnou výdržou. Veľký počet audio výstupov, materiál náušníkov a hlavovej opierky, z ktorej nebudete unavení. Zaraziť vás môže azda len jediná nepriaznivá skutočnosť, že headset stojí približne 350 EUR

Lukáš Libica

Roccat Kova

Krok k lepšiemu?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 53€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obojstranné ovládanie
+ ergonómia
+ Easy-Shift[+] funkcií
+ dizajn
+ „sound feedback“

- možnosti podsvietenia
- chudobnejší softvér
- prevedenie



Herná myš Roccat Kova je priamym nástupcom Kova [+], na rozdiel od ktorej ale ponúka viacero funkcií, vynovený dizajn či vylepšené parametre. Všetko to znie slubne, no aká je nová Kova v skutočnosti?

Balenie

Myš je dodávaná v papierovej škatuľke, na ktorej je zaujímavá asi len pekná grafika a množstvo technických informácií na každej strane. Vo vnútri sa nachádza plastový obal, v ktorom je uložená myš. Okrem myši sa v balení nachádza zaujímavý spracovaný technický sprievodca inštaláciou a technická dokumentácia.

Dizajn, prevedenie

Dizajn a aj samotné prevedenie je asi prvá rozdielna vec, ktorou sa Kova odlišuje od svojho predchodcu. Dočítal som sa, že nová Kova svojím dizajnom pripomína športové auto. A s tým sa dá len súhlasiť. Množstvo oblých hrán, záhybov, výrazných dizajnových prvkov a skoro až futuristický dizajn. Toto všetko vývojári skĺbili do tohto modelu Kova, ktorý okrem nového dizajnu disponuje aj novou kostrou. Pozitívne vnímam, že výrobca ponechal „obojučnosť“ ovládanie. Treba podotknúť, že v prípade

prospelo, keby mala o pár gramov viac. K počítaču ju pripojíte pomocou 1,8m dlhého, opletaného USB kábla.

Nová Kova sa predáva v dvoch farebných vyhotoveniach (bielom a šedom). Do redakcie myš dorazila v bielom prevedení, ktoré sa vo všeobecnosti radí k elegantnejšiemu. Biela farba je matná a pôsobí tak aj na dotyk, vďaka čomu sa nešmýka. Nevýhodou je však náchylnosť k rýchlemu zašpineniu.

Softvér

K herným perifériám prislúcha aj patričný softvér. Roccat pre svoje produkty opäť použil softvér Roccat Swarm. Prostredie Swarmu je rozdelené do troch častí.

V prvej časti sa nachádzajú periférie, ktoré aktuálne používate alebo ste ich prípadne používali v minulosti. Program si teda pamätá configy všetkých vašich herných zariadení. Druhá časť obsahuje samotné nastavenia a pozostáva z ďalších štyroch častí: „pripínáčik“, nastavenia, priradenie tlačidiel a



pokročilé nastavenia. Do karty pripínáčik (anglicky pin) si môžete pripnúť nastavenia z ostatných kariet, ktoré najčastejšie používate alebo vám najviac vyhovujú. Druhá karta, nastavenia, obsahuje súbor základných nastavení, ako napr. vertikálna scrollovací rýchlosť, rýchlosť dvojkliku či nastavenie DPI. Názov časti, priradenie tlačidiel, hovorí za všetko.

V ľavej časti je graficky znázornená myš s číselným popisom všetkých tlačidiel. Vpravo priradíte štandardné funkcie pre všetkých 12 tlačidiel + 12 ďalších Easy-Shift[+] funkcií. Poslednou kartou sú pokročilé nastavenia, kde nájdete napr. voľbu polling rate, orientáciu myši pre praváka/ľaváka, zapnutie/vypnutie podsvietenia či nastavenie svetelných efektov. Zaujímavosťou je tzv. zvuková podpora (v programe sound feedback), čo v praxi znamená, že ak si napr. aktivujete DPI switch, pri zmene úrovne vám mužský hlas z prostredia Swarmu oznámi, na



akej úrovni máte DPI prepnuté. Podobné je to aj s reguláciou hlasitosti či zmenou profilu. Tretia časť prostredia Swarmu sú herné profily, kde je možné si vytvoriť päťicu vlastných profilov, pričom nechýba manažér profilov (vytváranie obrázkov pre profil, import profilov, priradenie mena či programov) a ani manažér makier.

Prostredie Swarmu je možno jednoduché a účelné, no je škoda, že neponúka niečo viac, hlavne niečo nápaditejšie.

Technické okienko

„Srdcom“ novej Kovy je optický senzor Pro-Optic Sensor R6 s natívnym rozlíšením 3500DPI, ktoré je automaticky „pretaktovateľné“ až na úroveň 7000DPI. Kova ponúka voľbu DPI v rozmedzí 250 – 7000, pričom si môžete vytvoriť



5 vlastných úrovní (pokoje aj jednu či dve). Z ďalších parametrov spomeniem 72MHz Turbo Core V2 32-bitový ARM MCU procesor s 512kB vstavanej pamäte, ktoré slúžia na uloženie vašich nastavení. Myš

podporuje nastavenie polling rate v rozmedzí 125 – 1000Hz, čas odozvy 1ms či 2G akceleráciu. Na myši sa nachádza aj podsvietené koliesko a oblúk na zadnej časti, pričom farbu podsvietenia môžete meniť na oboch.

K dispozícii je plná škála RGB farieb (16,8-milióna), no podsvietenie je obmedzené len na niekoľko základných možností. Plné podsvietenie, dýchanie a blikanie. Ku každej voľbe

je možné nastaviť rýchlosť a zapnutie/vypnutie tzv. color flow, teda tok farebného spektra. Zaujímavejší potenciál majú funkcie AlienFX a Talk FX, ktoré vznikli v spolupráci s Alienware. Tie umožňujú vo väčšej miere využiť podsvietenie herných periférií a prostredníctvom farieb vás upozorňujú na kritickú úroveň zdravia, zásah, krvácanie a podobne. No je potrebné spomenúť, že túto funkciu musí podporovať aj videohra.

Zoznam podporovaných titulov nájdete na <https://steamcommunity.com/groups/alienwarefx>

Záverčné hodnotenie

Nový dizajn, nová kostra, zlepšenie parametrov a funkcií. Napriek tomu to stále nie je ono. Nehovorím, že na novej

Kove je vyslovene niečo zlé, ale vedel by som si predstaviť pár doladení. Jedným zo slabších miest je herný softvér, ktorý by mohol byť sofistikovanejší či graficky zaujímavejší. V súvislosti so softvérom spomeniem aj podsvietenie myši, ktoré je v porovnaní s konkurenciou na trochu slabšej úrovni. Kova toto všetko aspoň vynahrádza funkciami AlienFX a Talk FX, ktoré umožňujú pokročilejšie nastavenia podsvietenia vo vybraných hrách.

Najviac ma zamrzelo prevedenie myši, ktoré pôsobí veľmi plastovo a krehko. Čo by však mohlo vadit skúsenejším hráčom, je úroveň DPI. Snímač ponúka DPI len na úrovni 3500, no myš je schopná túto hodnotu zdvojnásobiť. Z tohto dôvodu si treba uvedomiť, že nejde o skutočných 7000DPI, ale len softvérovo navýšených.

Chcem ale pochváliť nový dizajn, ktorý je modernejší a zároveň prispôsobený pre obojstranné ovládanie myši. Výborne to Roccat vyriešil aj s ergonómiou, Kova sadne do ruky ako uliata ľavákov i pravákov, pričom prístup ku všetkým tlačidlám je bezproblémový. Mne osobne sa páčila funkcia sound feedback, ktorá hlasovo oznamuje prepnutú úroveň DPI, nakoľko sa pri piatich úrovniach môžete ľahko stratiť.

Miroslav Konkol'



Genesis SX77

Hraním k zdravej chrbtici

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavý dizajn
- + fakt dobré sedenie
- + materiály
- + unesie až 150 kg
- + extra vankúšiky

- kolieska nemajú brzdu
- uvítal by som vibračnú funkciu



Čo by to bolo za hráča, ktorý by sa občas netriasol od vzrušenia pri predstave nadchádzajúceho daždivého víkendu stráveného nad novou hrou? Kto z nás s láskou nespomína na tie čarovné štrnásťhodinové seansy prerušované otravným chodením na záchod a nutným jedením? Niektorí tvrdia, že si krivíme chrbtice a ničíme oči. Nuž, tie pokazené oči ľahko vyvrátia štúdie z internetu, ibaže s tým hrbením to až také jednoduché nebude. Alebo áno? Dobrou správou je, že homo-gejmerus je čoraz žiadanejším druhom a ak nemáte úplne prázdne prasiatko, môžete si zahrať o niečo luxusnejšie a hlavne vzpriamene. Veru tak, hráči si dnes smú dopriať všakovaké prémiové doplnky a medzi nimi nemôžu chýbať ani herné kreslá. Spomedzi množstva výrobcov si tu dnes posvietime na Genesis a ich model SX77.

Dizajn a konštrukcia

Ako prvá vám padne do oka oporná časť, ktorá akoby vypadla z pretekárskeho auta, čo ma ako fanúšika racing simulátorov ihneď nadchlo. Kostra kresla je vyrobená

z kvalitnej ocele. Zaručí to vysokú odolnosť a dlhú životnosť. Tlmič triedy 4 unesie až 150-kilového gejmera a zaručí štedrý rozsah výšky sedenia. Osobne ma milo prekvapilo, že kreslo ide tak nízko. V pohode si zahráte racing simulátor s volantom v prirodzenom posede.

Opierky sa taktiež dočkali slušného prevedenia – sú výškovo a smerovo nastaviteľné. SX77 je veľmi pevné kreslo, poskytuje solídnu oporu, no ak si potrebujete trochu oddýchnuť, operadlo sa dá



sklopiť do pozoruhodného uhla a la zubárske kreslo. Komu by to bolo málo, páčkou si ho môže prepnúť do hojdiacieho módu. Kreslo je vyplnené 2,5cm hrubou penou v opierkovej časti a 4cm hrubou penou v sedacej časti.

Pre maximálny komfort je súčasťou aj vankúšik na podporu krčnej chrbtice a výškovo nastaviteľný vankúšik podporujúci oblasť drieku. Materiály použité na povrchu takisto nezaostávajú – predná časť je z kvalitného nylónu s efektom karbónu a zadná z kvalitnej eko kože –, to všetko pekne prešíte a opracované.

Sedíme

Pocit zo sedenia by som opísal asi takto: to, že je kreslo výborné, som pochopil, až keď som po týždni presadol do svojho „obyčajného“. Chýbal mi tvrdý, pevný poseď, z ktorého ma nič nebolelo a vďaka ktorému som dokázal stráviť za monitorom hodiny bez potreby sa občas natiahnuť. No a ako sa mi hralo? So správne nastavenou výškou kresla, opierok a oporných vankúšikov cítiť nelepšie.

Asi jediným reálnym nedostatkom je absencia brzdy, čiže ak by ste chceli používať napr. pedále, je nutné siahnuť po provizórnych riešeniach (v mojom prípade spoľahlivo fungovala protišmyková papuča pod kolieskami)

Záverečné hodnotenie

Kreslo SX77 ma milo prekvapilo. Neveril som, že by mohlo byť oveľa lepšie ako bežné kolieskové kreslo z obchodu s nábytkom. Ak strávite vyššiu cenu, máte chuť dopriať si pohodlie a nevádi vám absencia brzdy, toto kreslo rozhodne stojí za hriech.

Roland Dvorský

ZAŽITE V IMAX® 3D

OD REŽISÉRA
IMAX DOKUMENTU
HUBBLOV TELESKOP

IMAX® NÁDHERNÁ PLANÉTA 3D

ZAŽITE ZEM AKO NIKDY PREDTÝM

IMAX ENTERTAINMENT PRESENTS "A BEAUTIFUL PLANET"
IN COOPERATION WITH THE NATIONAL AERONAUTICS AND SPACE ADMINISTRATION
NARRATED BY JENNIFER LAWRENCE DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY/ASTRONAUT TRAINING MANAGER JAMES L. NEIHOUSE, ASC
SPACE OPERATIONS MARSHA IVINS WRITTEN AND EDITED BY TONI MYERS MUSIC BY MICKY ERBE AND MARIBETH SOLOMON
SOUND DESIGN PETER THILLAVE EXECUTIVE PRODUCER GRAEME FERGUSON PRODUCER JUDY CARROLL PRODUCED AND DIRECTED BY TONI MYERS

IMAX.COM/ABP IMAX

S PODPOROU EURÓPSKEJ VESMÍRNEJ AGENTÚRY Cesa
V SPOLUPRÁCI S NASA

GIBRALTÁRSKY PRIELIV ODFOTENÝ
MEDZINÁRODNOU VESMÍRNOU STANICOU

EXKLUZÍVNE LEN V CINEMAX OD 1.12.2016

Razer ManO'War

Herné bezdrôtové (ne)potešenie...

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ozvuk
- + 7.1-priestorový zvuk
- + mikrofón
- + pohodlie
- + aplikácia Synapse
- + výdrž batérie

- cena
- konštrukčné nedokonalosti
- dosah



Herné bezdrôtové riešenie od spoločnosti Razer s označením ManO'War patrí medzi najprémiovejšie produkty tejto značky. Razer sa nás snaží presvedčiť o tom, že hrať sa dá aj bez zbytočnej kabeláže a zároveň z rukáva vyt'ahuje veľ'ký t'ahák–Virtuálny 7.1 zvuk.

Obsah balenia

Slúchadlá od spoločnosti Razer k nám dorazili v krásnej čierno-zelenej škatuli. Konkrétne ide o retail typ balenia, takže obsah nášho balenia by sa mal zhodovať s tým, ktoré sa normálne predáva. Nájde sa v ňom samotné slúchadlá, nabíjaciu stanicu (možno využiť ako stanicu na predĺženie signálu), kábel na nabíjanie slúchadiel a nakoniec aj manuál na montáž či prvé spustenie.

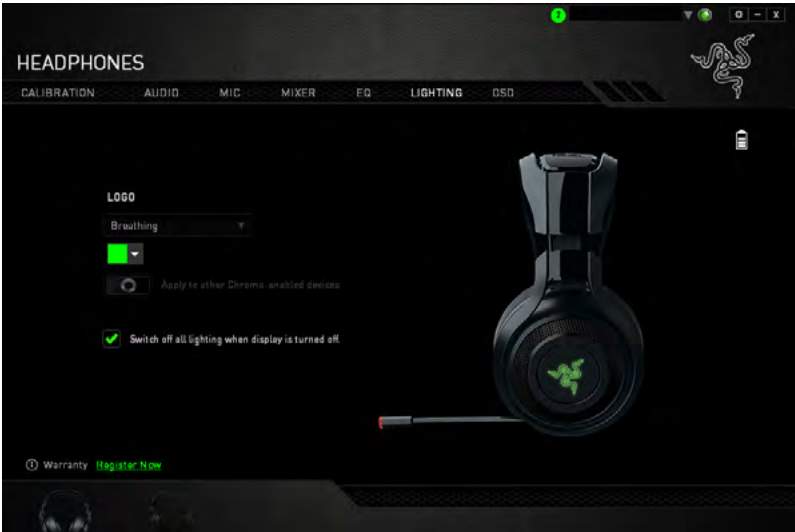
Dizajn a konštrukcia

Dizajn je typický, ako asi každý od Razeru očakáva. Čierna konštrukcia, ktorá je z veľ'kej

časti tvorená z matného plastu, pôsobí luxusným dojmom.

Veľ'ké čierne mušle, obohatené polstrovaním z akéhosi druhu pamäťovej peny, ktoré sa nachádzajú v kožených náušníkoch, sú naozaj veľ'mi pohodlné. Pri dlhšej práci sa mi v nich jemne zahrievali uši, ale nepotili sa. Na bokoch mušlí, samozrejme, nájde sa aj typické

Razer logo, ktoré po pripojení k počítaču svieti. Podporuje RGB, teda spektrum 16,7miliónov farieb. Na obrube ľavej mušle nájde sa hardvérovú kontrolu hlasitosti mikrofónu, vstup pre nabíjanie samotných slúchadiel a tlačidlo na vypnutie/zapnutie. Na rube pravej mušle sa nachádza hardvérová kontrola hlasitosti zvuku a odkladač priestor pre USB prijímač. Ten sa



Razer rozhodol vyriešiť uložením v mušli, čo je veľ'mi praktické, najmä na cestách, pretože nemôžete svoj prijímač stratiť. Hlavový most je veľ'ký tak akurát, taktiež polstrovaný pamäťovou penou a zahalený v koži s výrazným Razer logom navrchu.

Celkovo sú slúchadlá dizajnovovo veľ'mi vydarené. Po konštrukčnej stránke sú pevné, no majú slabší prítlak. Na hlave držia akurát, hoci pri rýchlejšom otočení sa trochu viac hýbu. Napriek tomu, že nosím okuliare, nemal som žiadny problém s tým, že by na ne slúchadlá tlačili, čo hodnotím kladne.



Veľ'kou výhodou je to, že sa mušle dajú otočiť o 90°, a teda môžeme prepnúť slúchadlá do akéhosi režimu nosenia na krku, čo je naozaj veľ'mi dobrý nápad. Háčikom je, že dosť často sa mi počas nasadzovania samé prepli do tohto režimu, keďže prepínanie riadi iba obyčajný kĺb bez zarážky.

Mikrofón je umiestnený v ľavej mušli, je vysúvací a na jeho konci nájde sa signalizačná LED dióda, ktorá svieti vtedy, keď je mikrofón stíšený.

Razer Synapse

Po nainštalovaní aplikácie a prvom pripojení slúchadiel nás aplikácia Synapse víta kalibračným testom. Okrem samotnej kalibrácie nájde sa v tejto aplikácii úplne všetko, čo by sme z pohľadu hráča mohli potrebovať.

Začneme nastavením samotného zvuku. Synapse ponúka zmenu hlasitosti, Bass Boost funkciu, normalizáciu zvuku a v neposlednom rade nastavenie „čistoty“ zvuku. V ďalšej záložke nájde sa štandardný ekvalizér, ktorý ponúka okrem používateľského nastavenia aj možnosť výberu prednastaveného režimu.

Medzi ďalšie nastavenia patrí nastavenie mikrofónu, jeho senzitivity a funkcie osvetlenia. Nakoniec nájde sa

aj ukazovateľ batérie. Je škoda, že signalizácia stavu batérie sa nachádza iba v aplikácii a nie na samotných slúchadlách. Taktiež je škoda, že slúchadlá nepodporujú funkciu „Surround Pro“ pre lepšie vyladenie priestorového zvuku.

V celej aplikácii nenájde sa žiadne tlačidlo typu „Použiť“, pretože všetko sa deje okamžite. Samozrejme, aj toto rozhodnutie zo strany Razeru má svoju daň. Niektoré z nastavení sa po reštartovaní počítača nenačíta a je nutné ho znova nastaviť. Ako najlepší príklad poslúži funkcia stíšenia mikrofónu. Vo výrobnom nastavení je určené automatické odpočúvanie mikrofónu ako zapnuté. Ak ho v Synapse vypneme, mikrofón prestane odpočúvať, no po reštartovaní je funkcia znova zapnutá. Síce sa to deje len niekedy, nie je to najpríjemnejšie.

Hardvér a výkon

So zvukom slúchadiel som bol nadmieru spokojný. Krásne basy, ktoré bolo v Synapse možné aj navýšiť, ešte krajšie stredy a pre mňa jemne prepálené výšky. S týmto problémom si však hravo poradil ekvalizér. Zvuk bol interpretovaný celkom vierohodne, bol priamoúmerný cene headsetu a spoločnosť Razer si zvuk svojich slúchadiel opäť ustrážila. Veľ'mi som si užíval čistotu zvuku pri počúvaní hudby, ktorý mi spríjemňovali jemne dunivé basy.



Virtuálny 7.1 zvuk, ktorý poskytujú tieto slúchadlá bol príjemný a nerušivý. Sám som si ho vyskúšal pri hraní hier, spomeniem napríklad Counter Strike: Global Offensive, kde som kroky nepriateľov počul naozaj veľ'mi zreteľne. Skúšal som aj syntetické testy virtuálneho zvuku, ako napríklad test s helikoptérou, a podľa môjho vnímania zvuku, dopadol naozaj excelentne.

Razer deklaruje to, že pri dvoch hodinách denne a zapnutom CHROMA osvetlení, batéria vydrží sedem dní. Mne sa tieto hodnoty nepodarilo dosiahnuť, ale darilo

sa mi k nim aspoň priblížiť. Zo 14-hodinovej výdrže sa mi so zapnutým CHROMA osvetlením podarilo dosiahnuť približne jedenásť hodín. Samotné slúchadlá šetria batériu tým, že sa po istej dobe nečinnosti automaticky vypnú, čo je pozitívna funkcia.

Keď je aj stôl problémom...

Pri prehliadaní oficiálnej stránky výrobcu sa môžeme dočítať informácie o dosahu týchto slúchadiel. Dosah by mal činiť dvanásť metrov bez stanice a štrnásť metrov so stanicou pre predĺženie signálu (nabíjací stojan). Je ťažké uveriť, aké výsledky sa mi podarilo dosiahnuť. USB prijímač som zapojil priamo do základnej dosky. Počítač sa nachádza pod stolom a keďže majú slúchadlá taký veľ'ký dosah, nemyslel som si, že s ním nastanú nejaké problémy. Mýlil som sa. Signál mi niekedy vypadal aj pri takej primitívnej prekážke, akou je obyčajný stôl. Rozhodol som sa teda otestovať dosah. Najskôr som vyskúšal tehlovú stenu s hrúbkou približne pätnásť centimetrov. Prijímač som položil tesne ku stene, ale aj tak sa mi nepodarilo počuť zvuk bez prerušovania. Test na voľnom priestranstve dopadol celkom dobre. Podarilo sa mi dosiahnuť slušných desať metrov.

Keďže dosah je veľ'mi kolísavý, osobne neodporúčam slúchadlá používať bez predĺžovacej stanice, pretože môže dochádzať k výpadkom zvuku. Taktiež neodporúčam použitie na väčšie vzdialenosti pri prekážkach, čo je škoda, pretože takáto slúchadlá si viem osobne veľ'mi dobre predstaviť počas elektronických športoch.

Mikrofón

Mikrofón je pri hraní hier veľ'mi dôležitou súčasťou herného headsetu. Kvalitou tohto mikrofónu som bol naozaj veľ'mi milo prekvapený. Oceňujem využitie funkcie automatickej aktivácie mikrofónu pri detekcii hlasu, aj keď mi to znemožnilo spracovanie profilu šumu. Zvuk mikrofónu je veľ'mi príjemný, hlas je verne interpretovaný, a preto môžem odpustiť jemný šum.

Samotný mikrofón sa vysúva z ľavej mušle ľahko a bez problémov. Môžeme ho ohnúť do požadovanej polohy a dióda, ktorá sa nachádza na konci, nám bude signalizovať stíšenie.

Lukáš Bátora

HyperX Cloud Stinger

Najlepší herný headset pod 60€

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Kingston
Dostupná cena: 59€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ zvukový prejav
+ bassy
+ dizajn
+ konštrukcia

- nemajú 7.1 zvuk



ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá
Driver: Dynamický, priemer 50 mm s neodymióvmi magnetmi
Typ: Circumaurálny (okolo celého ucha), uzavretá zadná časť
Frekvenčný rozsah: 18Hz ~ 23,000Hz
Impedancia: 30 Ω
Hladina akustického tlaku: 102 ± 3dB SPL/mW na kmitočte 1kHz
Harmonické skreslenie (THD): 2%
Odber energie: menovitý 30 mW, maximálny 500 mW
Hmotnosť: 275g
Dĺžka a typ káblu: Headset (1,3 m) + Y-kábel (1,7 m)
Konektivita: Headset – 3,5 mm jack (4–pólový) + redukčný kábel s dvoma jack 3.5mm stereo a mikrofónny vstup

Mikrofón
Typ prevodníku: Elektretový kondenzátorový mikrofón
Smernová charakteristika: všesmerový, s funkciou potlačenia okolitého hluku
Frekvenčná charakteristika: 50 Hz ~ 18,000 Hz
Citlivosť: -40 dBV (0dB=1V/Pa,1kHz)

HODNOTENIE:



Po veľkom výbuchu na trhu, ktorý vyvolali slúchadlá HyperX Cloud, prichádza na trh lacnejší a dostupnejší model v podobe HyperX Stinger. Kingston sa ich rozhodol osadiť 50mm meničmi a stereo zvukom.

OBSAH BALENIA

Slúchadlá Stinger prichádzajú v čierno-červenej škatuli. Nájdeme v nej len slúchadlá, ktoré sú uložené v baliacej pene, a predĺžovací kábel. Ten slúži na rozdelenie 4–pólového jack konektora na mikrofón a slúchadlá. Oba káble, či už predĺžovací, alebo ten zo slúchadiel, sú obalené v gume a nie sú nijako zvláštne opletené.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Dizajn vychádza z vyššieho modelu HyperX Cloud, je jednoduchý a prostý. Je tvorený

výhradne z čierneho matného plastu. Konštrukcia je aj napriek zvolenému plastu veľmi pevná a nič nevzga. Kingston použil do náušníkov špeciálny typ pamäťovej peny „Signature foam“, ktorá je veľmi priedušná a mäkká. Aj keď náušník nie je nijako obzvlášť veľký a peny v ňom tiež nie je nejak extra veľká, slúchadlá ma na ušiach netlačia, taktiež som ani pri nosení okuliarov necítil žiaden tlak.

Čo sa týka hlavového mosta, ten je primerane veľký a pevný. Svoju úlohu si plní veľmi dobre, keďže prítlak drží slúchadlá pevne, no tie zároveň netlačia a nehýbu sa ani pri rýchlejšom pohybe hlavy.

Slúchadlá majú veľmi dobré rozpätie, takže ideálnu veľkosť si nájde každý. Ďalšou praktickou výhodou je možnosť otočiť mušle o 90°, a teda ich môžeme uviesť do polohy nosenia na krku. Na pravej mušli môžeme nájsť aj

hardvérovú kontrolu hlasitosti v podobe posúvača, no trochu mi vadí, že posun ide ťažšie, a preto je ťažšie vybrať tu správnu hlasitosť.

ZVUKOVÝ PREJAV A KOMPATIBILITA

Úprimne povedané, vôbec som si nevedel predstaviť, akú kvalitu zvuku mám od týchto slúchadiel očakávať. No už pri prvom počúvaní som zahodil všetky predsudky. Zatvorená konštrukcia týmto slúchadlám veľmi pomáha, najmä na úrovni bassov, ktoré sú príjemne dunivé. Výšky a stredy sú jemne potlačené, čo sa od herných slúchadiel dá očakávať, no pri hraní kompetitívnych hier to oceníte. Aj ja som si veru pár skúsil zahrat' a podotknem, že sa hrali naozaj úžasne. Všetky zvuky som dobre počul, nepocítil som žiadne výrazne nedostatky. No je trochu na škodu, že sa Kingston nerozhodol potlačiť pomyselný vrchol ešte



vyššie a nenasadil virtuálny zvuk. Rozsah hlasitosti patrí k výrazným prednostiam, takže si každý používateľ prídje na svoje.

Slúchadlá Stinger neostali len pri platforme osobných počítačov, no sú kompatibilné s viacerými zariadeniami, takže slúchadlá môžeme využiť na všetkých moderných a momentálne predávaných herných konzolách. Slúchadlá totiž využívajú na pripojenie 3,5mm jack, ktorý taktiež podporujú herné konzoly PlayStation 4, Xbox One, Wii-U a taktiež mobilné telefóny.

Keďže sa slúchadlá pripájajú len pomocou zmieneného konektora, sú Plug'n'Play, čo znamená, že nemusíme inštalovať žiaden prídavný softvér.

MIKROFÓN

V herných slúchadlách patrí mikrofón k štandardnému vybaveniu. Jeho kvalita ma skutočne v dobrom prekvapila. Zvuk mikrofónu bol bez jediného náznaku šumu a krásne sa počúval. Bol síce trochu tichší, no to nie je až taký problém, keďže sa dá vo všetkých komunikačných

programoch zvýšiť zvukový zisk.

Slúchadlá získali certifikáciu od komunikačných programov Teamspeak a Discord, takže pri ich používaní nenastanú žiadne problémy. Sú taktiež kompatibilné aj s ostatnými komunikačnými službami.

V kĺbe mikrofónu sa nachádza spínač, ktorý automaticky stíši mikrofón po tom, čo ho nastavíte do zvislej pozície. Je to veľké plus, pretože tak nie je potrebné si nastavovať na klávesnici žiadne makrá.

VERDIKT

Po zaradení tohto produktu si Kingston vydobyl veľmi silné postavenie v kategórii slúchadiel do 60€, ktoré používateľov nezradia. Kvalita zvuku a mikrofónu, pohodlie, to sú presne tie kritériá, podľa ktorých si zákazník vyberá, a hľa, tu prichádzajú slúchadlá od Kingstonu s výborným riešením. A už len čakajú, kým ich kúpíte.

Ak hľadáte naozaj dobré herné slúchadlá, ktoré síce nedoručia 7.1 zvuk, no vykompenzujú ho stereo zážitkom, pravdepodobne ste našli svojho favorita.

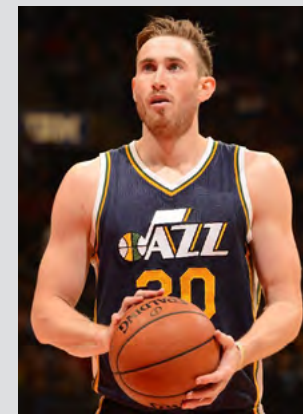
Lukáš Bátora



Marcin Gaczor

Business Development Manager at Kingston Technology

"Keď si kúpite akýkoľvek produkt značky HyperX, dostanete kvalitu, dizajn a výkon. Všetky produkty HyperX prechádzajú rozsiahlym procesom testovania skôr, než sú uvedené na trh. Na úspešnom dizajne herných headsetov HyperX Cloud, ktoré používajú profesionálni hráči eSports, stavíme aj naše nové Cloud Stinger, ktoré prinášajú kvalitu pre všetkých hráčov bez rozdielu ich skúseností alebo veľkosti ich peňaženky."



Gordon Hayward

Profesionálny hráč NBA a vášnivý "gamer"

"HyperX robí naozaj výborné headsety a preto keď som skúsil HyperX Cloud Stinger, nečakal som o nič menej. Zvuková kvalita je vynikajúca. Nech už počas sezóny cestujem, sledujem zápasy, alebo doma hrám hry, HyperX Cloud Stinger je jednoznačne najlepšou voľbou vo svojej cenovej kategórii."

Roccat Skeltr

Klávesnica z iného sveta

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn,
prevedenie
+ lakt'ová opierka
+ zapojenie USB
a slúchadiel
na klávesnici
+ dokovací slot
pre mobilný
telefón/tablet
+ podsvietenie

- chýbajúce
mechanické
spínače
- vysoká cena

ŠPECIFIKÁCIE:

- 1,8m opletený
USB kábel
- 1000Hz Ultrapolling
- Easy-Shift[+]
- Bluetooth V3.0

Rozmery:

520×185×35mm

Hmotnosť:

942g

Typ klávesnice:

herná klávesnica

Softvér:

Roccat Swarm

HODNOTENIE:



Dá sa povedať, že klávesnica Skeltr z dielne Roccat je akoby z iného sveta. Minimálne z blízkej budúcnosti. Hlavným dôvodom je skĺbenie herného sveta a sveta smartfónov či tabletov, ktoré sú čoraz väčšou mierou neoddeliteľnou súčasťou života väčšiny ľudí. Chcete vedieť viac? Čítajte.

Balenie

Skeltr sa dodáva v kartónovej škatuli, ktorá sa nachádza vo farebnom papierovom obale, zdobenom peknou grafikou a technickými informáciami o klávesnici.

Obsah balenia je naozaj bohatý, okrem samotnej klávesnice sa v ňom nachádza odnímateľná lakt'ová opierka, prepojovacie káble, microUSB – USB a jack – jack (pre váš smartfón či tablet),

pekne spracovaná technická dokumentácia a trojica samolepiek.

Dizajn, prevedenie

Dizajn klávesnice sa aj v dôsledku kooperácie so smartfónmi hemží množstvom otvorov, záhybov či oblých hrán. Pôsobí ale logickým dojmom, všetko má svoj zmysel a je zároveň aj účelné. Klávesnica má rozmery približne 520×185×35 a váži 942g.

Na klávesnici sa nachádza celkovo 116 tlačidiel, z toho je 5 makro tlačidiel, umiestnených ako samostatný zvislý panel na ľavej strane, 3 programovateľné, tzv. thumbster tlačidlá T1 – T3, ktoré sa nachádzajú presne pod medzerníkom, vďaka čomu je možné ich pohodlne ovládať pomocou palca ľavej ruky. Klávesy F1 – F12 sú rozdelené do troch bokov po štyri tlačidlá, pričom

každé z nich plní aj sekundárnu, multimediálnu funkciu. Skeltr do redakcie prišla s US layoutom a rozložením klávesov typu QWERTY.

Netypickými pre ostatné klávesnice je štvorica tlačidiel, rozdelená do dvojíc, ktoré sa nachádzajú v hornej časti na jej bokoch. Na troch z nich sa nachádzajú piktogramy súvisiace s mobilným telefónom, štvrté obsahuje piktogram Swarm-u a plní funkciu spustenia herného softvéru. Zvyšné tri slúžia na ovládanie telefónu alebo tabletu prostredníctvom klávesnice.

Na klávesnici okrem tlačidiel nájdete aj porty či už pre headset (v ľavej hornej časti), ale aj akýsi dokovací slot pre telefón či tablet. Presnejšie pri pohľade na vrchnú hranu sa približne v polovici spolu s prepojovacím káblom nachádza USB port a 3,5mm jack, kde



zapojíte už spomínaný telefón/tablet. Prepojovací USB kábel klávesnice má dĺžku 1,8m, je opletaný a jeho koniec je rozdelený na 4 výstupy, 2× USB a 2× jack. Dvojica USB slúži na chod klávesnice a podsvietenie, dvojica jack konektorov ponúka možnosť zapojenia headsetu. Na USB koncovkách kvitujem užitočnú maličkosť, akou je potlač na strane, ktorá smeruje nahor. Pochváliť musím aj suché pásky na kábloch, vďaka ktorým si môžete pohodlne regulovať dĺžku kabeláže.

Cez takmer celú vrchnú časť sa tiahne akýsi dômyselne navrhnutý žliabok, ktorý slúži ako stojan na vaše zariadenie, či už vodorovne, prekvapivo, aj zvislo (minimálne mobilný telefón to udrží zvislo bez problémov). Vnútro tohto žliabka či kolísky je pogumované, čo zabráni poškodeniu telefónu či tabletu. Pogumované sú aj nožičky umiestnené zospodu, zabezpečujúce zdvih klávesnice. Okrem toho, v spodnej časti nájdete aj dva otvory, do ktorých zavesíte lakt'ovú opierku, ktorú nájdete v balení. Jej výška je približne 6cm. Čo sa farebného prevedenia týka, klávesnica sa vyrába v troch farebných prevedeniach: čiernom, šedom a bielom. Každá z týchto farieb je kombinovaná s čiernou – tá je základnou farbou. Každá z farebnej kombinácie sa dodáva s matnou

povrchovou úpravou, ktorá na jednej strane zabezpečí lepší grip, no na strane druhej bude trochu náchylnejšia na nečistoty, ktoré budú viditeľnejšie predovšetkým na tmavších prevedeniach klávesnice.

Softvér

Aj v tomto prípade sa Skeltr môže spoľahnúť na podporu herného softvéru Roccat Swarm. Prostredie Swarmu je pre všetky periférie rovnaké a je rozdelené do troch celkov.

Prvý celok úplne zhora obsahuje prehľad vašich pripojených alebo aj v minulosti používaných periférií a prístup k Swarm Connect, AlienFX a Talk FX.

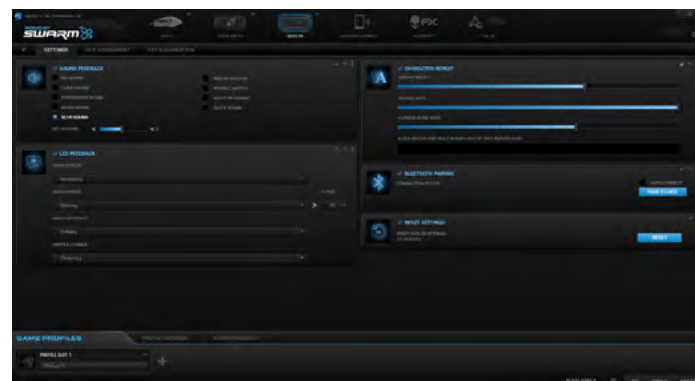
Druhý celok obsahuje nastavenia klávesnice a je rozdelený do štyroch častí. „Karta“ pripínáčik, anglicky pin, kde si môžete pripnúť nastavenia z ostatných kariet, ktoré používate najčastejšie alebo vám najviac vyhovujú. Druhá karta, nastavenia, obsahuje súbor základných nastavení ako tzv. sound feedback, ktorý je podobný ako v recenzovanej Kove, LED feedback, čo značí priradenie efektov podsvietenia pre rôzne akcie ako svetelný efekt pre zmenu profilu, prechodu počítača do režimu spánku či

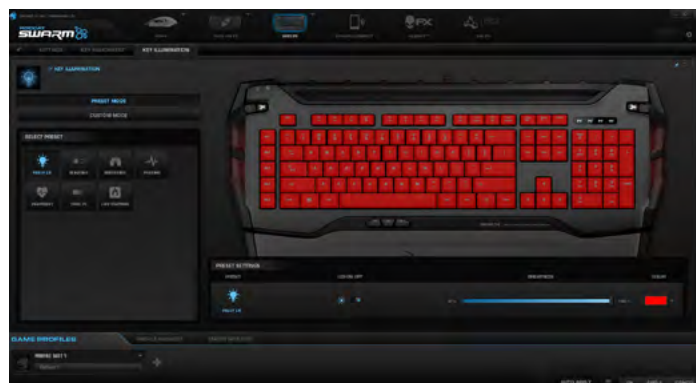
jeho prebudenia. Z efektov, ktoré si môžete navoliť, spomeniem breathing, blinking, pulsing, heartbeat, flickering (keďže tieto efekty sa bežne vyskytujú aj pri ostatných herných perifériách, s ich prekladom by snáď nemal byť problém). Ďalej sa v tejto karte nachádzajú nastavenia písania, ako napr. oneskorenie, rýchlosť opakovania či rýchlosť blikania kurzoru.

Zaujímavosťou je nastavenie bluetooth párovania s vaším zariadením, o tom ale trochu neskôr. Tretia karta slúži pre priradenie funkcií jednotlivým klávesom. Túto tému snáď nie je potrebné nejako rozpisovať, azda je dobré spomenúť, že okrem primárnej funkcie je možné každému klávesu priradiť aj funkciu sekundárnu, a to pomocou tzv. Easy-Shift[+] – softvérovo zdvojnásobuje počet funkcií nielen na klávesniciach, ale aj myšiach. Posledná, štvrtá karta, ovláda podsvietenie klávesnice, a to v dvoch módoch, tzv. preset mode a custom mode (teda nejaký predprogramovaný a vlastný).

Okrem samotných kláves je podsvietenie umiestnené aj do postranných častí v mieste, kde sú dva výrezy či akési okienka, ktoré naozaj pekne osvetľujú boky klávesnice. Čo sa samotného podsvietenia týka, ak si vyberiete preset mode, volíte si jeden zo siedmich režimov podsvietenia, fully lit, blinking, breathing, pulsing, heartbeat, fade fx a live heatmap. Pri každom z týchto režimov máte možnosť voľby rýchlosti svetelného efektu, jeho rýchlosti, farby, kontrast, farebný gradient a farebné efekty. Custom mode, teda vlastný móď, ponúkne možnosť priradenia farieb a efektov pre jednotlivé podsvietené plochy nezávisle od seba. V tomto prípade si však nemôžete upravovať kontrast. Ten nie je možné meniť ani na klávesnici pomocou klávesových skratiek.

Tretí, posledný celok obsahuje herné profily (je možné ich vytvoriť 5), profile





manager a macro manager na vytváranie a editáciu vašich profilov a makier.



Súčasťou softvéru je aj Swarm Connect, ktorý slúži na pripojenie ku klávesnici pomocou mobilného telefónu či iného chytrého zariadenia, ovládanie či prehľad funkcií.

Funkcie

Táto kapitola bude venovaná predovšetkým funkciám, ktoré súvisia s podporou mobilných telefónov a tabletov. Prvou spomenutou vychytávkou bol dokovací slot umiestnený v hornej časti, slúžiaci na pripojenie vášho zariadenia. Je však škoda, že pri zapojení mobilného telefónu cez USB nie je možný prenos súborov medzi počítačom a telefónom, ale pripojenie slúži len pre dobíjanie telefónu. Zaujímavejšia je možnosť bezdrôtovej komunikácie prostredníctvom Bluetooth, ktorým Skeltr disponuje. Zariadenia stačí jednoducho spárovať a môžete využívať funkcie klávesnice. Pre mňa osobne je najzaujímavejšou možnosť písania v telefóne/tablete pomocou klávesnice. Táto funkcia sa aktivuje tlačidlom s ikonou mobilného telefónu a klávesnice, umiestneného vedľa tlačidla pre spustenie Swarmu. Na opačnej strane sa nachádzajú tlačidlá s ikonami slúchadla a mobilného telefónu s reproduktorom. Prvé z nich slúži na prijatie hovoru a druhé menované zasa na volbu zvukového vstupu

počítača alebo zo zariadenia. Treba však povedať, že pre funkčnosť tejto funkcie je

potrebné mať pripojené slúchadlá. Tieto funkcie zrejme nevyužijete v zápale boja, no počas surfovania po internete či práce za počítačom sú to užitoční pomocníci.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Herná klávesnica Roccat Skeltr a jej spolupráca s mobilnými telefónmi je výborným nápadom, na ktorom sa dá do budúcnosti určite stavať a túto ideu vylepšovať. Musím pochváliť, že Roccat pri realizácii tohto nápadu myslel aj na detaily a klávesnica je ideálnym sklbením funkčnosti a dizajnu. Do budúcnosti by to možno chcelo popracovať trochu na

káblovom manažmente prepojavacieho, dokovacieho slotu s mobilným telefónom či tabletom. Ďalej musím pochváliť pribalenú laktovú opierku, ktorá nebýva vždy samozrejmosťou a vo veľkých prípadoch by sa naozaj zišla. Samozrejmosťou nebýva ani možnosť stiahnutia kabeľáže pomocou suchého zipsu, Skeltr má takto riešenú všetku kabeľáž, dokonca aj krátku USB a jack káble. Podsvietenie neurazí, ale ani nenadchne, nebolo by na škodu, keby disponovalo väčšou možnosťou nastavení či možnosťou ovládať intenzitu podsvietenia na klávesnici.

S klávesnicou sa inak pracuje dobre, klávesy sú tiché, oceňujem prítomnosť tzv. thumbster kláves T1 – T3, ku ktorým je pohodlný prístup, takisto aj k makro klávesom na ľavej strane. Roccat má šikovne vyriešené zdvojnásobenie funkcií, keď môžete každému klávesu okrem jeho klasickej funkcie priradiť druhú, pomocou klávesu Easy-Shift[+]. Asi najväčšou nevýhodou klávesnice je absencia mechanických spínačov, ktoré by tu určite mali byť. A to či už vzhľadom na stúpajúci trend používania mechanických spínačov aj u herných klávesníc, ale aj na cenu, ktorá je naozaj privysoká a odradzujúca.

Miroslav Konkol'



Creative Sound BlasterX Kratos S3

Mid-range herné reproduktory BlasterX!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + neutrálny dizajn
- + vysoký výkon
- + ovládanie je po ruke
- + silný a nastaviteľný subwoofer
- + drevené prevedenie

- málo možností v prídavnom softvéri
- penové podložky na subwoofri

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

158×95×102mm

Rozmery subwoofreru:

227×170×227mm

Hmotnosť: 3,5kg

Výkon: 92W

HODNOTENIE:



Creative Sound BlasterX Kratos S3 sú nové herné reproduktory od singapurskej značky Creative, ktoré svojím výkonom a dizajnom potešia nielen hráčov, ale aj nadšencov dobrej hudby či filmov. Kvalitne spracovaný materiál zaručuje aj kvalitný zvuk a dodatočný softvér pomáha využiť reproduktory na maximum.

Prvé dojmy

Reproduktory už podľa obrázku na škatuli vyzerajú solídne. V balení sa nachádzajú 2 menšie reproduktory, káble a subwoofer. To všetko je jednoducho zabalené vo fólii a vystlané kartónom.

Prevedenie a dizajn

Telo reproduktorov je vyrobené z dreva. Drevo napomáha k plnšiemu a prirodzenejšiemu zvuku, než je



tomu u plastových náprotivkov. Na pravom satelite sa nachádza spínač s reguláciou hlasitosti a výstup pre slúchadlá, ak si nemôžete dovoliť robiť hluk. Regulátor sa taktiež nachádza aj na subwooferi. Reproduktory nepôsobia, na rozdiel od niektorých herných reprosústav, agresívne, preto nebudú priťahovať priveľkú pozornosť, teda až na veľké červené X v logu. Zospodu sú reproduktory ošetrené penovými podložkami. Podložky chránia povrch, na ktorom sú reproduktory položené, no taktiež efektívne zachytávajú prach. Na subwoofer by bolo vhodnejšie použiť pogumované nožičky, aby pri silnejších basách „necestoval“ po podlahe.

Zvuk a poctivé dunenie

Spol'ahlivý zvuk zaručujú dva 2,75-palcové reproduktory ukryté v nevelkých drevených boxoch a



5,25-palcový subwoofer. Zvuky z hier sú čisté a ostré. Napríklad keď v CS:GO zapnete profil pre akčné hry (viď nižšie), je zreteľne počuť kroky hráčov. Keď v RPG hrách zapneme profil zvýraznenia hlasu postáv, dostaví sa maximálny pôžitok z príbehu a prostredia. Avšak až pri prehrávaní hudby si človek uvedomí skutočný potenciál a výkon sústavy. Dohromady má maximálny výkon reproduktorov 92Wattov, preto sú aj vhodným partnerom na domáce párty. Budete radi, ak sa budete s priateľmi v miestnosti vôbec počuť, pretože dunenie subwoofera sa bude niesť celým bytom.

Softvérové rozšírenie

Aké by to boli herné reproduktory bez schopnosti prispôbiť sa rôznym potrebám hier? Napríklad také zvýraznenie reči alebo zosilnenie hudby v arkádových pretekoch. Celý proces výberu profilu prebieha jednoducho. Stačí si zvoliť žáner, poprípade nejaký špecifický titul, ak je k dispozícii. Samotný softvér sa nainštaluje niekedy kliknutiami a zadaním aktivačného kódu, ktorý vám príde na e-mail po jednoduchej registrácii. Napriek tomu sú jeho funkcie obmedzené len na predvolené profily a akékoľvek ručné ladenie (okrem ovládania hlasitosti) neprípadá do úvahy.

Záverečné hodnotenie

Herné reproduktory Creative Sound BlasterX Kratos S3 ponúkajú za svoju cenu skutočne kvalitný zvuk. Či už ste zapálení hráči, milovníci hudby alebo filmov táto sústava zasadená do dreva s vysokým výkonom vám ponúkne presne to, čo potrebujete.

Matúš Bednárik

E-blue Mazer Mechanical 729

Mechanická herná klávesnica s programovateľným podsvietením

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: E-blue
Dostupná cena: 74€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dynamický dizajn
- + bohaté možnosti podsvietenia
- + programovateľné podsvietenie
- + hliníková predná časť
- + vnútorná pamäť
- + blokovanie klávesu Win
- + opletený dlhý kábel

- vysoká hlučnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

- mechanická
- 12 multimediálnych klávesov
- kábel 1,8m

Rozmery:

475x191 x43mm

Klávesov: 104

Hmotnosť: 1150±5g

Životnosť: viac ako

50miliónov stlačení

HODNOTENIE:



Dizajn klávesnice je založený na vysokom zdvihu klávesov a dynamickom vzhľade. Klávesy nie sú iba vysoké, no sú doslova umiestnené nad klávesnicou, čo vyvoláva dojem, akoby sa vznášali. Spínače sú mechanické a vďaka takémuto vyhotoveniu ich možno priamo vidieť.

Efektnosť dizajnu podčiarkuje hliníková doska, ktorá pokrýva takmer celú prednú plochu klávesnice. Nie, nie je to iba napodobnenina, ide o skutočný leštený kov, čo cítiť aj pri dotyku. Cítiť to tiež na hmotnosti, no našťastie ide o hliník a nie o olovo, takže hmotnosť celého zariadenia zostala na príjemnej úrovni približne 1,2kg.

Čo však zaujme najviac, sú svetelné efekty v repertoári tohto produktu. Už pri prvom zapojení do PC sa vám klávesnica predvedie v plnej kráse. Každý kláves dokáže vytvoriť šesť farebných odtieňov podsvietenia. Vďaka tomu sú možné rôzne kombinácie a výrobca sa evidentne tomuto

aspektu spracovania venoval s veľkým dôrazom. Obrázce, ktoré podsvietenie dokáže vytvoriť, sa dajú meniť pomocou klávesov umiestnených nad šípkami, a intenzita podsvietenia, prípadne aj smer, ktorým sa farebným svetlom vytvorený obrazec pohybuje, je možné meniť priamo na šípkach.

Tým sa však možnosti nekončia. Tieto parametre podsvietenia si dokonca možno naprogramovať podľa vlastného vkusu. Môžete si tak napríklad svetelne či farebne

zvýrazniť klávesy WASD, alebo klávesy na ovládanie v konkrétnej hre. V tomto smere sa fantázii medze nekladú a môžete si nastaviť prakticky akúkoľvek kombináciu podsvietenia klávesov, a to je praktické.

Pri prehliadaní prednastavených režimov sme sa tak trochu zľakli, že klávesnica neovláda režim, v ktorom by prosto svietila bez akéhokoľvek náznaku svetelného pohybu či blikania, no nakoniec sme našli aj taký. Režimy, v ktorých



bliká či pulzuje, sú totiž efektné, no v praxi sú skôr na ohurovanie návšteví a možno zastrašovanie vašich priateľov a nepriateľov na nejakom gamingovom podujatí. Pri reálnom hraní, ktoré sa často odohráva v tme, však isto privítate režim stabilného podsvietenia, tak ako my. Vráťme sa ešte znovu k použitým spínačom. Sú jednoznačne určené pre hráča, pretože sú presné a používajú sa celkom príjemne, no sú dosť hlučné. Znamená to, že ich zvuk sa v žiari boja stratí, no ak by ste chceli klávesnicu používať aj mimo hier v tichej miestnosti, jej hlučnosť nepatrí medzi najnižšie. Nám by sa páčil aj trochu nižší zdvih klávesov či jednofarebný režim podsvietenia, no je to vec vkusu.

Funkcie

Z funkcií sa nám páčilo, že výrobca myslel aj na ovládanie OS, takže horné funkčné klávesy dostali tiež dodatočné funkcie spojené s multimédiami. Môžete teda ovládať napríklad prehrávanie videa, systémovú hlasitosť, ale aj spustiť mailového klienta či webový prehliadač. Samozrejmosťou je možnosť uzamknutia náhodného stlačenia klávesu Windows. Isto viete, aké je to nepríjemné, ak práve nakopávate zadky nepriateľom v nejakej hre, brnknete do nesprávneho klávesu a omylom sa vrátite do operačného systému. V záchvate následnej zúrivosti už doslúžilo množstvo klávesníc, no táto isto medzi ne patriť nebude. Mimoriadne nás potešilo, že je tu zabudovaná vnútorná pamäť, takže si prístroj zapamätá posledný stav podsvietenia pri vypnutí počítača a nemusíte ho odznovu nastavovať. Keby ste si mysleli, že je to samozrejmosť, nie, nie je. Existujú aj „zábudlivé“ klávesnice.

Verdikt

Výrobca hovorí o životnosti spínačov viac ako 50 miliónov stlačení. Je to dosť aj na dva životy, takže v tomto smere isto netreba mať žiadne obavy. Otázka je, ako sa „vznášajúce sa“ klávesy vyrovnajú s prípadným rozliatím energetického nápoja alebo prašnosťou. Kovové vyhotovenie zabezpečí vyššiu odolnosť pri tvrdom zaobchádzaní a efekty podsvietenia



spojené s dynamickým dizajnom robia z klávesnice kúsok, za ktorým sa zrejme väčšina hráčov obzrie ako fanúšik áut za výkonným športiakom. Pre niekoho môže byť nevýhodou vyššia hlučnosť klávesov, no ide o mechanickú klávesnicu a tie nie sú nikdy tiché. Nechýbala nám ani podpora slovenských znakov a popisy klávesov používajú celkom zaujímavý a originálny font. Môžeme teda povedať, že ak hľadáte klávesnicu, ktorá bude ohurovať vaše návštevy dynamickým a pôsobivým dizajnom, kvázi vznášajúcimi sa klávesmi, podsvietením v štýle Las Vegas, a navyše vydrží aj vaše návaly zúrivosti pri hraní, tu určite nešliapnete vedľa!

Peter Vnuk



ASUS ROG Spatha

Pravá herná myš R.O.G nielen pre MMO hry

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý ergonomický dizajn
- + ROG Armoury
- + RGB 3-zónové podsvietenie
- + presnosť laser senzora na každom povrchu
- + bezdrôtový dok a pripojenie

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

- 12 programovacích tlačidiel
- 8200DPI laser senzor
- RGB osvetlenie s možnosťou nastavenia 16,8mil. farieb
- Podpora ROG Armoury
- 2000Hz Ultraodozva USB portu
- 30g akcelerácia
- 2m nabíjací USB kábel s pleteným vláknom

Približné rozmery:

dĺžka: 137mm
šírka: 89mm
výška: 45mm
hmotnosť: 178,5g

HODNOTENIE:



ASUS má hranie v krvi. Ich inžinieri z oddelenia pre výskum a vývoj intenzívne spolupracovali s profesionálnymi hráčmi, zapracovávali ich pripomienky a nakoniec vytvorili hernú myš, ktorá je určená pre náročné a dlhotrvajúce herné maratóny. ROG Spatha je navrhnutá s ohľadom na vysoký výkon a odolnosť. Je pripravená na tie najťažšie súboje.

Technológie

- 8200DPI laser senzor tento senzor prináša precíznosť a ultrarýchlu odozvu v každej hre, zladí pohyb myši na podložke aj na počítači, pomáha mu pri tom akcelerácia 30G a rýchlosť signálu cez USB 2000Hz.
- Bočné tlačidlá potrebné pri prehliadaní stránok

alebo priamo v boji proti nepriateľom, a tak využijete svoje skúsenosti o niečo viac.

- Hyperresponse tlačidlá vybavené Omron spínačmi, zaistujú rýchlu odozvu a veľkú výdrž, navyše máte každé z tlačidiel „pod palcom“. Tlačidlá sú ľahko vymeniteľné a sú v balení.
- Programovateľné tlačidlá 12 programovateľných tlačidiel pre MMO hry.
- Podsvietenie pre tri oblasti plne nastaviteľné podsvietenie RGB na myši – koliesko, logo ROG a tlačidlá na ľavej strane.
- ROG Armoury nie je to len štandardný konfigurátor, je to softvér, ktorý vám pomôže nastaviť každú vlastnosť myši tak,

aby vám presne vyhovovala a mohli ste myš používať podľa prání.

Dizajn

Spatha má telo zhotovené s kombinácie plastov a prémiovej horčíkovej zliatiny so zvýšenou odolnosťou. Dominujú tu šedé a tmavé farby a v kombinácii s 3-stupňovým podsvietením ide o veľmi elegantný a originálny kus. Šedá základňa má prevažne ostré hrany, postupne však zaobľúje. Nachádzame tu štyri podložky pre ľahké kĺzanie myši, štyri krytky, pod ktorými sú skrutky držiace päticu a konštrukciu myši, laser senzor, párovacie tlačidlo a posuvné zapínacie tlačidlo. V prednej časti sa nachádza microUSB konektor pre káblové pripojenie myši. Ľavá časť obsahuje hneď šesť programovacích tlačidiel, ktoré sú



zároveň podsvietené. Pod tlačidlami je umiestnené pogumovanie s mayskými vzormi. Každé z tlačidiel má iný tvar a veľkosť pre lepšie hmatové zapamätanie tvaru tlačidiel. Na kraji ľavej časti nachádzame ďalšie dve tlačidlá používané prevažne pre krok dozadu a dopredu. V hlavnej strednej časti myši sa nachádzajú dve hlavné tlačidlá, ktoré sú oddelené od ostatnej časti myši, aby bola zabezpečená ich najlepšia citlivosť a odozva. Medzi tlačidlami sa nachádza koliesko Alps s vyladeným krokováním a podsvietením. Za kolieskom sa nachádza prepínač DPI, ktorý v zopnutom stave svieti na



bielo. Nakoniec tu nachádzame ešte logo ASUS ROG v prednej časti, ktoré je taktiež podsvietené. Všetky zóny podsvietenia sú RGB a je možné si nastaviť akúkoľvek želanú farbu.

Myš má natolko vyladené konštrukčné prevedenie, že je vhodné pre oba typy držania – držanie celou rukou alebo len prstami a s čatou dlane. ROG Spatha je veľmi ľahko rozoberateľná. Po odstránení krytie a odskrutkovaní torxových skrutiek sa dá odstrániť celá päťica myši. Ľahko sa tak dostaneme k všetkej elektronike vrátane spínačov. V balení sa nachádza skrutkovač a taktiež ďalšie dva OMRON spínače s rozdielnym odporom pre hlavné tlačidlá myši.

Test

Po zapojení myši sa nám softvér ovládača automaticky nainštaloval. Dodatočne sme si stiahli softvér ROG

Armoury, ktorý dokáže využiť potenciál myši naplno. So softvérom sme boli mimoriadne spokojní. Také obsiahle a detailné nastavenia sme už dávno nevideli. Dokázali sme nastaviť každé tlačidlo zvlášť, zvlášť jeho funkciu a profily. Ďalej sme nastavili senzitivitu myši pri vypnutom prepínači DPI a po jeho zapnutí, akceleráciu/deakceleráciu nastavenia snímaného uhla, odozvu vysielania signálu v bezdrôtovom aj drôtovom režime, odozvu tlačidiel od 8 – 32ms. Jas podsvietenia v bezdrôtovom a drôtovom pripojení, svetelné efekty (statický, cirkulácia farieb, zasvetenie po stlačení, dýchanie, náhodné podsvietenie, batériový mód, v ktorom myš svietila podľa stavu vybitia v troch farbách), každé z troch polí podsvietenia sme dokázali nastaviť zvlášť, pri niektorých nastaveniach sme si mohli zvoliť dve farby, pri niektorých RGB spektrum či 12-stupňové farebné spektrum.

Čo nás prekvapilo azda najviac, bola možnosť samonastaviteľnej kalibrácie podľa podkladu, na ktorom bola myš umiestnená. Otestovali sme kalibráciu na koberci, na drevenom lakovanom stole či na podložke pod myš a na každom povrchu myš fungovala fantasticky bez trhaní. Dokonca sme mohli nastaviť aj rozdielnu vzdialenosť snímania daného povrchu. Softvér taktiež ponúkal možnosť nastaviť si spiaci režim a pri vybití batérie blikanie. Samozrejme, nechýbalo ani nastavenie makier.

Nastavení je naozaj neúrekom. Najlepšie je však to, že táto myš dokáže potenciál všetkých nastavení naplno využiť a naozaj všetky fungujú! Mimoriadne spokojní sme boli s možnosťami kalibrácie povrchu, s rýchlosťou a





presnosťou senzoru, prepínačom DPI, všetkými tlačidlami a s vymeniteľnými OMRON tlačidlami a taktiež so skvelým podsvietením, ktoré ešte umocňuje už aj tak atraktívne herné zariadenie.

Pri teste sa nám páčilo umiestnenie MMO tlačidiel na ľavej strane, ktoré boli ergonomické a zároveň ak sme ich nepoužívali, tak nám pri úchope myši nezavadzali. Oblúbili sme si aj tlačidlá krok späť a dopredu či prepínač DPI, ktorý sme využívali azda najčastejšie. Oddelené hlavné tlačidlá myši pre lepšiu citlivosť stláčania naozaj fungovali a myš



nezaváhala ani na sekundu. Vyskúšali sme obe sady OMRON spínačov a s obomi sme boli spokojní, no zvolili sme tie s menším odporom na stlačenie. Výmena tlačidiel sa prejavila len mierne, ale rozdiel bolo cítiť. V hre sa nám lepšie a rýchlejšie podarilo vystreliť na nepriateľa a eliminovať cieľ.

Myš má veľmi dlhú výdrž na jedno nabitie. Pri teste sa nám ju podarilo dostať pod desať percent až po štyroch dňoch každodenného, niekoľko hodinového používania. Vybitie batérie predstavovalo za dve hodiny približne 10 – 15 percent kapacity batérie. Veľmi sa nám páčil stojan s magnetickým prichytením myši a nabíjaním bez potreby pripájať nejaký konektor. Stojan slúžil ako bezdrôtový vysielateľ a zároveň aj ako nabíjačka s ukazovateľom stavu nabitia batérie. Nebolo tak potrebné zapínať softvér. V balení myši sa nachádzalo aj pevné plastovo-penovo-textilné puzdro s dvomi sadami káblov: s pleteným káblom

a obvyčajnejším pogumovaným káblom. Oba USB káble mali špeciálnu koncovku, aby sa kábel nezadrhával. Aj tento mechanizmus fungoval a kábel sa na stole naozaj pred myšou nezachytával a ani ju nebrzdil. Pohyb myši tak dobre simuloval ten bezdrôtový. Myš sa nám pri hraní dobre držala v oboch pozíciách a vďaka použitým materiálom bola veľmi príjemná na dotyk. Pogumovaná časť mayských tvarov určená na palec bola veľmi príjemná a nešmýkala sa. Aj po niekoľkých hodinách používania nám myš neprišla ťažká či nepohodlná aj napriek svojej väčšej hmotnosti, dosahujúcej takmer 180g. So softvérom a ani s myšou sme počas testu nezaznamenali žiadne problémy, čo len potvrdzuje, že ASUS ROG vyrába naozaj kvalitné herné periférie.

Hodnotenie

ROG Spatha je perfektná herná myš. Je elegantná, podsvietená, ergonomická, má skvelé spínače s možnosťou ich výmeny, má super presný laserový snímač a dá sa používať aj v drôtovom, aj v bezdrôtovom režime. Softvér ROG Armoury je naozaj prešpikovaný všetkými možnými nastaveniami takmer všetkých vlastností myši, na ktoré si len spomeniete, a je ľahko ovládateľný a prehľadný. Balenie Spatha má bohaté príslušenstvo a štýlový bezdrôtový stojan, ktorý by sa spolu s myšou vynímal určite na každom stole. Spolu s prémiovou konštrukciou a použitými materiálmi sa myš drží v ruke a ovláda sa naozaj precízne a niet jej čo vytknúť. Jediným vážnym nedostatkom pri kúpe tejto myši budú peniaze. Cena ROG Spatha sa pohybuje okolo 160 eurách.

Lukáš Libica

GIGABYTE™



Z170 G1™ Gaming Motherboards

Take Your Game to the **Next** Level

AMBIENT SURROUND LED

Dual Hybrid Fan Headers

100W USB TYPE-C™ POWER DELIVERY

Intel USB 3.1 with Power Delivery 2.0



www.gigabyte.eu
#gigabyteczsk

ASUS ROG Strix Wireless

Mohutné ROG slúchadlá od ASUS-u

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita zvuku
- + konštrukcia, prevedenie
- + možnosť bezdrôtového aj drôtového pripojenia
- + výdrž na jedno nabitie
- + odnímateľný mikrofón
- + Strix Sonic studio

- vyššia hmotnosť
- 2,4GHz pásmo pre bezdrôtový prenos
- slabšie basy

ŠPECIFIKÁCIE:

- 60mm neodýmové meniče
- frekvencia: 20 – 20000Hz
- citlivosť: 98dB
- impedancia: 320hm
- mikrofón: citlivosť: -40dB / frekvencia: 50 – 16000Hz
- dĺžka kábla: 1,5m
- hmotnosť: 350g

HODNOTENIE:



ROG Strix je najnovším bojovníkom Republic of Gamers. Rad špecializovaného herného vybavenia navrhnutý pre rebelskú dušu každého hráča – to je Strix, člen rodiny ROG! Môže sa pochváliť prémiovým výkonom, inovatívnymi technológiami, špičkovou kvalitou a svojim sebavedomím a dynamickým prístupom k veci.

Technológie

- 2,4GHz bezdrôtové pripojenie s nízkou odozvou a dvomi anténami pre stabilnejší prenos zvuku

ROG Strix Wireless sú herné bezdrôtové slúchadlá s 2,4GHz bezdrôtovou technológiou sprostredkovávajúcou pripojenie s nižšou latenciou než v prípade slúchadiel s pripojením Bluetooth.

- Odnímateľný mikrofón

Už sa nemusíte báť o svoj mikrofón! Keď mikrofón nepoužívate, ľahko ho vyberiete z meniča a odložíte bokom.

ASUS Sonic Studio. S touto exkluzívnou zvukovou technológiou budete počuť každý krok aj výstrel s dokonalou presnosťou, čo vám umožní jednoduchšie určiť polohu nepriateľov a získať nad nimi výhodu.

Dizajn

Dizajn novej rady STRIX vychádza z robustnej plastovej konštrukcie, ktorá je zároveň aj žiarivá a len tak ľahko ju neprehliadnete. Hlavový most je rozdelený na dve vetvy, aby sa zaistila lepšia flexibilita slúchadiel. Pripojenie s náušníkmi je zabezpečené klbovými spojmi, a tak je možné otáčať ich o viac než 90 stupňov. Hlavová opierka je potiahnutá kožou a má v sebe uložené gélové vankúšiky pre čo najväčšie pohodlie používateľa. Opierka hlavy je automaticky prispôbená hlave hráča vďaka použitiu odpruženia vychádzajúceho s náušníkov, ktoré sa povytiahne a zasunie späť podľa potreby. Nič nie je teda potrebné nastavovať.

Náušníky v sebe ukrývajú až 60mm neodýmové meniče na zabezpečenie čo najlepšej možnej zvukovej reprodukcie. Vnútrná výstelka je mäkká, potiahnutá kožou a vnútorná strana je potiahnutá oranžovou látkou. Na vonkajšej časti náušníkov sú oranžové sovie oči, ktoré vyzerajú akoby svietili, a ďalej sú prítomné nápisy ROG a STRIX.

Na ľavom náušníku sa nachádzajú tlačidlá na ovládanie hlasitosti a zapnutia slúchadiel. Taktiež je tu prepínač pre mikrofón, konektor pre odnímateľný mikrofón a microUSB pre nabíjanie a 3,5mm jack pre analógové pripojenie. Celková konštrukcia je pevná a vďaka uloženiu meničov v konštrukcii slúchadiel je možné ich natáčať o niekoľko stupňov dopredu a dozadu.



automaticky sa tak prispôbia tvaru hlavy. Hmotnosť 350g je značne vysoká, ale berme na vedomie, že slúchadlá majú taktiež v sebe vstavanú batériu, čo vo výsledku nie je až také hrozné.

Test

Po zapojení USB prijímača do PC sa po pár sekundách automaticky nainštalovali dve zariadenia. Jedno pre prehrávanie a druhé pre nahrávanie zvuku. Aby sme využili plný potenciál slúchadiel, nainštalovali sme si aj ASUS Sonic studio pre kompletné nastavenie slúchadiel. V softvéri sa dali nastavovať zvukové profily, ekvalizér, virtuálny zvuk, super basy, zvýraznenie hlasu, kompresor, odhlučnenie či ovládanie mikrofónu. Nastavení tu bolo naozaj dosť a nie je nič, čo by sme ešte potrebovali a softvér to neobsahoval.

Zapli sme si virtuálny zvuk, vyskúšali mnohé z ponúkaných profilov a po dopozieraní celého filmu sme boli spokojní. Všetky scény boli dobre počuteľné, vďaka nastaveniam zvuku nebol veľký rozdiel medzi dialógmi a sprievodnou hudbou či špeciálnymi efektmi. Priestorový zvuk nebol taký

očarujúci ako pri slúchadlách s certifikátom Dolby, ale bol zaznamenateľný. Počúvanie hudby bola taktiež zábava. Výšky a stredy boli príjemné, no basy boli poslabšie aj počas nastavenia plného výkonu. Basy taktiež pôsobili skôr umelo a synteticky ako pôsobivo a ohromujúco. To sa prejavovalo hlavne pri veľmi vysokých úrovniach hlasitosti.

Slúchadlá boli pohodlné aj pri dlhom používaní aj vzhľadom na ich rozmery a vysokú hmotnosť. Páčil sa nám odnímateľný mikrofón, ktorý sa ľahko ohýbal a odnímal. Mikrofón prenášal zvuk výborne a bez kompromisov. Zvuk nahrával bez enormného šumu a straty kvality. Pri počúvaní hudby cez kábel bola kvalita zvuku obstojná a nebol veľký rozdiel v kvalite reprodukcie zvuku.

Pri bezdrôtovom používaní slúchadiel sme si obľúbili aj tlačidlá na ovládanie hlasitosti a zapnutia. I keď by sme si viacej priali, ak by výrobca umiestnil na tlačidlá mierne výstupky, aby bolo hmatom ľahko rozoznateľné, na ktoré tlačidlo sme položil prst alebo. Azda by bolo vhodné nahradiť tlačidlá potenciometrom. Tlačidlá však fungovali

bez problémov a po získaní cviku sa nám podarilo rýchlejšie ubrať či pridať zvuk.

Bezdrôtový prenos signálu sa niesol do vzdialenosti približne piatich metrov v interiéri (medzi hrubými stenami) a vo voľnom priestranstve do 15 metrov. Niekedy sa nám stalo, že signál slúchadiel bol rušený signálom mobilného telefónu. Takéto rušenie sa neprejavilo zatiaľ pri žiadnych iných slúchadlách. 2,4GHz pásmo, s ktorým pracuje STRIX, využíva aj viacero iných zariadení, a tak sa rušeniu asi nedá vyhnúť. Výdrž batérie bola naozaj dobrá, pri teste sa nám podarilo slúchadlá vybiť po približne ôsmich hodinách prevádzky.

Hodnotenie

Slúchadlá ROG STRIX Wireless si určite zaslúžia vašu pozornosť. Ponúkajú obrovské, 60mm meniče, pevnú konštrukciu, 7,1-kanálový virtuálny priestorový zvuk a bezdrôtové pripojenie. Všetky zvukové nastavenia je možné upraviť v jednotnom softvéri Strix Sonic studio, ktorý je prehľadný a komfortný. ROG Strix je možné použiť v bezdrôtovom režime, keď na jedno nabitie slúchadiel vydržia do desať hodín, alebo v káblovom režime po pripojení analógového signálu. Kvalita zvuku je slušná a na svoje si určite prídu nielen hráči, ale aj ostatní používatelia – milovníci kvalitného zvuku.

Lukáš Libica



Lynx Grunex ExtremeGamer 2017

Poriadny výkon prichádzajúci od susedov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíchal: Lynx
Dostupná cena: 1110€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pomer cena/výkon
- + použité komponenty
- + jednoduchá údržba
- + žiaden bloatware
- + dizajn

- nemožnosť upgradu počas trvania záruky

ŠPECIFIKÁCIE:

Matičná doska: MSI H110M PRO-VD
Procesor: Intel Core i5 6402P
RAM: 16GB DDR4 2133 MHz
Grafická karta: MSI GTX 1070 ARMOR 8G OC
Úložný priestor: 240 GB SSD + 2 TB HDD
7200 ot./min
Optická mechanika: DVD±R/RW
LAN (Ethernet): Áno
Wi-Fi: Nie
VGA výstup: Nie
DVI výstup: Áno
HDMI výstup: Áno
eSATA: Nie
FireWire (IEEE): Nie
DisplayPort: Áno
USB 2.0: x4
USB 3.0: x4
Zdroj: 400W
Operačný systém: Microsoft Windows 10 Home 64 bit
Šírka balenia: 25,0 cm
Výška balenia: 50,0 cm
Hĺbka balenia: 50,0 cm
Váha Balenia: 9,0 kg

HODNOTENIE:



Kúpiť poskladaný, alebo si ho zložiť sám? Odveká otázka, ktorá ťaží tisíce hráčov. Práve táto dilema je asi najdiskutovanejšou na rozličných stránkach a fórach. Na väčšine z nich sa síce návštevníci dočítajú, že kto si svoj počítač sám neposkladá, nie je členom tzv. „PC master rasy“. No málokedy sa naozaj poriadne vysvetlí, čo získame postavením vlastnej mašiny. A tak sa nám do pozornosti núka už „hotový“ produkt.

Na Slovensku existuje pár firiem, a dokonca aj pár profesionálov, ktorí sa špecializujú na stavbu počítačov. Vo väčšine prípadov ide o jednu z dvoch možností. Prvou sú mainstreamové desktopy, ktoré postačia tak maximálne na prácu s tabuľkami v exceli, alebo druhá možnosť, high-end počítače pre naozaj náročných

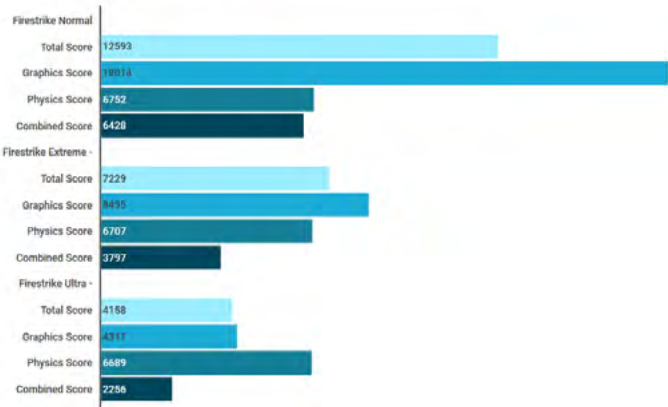
zákazníkov, ktorí si môžu dovoliť preplatiť výslednú cenu aj nad rámec top komponentov. Kam sa ale obrátiť, ak nechceme priplácať za profi stavbu, ale ani neskončiť s buď nedostatočne výkonným počítačom, alebo so zariadením, na ktorom je rad nelogicky vybraných komponentov? Záchranné koleso hádžu naši českí bratia s radou počítačov Lynx. Tohtoročná ponuka skladaných počítačov Lynx je, už tradične, rozdelená do štyroch úrovní. Začína sa názvom Gamer a pokračuje cez ProGamer a ExtremeGamer až k úplnému vrcholu UltraGamer. Základný Gamer model ponúka procesor Intel i3-6100 a grafickú kartu GeForce GTX 1050 Ti spolu s 8GB RAM, 120GB SSD a 1TB HDD. ProGamer už pritvrdzuje s procesorom i5-6402P, grafikou GeForce GTX 1060, 8GB RAM, 240GB SSD a 2TB

HDD. O ďalšiu priečku vyššie už je ExtremeGamer s rovnakým procesorom a úložným priestorom ako ProGamer, ale grafickou kartou GeForce GTX 1070 a 16GB RAM. A celú ponuku uzatvára UltraGamer s procesorom Intel i7-6700, grafickou kartou GeForce GTX 1080, 16GB RAM, 480GB SSD a 2TB HDD. Všetky počítače sú osadené matičnými doskami a grafickými kartami spoločnosti MSI, zatiaľ čo RAM moduly a SSD disky sú značky HyperX FURY.

Obal a jeho obsah

Moje osobné presvedčenie je, že niektoré produkty si zaslúžia vyzývavý obal, aby sa im podarilo odlišiť od konkurencie, alebo navnadiť ma na to, čo skrývajú vnútri. Počítače a ich obaly takúto „pridanú hodnotu“ podľa mňa

3DMark Firestrike

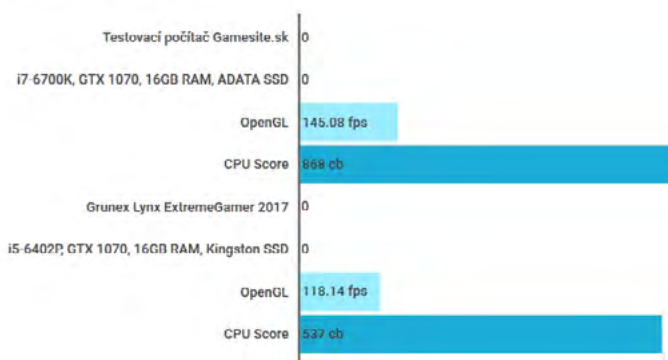


nepotrebujú, a práve v tomto ohľade ma krabica potešila svojím minimalistickým dizajnom, bielym obalom s pár logami. Čo je však hlavnejšie, na krabici sa nachádza viacero varovaní, že ide o osobný počítač a krehký obsah, čo predpovedá profesionálne zabalený produkt. Po otvorení prvej krabice sa vnútri nachádzal ešte jeden veľký box z obyčajného kartónu a jedna úzka krabica ukrývajúca množstvo „dobrot“. Toto dvojité balenie by malo odolať aj tým najnešikovnejším prepravcom, hoci treba myslieť na to, že pokiaľ by niekto naozaj chcel, počítač poškodí aj cez všetku snahu a polystyrénové nárazníky. Lynx počítače sú však predávané s plnou zárukou ako zariadenia typu rozbaľ a hraj, takže prípadne nutný proces reklamácie by bol určite veľmi rýchly.

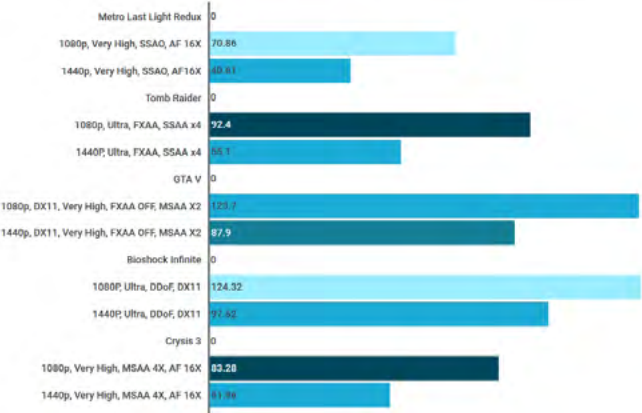
Prvé dojmy a spracovanie

Krabica, krabica, polystyrén, plastový obal, ignorujem brožúrky a manuály a konečne si užívam pohľad na jednoducho a predsa dobre vyzerajúcu skrinku, ktorá je od mojej obľúbenej

Cinebench R15



Testované hry - priemerné FPS



mi zdal akýsi krivý. Našťastie, po prvom dojme som ho poriadne skontroloval a prišiel som na to, že jeho uchytienie je trochu netradičné, takže pri prevoze sa môže mierne nakloniť doprava alebo doľava, ale jeho funkcionlitate by to nemalo ublížiť, nakoľko hlava chladiča stále pevne dolieha na procesor. Navyše som bol po krátkej mailovej diskusii s výrobcom ubezpečený, že zatiaľ neevidujú žiadne reklamácie spojené s problémami s chladením procesora.

Komponenty

Matičná doska MSI H110M PRO-VD neohúri a neponúka žiadne nadštandardné funkcie, ale kvalita a stabilita sa jej musí uznať, a to aj vďaka použitým komponentom typu MSI Military Class 4. Procesor sa ukrýva pod jednoduchým vzdušným chladičom a, ako už môže byť použiteľ matičnej dosky napovedať, nejde o žiadnu odomknutú špeciálnu verziu, ale o obyčajný i5 procesor šiestej generácie (Skylake). Jeho plné označenie je i5-6402p a informácie na stránke ark.intel.com o ňom prezrádzajú základný takt 2,8GHz s Turbo taktom až 3,4GHz, 6MB Cache a iba 65W TDP, čo vyzerá ako zlatá stredná hráčska cesta. Čierne HyperX Fury RAM-ky sú overená kvalita a poznám množstvo hráčov, ktorí na týchto moduloch začínali, alebo ich použili vo svojom počítači ako upgrade. Ich takt 2133MHz a časovanie CL 14 síce nie je žiaden top, ale ako dokázalo množstvo ľudí, rýchlosti RAM majú veľmi malý dopad na výkon hier v reálnom svete. V neposlednom rade zaujme grafická karta od MSI v prevedení Armor 8G OC, ktorá so základným taktom 1566MHz, boost taktom až 1746MHz a 8GB VRAM zvládne aj tie najnáročnejšie hry vo

CrystalDiskMark 5.2.0 x64		
File	Settings	Theme Help Language
All	5	1GiB
	Read [MB/s]	Write [MB/s]
Seq	509.8	480.2
4K	337.5	319.0
Seq	492.0	453.4
4K	35.36	116.5

vysokých detailoch. Nakoniec sa mi zrak zastavil na zdroji, ktorý o sebe hrdlo hlási výkon 400W. Mierne ma rozladila absencia 80 PLUS hodnotenia, a o kvalite zdroja informuje iba malá nálepka s typickou efektívnosťou 87%. Našťastie je v dnešnej dobe nových architektúr aj tento výkon viac ako dostatočný na napájanie všetkých komponentov, a to dokonca aj pri mierne zvýšenom výkone grafickej karty, ako som mal možnosť otestovať neskôr. Spolu s počítačom je dodávaný aj softvér. Na rozdiel od niektorých pochybných výrobcov ma pri skontrolovaní nainštalovaných programov nevita tona bloatwaru, ktorý výrobcovia inštalujú, aby sťažovali používateľom život a aby si mohli uliat' do vrecka peniaze za takéto sponzorstvá. Lynx, našťastie, dodáva iba to naozaj dôležité, takže na stabilných základoch 64-bitového operačného systému Windows 10 Home je nainštalovaných len pár driverov pre audio a grafickú kartu a trial edícia Microsoft Office. Za toto majú odo mňa v Lynx veľký palec hore!

Testovanie

Počítač som používal na dennej báze, ale nakoľko nejde o kancelárske zariadenie, poriadne som mu dal zabrat' aj v rozličných hrách a programoch, na ktoré ho môžu potenciálni zájemcovia chcieť využívať. Z hier išlo o osvedčené tituly: Metro Last Light Redux, Tomb Raider, GTA V, Bioshock Infinite a Crysis 3. Z hľadiska

využitia rozličnými programami a na otestovanie nielen grafickej karty, ale aj procesora, som vyskúšal renderovanie obrazu a videa cez Cinebench a celkový test cez 3D Mark. Nakoniec som si overil rýchlosti SSD disku cez CrystalDiskMark.

Zhrnutie výsledkov

Čo vlastne výsledky ukázali? Nič, čo by sa vymykalo norme a očakávaniam, ktoré použité komponenty mohli vzbudiť. Je to istá satisfakcia, keď som si porovnával všetky zaznamenané čísla s mojimi predpokladmi, a boli takmer identické. V Lynx očividne vedia, ako poskladať vyrovnaný počítač, ktorý nesklame v takmer žiadnej situácii, ale od ktorého sa, samozrejme, nedajú čakať žiadne zázraky. V porovnaní so schopnosťami štyroch jadier a hyperthreadingu, ktoré ponúkajú procesory i7, je zrejme, že i5-ka použitá v tomto modeli je súca skôr na hranie, ale aj tak musím uznať, že dosiahla rešpektu hodné výsledky.

Pár slov na koniec

Osobne som zástancom vlastného skladania počítačov. Čo ma pri tomto počítači veľmi prekvapilo, je, že ak by som bral všetky komponenty samostatne a prirátam do nich veci ako operačný systém a DVD-ROM, celková cena samostatných komponentov by vyšla viac ako nákup už poskladaného desktopu. Áno, niekto by možno chcel inú skrinku, ďalší zase potrebuje možnosť pretaktovať procesor, ale ako základná vstupná brána do sveta počítačových hier s nízkymi nárokmi na vedomosti o počítačovom hardvéri, jednoduchou údržbou a vysokým FPS v rozlíšení 1080p, a dokonca aj 1440p, je pomer ceny a výkonu na tomto produkte naozaj ťažko prekonateľný. Takže ak som stále niektorých zarytých staviteľov stále nepresvedčil, dovol'te mi to zhrnúť takto. Nie každý pozná každý komponent na matičnej doske a optimálne rozloženie komponentov na plné využitie PCIe liniek. Takisto každý nemá takého

zdatného známeho a nemá ani týždne na študovanie tejto problematiky. Ale každý by mal mať možnosť zažiť si, aké je to hrať najnovšie hry v najmenej FullHD rozlíšení a minimálne v 60 FPS.

Zhrnutie

Lynx Grunex ExtremeGamer 2017 je všetko, čo si môžu vášniví hráči priať. Nie je potreba zat'ažovať sa problematikou počítačového hardvéru, ale stále je tu možnosť hrať najnovšie hry vo vysokých detailoch a 60 FPS. Žiadnej hre, s výnimkou titulu Ashes of Singularity (ktorá dokáže robiť problémy aj oveľa výkonnejším strojom), sa počas testovania a používania nepodarilo zlomiť stabilný výkon, ktorý ExtremGamer 2017 v spojení s Windows 10 Home ponúka. Treba ale myslieť na to, že s použitým Intel i5 procesorom ide o primárne herný počítač, na ktorom sa síce dá aj vytvárať obsah či upravovať a nahrávať videá, ale táto jeho stránka nie je optimálna. A preto pokiaľ budete nielen hrať, ale vo väčšej miere aj pracovať s videom alebo fotkami, ponúka Lynx model s procesorom i7 a grafickou kartou GTX 1080. A na druhú stranu, komu sa zdá, že je cena za tento model privysoká, môže bez výčítiek siahnuť po dvoch nižších a lacnejších variantoch. Práve možnosť výberu toho pravého výkonu, spojená s prekvapivo dobrou cenou je to, čo robí z týchto počítačov výbornú voľbu!

Daniel Paulini



Užívaj si internet

ESET Smart Security Premium je najsilnejšie bezpečnostné riešenie, aké sme doteraz vyvinuli. Prináša ti perfektný pomer silnej detekcie, rýchlosti a ľahkého používania, s ktorým môžeš neohrozene objavovať internet.

www.eset.sk/essp



UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLOGIE™



Alcatel POP 4S

Telefón strednej triedy s prémiovou výbavou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ALCATEL
Dostupná cena: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ dual SIM
+ dizajn
+ senzor
odtlačkov prstov
+ displej
+ batéria

- optimalizácia
operačného
systému
- predinštalovaný
bloatvér
- nízky
maximálny jas
- fotoaparát



Novinka od Alcatelu, ktorá vstupuje do segmentu strednej triedy, sa snaží oslniť. Štvrtá generácia telefónov z radu POP prichádza s nečakanou výbavou, ako napríklad senzor odtlačkov prstov, NFC a iné. V strednej triede je však konkurencia obrovská a bitka o pomyselného vládcu ešte t'ažšia.

Obsah balenia

POP 4S prichádza v papierovej krabici s jasne zreteľnou fotografiou zariadenia a sloganom „Express yourself“. V balení nájdeme telefón, slúchadlá, nabíjačku, USB kábel typu micro-B a nejakú tú literatúru na preštudovanie. Kvalita slúchadiel



je priemerná, no na bežné počúvanie hudby poslúži viac než dobre. Je pekné, že v balíčku so slúchadlami sme dostali aj dva ďalšie páry štiplíkov, jednu väčšiu a jednu menšiu set.

Dizajn a konštrukcia

Dizajn telefónu pôsobí veľmi príjemne a, úprimne, o dost' lepší ako telefóny v jeho cenovej kategórii. K nám do redakcie sa dostal smartfón vo farbe Gunmetal grey.

Na prednej strane nájdeme stredné tlačidlo, ktoré v sebe zahŕňa aj senzor odtlačkov prstov. Samozrejme, nesmie chýbať ani reproduktor, 5Mpx kamera, ktorá navyše obsahuje aj LED diódu, senzor priblíženia a samotný FullHD IPS panel. Na pravej strane sa nachádza tlačidlo odomknutia a kolíska hlasitosti. Tlačidlo na odomknutie telefónu je umiestnené príliš vysoko, čo spôsobuje, že ho človek hľadá dlhšie. Na vrchnej

strane nájdete 3.5mm Jack konektor a nabíjací konektor je na spodnej strane telefónu. Zadnú stranu pokrýva odnímateľný plastový kryt imitujúci brúsený kov.

Na ňom je primárny fotoaparát s rozlíšením 13Mpx, ktorému pomáha ďalšia LED dióda a reproduktor. Keďže fotoaparát vystupuje nad zaoblené telo, telefón sa po položení na stôl nakláňa na stranu. Nevýhodou je aj to, že pri takejto polohe je zadný reproduktor zakrytý, čo tlmí zvuk.

Konštrukčne je telefón pevný a zadný kryt nevŕzga. Keďže moje pokusy o ohnutie telefónu boli neúspešné, dávam Alcatelu plusový bod za konštrukciu. Všetky tlačidlá majú príjemnú hmatovú odozvu.

Displej

Veľkou dominantou telefónu je obrovský FullHD IPS displej. Jeho farby sú verne podané, pozorovacie uhly sú dobré.



Oceníte to najmä pri sledovaní videa na obrovskom 5.5 palcovom displeji.

To nie je všetko. POP 4S obsahuje nástroj MiraVision™, ktorý slúži na úpravu farieb. Môžete ich buď zjasniť, alebo, naopak, stmaviť. Hrať sa môžete aj s nastaveniami kontrastu, jasu, ostrosti a dynamického kontrastu. Mne osobne sa viac pozdával systém s použitím jasnejších farieb, pretože pôsobil živšie.

Ďalšou veľmi užitočnou funkciou je odomknutie či zamknutie dvojitém poklepaním po displeji, ktorá funguje bezchybne.

POP 4S taktiež poskytuje automatickú reguláciu jasu, ktorá, až na pár výnimiek, funguje dobre. Nedostatočná je však maximálna hodnota jasu, takže ovládanie telefónu na priamom slnku nie je dobrý nápad.

Jemnosť sa zastavila na 401ppi, čo je vzhľadom na veľkosť panel tak akurát.

Špecifikácia

Srdce tohto telefónu tvorí 8-jadrový procesor Cortex-A53 s 64-bitovou architektúrou. Procesoru asistuje grafický akceleračtor MALI-T860. Môžem povedať, že si dobre pomáhajú



a tvoria celkom slušnú dvojku. Dohľad nad ňou preberá chipset od Mediateku, konkrétne MT6755M.

Samozrejmosťou je konektivita. Pri oddelení zadného krytu si všimneme trojicu slotov. Dva z nich sú na SIM kartu a jeden je pre pamäťovú kartu s kapacitou do 64GB. Jeden zo slotov je Mini-SIM a druhý Nano-SIM.

Pod krytom nájdeme taktiež aj NFC anténu. NFC je v tejto cenovej kategórii zriedkavé, preto jeho prítomnosť poteší.

Samozrejmosťou je podpora LTE sietí všetkých frekvencií využívaných na Slovensku. Poteší aj podpora štandardu LTE Cat 6. POP 4S má aj funkciu „Turbo st'ahovanie“, ktorá spojí rýchlosť WiFi siete a mobilných dát. Trochu túto funkciu nechápem, pretože ak je človek pripojený k WiFi sieti, prečo by si míňal drahocenné mobilné dáta?

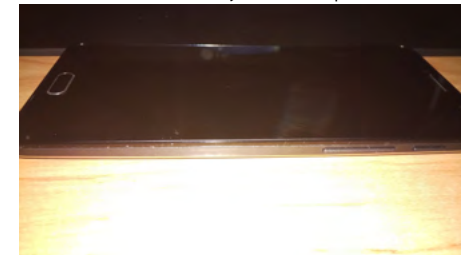
Azda najväčšou výhodou je senzor odtlačku prsta, ktorý okrem iného slúži aj na odomkykanie nášho zariadenia. Podporuje päť odtlačkov. Samotný senzor funguje spoľahlivo, rozpoznávanie mu trvá približne sekundu. Podporuje dokonca aj zabezpečenie súborového systému.

Operačný systém

POP 4S prichádza s predinštalovaným Andriodom 6.0 Marshmallow. Systém je viac-menej čistý, zmenili sa ikony aplikácií a Alcatel sprístupnil pár možností úprav.

Podstatné je to, že je celkom rýchly a fluidný, no pri niektorých spustených aplikáciách na pozadí až taký rýchly nie je

a sem-tam mu trvá spamätať sa, najmä pri prebudení z dlhodobého spánku. Už po prvom zapnutí si v menu môžeme všimnúť menšie množstvo bloatvéru. Ide najmä o hry, no tieto aplikácie sa dajú odinštalovať bez najmenších problémov.



Android si pri čistom behu systému „ukradne“ niečo vyše 1.3GB operačnej pamäte, čo je skutočne dost'. Sem-tam je to cíteľné, najmä pri náročnejších hrách, keď operačná pamäť jednoducho dôjde. Interná pamäť má 16GB, pričom používateľovi po prvom spustení zostáva približne 10,38GB. V prípade nedostatku internej pamäte, je možné ju rozšíriť o Micro-SD kartu až do 64GB.

Rýchlosť a práca s aplikáciami je na celkom dobrej úrovni, no na otvorenie niektorých náročnejších aplikácií si počkáte pokojne dve sekundy.

Fotoaparát

Alcatel sa rozhodol nasadiť fotoaparátu 13Mpx senzor na zadný fotoaparát a 5Mpx senzor na predný fotoaparát. Oba fotoaparáty majú prísvetľovaciu LED diódu, zatiaľ čo zadný fotoaparát ju má duálnu.

Aplikácia fotoaparátu je minimalistická, ponúka iba základné možnosti, ako napríklad možnosť HDR snímania,



nočný režim, ponuku filtrov, PIP, panoramatické snímání a slúži aj ako čítačka QR kódov. POP4S má síce 13Mpx senzor, no v takomto rozlíšení je možné snímať len v pomere strán 4:3. Hneď ako zatúžite po pomere 16:9, budete sa musieť uspokojiť s 10Mpx.

Kvalita prednej kamery nijako neohromí, ale ani neurazí. Pri dobrom osvetlení sú fotografie priemerné a na videohovory postačia. S upadajúcim svetlom upadá aj kvalita. Ak si myslíte, že LED dióda takúto situáciu pomôže zachrániť, ste na omyle. Dióda ma veľmi slabý dosah a ledva osvetlí človeka z tridsiatich centimetrov.

Pri pohľade na snímky zachytené zadnou kamerou je jasné, že POP 4S nepatrí medzi fotomobily. Denné a nočné snímky sú priemerné, pri horšom osvetlení sa prejavuje šum. Duálny blesk pomáha celkom dobre, jeho dosah je dostačujúci. Video je nahrané taktiež v priemernej kvalite, netrhá a neseká sa. Na občasné momentky fotoaparát stačí, no chýbajúci detail je znateľný.

Zvukový výstup

Veľmi milo ma prekvapil zadný reproduktor. Ten hrá naozaj nadpriemerne a primerane hlasno. Takto kvalitný zvuk je nevídaný pri takejto cene.



Taktiež kvalita 3.5mm jack konektora je celkom dobrá, no pri použití pribalených slúchadiel si ju veľmi neužijete.

Aplikácia na prehrávanie hudby je veľmi dobre zvládnutá. Veľmi sa mi páči jej prehľadnosť a jednoduchosť. Dokonca má integrovaný „DJ režim“, ktorý poskytne ešte viac možností.

Batéria

Smartfón POP 4S dostal do vienka batériu s kapacitou až 2960mAh, čo je veľmi slušná hodnota. Pri bežnom používaní mi batéria vydržala tri dni, hoci



na tretí deň telefón fungoval v režime úspory batérie. Avšak aj pri väčšom využití vám batéria vydrží aspoň deň.

Keďže telefón podporuje rýchle nabíjanie, z nuly na sto vyštartuje za jeden a pol hodiny.

Batéria je užívateľsky nevymeniteľná a je pod krytom ukotvená napevno. Pri silnom vytážení telefónu či natáčaní videa sa neprehrieva.

Výkon

Ako ukazovateľ výkonu som sa rozhodol použiť čo najkonzistentnejšie syntetické testy, no nezabudol som ani na ukážky reálnych hodnôt. Pri syntetických testoch som používal: Geekbench, AnTuTu a 3D Mark

Celkovo ma výsledky syntetických testov neprekvapili, boli primerané cene a použitému hardvéru. Jednou najznámejších a najnáročnejších hier je Asphalt 8. Hralo sa mi celkom príjemne, až na veľmi zriedkavé lagy spôsobené hardvérom. Taktiež som vyskúšal dve z predinštalovaných hier, konkrétne Cars Racing a Spider-Man: Unlimited Power. Pri hraní oboch hier som nezaznamenal žiadne problémy, všetko bežalo plynulo.

Lukáš Bátor



E-blue Auroza Gaming V2

Herná myš pre profíka aj casuala

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: E-blue
Dostupná cena: 49€

PLUSY A MÍNUSY:

+ univerzálny štýlový dizajn
+ programovateľné tlačidlá
+ výborná ergonómia
+ úplná obojručnosť
+ tlačidlo na zmenu DPI
+ nastaviť podsvietenie podľa RGB
+ tiché tlačidlá aj koliesko

- tlačidlo DPI mohlo byť bližšie ku koliesku a väčšie

ŠPECIFIKÁCIE:

- optický snímač
- nastaviť rozlíšenie od 800 do 5000DPI
- 8 tlačidiel, z toho 7 programovateľných
- podsvietenie podľa štandardu RGB
- teflónové klzáky

Opletený kábel: 1,8m
Životnosť tlačidiel: 5 mil. kliknutí
Rozmery: 130×67×39,5mm
Hmotnosť: 130g

HODNOTENIE:

★★★★★



Výrobca dal tejto myši napriek zameraniu na hry dizajn, ktorý sa nestratí ani v iných oblastiach. Nedá sa nazvať konzervatívnym, no nie je ani agresívny, ako u herných myší býva zvykom. Štýlový a pôsobivý by boli presnejšie výrazy na jeho popis.

Tvar tela aj rozloženie tlačidiel sú univerzálne pre ľaváka aj praváka a miesta, ktoré sú dôležité pre dotyk s rukou používateľa, majú mierne zdrsnený povrch. Možno mohol byť o čosi drsnejší, no na druhej strane odolnosť voči odtlačkom prstov je vysoká.

V plášti myši sa nachádzajú dizajnové škáry, cez ktoré preniká na povrch svetlo podsvietenia. Jeho farba závisí od toho, s akým rozlíšením DPI práve zariadenie pracuje. Pulzujúce svetlo môže mať červenú farbu (800DPI), tmavomodrú (1600DPI), zelenú (2400DPI), fialovú (3200DPI), oranžovú (4000DPI) alebo svetlomodrú (5000DPI).

Rozlíšenie použitého senzora je teda účtyhodné a bude stačiť aj majiteľom monitorov s väčšími uhlopriečkami. Výhoda je tiež, že približne v strede vrchnej časti myši sa nachádza tlačidlo na okamžitú zmenu rozlíšenia. Mohlo byť trochu väčšie a umiestnené bližšie ku koliesku, no výrobca zrejme chcel,

oboch stranách myši, ktorého poloha vychádza na stláčanie palcom.

Po stiahnutí a nainštalovaní príslušného softvéru zo stránky výrobcu si tak môžete nastaviť funkcie aj na hry, ktoré využijú viacero tlačidiel, ako napr. rôzne MMORPG či FPS. Funkcie, ktoré bočným tlačidlám priradil výrobca, sú tak trochu zmätené a nepraktické, takže túto úpravu si isto spraví každý po svojom. Okrem toho je nastaviť aj farba podsvietenia, ktoré by malo zvládať štandard RGB, čiže 16,7-milióna odtieňov farieb. Okrem iného, aj týmto spôsobom model konkuruje oveľa drahším modelom od iných výrobcov.

Verdikt

E-blue Auroza Gaming V2 je výborná myš, ktorá sa vďaka nie príliš agresívnemu dizajnu a obojručnému vyhotoveniu nestratí v žiadnej ruke. Určite sa dobre zabýva na stole profesionálneho hráča, ale aj „casuala“, ktorý pri surfovaní na sociálnych sieťach počas pracovnej doby ocení programovateľné tlačidlá. Tie, pochopiteľne, ocení aj seriózny gamer, rovnako ako mu bude po chuti aj možnosť zmeny rozlíšenia snímača až do 5000DPI. Podsvietenie dá navyše svojou farbou vždy najavo, aké rozlíšenie máte v danej chvíli aktivované, čo je veľmi praktické a pôsobivé. Možno vás zaujme, že mikropsínače majú mať životnosť viac ako 5 miliónov stlačení, a to je slušný údaj aj pre náruživého hráča.

Peter Vnuk



E-blue Auroza EMS 639

Vesmírna lod' s prepínateľ'ným rozlíšením DPI

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: E-blue
Dostupná cena: 43€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dynamický dizajn
- + nastaviteľ'ný snímač s tlačidlom
- + tiché a príjemné koliesko, správne hladké klzáky
- + 5 programovateľ'ných tlačidiel
- + dlhý opletený kábel

- nie 100% prispôsobenie pre ľavákov
- malé tlačidlo na zmenu DPI

ŠPECIFIKÁCIE:

- optický snímač Avago
- 5 stupňov rozlíšenia (500-4000DPI)
- 4 stupne odozvy (125 - 1000Hz)
- 5 farieb podsvietenia
- teflónové klzáky
- 6 tlačidiel, z toho 5 programovateľ'ných
- 1,8m kábel

Hmotnosť: 138g

Rozmery:
133x72x40mm

HODNOTENIE:



V záplave herného príslušenstva nájsť to správne nie je ľahká úloha. Značka E-blue na našom trhu nepatrí medzi najznámejšie, no je celkom možné, že sa to čoskoro zmení.

Dizajn tejto myši z radu Auroza je jednoznačne dynamický, ako sa na správnu hernú myš patrí. Hlavné tlačidlá sú dlhšie, ako je bežné, a v strede pred kolieskom je prázdny priestor. Myš vďaka tomu vyzerá ako vesmírna loď zo sci-fi príbehov.

Dizajnové medzierky v jej plášti umožňujú preniknúť na povrch podsvieteniu, ktoré ovláda niekoľko farebných odtieňov aj svetelné



pulzovanie. Ergonómia nám vyhovovala a tvar myši dobre sadne do menšej aj väčšej ruky, hlavne vďaka veľkým tlačidlám. Spokojní s tvarom by mohli byť aj ľaváci, pretože myš sadne aj do ľavej ruky, s drobnou výhradou, o ktorej si povieme neskôr. Povrch myši je na tých správnych miestach mierne

zdrsnený, takže sa jej telo v ruke hráča nešmýka. To isté platí aj o tlačidlách, ktorých mikrosplínače sú v oblasti hlučnosti kdesi v strede. Ich povrch je tiež zdrsnený, no mierne náchylný na odtlačky prstov.

Teflónové klzáky sú dostatočne hladké, takže myš pri pohybe rukou kladie čo najmenší odpor, a to s podložkou či bez nej. Ocenit' musíme mimoriadne tiché a pohodlné koliesko, ktoré pri scrollovaní nevydáva prakticky žiadny zvuk a jeho pohyb nevyžaduje veľkú silu v prste. Za kolieskom možno nájsť



malý prepínač, ktorý umožňuje okamžitú zmenu rozlíšenia DPI, a to aj počas hry. Mohol byť trochu väčší a umiestnený bližšie ku koliesku, no aj napriek tomu sa dá nahmatať bez pozretia.

Nastaveniu rozlíšenia snímača sa tiež prispôsobuje podsvietenie myši. Takže podľa toho, koľko DPI práve používate, odzrkadľuje aj farba podsvietenia. Možno si povieme, že je to zbytočnosť, no je to naopak veľmi praktické. Už podľa farby svetla viete, či máte zvolenú správnu hodnotu. Konkrétne možno zvoliť 500, 1000, 2000, 3000 alebo 4000 DPI.

Akú hodnotu si vyberiete, záleží od osobných návykov, veľkosti uhlopriečky vášho displeja a aj od povahy hry. 4000 DPI postačí už aj pri väčších uhlopriečkach, takže ak máte monitor povedzme okolo 27 - 28", nemusíte si robiť starosti. Napríklad pri štandardných 22" sa nám osvedčilo nastavenie 2000 DPI.

Tlačidiel na tele myši je celkovo šesť a sú programovateľné. Na ich nastavenie si treba stiahnuť príslušný softvér zo stránky výrobcu. Ten sa nám páčil, pretože je intuitívny a nastavenie tlačidiel či makier by mal zvládnuť každý.

Dvojité tlačidlo na stláčanie palcom, ktoré je na ľavej strane myši, na tej pravej nenájdeme, čo by nemuselo ľavákovi vyhovovať. Jeho prednastavená funkcia je pohyb na webových stránkach vpred a vzad. Ostatné tlačidlá sú však „obojručné“, okrem tlačidla na zmenu DPI nastaviteľné



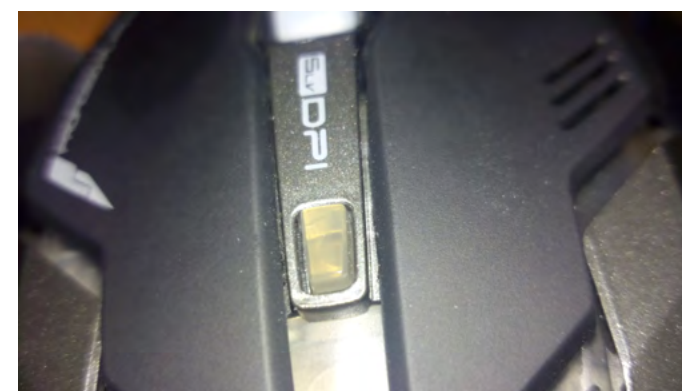
a ich funkcie možno priradiť pomocou rozbaľovacích menu v ovládacom softvéri. Nájdete tu obrovské množstvo pripravených významov, napríklad skratky vo Windows, multimediálne funkcie, dokonca aj funkcie v MS Office, spustenie konkrétnej aplikácie a podobne. K dispozícii je päť takýchto nastavovacích profilov, takže si môžete vytvoriť napríklad profily na prácu, ale aj profily na konkrétne hry.

Verdikt

Myš E-blue Auroza EMS639 je podarený model a mal by potešiť každého hráča,

ktorý hľadá myš s programovateľnými tlačidlami a dynamickým dizajnom. Možnosť meniť rozlíšenie za pochodu spolu s farebnosťou podsvietenia je pri hraní veľmi praktická. Okrem toho si myš vaše nastavenia zapamätá aj po vypnutí počítača. V spodnej časti sa nachádza štvorstupňový prepínač, ktorým možno meniť rýchlosť odozvy snímača na pohyb myšou. Ocenit' treba aj dostatočne dlhý opletený kábel a treba povedať, že príjemná hmotnosť a dobré klzáky spôsobujú vysoký komfort používania.

Peter Vnuk



ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie / USA, 2016, 133 min

Režie: David Yates
 Předloha: J. K. Rowling (kniha)
 Scénář: J. K. Rowling
 Kamera: Philippe Rousselot
 Hudba: James Newton Howard
 Hrají: Eddie Redmayne, Dan Fogler, Colin Farrell, Ron Perlman, Katherine Waterston, Alison Sudol, Ezra Miller, Samantha Morton, Jenn Murray, Jon Voight, Gemma Chan, Carmen Ejogo, Christine Marzano, FaithWood-Blagrove
 Producenti: J. K. Rowling, David Heyman, Steve Kloves, Lionel Wigram
 Střih: Mark Day
 Scénografie: Stuart Craig, James Hambidge
 Kostýmy: Colleen Atwood

PLUSY A MÍNUSY:

- + Atmosféra
- + Důvěrně známý svět a jeho nové kouty
- + Sympatičtí hrdinové

- Finále
- Někteří herečtí představitelé
- Hlavní záporák

HODNOTENIE:


Fantastická zvířata a kde je najít

STARONOVÝ SVĚT ČAR A KOUZEL

Tak se fanoušci po celém světě dočkali. Do kin konečně dorazilo volné pokračování série o Harry Potterovi, které prozkoumává historii právě tohoto světa. Hlavní hrdina, Mlok Scamander se v něm totiž vydá do Ameriky dlouho předtím, než se vůbec nějaký chlapec s jizvou na čele narodil. Vydařil se i tenhle spin-off? A je kde čerpat pro připravovanou další pokračování?

Zprvu to znělo trochu jako už ohraná písnička. Udělat několikadílnou sérii z v podstatě doplňkové knihy k původní sérii znělo trochu jako snaha udělat rozsáhlou filmovou trilogii z tenké knihy (a všichni víme, jak to v případě Hobita dopadlo). Jenže opak je pravdou. J. K. Rowlingová totiž tentokrát nebyla jen autorkou předlohy, ale postarala se i o samotný scénář k filmovému pokračování své série. Navíc, díky tomu,

že se jedná o návrat do úplně jiných končin a jiného roku, má téměř volné pole působnosti. A také toho zatraceně využívá.

Kontrast Anglie a Ameriky

Je sympatické vidět, jak tvůrci filmu zasadili nový příběh z důvěrně známého světa do absolutně neznámého světa americké magie, zvláště pak v době, kdy měla americká společnost sama dost svých problémů. Díky tomu i přes určitou odlehčenost a humornou atmosféru do filmu proniká i temnota, deprese a nevražlivá společnost lidí. Výsledný film tak balancuje právě mezi těmito dvěma protipóly, což celému filmu dodává v rámci série auru něčeho úplně jiného. Zvláště když staví do kontrastu jiný způsob přístupu k magii, jaký v Americe oproti důvěrně známé Anglii mají. A v tomhle všem se pohybují naši hrdinové.

Mlok (Eddie Redmayne) i Jacob (Dan Fogler) se nicméně divákům dostanou hodně rychle pod kůži a jejich eskapády si budete užívat i přesto, že jejich příběh je podstatně odlehčenější, než to, čím si v posledních dílech procházel Harry. I když totiž s původní sérií má film hodně společného, zvládá stát pevně na svých nohou a přidat k tomu všemu hromadu nového a neokoukaného. A v momentech, kdy se zaměřuje spíše na své hrdiny než onen všeobjímající konflikt, funguje natolik skvostně, že se budou bavit jak fanoušci, tak i ti knihou netknutí. Vizualní a situační komedie zkrátka funguje na jedničku. Problém ovšem nastane, když se začne řešit něco nad rámec hlavních hrdinů.

Temné mraky na obzoru

Film se totiž zaměřuje také na vliv temných kouzelníků z Evropy, jmenovitě Grindelwalda a jeho poskoků (kteří mají hrát důležitou roli v připravovaných pokračováních), na americkou kouzelnickou společnost. I když totiž Colin Farrell coby po většinu času hlavní kouzelnický protivník



v rámci budování jakési aury tajemství kolem své postavy po čas dvou třetin filmu funguje na jedničku, v závěru jeho postavu film postaví úplně na druhou kolej, a celá výstavba mystérie okolo jeho postavy tak přichází trestuhodně nazmar. Na jeho místo navíc v závěru přichází těžce nevýrazný a otravný záporák, který navíc díky svému pojetí ve finální konfrontaci (dá-li se těch nepříliš zábavných či zajímavých pár minut tak nazvat) nebaví, otravuje a docela kazí jinak velice dobrý dojem z filmu.

Tvůrci se navíc rozhodnou docela neobratně realizovat ono spekulované napojení Farrellový postavy právě na Gindelwalda (Johnny Depp), které zanechá hodně nepříjemnou pachut' nepříliš dobře zpracovaného až antiklimatického vyvrcholení jinak skvěle vystavěného filmu. Nemluvě o tom, že už pouhých dvacet třicet vteřin Johnnyho Deppa v cameo roli lákajících na pokračování působí spíše kontraproduktivně.

Další variace na to samé, co Depp hraje v posledních letech, už vážně není potřeba, zvláště ne při ztvárnění jednoho z největších kouzelníků, jaké může tento kouzelnický svět nabídnout. Když si tak člověk představí, že tato postava má přebrat otěže hlavního záporáka pro kouzelnickou sérii po Voldemortovi, je mu docela smutno.

Kouzelnická Amerika 20. let

Vizuálně pak navráťivšímu se Davidu Yatesovi posun do jiné éry a jiných lokací hodně pomohl. Tam, kde se totiž nemusí držet reality, ale spíše si podchytit úplně novou a dosud nikde nezobrazenou společnost na jiném kontinentě, může se



takřikajíc vyřádit. Dobové motivy a problémy kombinované s temnějším pojetím magického světa fungují na jedničku, a i když digitální triky nejsou vždy té nejlepší kvality, v konečném důsledku to zase tolik nevadí (vyjma již zmíněné finální konfrontace). Film totiž zvládá být temný, ale zároveň humorný, úsměvný a upřímný a to vše se odráží na vizuální stránce. Hudebně to navíc jistí James Newton Howard, který dokáže vykouzlit hned několik zajímavých motivů, o jejichž chytavosti přesvědčí až následující roky a další díly série.

Rozhodně ovšem potěší výprava a choreografie, kde se na jedné straně tvůrci snaží o dospělejší pojetí kouzelnického světa a na straně druhé si dovolují daleko větší úkroky směrem k humoru pro všechny věkové kategorie. Díky tomu film zvládá přesvědčivě pobavit, potěšit i docela efektivně vyděsit.

Slušný start a příslib do budoucna

Fantastická zvířata a kde je najít jsou zkrátka velice vítaným výletem do starého známého kouzelnického světa, který však otevírá naprosto novou éru kouzelníků a magie. Novinka Davida Yatese má své nepopíratelné nedostatky a ne vždy funguje tak, jak by měla, zvláště pak ve velmi nevdařeném finále, přesto jsou však hlavní hrdinové neskuteční sympatáci, se kterými si budete užívat každý moment na plátně.

Film tak v sobě snoubí hned několik zajímavých prvků a výsledkem je hodně líbivá a nápaditá jízda, kterou si užijete (byť s výhradami). Navíc zvládá docela slušně navnadit na další připravovaná



pokračování. Start nové série se tedy vyvedl a nyní zbývá jen čekat, kam se Mlok a jeho parta vydají příště.

„Vydařený návrat do oblíbeného světa čar a kouzel. Sympatičtí hrdinové, nevýrazní záporáci a jeden velice příjemný rodinný film. Fantastická zvířata jsou vydařenou podívanou, která zvládá pobavit a navnadit na další díly“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:
 USA / Nemecko / Franie,
 2016, 134 min

 Réžia: Oliver Stone
 Predloha: Anatoly Kucherena
 (kniha), Luke Harding (kniha)
 Scenár: Oliver Stone, Kieran Fitzgerald
 Kamera: Anthony Dod Mantle
 Hudba: Craig Armstrong, Adam Peters
 Hrajú: Joseph Gordon-Levitt, Shailene
 Woodley, Melissa Leo, Zachary Quinto,
 Tom Wilkinson, Logan Marshall-Green,
 Scott Eastwood, Nicolas Cage
 Producenti: Monty Borman,
 Eric Kopeloff, Philip Schulz-
 Deyle, Fernando Sulichin
 Strih: Alex Marquez, Lee Percy
 Scénografie: Mark Tildesley
 Masky: Waldemar Pokromski
 Kostýmy: Bina Daigeler
PLUSY A MÍNUSY:
 + herecké obsadenie
 + kamera

 - jednostranná
 myšlienka
HODNOTENIE:

Hrdina Snowden

V ČOM ZLYHAL ŽIVOTOPISNÝ FILM O SNOWDENOVÍ?

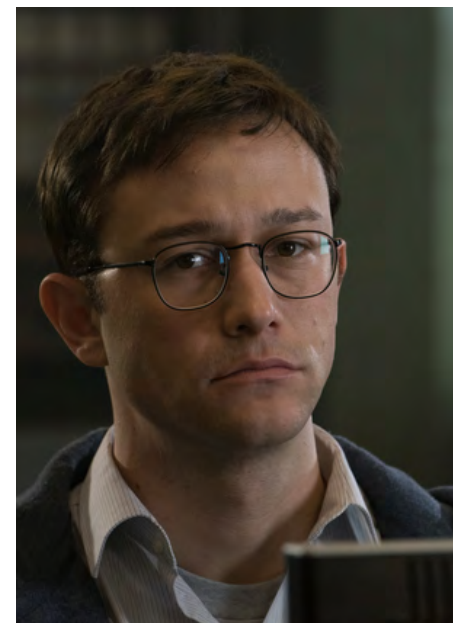
Vd'aka nemu celý svet vie o špehovaní miliónov ľudí americkou tajnou službou. Obetoval sám seba, svoju prácu, istoty aj rodinu, aby odhalil neprávosti, ktoré sa na nás vykonávajú. Kvôli tomu sa teraz musí skrývať v Rusku, keďže v USA, podľa vlastných slov najlepšej krajine na svete, ho čaká iba väzenie. Hrdina a zradca zároveň – Edward Snowden.

Oliver Stone je meno, ktoré okolo seba nesie istú auru. Jeho filmy sú kontroverzné a pohl'ad na svet, ktorý do nich Stone dáva, často nabúrava zvyčajné „povrchné“ myslenie. Dôvod jeho kritiky a nedôveryčivosti môžeme hľadať v minulosti. V roku 1967 sa prihlásil k bojovej jednotke vo Vietname a onedlho trpkó zistil, že ideály, ktoré chcel chrániť, nie sú na bojisku až také zrejmé. Počas svojej misie bol ranený, a preto sa vrátil

naspäť domov. V New Yorku vychodil filmársku školu a začal svoju náročnú cestu umelca plnú neúspechov, depresí aj drog. Jeho scenáre často obsahujú množstvo násilia a sú v nich zobrazované najmä historické osoby a udalosti. V jeho tvorbe preto môžeme nájsť filmy ako Nixon alebo J.F.K., v ktorých sa venuje bývalým americkým prezidentom, ale aj jedno z jeho najznámejších diel, snímku Čata, do ktorej vliad všetky svoje vietnamské zážitky a traumy. Teraz do kín prišiel jeho najnovší film Snowden. Aký je Stoneov pohl'ad na tohto muža?

Edward Snowden a Oliver Stone sa ešte pred samotným rozhodnutím natočiť tento film stretli v Moskve trikrát. Preto môžeme s istotou povedať, že dôveryhodnosť informácií použitých vo filme je veľká. Avšak spôsob, akým je Snowden zobrazený – ako vzor amerického občana, ktorý

obetuje seba samého pre dobro sveta – je neprirodzený. Stoneovi je často vyčítané, že sa vo svojich filmoch priveľmi riadi svojimi subjektívnymi pocitmi a názormi a málo dbá na objektívne fakty. Toto tvrdenie je o to závažnejšie, keďže väčšina jeho tvorby sú filmy životopisné alebo zobrazujúce reálne udalosti. A aj pri Snowdenovi namiesto otázky, ktorá je ohľadne tejto kontroverznej osobnosti USA tak často kladená – obrovská obeta za dobro ľudí alebo zrada USA – dostávame jasný obraz. Edward Snowden je inteligentný, čestný, dokonalý muž, ktorý spravil tú správnu vec. Je to hrdina Snowden. Snowdenovi však nemožno uprieť remeselnú zručnosť. Po kameramanskej stránke nemá žiadne problémy a jeho film taktiež oplýva zaujímavým hereckým obsadením. Samotného „práskáča“ svetového kalibru, Snowdena, hrá Joseph Gordon-Levitt, ktorý sa na svoju úlohu dobre pripravoval. Okrem niektorých fyzických podobností sa snažil svojej postave priblížiť aj hlasom. Tento nezvyčajný počin oceníte až ku koncu filmu, keď budete môcť počuť hovoriť reálneho Snowdena. Vtedy zistíte, prečo



Gordon-Levittov hlas celý čas znie tak neprirodzene. To, čo dokázal vykúzliti, je síce naozaj podobné Snowdenovmu typu rozprávania, avšak cena, ktorú musel zaplatiť, je neprirodzená farba hlasu počas celého filmu. Po chvíli sa na to ale naštastie dá ľahko privyknuť. Dobré herecké umenie ukázali herci aj v ostatných rolách, ako napríklad Edova priateľka Lindsey (Shailene Woodley) či Nick Cage vo vedľajšej úlohe technického nadšenca, ktorý kvôli svojim pokusom o nahlásenie nelegálnych činností tajnej služby skončil „odložený“ na podradnej pracovnej pozícii. Keďže už zhruba každý človek vie, ako skončil príbeh Snowdena, na nečakané dejové zvraty Stone veľmi vsádzať nemohol. Preto sa film skôr zaoberá tým, aby ukázal, ako vyzerá činnosť tajnej

bezpečnostnej služby, a čo ovplyvnilo Snowdena k jeho činu. Pokiaľ ide o základne N.S.A., Stone ich vykresľuje majestátne a futuristicky, ako vystrihnuté z akčného filmu.

Paradoxne, samotný Snowden s takýmto zobrazením veľmi nesúhlasil a vyjadril sa, že riadiace centrály N.S.A. v skutočnosti fungujú s menším rozpočtom a sú oveľa menej očarujúce ako ich filmové zobrazenia. Snowden je zaujímavým splynutím životopisného filmu a dokumentu. Jeho nakrútené scény sa prelínajú so skutočnými záznamami svetových udalostí. Vrchol tejto symbiózy Snowden dosahuje na konci, keď Josepha Gordona Levitta vystrieda skutočný Snowden pri jeho hostovaní

v televíznej šou v Moskve. To vás donúti zamyslieť sa nad tým, že toto nie je dokument o udalosti, ktorá sa stala niekedy veľmi dávno. Avšak spôsob, ktorým je Edward Snowden prezentovaný, je veľmi jednostranný a namiesto reálneho zobrazenia udalostí s možnosťou vlastného rozhodnutia je film výhradne za Snowdena, propagujúci jeho činy ako jednoznačne dobré a správne. A to je chyba, pretože toto rozhodnutie by malo ostať na nás – divákoch.

„Spôsob, akým je Snowden zobrazený, ho mení z kvalitného životopisného filmu na jednostrannú propagandu.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Austrálie, 2016, 131 min

 Režie: Mel Gibson
 Scénář: Robert Schenkkan,
 Andrew Knight
 Kamera: Simon Duggan
 Hudba: Rupert Gregson-Williams
 Hrají: Andrew Garfield, Vince Vaughn,
 Sam Worthington, Luke Bracey, Teresa
 Palmer, Hugo Weaving, Rachel Griffiths
 Producenti: Bill Mechanic, William
 D. Johnson, Brian Oliver, Bruce
 Davey, Terry Benedict, Paul Currie,
 David Permut, Tyler Thompson
 Střih: John Gilbert
 Scénografie: Barry Robison
 Kostýmy: Lizzy Gardiner

PLUSY A MÍNUSY:

- + Atmosféra
- + Druhá půle
- + Zpracování hrůz války
- + Akce

- Ne úplně precizní první půle
- Někteří herečtí představitelé
- Přehnaný důraz na náboženství a patriotismus

HODNOTENIE:


Hacksaw Ridge: Zrození hrdiny

SÍLA VŮLE VE VÁLEČNÉM PEKLE

Je tomu už deset let, co se naposledy do kin jako režisér podíval Mel Gibson se svým snímkem Apocalypso. Uznávaný režisér Umučení Krista si díky svému nevybíravému chování a poznámkám na adresu studiových hlavounů udělal na několik let nedobrovolný herecký důchod. Od té doby se nicméně alespoň coby herec snaží dostat zpět na výsluní. Nyní ovšem přichází do kin i jeho další režijní počín, díky kterému doufá v návrat i mezi uznávané tvůrce. A návrat je to vskutku vyvedený.

Snímek Hacksaw Ridge: Zrození hrdiny si bere za předlohu skutečný příběh amerického vojáka Desmonda Dosse (Andrew Garfield), který se v rámci svého přesvědčení a vlastní víry rozhodl narukovat do války jako odpírač, tedy voják, který se zřekl použití zbraně. Jeho cílem bylo stát se polním medikem

a namísto zabíjení životy zachraňovat. I přes jeho počáteční problémy s velícími důstojníky se Doss zapsal do dějin tučným písmem a za své činy v důležité bitvě o Okinawu si vysloužil nejvyšší ocenění americké armády, které získal jako vůbec první odpírač v historii. A Gibson tomuto patriotovi vzdává svojí novinkou velice působivý hold.

Americký sen a válečná noční můra

Tam, kde se jiní mohou vrhnout hned do válečné vřavy, Gibson nespěchá. Jeho renomé v tomto ohledu mluví za sebe a s tím související očekávání jsou vysoko. On však vyčkává a v první půli filmu spíše buduje iluzi amerického snu, ze kterého pomalu ale jistě vytrhává hlavního hrdinu do válečné vřavy na jiném kontinentě. První půle se díky tomu vrhá spíše do

problematiky pozůstatků první světové války, osobních strastí a boje s vlastním přesvědčením. Ne vždy je to přesvědčivé a úplně stoprocentní, ovšem ani jednou za celou dobu filmu nepřekračují tyto problémy mez únosnosti. A to ani v případě, kdy na scénu vstupují roztodivné postavy, jako třeba velící důstojník Vince Vaughna, který působí tak trochu mimo mísu. I on se dá ovšem tolerovat a v závěru jeho podivný casting vlastně ani příliš nevadí. Naopak potěší kupříkladu Hugo Weaving ve výraznější roli.

To, v čem ovšem snímek exceluje, je druhá půle, ve které se o návrat hlásí Gibsonův cit pro válečnou vřavu a brutalitu a nekompromisnost vojenského konfliktu. To, co předváděl ve svých předešlých filmech, kde došlo na mezilidský konflikt a násilí, očividně nezapomněl. Po úvodní půli, kde se o slovo praly ideály a budování amerického snu, totiž režisér s ničím moc dlouho neotálí a celou skupinu vojáků, se kterými jste se v první hodině seznamovali, vrhá do neskutečného pekla, jakým druhá světová válka byla.



Hacksaw Ridge: Zrození hrdiny si totiž nebere moc servítky a ukazuje, jak rychle se ideály a sny pěšáků v mocenských konfliktech mění v krvavou páru nad zdevastovanou krajinou. Spíše než samoúčelnou brutalitu totiž Gibson servíruje kontrast právě těchto dvou rovin, které nekompromisně odděluje vojenská technika a chladnokrevní nepřátelé.

Peklo bez cenzury

Díky tomu zvládá snímek to, co se málokterému válečnému filmu povede v takovémto míře – podat válku takovou, jaká byla, je a bude. Žádné pozlátko, žádné iluze. Hacksaw Ridge: Zrození hrdiny ani na moment neucukne a nechá vás v tomhle peklu vymáchat od začátku do konce. Pomáhá tomu i skvělá audiovizuální stránka. Hudba Ruperta Gregson-Williamse je sice velice působivá, ovšem skutečnou peckou jsou akční sekvence, kdy některé momenty jsou právě díky tomuto zpracování napínavější, než cokoliv jiného, co se letos do kin dostalo. Ve výsledku je tak škoda, že v mnohém Mel Gibson možná až příliš tlačí na pilu. Jistě, silná náboženská



tematika a citace jiných válečných velkofilmů se dala čekat už jen z principu, ovšem v některých momentech je to přeci jen už trochu moc. Nejzářnějším příkladem je samotný závěr, který svou symbolikou působí zbytečně nuceně a trochu sráží výsledný dojem celého finále.

Zrození legendy

Hacksaw Ridge: Zrození hrdiny je ale i přesto nejlepším válečným filmem posledních let a nebál bych se ho postavit vedle legendárních velkofilmů tohoto žánru. Skvěle zpracování, silný a emocionální příběh a především napínavost, kterou filmu může leckterá produkce závidět. Ne vždy je to sice všechno úplně bez chyby a některé pasáže filmu jsou díky přehnané nucenosti trochu problematické, v celku se ovšem jedná o působivý

a inspirující příběh mladého vojáka, který dokázal postavit své přesvědčení proti zbraním nepřítele. Mel Gibson pak působivě zpracovaným příběhem přidává další skvostný snímek do své filmografie. A i když nejsou válečné filmy vaší doménou, tohle si nebudete chtít nechat ujít.

„Americký sen i válečné peklo. Mel Gibson ve svém velkém režijním návratu servíruje prvotřídní válečné drama, které sice není stoprocentně přesvědčivé, ovšem jakmile dojde na lámání chleba, zaryje se vám do paměti hodně silně. Upřímně, inspirující a kruté – zkrátka všechny aspekty amerického snu podrobeného válečnému peklu.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 96 min

 Réžia: Woody Allen
 Scenáť: Woody Allen
 Kamera: Vittorio Storaro
 Obsadenie: Jesse Eisenberg, Steve Carell,
 Kristen Stewart, Corey Stoll, Blake Lively

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nostalgia
príznačná pre
Woodyho Allena

+ príjemné
prostredie
Hollywoodu zo
začiatku minulého
storočia

- nevýrazné
herecké výkony

- nezáživný dej

HODNOTENIE:


Café Society

HOLLYWOOD, HOLLYWOOD A EŠTE RAZ HOLLYWOOD!

**Kinosály zaplnil ďalší film
z nostalgickej Ameriky 30. rokov.**

**Šampanské tieklo prúdom v opojnej
atmosfére za zvuku klasického jazzu...**

**A to je asi všetko, čo si zapamätáte
z najnovšieho filmového počinu Woodyho
Allena s názvom Café Society.**

Sledujeme v ňom príbeh Bobbyho (Jesse Eisenberg), ktorý prichádza do Hollywoodu na vrchole jeho slávy, aby pracoval pre svojho strýka Phila (Steve Carell), uznávaného agenta veľkých filmových hviezd. Viac ako oslnivý svet celebrit, ktorý spoznáva štýlom od jednej omamnej párty k druhej, mu však na prvý pohľad učaruje strýkova asistentka Veronica, prezývaná Vonnice, v podaní Kristen Stewart (Twilight séria). Tá je „bohuzial“, zadaná, a tak ostáva v povestnej kamarátskej zóne. Zronený sa vráti späť do New Yorku, kde spolu so svojím bratom otvorí nočný bar, ktorý sa

vel'mi rýchlo stane vychyteným lokálom. Nesmelý šarm mladíka Bobby vymení za smelší šarm hostiteľ'a. Vďaka tomu mu nerobí problém jednej noci osloviť nádhernú dámu, ktorá si príde obzrieť jeho bar – a čo čert nechcel, je to opäť Veronica (Blake Lively). Ako mohol vycivený mladíček v príliš veľkom saku získať za ženu práve ju, je záhadou. Isté však je, že má oči len pre ňu, až kým si do mesta jeho podnik nepríde obzrieť jeho stará láska, Vonnice...

Woody Allen je vo svojich filmoch čoraz viac nostalgický a Café Society nie je výnimkou. Rád sa vracia do histórie, čím dokáže v divákovi vyvolať veľmi príjemné pocity. Toto je jednoducho jeho štýl, a preto sa nedá tvrdiť, že sa opakuje, skôr akoby vytvoril ďalšie dielo „do série“. Film v mnohom pripomína napríklad jeho Zlaté časy rádia (1987), minimálne pri scénach zobrazujúcich susedské vzťahy

na predmestí. Príbeh sa tentoraz uberá jednoduchšou dejovou líniou, nečakajte nijaké veľké prekvapenia. Pôsobí, akoby sa mohol prihodiť každému z nás a punc výnimočnosti mu dodáva práve prostredie klasického Hollywoodu, ktoré má ešte stále čo ponúknuť. Čo sa nedá zaprieť je Allenova neskrývaná radosť z filmovej tvorby, takže divák jeho filmy vedia zahriať pri srdci ako málokteré iné.

Café Society sa za strhujúci film veľmi označiť nedá. Príbeh je príliš fádny, s malým náznakom niečoho, čo by divák chytilo za srdce a nedalo mu v kinosále dýchať. Ak sa však naň budeme pozerieť len ako na komédiu samotnú, snímka môže byť príjemným rozptýlením.

V Allenových filmoch sa pravidelne striedajú veľké mená súčasného filmu a účasť v nich sa dá chápať ako výsada od uznávaného tvorca, neplatí však, že čím väčšia hviezda, tým viac priestoru na plátne. Napríklad Blake Lively by si toho priestoru určite zaslúžila viac, ale musela sa uspokojiť s vedľajšou postavou, ktorú



máme možnosť spoznať až v druhej polovici filmu. Naopak Kristen Stewart vo svojej roli pôsobí chladne a priemerne. Medzi ňou a Eisenbergom necítiť takmer žiadnu chémiu a záverečná premena na paničku z vyššej spoločnosti jej vôbec neseď. Vyzerá viac ako teenagerka, ktorá sa navliekla do maminých plesových šiat. Jesse Eisenberg sa ako ostýchavý rojko osvedčil už Allenovej v snímke Do Ríma s láskou. Mimochodom, „recyklovaný“ je tu aj



Hemingway z Polnoci v Paríži ako Bobbyho brat Ben (Corey Stoll), zastupujúci vedľajšiu, gangsterskú linku príbehu.

Povráva sa, že z filmov Woodyho Allena je nadpriemerný asi každý tretí. Po príjemnom, ale nie príliš výnimočnom snímku Café Society si na jeho ďalší dychvyrážajúci príbeh budeme musieť asi ešte nejaký rok počkať.

**„Café Society nepatrí medzi
Allenove najlepšie diela. Zďaleka
sa nemôže porovnávať s jeho
tvorbou z minulosti, ale kto
nemá rád nostalgické večery?“**

Ivan Bernát

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 92 min

 RÉŽIA: Mike Mitchell, Walt Dohm
 SCENÁR: Jonathan Albel, Glenn Berger
 KAMERA: Yong Duk Jhun
 HUDBA: Christophe Beck
 ŽÁNER: Twentieth Century Fox

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý vizuál

- príbeh
- postavy
- nevyužitý potenciál

HODNOTENIE:


Trollovia

SPEV, TANEC A OBJÍMANIE

Som malý, farebný a moje vlasy dokážu stvárať také kúsky, o ktorých môžu ostatné bytosti iba snívajť. Poznám iba zábavu, spev a tanec, no v mojom živote nie je všetko také ružové, ako sa môže zdať. Totiž ak ma zješ, som ako droga. Vyvodím ti intenzívny, ale rýchlo prchajúci pocit šťastia. A niektoré tvory, menovite Bergeni, nepoznajú iný zdroj radosti. Preto sa skrývam, aby mňa a mojich kamarátov títo zlí, veľkí a škaredí Bergeni nemohli nájsť a následne ukuchtiť. Čo som? Troll.

Ak sa vám zdá, že tie podivné krpaté a strapaté bytosti odniekiaľ poznáte, nemýlite sa. Trollovia totiž vznikli v roku 1959 v rukách jedného dánskeho rezbára – Thomasa Dama. Na hračkárskom trhu rýchlo zožali úspech a odvtedy sa naň pravidelne vracajú dodnes. Ich najnovším comebackom je animovaný film od DreamWorks, o ktorom práve teraz čítate.

A ako teda dopadol príbeh roztomilých Trollo na striebornom plátne? Budeme vidieť nárast zákazníkov kupujúcich si tieto vlasaté kôpky šťastia? S filmovými Trollmi nie je všetko také sladké a úžasné, ako to vidia hlavní hrdinovia.

Vetvoš nie je ako ostatní Trollovia. Nemá rád spoločnosť a namiesto spevu a tanca sa radšej pripravuje na to najhoršie, možný útok bergenov. Ostatní sa mu za to vysmieávajú – veď o bergenoch nepočuli už dlhé roky. Existuje však osoba, ktorá zostáva pozitívne naladená dokonca aj k Vetvošovi. Volá sa Poppy, a okrem svojho postavenia najväčšieho milovníka všetkých druhov osláv zastáva ešte jedno, avšak o čosi formálnejšie. Poppy je princeznou, dcérou už starého kráľa, ktorý kedysi zorganizoval útek a pomocou ktorého sa Trollovia vymanili z uväznenia Bergenov. Ona ale nie je ako jej otec, je ešte

neskúsená a nerozvážna. Kvôli tomu sa jej podarí zorganizovať párty natol'ko veľkú a hlučnú, že neunikne ani očiam jednej blízkej Bergenky. Tá nebadane príde na miesto oslavy a podarí sa jej uniesť pár obyvateľov Trollej dedinky. A keďže starý kráľ už vonkoncom nie je to, čo býval, záchrannú akciu na svoje plecia berie Poppy. A ako to už býva, o krátku dobu sa k nej pridáva aj Vetvoš. Hoci z iných, o čosi sebeckejších dôvodov.

Vetvoš a Poppy nie sú vôbec originálne napísané postavy. Drzého a zatrpknutého protagonistu vyhnaného zo svojho domova sme mohli vidieť napríklad v tohtoročnom Angry Birds alebo, samozrejme, aj v kultovom Shrekovi. Takisto Poppy ako milo šialený a nerozvážny doplnok hlavného hrdinu možno veľmi ľahko vymeniť za hovoriaceho oslíka.

Podobne neoriginálny je aj dej. Je naivný a predvídateľný. A čo horšie, jednotlivé motívy v ňom sa neprepájajú prirodzene, ale sú doň hodené bez akéhokoľvek predchádzajúceho rozohrania. Príkladom



môže byť Vetvoš, ktorého romantický záujem o Poppy sa objaví sčista-jasna, len tak v priebehu sekundy. Humor vo filme nájdeme, ale je veľmi nevýrazný. Je určený len deťom, často sa opakuje, a to, čo bolo v origináli, ešte okrasáva slovenský dabing.

Oveľa viac dbal režisér Anand Tucker na formu. Poteší hlavne zaujímavá vizuálna stránka, ktorá skôr ako vo veľkoleposti vyniká v detailoch. Rôzne tvory šialeného a farebného sveta Trollov majú často namiesto kože či šupín zaujímavú látkovú textúru. Aj samotný dizajn Trollov je spravený tak, aby čo najviac balansoval medzi hračkou a animovanou postavičkou.

Ďalšou neodmysliteľnou časťou filmu je hudba. Celí Trollovia sú pretkaní pesničkami, ktoré síce v slovenčine nemajú až takú silu, akú ponúkali Justin Timberlake a Anna Kendrick, ale dabing sa našťastie celkovo vydáril. Počet pesničiek je síce veľký, ale ich umiestnenie nie je obzvlášť nápadité. Stále však poteší vypočuť si Simon and Garfunkel alebo Gorillaz, hoci už aj v tej neprírodzenej



slovenčine. Je pravda, že Trollovia majú niečo do seba. Ale aj keď je na nich vidno, že potenciálu mali naozaj pozhnané, stále z nich v konečnom dôsledku nevznikol film, ktorý by som túžil vidieť znova. Ak hej, tak aspoň s Timberlakeom.

„Keby sa Trollovia podarili, boli by super. Avšak tentoraz DreamWorks vydal iba ďalšiu farebnú jednohubku.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 128 min

Réžia: Gavin O'Connor
 Scenáť: Bill Dubuque
 Hudba: Mark Isham
 Obsadenie: Ben Affleck, Anna Kendrick,
 J.K. Simmons, Jon Bernthal, Jeffrey
 Tambor, John Lithgow, Michael
 Beasley, Boualem Hassaine, Ron
 Prather, Jason MacDonald, Ron Yuan,
 Alison Wright, Nick Arapoglu, Jason
 Davis, Cynthia Addai-Robinson,
 Jean Smart, Andy Umberger

PLUSY A MÍNUSY:

+ Ben Affleck
 + zvyšok hereckého
 obsadenia
 + kamera
 + zaujímavo
 poprepletaný
 príbeh

- prílišná
 prekombinovanosť
 - niektoľko klišé
 - zložitost'

HODNOTENIE:


Účtovník

PORIADNE ZÚČTOVANIE

Pri tom množstve akčných filmov, či už superhrdinských, alebo klasických, ktoré Hollywood vyprodukuje za rok, sme už zvyknutí na určité stereotypy. Jeden z nich sa týka hlavného hrdinu, od ktorého máme isté očakávania. Nietenže sa postará o odstránenie väčšej či menšej skupiny zlých protivníkov, ale popritom navyše prednesie prejav o morálke alebo aspoň povie niečo drsné či cool. Veľmi zriedka býva ticho. Presne takýmto mŕkavým hrdinom je Christian Wolff – a nie je to ani zd'aleka jediná vec, ktorá je na ňom netradičná. Zaujať nás ním skúša režisér Gavin O'Connor v svojom novom filme Účtovník. Podarilo sa mu to?

Christian Wolff (Ben Affleck) sa navonok javí ako bežný účtovník, ktorý vlastní firmu v malom meste a vynikajúco sa vyzná v matematike. Kontakt s ľuďmi mu ale robí oveľa väčší problém ako zložité číselné

operácie – má totiž formu autizmu. Jeho práca je však len zástierkou, v skutočnosti pracuje ako účtovník pre oveľa nebezpečnejších medzinárodných klientov. Keď sa o neho začne zaujímať ministerstvo financií, na chvíľu zmení zameranie a prijme zákazku od poctivej technologickej firmy, v ktorej ale mladá účtovníčka (Anna Kendrick) našla nezrovnalosť v podobe chýbajúcich peňazí. Po tom, ako začne na prípade pracovať, však nečakané udalosti narušia jeho zabehnutý spôsob života. A je to presne hlavná postava, ktorá je na filme tou najzaujímavejšou časťou – jej vykreslenie a taktiež aj herecké stvárnenie v podaní Bena Afflecka. Dost' pozornosti je venovanej samotnej diagnóze Christiana a jej príznakom, ktoré sú v detaile zobrazené v detstve aj v dospelosti. K pochopeniu divákom výdatne pomáhajú početné flashbacks, ktoré dokresľujú a vysvetľujú udalosti, ktoré vidíme vo filme

prítomnosti. Veľmi efektne sú zobrazené aj Wolffove rituály, ktoré vďaka neustálemu opakovaniu vytvárajú vo filme pocit kontinuity. Istým spôsobom sa pri sledovaní naučíme predvídať Christianovo správanie a vytvoríme si k nemu vzťah. Nie je však postavou, ktorá nutne vyvoláva u diváka sympatie a pozitívne emócie – jeho snaha prekonať samého seba a svoj problém vyvoláva súcit, no jeho chladnokrvnosť trochu desí. Čo sa týka mimického stvárnenia, v mnohých momentoch Affleck takpovediac nemá čo robiť – Christianova emocionálna nedostupnosť mu na tvári vytvára masku. Herec sa však výborne predviedol vo vypätejších scénach, ktorých bolo vo filme dostatok – jeho prejav v nich bol veľmi intenzívny. Herecké obsadenie hrá vo filme celkovo prím, pretože v ňom niet hluchého miesta. Veľmi šarmantná je Anna Kendrick, ktorá tvorí presný opak Christianovho charakteru. Tým pádom je však, bohužiaľ, vývoj jej postavy predvídateľný. S podobným problémom sa stretáva aj Jon Bernthal, ktorý je síce v úlohe vodcu zabijakov desivý a zábavný zároveň, musí ale trochu bojovať so stereotypnými



replikami v scenári. Obaja sa však s týmito scenáristickými podpásovkami zdatne popasovali. Naopak, veľmi zaujímavým charakterom bol vedúci ministerstva financií Ray – J.K. Simmons zo svojho hereckého štandardu nastaveného predošlými filmami nezľavuje ani o percento. Príbeh postavám tak trochu nedá nadýchnuť. Do prítomnosti, ktorú tvoria tri paralelné línie, spájajúce sa v závere, zasahuje vo veľkom množstve aj minulosť v podobe flashbackov. Línie sa striedajú dosť rýchlo a každá z nich je natoľko bohatá na udalosti a dejové odbočky, až sa stopáž, natiahnutá na slušných 128 minút, zdá neprímerane krátka. Kladom striedajúcich sa dejových krátk je ale to, že udržiujú film vo svižnom



tempe a pri tom nespôsobujú divákovi takmer žiadne problémy v orientácii. Problém nastáva pri ekonomických princípoch, kde sa očakáva aspoň základná znalosť problematiky. Ak ju obecnosť nemá, je ľahké sa v množstve pojmov a vysvetlení stratiť. Záver filmu mierne dopláca na prekombinovaný príbeh, keďže sa trochu silene snaží prepojiť každého, ktorý sa kedy vo filme vyskytol. Pri prvých

dvoch odhaleniach je ešte možné sa uznanlivo usmiať a uznať tvorcom, že nás dokázali prekvapiť, odhalenie číslo tri v samom závere už žiadne nadšenie nevzbudí. Keby záverečnú scénu z filmu v strižni odstránili, nebola by to žiadna strata. Všetky príbehové prešľapy však po celé trvanie filmu vyvažuje perfektná kamera, ktorá volí prekvapivé uhly a zábery. Je vynikajúcou spolupracovníčkou

scenára, keď bez slov, len s pomocou tieňov či neúplných záberov skrýva to, čo ešte scenárista divákovi nechce odhaliť. Ak by na Účtovníkovi bolo možné vypichnúť len jednu pozitívnu vec, bola by to práve vizuálna stránka. Vytvára to menší paradox – chladnokrvný, znepokojujúci film, navyše s ekonomickou témou, v ktorom dochádza k nečakanému množstvu zabíjania, je jednoducho pekný. Práve tento paradox a mnoho iných kontrastov, ktoré film ponúka – akcia verus matematika, prepracované bojové scény verus pokoj, ktorý z filmu vyžaruje – ho prenášajú na vyššiu úroveň. Každý si v ňom nájde niečo pre seba a rozhodne sa ho oplatí vidieť.

„Kameramanskej stránke výborný Účtovník prichádza s mimoriadne zaujímavou kombináciou akcie a chladného pokoja. Ben Affleck je na čele rovnako kvalitného obsadenia výborný, príliš prekombinovaný dej sa ale tvorcom trochu vymkol z rúk.“

Michaela Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2016, 459 min (8 x 56 min)

Žáner: Dráma

Réžia: Ivan Zachariáš, Alice Nellis

Scénar: Štěpán Kučera, Matěj Cibulka

Hudba: David Boulter

Obsadenie: Zuzana Stivínová, Jaroslav

Dušek, Eliška Křenková, Leoš Noha, Jan

Čína, Štěpán Benoni, Eva Holubová

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + kamera
- + realisticnosť
- + hudba

- nič

HODNOTENIE:



Pustina

JESENNÉ ATMOSFERICKÉ PREKVAPENIE

Človek by povedal, že obec Pustina si svojím názvom o problémy priam koleduje. Veľká ťažiariska spoločnosť sa ju snaží vymazať z mapy Českej republiky, voči čomu urputne bojuje miestna starostka Hana Sýkorová (Zuzana Stivínová). Tej akoby osud celý čas hádzal polená pod nohy. Okrem toho, že jej manžel (Jaroslav Dušek) to nemá v hlave úplne v poriadku, stratí sa jej mladšia dcéra Míša.

Na Pustine je najkrajšie to, že sa pri jej pozeraní cítite ako doma. Ošarpaný socialistický nábytok v budovách, kostýmy, rekvizity, správanie postáv, to všetko už poznáte z vlastnej skúsenosti. Napríklad starý Sýkora (Jaroslav Dušek) ukrýva v chladničke konzervu tých istých fazúl, čo som mal v dobe sledovania seriálu doma aj ja. Tvorcovia si dali záležať, aby seriál pôsobil čo najautentickejšie, s dôrazom na špinavosť a nedokonalosť. Skrátka, žiaden nablýskaný vizuál a lá komerčný Hollywood. Výchovný ústav Pustina alebo cigánska bytovka, lokácie seriálu majú svoje špinavé čaro. Pri pozeraní prvých dielov sa mi až zdalo, že to

tvorcovia s estetikou škaredosti trochu prehŕňajú, až by som najradšej vbehol do seriálu, vyhodil ohryzené jablko zo stola a už konečne nanovo vykachičkoval kúpeľňu. Atmosféru taktiež dotvárajú zábery na obrovské ťažiarenské stroje a priestor ťaženiska, ktoré pôsobia osamelým až majestátnym dojmom.

Aj keď Pustina rozpráva skôr komornejší príbeh, je cítiť, že rozpočet vôbec nebol nízky – ako sme už pri seriáloch od HBO Europe zvyknutí. Všimnete si to na všetkých stránkach seriálu, hlavne na výprave a kamere. Práve vďaka kamere dostávajú niektoré vo svojej podstate komorné scény nádych monumentálnosti.

Hlavní hrdinovia a ostatné postavy sú všetko, len nie dokonalí, čo je taktiež mimoriadne sympatické. Hľadám každý z nich má určitú charakterovú chybu, namiesto boja dobrých proti zlým tak sledujeme postavy, ktorých konanie má často aj svoje sebecké dôvody. Najviac ma zabávali chovanci nápravného zariadenia – veľmi podobnú skupinu znudených prepnutých chlapcov by

sme vo výchovnom zariadení našli aj v realite. Herecké výkony postáv sú prirodzené a realistické, pričom mojím oblúbencom sa stal starý Sýkora. Práve ten prechádza najzaujímavejším vývojom. Niekomu môže vadit' pomalšie tempo rozprávania. Populárny je názor, že po pomalšom úvode sa Pustina rozbehne, ja som však ten pocit nemal.

Samotné tempo mi pomalé neprišlo, ale ani som ku koncu nepocítil sl'úbené rozbehnutie. Niezeby mi to vadilo, rýchlejším tempom by seriál začal pôsobiť už trochu vykonštruovane, a preto som rád, že sa nikam neponáhl'al.

Ak však budete po prvých štyroch častiach Pustiny znudení, pravdepodobne vás nenadchne ani druhá polovica. Niekomu môže prekážať aj samotný záver, ktorý nie je taký dramatický, ako sme u väčšiny terajšej produkcie zvyknutí, čo však vôbec nevaďí. Takýto záver je daň za to, že séria pôsobí veľmi realisticky.

Môžeme teda povedať, že Pustina je ako veľký atmosférický ťažiarenský stroj, ktorému chvíľu trvá, kým vás vtiahne pod svoje kolesá. Keď sa mu to však podarí, budete za tento pracovný úraz vďaka.

Adam Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Kanada / Veľká Británie / USA, 2016,

108 min

Réžie: Alexandre Aja

Predloha: Liz Jensen (kniha)

Scénár: Max Minghella

Kamera: Maxime Alexandre

Hudba: Patrick Watson

Hrajú: Jamie Dornan, Aiden Longworth,

Sarah Gadon, Aaron Paul, Michael

Adamthwaite, Barbara Hershey

Producenti: Alexandre Aja,

Max Minghella, Tim Bricknell,

Shawn Williamson

Stih: Baxter

Kostýmy: Carla Hetland

PLUSY A MÍNUSY:

- + Děj
- + Atmosféra
- + Vizualita
- + Soundtrack

- Balancování mezi žánry
- Mnohdy ne úplně přesvědčivé

HODNOTENIE:



Deviaty život Louisa Draxa

PŘÍBĚH NEOBYČEJNÉHO CHLAPCE

Knižní příběhy jsou častým zdrojem materiálu pro populární snímky. Před pár týdny se do kin dostala Dívka ve vlaku, která ovšem příliš neoslovila. Tak trochu v jejím stínu ovšem v druhé půli října do kin příběh chlapce, jehož život se stal menším zázrakem...

Devátý život Louise Draxe je zajímavý snímek. Osobně jsem předlohu, ze které tento film čerpá, nečetl, přesto jsem se nechal zaujmout propagací filmu, která slibovala zajímavou podívanou postavenou na poměrně neokoukané premise. Zvláště vezmeme-li v potaz, že za režii snímku stojí Alexandre Aja, zodpovědný především za horory Hory mají oči, Zrcadla, Maniak a tak podobně, který tentokrát adaptuje knihu rodinného charakteru. Zkrátka zajímavá kombinace.

Netradiční a napínavé

A ve výsledku nemůžu říct, že bych byl zklamaný. Propagace filmu

a především trailer může být poněkud zavádějící, přesto Devátý život Louise Draxe nabízí zajímavou podívanou.

Aja totiž v rámci hodinu a tři čtvrtě dlouhého filmu předvádí osobitě balancování někde na pomezí rodinného filmu, dobrodružství pro čerstvě nactileté a docela atmosférického thrilleru pro dospělé. Tahle kombinace sice ne vždy úplně funguje a ne vždy působí úplně přesvědčivě, nikdy ovšem nepřekročí mez únosnosti, a tak zvládá i ve slabších momentech udržet napětí na straně diváka.

Vizuálně si totiž svůj film Alexandre Aja hlídá, což zkrátka umí, zvláště když k tomu má po ruce silně atmosférický a osobitý hudební doprovod Patricka Watsona. Ten si sice své nejsilnější momenty vybírá hned v úvodu, přesto v rámci zbytku filmu vykouzlí hned několik skvělých motivů, díky kterým jsou některé momenty filmu příjemně působivé a místy i mrazivé. Celkově pak díky výpravě Aja místy šokuje, když zvládá během několika desítek vteřin film obrátit z pomalu plynoucího

dramatu v poměrně hororový zážitek a během několika dalších chvil zase zpět.

Osm promarněných životů a ten devátý

Devátý život Louise Draxe je tak ve výsledku zajímavým, leč těžce uchopitelným snímkem. Byť má své nesporné nedostatky a ne ve všem, co se ve filmu děje, dokáže působit přesvědčivě, nelze mu upřít něco, co se mi už delší dobu u projekce v kině nestalo. To určité napětí a vlastní zainteresovanost, díky které vás film pohltí a nepustí až do závěrečných titulků. Zkrátka, zajímavý materiál v ještě zajímavějším (byť značně problematickém) zpracování a se silně působivou audiovizuální stránkou. Pokud si tak chcete dopřát film, který se příliš nepodobá tomu všemu, co se na vás tradičně řítí ze stříbrného plátna, pak dejte filmu Devátý život Louise Draxe šanci.

„Další knižní adaptace dorazila do kin. Jak se povedla podívaná na motivy knihy Devátý život Louise Draxe, kterou si vzal na starosti původně hororový režisér Alexandre Aja?“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Tony Crabbe
Prečo nikdy nestíham?

Rok vydania: 2015
Žáner: motivačná literatúra

PLUSY A MÍNUSY:

- + zoznam úloh na konci každej kapitoly
- + experimenty
- + pridaná literatúra na ďalšie štúdium
- + prehľadné členenie knihy

- málo praktických príkladov
- mäkká obálka

HODNOTENIE:



Prečo nikdy nestíham?

AKO NÁJŠŤ ROVNOVÁHU MEDZI PRÁCOU A ŽIVOTOM

V dnešnom svete je všetkého priveľa. Priveľa práce, komunikačných prostriedkov, konkurencie, neistoty a najmä informácií. Snažíme sa s týmto svetom udržať krok, ale nakoniec sme len včerpaní, znechutení a na nič nemáme čas. Sme z toho sklamaní, prehrávame a neveríme si.

Pozná to asi každý z nás. Raz máme toho veľa doma, inokedy v práci či v škole a takmer nikdy nemáme čas robiť to, čo by sme naozaj chceli. V tejto knihe sa dozvieme aj to, ako občas „vypnúť“ a oddychovať bez toho, aby sme v mysli stále odbiehali k našim povinnostiam.

Nájsť tú správnu rovnováhu medzi voľnom a prácou, vyhradiť si počas dňa voľný čas a čas na prácu nie je jednoduché,

no, ako hovorí autor, ani nemožné. Ponúka nám niekoľko zaujímavých rád a riešení, ako postupovať, a usmerňuje nás v záverečnom zozname úloh, ktorý sa nachádza na konci každej kapitoly.

Cez tieto „miniúlohy“ a experimenty sa môžeme sami kontrolovať, či sme urobili zmenu k lepšiemu a zobrali si prečítané rady k srdcu, alebo sme sa nepoučili.

Ak naozaj chceme dosiahnuť zmenu, napríklad aj v získaní kontroly nad vlastným životom, mali by sme si kapitolu prečítať ešte raz a cez jednotlivé časti sa snažiť porozumieť procesu zmeny svojho osobného a pracovného života.

Veľmi užitočná je aj časť v závere kapitoly, obsahujúca zhrnutie celej kapitoly v

prehľadných bodoch, a tak je možné opätovné osvojenie si jednotlivých častí, o ktorých sme sa v knihe dočítali. Prípadne zbadáme nápady na zlepšenia, ktoré sa nám na prvé prečítanie nepodarilo dostatočne aplikovať do nášho života.

Už z názvu knihy je jasné, že ide o motivačnú literatúru, ktorá nám ponúka odpovede na témy týkajúce sa nášho času. Nie všetky témy sú však orientované na čas (či už hovoríme o pracovnom, alebo o voľnom čase). Veľa z tém rieši problémy, vyplývajúce z nedostatku času na svojich blízkych, napríklad v časti Vzťahy a prepracovanosť.

„Kradneme pozornosť týmto vzťahom, pretože môžeme. Sme presvedčení, že to pochopia, že tú prácu musíme spraviť, že na ten telefonát musíme odpovedať. Veríme, že si poradia s útržkami z nás: servírujeme im len to, čo z nás zostane, a celú svoju energiu, kreativitu a sústredenosť mívame v dopamínom poháňanom hýrení.“

Ked' sa nad tým zamyslím, je na tom kus pravdy. Zväčša sú to ľudia, ktorých máme radi, tí, ktorým venujeme najmenšiu pozornosť. Hľadáme v nich dôveru, že to pochopia a že ospravedlnia naše povinnosti. Prečo by sme však mali ukrájať z pozornosti našej rodiny a priateľom?

Autor nám ponúka aj druhý pohľad na vec a snaží sa nás upozorniť na veci, ktoré si neuvedomujeme alebo sa nad nimi nezamýšľame. Chce nám otvoriť oči pred samozrejmosťou a stereotypnosťou, do ktorej postupne spadáme a jedným dychom dodáva, že nikdy nie je neskoro veci zmeniť, ak s nimi nie sme spokojní.

Táto kniha je určená každému, kto potrebuje nájsť riešenia na vyššie spomenuté problémy. Môžu po nej siahnuť ľudia, ktorí sú zaneprázdnení, vorkoholici, ľudia nespokojní so svojím životom... Každý si v nej nájde to svoje, keďže sa venuje viacerým aspektom a ponúka riešenia na rôzne problémy.

Niekedy sú riešenia jednoduchšie, ako sa nám javia, inokedy na nich treba popracovať, ale všetko sa dá vyriešiť alebo aspoň čiastočne upraviť a zlepšiť vo svojom osobnom prospech.

Radoslava Uškertová

ZÁKLADNÉ INFO:

Zak Ebrahim
Teroristov syn

Rok vydania: 2016
Žáner: Beletria pre dospelých, biografie

PLUSY A MÍNUSY:

- + aktuálna téma
- + kniha poukazuje na to, že nie každý moslim je automaticky aj terorista

- krátky rozsah (cena)
- niektoré témy mohol autor viac rozpísať
- namiesto starého termínu muslim by sa mohol používať aktuálnejší moslim

HODNOTENIE:



Teroristov syn

KEĎ JE VÁŠ OSUD PREDURČENÝ

Aktuálnou témou, ktorá momentálne hýbe Európou sú moslimovia, utečenci, terorizmus, a rôzne ďalšie podobné slová. Samozrejme, že sa všetci týchto hrozieb obávajú, no čo v prípade, že rodina teroristu nemá s terorizmom vôbec nič spoločné?

Kniha je napísaná z pohľadu Zaka – syna teroristu. Jeho matka bola rodená Američanka, ktorá na islam konvertovala z kresťanstva. Zo začiatku Zak opisuje šťastné detstvo s dvomi súrodencami a otcom, ktorý ich matku miloval. Žiaľ, po nešťastnej sérii udalostí sa z otca stal radikálny extrémista. Ale poďme pekne po poriadku.

Zakova mama sa so Sajjídom Nusairom spoznala v mešite po tom, čo konvertovala na islam. Sajjíd pochádza z Egypta, je vyučený klenotník. Spočiatku všetko vyzerá idylicky – šťastná rodinka. Ako sám Zak opisuje, jeho otec nezatvrdol voči Amerike zo

dňa na deň, avšak frustrácia pomaly narastala ovplyvnená sklamaním, náhodami a osudovými stretnutiami. Všetko sa to začalo obvinením jednej ženy. Zakova mama v mešite pomáhala rôznym návštevníckam konvertovať na islam. Niekedy nemali kde spať, tak im moslimské rodiny poskytli ubytovanie, čo sa však ukázalo ako osudné. Barbara, ktorá chce konvertovať na islam len kvôli sestre, nemá práve najmilšiu povahu, a nik ju nechce za ženu. Po obvinení, že jej ukradli šaty, ju Sajjíd z bytu pošle preč a ona využíva situáciu na vymámenie peňazí. V okolí v tom čase vyčíňa násilník „tmavého pôvodu“, a tak Barbara obviní Sajjída zo znásilnenia. Hoci mu členovia mešity veria, že je nevinný, táto udalosť ho aj tak zničí. Čím ďalej, tým viac pracuje a je čoraz chudší.

Avšak toto nie je jediné nešťastie, ktoré Sajjída postihne. V práci ho zasiahne elektrický prúd a musí podstúpiť operáciu, kde mu kožu zo stehna prísijú na ruku. Kým sa zotavuje,

nemôže pracovať a zabezpečiť rodinu, čo vníma ako vlastné zlyhanie a hanbu. Aj keď začne znovu pracovať, tieto pocity v ňom zostanú. Navštevuje radikálnu mešitu a chodí na zvláštne schôdzky, kde sa stretáva s ďalšími radikálnymi moslimami. Tieto kroky nakoniec vyústia v roku 1990 do toho, že Sajjíd zastrelí Kahanea, vodcu Židovskej obrannej ligy. Tento krok je moslimskou komunitou oslavovaný, pretože Kahanea bol považovaný za extrémistu s radikálnymi názormi. Súd uzná Sajjída nevinným vďaka tomu, že na obhajobe tvrdí, že ho zavraždil niekto z vlastných radov, a vraždu naňho iba „našili“. Odsúdi ho však za držanie zbrane, útok a nátlak pri kradnutí taxíka z miesta činu. No Sajjíd vo väzení neseď len tak nečinne a v roku 1993 pomôže naplánovať útok na Svetové obchodné centrum v New Yorku.

Táto kniha je otvorenou spoveďou syna teroristu. Zak vyrozpráva, ako sa stáhovali približne dvadsaťkrát kvôli šikane v škole či od susedov, ako si museli meniť meno, ako im rozhodnutie otca zmenilo ich život. Vysvetľuje tiež prečo nezdíeľal otcove myšlienky, aj keď k nim bol vychovávaný, a prečo nerozumie otcovmu rozhodnutiu, keďže im prakticky zničil detstvo. Táto kniha obsahuje neuveriteľnú výpoveď o zrade, s akou sa musela Sajjídova rodina vyrovnávať a vyjadruje, že hoci to Sajjíd nemal v živote ľahké, nie je to ospravedlnenie terorizmu.

Je pre nás veľmi jednoduché hodiť všetkých moslimov do jedného vreca a obviniť ich zo všetkého zlého, čo sa vo svete deje. Musíme si však uvedomiť, že aj medzi nimi sú nevinní, podobne ako Zak, ktorého sa nik nepýtal, či chce byť synom teroristu; ktorý bol označovaný aj napriek tomu, že nič neurobil. Hoci nezdíeľal podobné myšlienky, trpel celé detstvo iba za to, čo spravil jeho otec.

„Každý má na výber.

Napriek tomu, že vás

vychovávali k nenávisti,

môžete si vybrať toleranciu.

Môžete si vybrať empatiu.“

Monika Záborská

