

GENERATION



HRA MESIACA
The Last Guardian

OTESTOVALI SME
MSI GT83VR 6RF-041
CZ Titan SLI

VIDELI SME
Rogue One

→ **HRY MESIACA:**

Darksiders: Warmastered Edition
Pokemon Sun and Moon
Steep
Dishonored 2

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Synology DS 416
HyperX Cloud Stinger
Cooler Master MasterCase Pro 3
Huawei Nova

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Rozprávky pre Emu
Nocturnal Animals
Underworld: Krvavé vojny
Egon Schiele

→ **TOP TÉMY:**

Kniha - Mysel' ako liek
Kniha - Únos
trendy - Comix
trendy - Herné, filmové, HW novinky

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika

E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Karolína Růžová, Klára Šindelářová, Kristína Gabrišová

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, Deana Kázmerová, DC Praha

E: grafik@gamesite.sk

Titulka

The Last Guardian

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcií treťou 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 opísaných 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 © 2017 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ Problém toho, byť odlišným

V žiadnom prípade si nemyslím, že Nintendo by malo každú chvíľu skrachovať. Peňaží a populárnych IP majú dost. No čím ďalej, tým viac si začínam myslieť, že ani vedúci spoločnosti nevedia ako ďalej. Je totiž zrejme, že bežná herná obec v ktorej leží najviac potencionálneho zisku potrebuje jednoduchý systém, dostatočne výkonný a bez rôznorodých výmyslov, čo dokazuje úspech Sony v tejto generácii.

A potom je tu Nintendo, ktoré sa opäť raz snaží byť tým originálnym. V čase kedy mobilným hrám dominujú mikrotransakcie, tak oni vydajú hru za 9,99\$, pričom čísla sú dost tragické. A potom je tu Switch, ktorého predstavenie nás čaká teraz v Januári, no už teraz niektorí vývojári prezradili, že party ich hier na Switch neplánujú. Nič teda nenasvedčuje tomu, že by sa pozícia Nintendo na konzolovom trhu mala zmeniť. Firma, ktorá je známa kvalitnými 1st party hrami a tam to začína aj končí.

Generation však nekončí. Hromada článkov, recenzií a ďalšieho obsahu úplne zadarmo. Tak nech sa páči, čítajte.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
WWW.FACEBOOK.COM/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.



NORDEUS



WE ARE
LOOKING
FOR:

GAME DESIGNERS

SENIOR UI ARTISTS

**SENIOR TECHNICAL
ARTISTS**

**SENIOR DATA
SCIENTISTS**



nordeus.com/careers

OUR #1 GAME IS OUR PEOPLE





Star Wars Battlefront 2

Star Wars: Battlefront je hra, ktorá získala celkom pozitívne reakcie zo strany hráčov. No jedna vec jej chýba – dobrá príbehová kampaň. Preto je veľmi potešujúcou správou, že jej pokračovanie bude určite obsahovať príbehový mód, ako potvrdil zástupca spoločnosti EA:

„V prvej hre sme sa zamerali na multiplayer zážitok pre hráčov, teda na niečo, čo DICE robí skvelo. To bola stratégia tohto titulu. A teraz, keď rozširujeme univerzum, vieme lepšie

určiť, aké postavy prídu do hier a aké príbehy môžeme povedať.“

Podstatné je, že si vývojári a vydavateľ vypočuli prania hráčov, ktorým sa síce multiplayer páčil, ale predsa len by si radi zahrali nejaké príbehové misie s postavami zo Star Wars univerza. Battlefront 2 by mal mať aj obsah pochádzajúci z nových Star Wars filmov a tiež by mal byť oveľa väčší ako jeho predchodca. Príbehy v ňom obsiahnuté budú úplne nové, teda nepôjde napr. o prerozprávania

príbehu Luke Skywalkera alebo Obi-Wana Kenobiho. McCully taktiež ozrejmil približný dátum vydania Battlefront 2, ktorý by mal prísť niekedy na jeseň 2017. Jednou z citlivých tém, ktoré mu boli položené, bolo potenciálne oživenie slávneho vyzerajúceho projektu LucasArts – Star Wars 1313. Bohužiaľ, tak sa nestane, i keď určité idey z tejto nedokončenej hry môžu byť prenesené do nových projektov. EA totiž plánuje rozšíriť svoje portfólio Star Wars hier, avšak nebolo špecifikované, akým spôsobom.

WD Novinky

Vo Watchdogs hráči budú môcť konečne opakovať ľubovoľné misie. Dočkali sme sa aj nových modelov zbraní dostupných v 3D tlačiarňi a nechýba ani nemalé množstvo opravených bugov.



Dualshock pre Steam

PC hráči vlastníci alebo obľubujúci PS4 sa môžu radovať. Steam konečne pridal pre svoje hry plnú podporu hrania na PS4 Dualshock ovládači. Ako však bude fungovať pre jednotlivé hry, uvidíme.





The Last of Us 2

Dočkáme sa pokračovania

■ Stačil opustený, pochmúrny les a obecnstvom sledujúce PlayStation Experience 2016 prešla vlna vzrušenia. Stačilo v ňom vidieť prvé zhrdzavené auto a každému sa začal nekontrolovateľne zrýchľovať dych. Stačil názov Naughty Dog a každému to bolo hneď jasné. The Last of Us 2! Síce nebol predstavený dlhý trailer, ale už len tá minútka, v ktorej Ellie hrá na gitare a spieva rekviem pre mŕtvu osobu ležiacu v kaluži krvi pri jej nohách, mala viac hĺbkky než celoročná hollywoodska produkcia. Viac informácií sa máme dozvedieť začiatkom budúceho roka.



AoE dostane datadisk!

A nebude toho málo

■ Presne 19. decembra vyjde na Steame úplne nová expanzia Rise of the Rajas, ktorá prinesie štyri plne nahovorené kampane, mnoho nových máp a mód Spectator. Konkrétne sa môžete tešiť na štyri nové civilizácie (Mjanmarov, Kmérov, Malajcov, Vietnamcov), štyri nové kampane (Gajah Mada, Suryavarman, Bayinnaung, Lê Lợi), nové jednotky (bojové slony, cisárski vojaci), nové prostredia (dažd'ové pralesy, pláže, mangrovové lesy, plytčiny), vylepšenú AI, päť nových Random máp, päť nových špeciálnych máp, päť nových Real World máp, trinásť nových terénov, nové objekty pre editor, mód Spectator.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...okrem vydania nového The Walking Dead už tento december plánuje Telltale aj novú hernú sériu.

V ich klasickom adventúrovom štýle sa dočká prevedenia aj hra zo sveta Guardians of the Galaxy, a to už budúci rok!

■ ...už 22. decembra sa PC hráči môžu tešiť na už každoročný Steam výpredaj, ktorý potrvá do 2. januára.

Tešiť sa určite môžeme na nejaký z vianočných eventov a pravdepodobne aj zbieranie kartičiek.

■ ...aj keď je oficiálny dátum vydania For Honor stanovený až na 14. februára, už v januári sa hráči budú môcť zapojiť do uzavretého beta testovania.

Urobiť tak môžu na hlavnej stránke. A potom už len dúfať, že vás vyberú!

Walking Dead

Fanúšikovia skvelej hernej série od Telltale majú ďalší dôvod na radosť. Už v decembri totiž vyjde pokračovanie obľúbenej série, a to rovno v dvoch epizódach – The Walking Dead: A New Frontier.



Kojima prekvapuje

Tajomná hra Death Stranding z nového Kojimovho štúdia prekvapuje. Namiesto použitia vlastného enginu si vypožičia engine PS4 exkluzivity Horizon: Zero Dawn od ostrieľaného štúdia Guerrilla Games.



ASUS Transformer 3 Pro



Transformer 3 Pro je vyrobený zo zliatiny horčička a hliníka. S hrúbkou iba 8,35mm a hmotnosťou len 790g ide o perfektné zariadenie pre kreatívco, profesionálov alebo pre každého, kto vyžaduje kombináciu výkonu a všestranosti, ktorú môže mať všade so sebou.

Transformer 3 Pro má výborný výkon vďaka procesorom Intel Core 6. generácie až do i7, 16GB operačnej pamäte a SSD úložisku s kapacitou až do 1TB PCIe x4. O tiché a efektívne chladenie sa stará revolučný chladiaci systém ThermoMaster Pro, ktorý obsahuje chladiaci modul s kvapalinou a hrúbkou iba 0,5mm a 3mm ventilátor. Transformer 3 Pro je vybavený 3K (2880 x 1920) displejom so širokými pozorovacími uhlami.

O plnohodnotný multimediálny zážitok sa stará aj výkonný audio systém Harman Kardon. Transformer 3 Pro vyniká aj možnosťami rozšíriteľnosti a konektivity. Vo výbave má nielen USB 3.0 port typu A, ale aj plnohodnotné HDMI, čítačku microSD kariet a najnovší USB 3.1 Gen 2 port typu C s technológiou Thunderbolt 3. Vďaka nemu je možné zariadenie pripojiť k 4K UHD obrazovke

alebo prenášať energiu či dáta rýchlosťou 40Gbps. Transformer 3 Pro je prvým modelom produktového radu Transformer, ktorý obsahuje ultratenkú klávesnicu ASUS Transformer Cover Keyboard s magnetickým pripojením. Klávesnica má v sebe zabudovaný veľký touchpad s podporou dotykových gest v systéme Windows 10. Zariadenie je vďaka dizajnu stojanu možné používať pod ľubovoľným uhlom až do 170°. Zariadenie ponúka plnú podporu pre nové funkcie systému Windows 10, ako je Cortana alebo Windows Hello. Jednoducho, Transformer 3 Pro definuje nové štandardy pre zariadenia typu 2v1. ASUS Audio Pod je audio systém, ktorý môžete pripojiť pomocou kábla alebo bezdrôtovo cez rozhranie Bluetooth. Systém obsahuje štyri výkonné reproduktory, ktoré produkujú 5,1-kanálový virtuálny priestorový zvuk, vďaka čomu ide o ideálneho spoločníka pri sledovaní filmov alebo počúvaní hudby. ASUS Pen je aktívny stylus s vysokou presnosťou a rozpoznávaním 1024 úrovní tlaku. Umožňuje používateľom označovať, písať alebo kresliť. ASUS Pen je kompatibilný s množstvom programov a aplikácií, vrátane poznámkového bloku Microsoft OneNote a profesionálneho nástroja SketchBook. ASUS Transformer 3 Pro T303 je dostupný za cenu 999€.



NEWS FEED



Cooler Master MasterCase Maker 5t

Cooler Master uvádza na trh MasterCase Maker 5t. Posledný model počítačovej skrine pripomína športový automobil a nesie v názve "t" ako označenie turbo edície.

Turbo edícia je v čierno-červených farbách a ladí tak s veľkou časťou základných dosiek, grafických kariet a ďalších komponentov. Nejde o klasickú červenú farbu, ale špeciálne navrhnutú červenú s odleskami. Skriňa je vybavená dvoma bočnými panelmi z tvrdeného skla, ktoré sú mierne tónované. Zaujímavosťou je opatrenie oboch panelov

klasickými zámkami na kľúč. Na vrchnej strane sa nachádza pogumované držiadlo pre jednoduché prenášanie a veľký ovládací panel s USB konektormi a tlačidlami pre nastavenie ventilátorov a podsvietenia.

Súčasťou skrine je tiež červený magnetický LED pásik a najmä praktický univerzálny držiak grafických kariet. Vďaka použitému FreeForm modulárnemu systému je možné ľahko využiť aj ďalšie voliteľné príslušenstvo. Skriňa je k dispozícii za odporúčanú koncovú cenu 6700Kč s DPH v ČR a 249€ s DPH na Slovensku.



ASUS ROG XG Station 2

Novo uvedená druhá generácia ROG XG Station 2, funguje u notebookov ASUS s rozhraním Thunderbolt 3. Interný, 600W zdroj s certifikáciou 80PLUS Gold podporuje najnovšie grafické karty NVIDIA aj AMD.

Vytvorte si vlastný štýl vďaka miliónom farbám

a piatim svetelným efektom prostredníctvom technológie Aura RGB. Dok ROG XG Station 2 je možné kedykoľvek ľahko pripojiť a odpojiť bez nutnosti reštartu notebooku. Zariadenie je vybavené štvoricou USB 3.0 portov a gigabitovým LAN pre pripojenie klávesnice, myši, VR headsetu, slúchadiel, monitoru alebo ethernetového kábla.

SteelSeries QcK a QcK+



SteelSeries predstavuje inovovanú sériu podložiek pod myš QcK a QcK+. Limitovaná edícia ponúka nový dizajn a materiály zvyšujúce presnosť, komfort a trvanlivosť. Podložky majú tiež protišmykovú spodnú časť pre nečlenené pohyby na akejkoľvek ploche.

ADATA Ultimate SU900



Ultimate SU900 je k dispozícii v kapacite 256GB, 512GB, 1TB a 2TB. V diskoch SU900 je využitá špičková flash technológia 3D MLC (multi-level cell) a radič SMI 2258. Zvláda rýchlosti až 560 MB/s pre čítanie a 525 MB/s pre zápis, a tiež 85K/90K IOPS.

Trust GXT 177



Symetrická gamingová myš disponuje zaujímavým dizajnom, plne nastaviteľným RGB podsvietením, vysoko presným laserovým snímačom s 14400DPI, 8 programovateľnými tlačidlami a integrovanou pamäťou umožňujúcou uložiť až 5 používateľských profilov.

HyperX na CES predstavil nové herné periférie

HyperX rozširuje svoju ponuku periférií pre hráčov, ktorá bude teraz novo obsahovať aj hernú klávesnicu HyperX ALLOY RGB Gaming Keyboard, hernú myš Pulsefire Gaming Mouse, nový 7.1 headset Cloud Revolver S a dve nové verzie mechanických herných klávesníc ALLOY FPS s možnosťou voľby spínačov Cherry MX v RED alebo BROWN verzii. Nové periférie navrhnuté spoločnosťou HyperX prešli náročným testovaním profesionálnymi hráčmi z Echo Fox.



Herná klávesnica ALLOY RGB Gaming Keyboards: Má úplne nový dizajn, tlačidlá môžu byť podsvietené 16 miliónmi farieb pomocou LED, k dispozícii sú aj samostatné tlačidlá pre ovládanie médií. Špičková klávesnica HyperX ALLOY RGB hráčom ponúka dynamické profily podsvietenia a ovládania. U nového modelu ALLOY RGB si môžu hráči prispôsobiť a ovládať nastavenia farieb tlačidiel a odolnosť klávesnice zaistí uje rám z kovovej zliatiny.

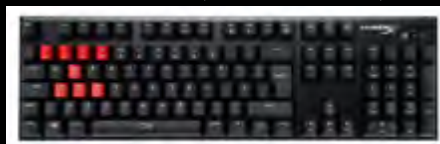


Herná myš Pulsefire Gaming Mouse: Prvá myš značky HyperX je určená pre profesionálnych hráčov a je vybavená optickým snímačom pohybu s hernými parametrami, kde je možné nastaviť štyri preddefinované úrovne rozlíšenia s LED indikátormi (400/800/1600/3200). Nastavenie je možné meniť bez nutnosti inštalácie dodatočného softvéru a myš

ponúka funkcie, ktoré hráči vyžadujú – navyše až za prekvapivo dostupnú cenu.



Herné klávesnice ALLOY FPS s RED alebo BROWN spínačmi: Pre nové mechanické herné klávesnice HyperX ALLOY FPS so spínačmi Cherry MX RED alebo BROWN je charakteristický rám plnej veľkosti z ocelevej zliatiny, ktorý je navrhnutý tak, aby zaberal čo najmenšiu plochu a hráči tak mali na stole viac miesta pre pohyb myšou pri „strieláčkách“ (FPS). Hráči si teraz môžu vybrať tlačidlá WASD z dvoch farieb, ktoré sú navyše textúrované pre lepšiu hmatovú odozvu a používanie v FPS hrách. Klávesnice taktiež ponúkajú dynamické profily podsvietenia pomocou červených LED bez nutnosti inštalovať obslužný softvér. Kompaktné klávesnice majú odpojiteľný kábel a obal na prenášanie, takže sú ideálne pre hráčov, ktorí za svojím hraním cestujú.



Headset Cloud Revolver S: Doposiaľ najvyspelejší headset značky HyperX Cloud Revolver S ponúka plug-and-play pripojenie a priestorový zvuk Dolby 7.1 Surround Sound. HyperX integrovala technológiu Dolby Headphone priamo do nového USB donglu – táto technológia prináša po jedinom stlačení tlačidla

špičkový priestorový zvuk, ktorý vás pohltí. Cloud Revolver S bol navrhnutý s cieľom poskytnúť pohodlie a bezkonkurenčný výkon spolu s ostrým zvukom a širokým zvukovým priestorom pre hry typu CS: GO, strieláčky a hry v 3D prostredí.

Pamäťové moduly HyperX Predator

DDR4 LED: HyperX predstaví svoje prvé pamäťové moduly DDR4 s možnosťou RGB podsvietenia. Pamäte HyperX Predator DDR4 LED majú podsvietenie, ktoré je možné spárovať so základnými doskami vybavenými možnosťou ovládať RGB podsvietenie, napríklad Asus Aura Sync, Gigabyte RGB Fusion alebo MSI Mystic Light Sync. Toto je len predbežné predstavenie produktu, jeho vlastnosti sa môžu ešte zmeniť.

Kingston Digital zdvojnásobuje veľkosť najväčšieho USB flash disku na svete



Spoločnosť Kingston Digital, Inc. predstavila DataTraveler Ultimate Generation Terabyte (GT) - USB flash disk s najväčšou kapacitou na trhu. Ponúka až 2TB úložného priestoru a výkon zodpovedajúci rozhraniu USB 3.1 Gen 1 (USB 3.0). Nároční používatelia teraz budú môcť ukladať obrovské množstvo svojich dát na malom kúsku hardvéru, napríklad až 70 hodín videa v rozlíšení 4K na jednom disku s kapacitou 2TB. DataTraveler Ultimate GT ponúka špičkovú kvalitu a dizajn vysokej kvality. Je vyrobený zo zliatiny zinku pre lepšiu odolnosť proti mechanickému poškodeniu. Kompaktná veľkosť tohto disku dáva technologickým nadšencom alebo profesionálom možnosť prenášať súbory obrovských veľkostí.

Herný headset Logitech G533: drivery Pro-G a zvuk DTS Headphone:X 7.1



Spoločnosť Logitech predstavila bezdrôtový herný headset Logitech G533 Wireless Gaming Headset. Vďaka bezdrôtovej technológii na profesionálnej úrovni, audio driverom Pro-G, na ktoré je v Spojených štátoch podaná patentová prihláška, a priestorovému zvuku DTS Headphone:X 7.1 ponúka táto náhlavná súprava špičkové zvukové parametre a pohodlie bezdrôtového pripojenia. Headset Logitech G533 sa navyše vyznačuje dlhou výdržou batérií a čistým dizajnom, ktorý vám poskytne maximálne pohodlie aj pri veľmi dlhých herných súbojoch.

Zvukové drivery Pro-G, ktoré čakajú na vyriešenie patentovej prihlášky v Spojených štátoch, sú vyrobené z hybridných sieťových materiálov, ktoré zabezpečujú zvuk v kvalite, ktorú možno inak nájsť len v high-endových audiofilských slúchadlách. Drivery poskytujú čisté výšky aj basy s minimálnym skreslením.

Technológia priestorového zvuku DTS Headphone:X s najvyššou mierou realistického podania presne replikuje

umiestnenie reproduktorov v systéme 7.1 i rozloženie zvukového priestoru, takže skvele počujete efekty v hrách i zvuky, ktorými vám vývojári hier chcú umožniť orientáciu pomocou sluchu, napríklad ako ďaleko od vás sú súperia z ktorého smeru sa blížia. Navyše si môžete upraviť hlasitosť každého zo siedmich zvukových kanálov.

Headset Logitech G533 je vybavený vyspelým bezdrôtovým prenosom zvuku v digitálnej podobe a poskytuje pohodlie bezdrôtového pripojenia a neuveriteľne verný zvuk s dosahom až 15 metrov. Headset si udržuje spoľahlivé pripojenie aj v prostredí so silným elektromagnetickým rušením (Electro-Magnetic Interference - EMI) i keď sa v jeho blízkosti nachádzajú desiatky iných bezdrôtových signálov. Prenos audio signálu má ultra krátku latenciu a prakticky tak nedochádza k žiadnemu oneskoreniu zvuku oproti vašej hre, rovnako je tomu aj pri sledovaní filmov alebo streamovaných multimédiách. Vďaka využitiu najmodernejších materiálov a výrobných technológií je

headset Logitech G533 odolný a súčasne ľahký, takže ho môžete mať na ušiach celé hodiny. Má uzavreté mušle s odlahčenou konštrukciou a priedušným polstrovaním, ktoré možno ľahko sňať kvôli čisteniu.

Headset Logitech G533 využíva obľúbenú funkciu automatického vypnutia mikrofónu keď ho sklopíte a má aj vylepšené potlačenie okolitého hluku a nastavenie ekvalizácie, aby bol zvuk pri herných súbojoch aj pri bežnej komunikácii čo najčistejší. Nový filter na mikrofóne redukuje nežiaduce zvuky pri sykavkách a nárazových hláskach.

Dobíjacie a vymeniteľné batérie udržia headset v prevádzke až 15 hodín na jedno nabitie, takže je skvelou bezdrôtovou voľbou pre veľmi dlhé herné seansy. Navyše môžete využiť obslužnú aplikáciu Logitech Gaming Software (LGS) a sledovať úroveň nabitia, aby vám nedošla energia uprostred hry.

Bezdrôtový herný headset Logitech G533 je vybavený mikrofónom s funkciou potlačenia okolitého hluku na sklápacom a zatáhovacom ramene - to zaisťuje úplne čistý prenos hlasu pri chatovaní aj ďalšej komunikácii. Na ľavom náušníku sa nachádza rolovací ovládač hlasitosti, ktorý ľahko nájdete hmatom a tlačidlo vypnutia mikrofónu pre jednoduché ovládanie základných audio funkcií. Ak chcete mikrofón stlmiť automaticky, stačí potočiť jeho rameno. Jemné úpravy nastavenia zvuku je možné vykonávať v aplikácii LGS - môžete nastavovať ekvalizér, priestorový zvuk, vedľašie doplnkové zvuky a hlasitosť mikrofónu - a to pre každý herný titul zvlášť. Okrem toho môžete tlačidlo "Mute" priradiť akúkoľvek inú funkciu, napríklad „spustiť/zastaviť prehrávanie“ hudby.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že headset Logitech G533 bude k dispozícii v januári 2017 za odporúčanú maloobchodnú cenu 149€ s DPH.

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Nový Batman a osud Justice League

Nový sólový snímek Batmana dostává v médiích v posledních týdnech a měsících podstatně více prostoru, než Liga spravedlnosti, která se na fanoušky chystá již koncem příštího roku. Nový Batman v režii Bena Afflecka by se totiž měl začít natáčet na jaře a získat by měl premiérové datum 14. července 2019, které původně okupoval druhý díl právě zmíněné týmovky. Ta byla ovšem přepracována z dvojdílného dobrodružství na dva separátní filmy, a tak je pravděpodobné, že se tak opravdu stane a Batman by se v kinech mohl v sólovce utkat s Deathstrokem v podání Joe Manganiella už za necelého dva a půl roku.



Spin-offy kam se podíváš

A u DC ještě chvíli zůstaneme. Letošní Sebevražedný oddíl sice nesklidil příliš pochvalné reakce, přesto vydělal v kinech tři čtvrtě miliardy, a byl tedy pro Warner Bros. značně výdělečným podnikem. Není proto divu, že začínají dříve diskutované spin-offy dostávat reálné tvary, zatímco pokračování týmovky je zatím ve fázi příprav, stejně jako sólový film pro sympat'áka Deadshota v podání Willa Smitha. Nejdříve se dočkáme jiného, už dříve plánovaného filmu. Svoji velkou šanci totiž dostane Harley Quinn v podání Margot Robbie, která v adaptaci série Gotham City Sirens dostane k ruce další známé komiksové dámy Poison Ivy a Catwoman. Datum premiéry není známo, dle zákulisních informací je ovšem tahle dámská týmovka prioritou a do produkce by měla jít, jak jen to bude možné. Režirovat bude opět David Ayer.

Castingové a filmové novinky:

- Walton Goggins si zahraje záporáka v nové adaptaci videoherní série Tomb Raider.
- Začal se natáčet snímek The Current War, ve kterém se objeví mimo jiné Michael Shannon, Tom Holland nebo Benedict Cumberbatch.
- Další Star Wars Story, tentokrát o příbězích mladého Hana Sola, se začne natáčet v únoru.
- Roland Emmerich natočí snímek na motivy knihy Dark Matter od Blakea Crouche.
- Sebastian Stan se přidává k obsazení filmu o Tonye Hardingové, ve kterém si hlavní roli zahraje Margot Robbie.
- Ben Mendelsohn si zahraje šerifa z Nottinghamu v připravovaném Robin Hood: Origins.
- Ruben Fleischer natočí pro Lionsgate novou verzi klasického příběhu ve filmu Jekyll.
- Patrick Wilson si zahraje hlavního

záporáka Ocean Mastera v připravované sólovce Aquaman.

- Malý krámek hrůz se dočká druhého dílu.
- Damian Lewis si zahraje záporáka v Ocean's Eight.
- Will Ferrell si zahraje stárnoucího profesionálního hráče počítačových her.
- Jimmy Kimmel bude uvádět předávání cen Oscar 2017.
- Amy Schumer si zahraje hlavní roli ve filmu inspirovaném hračkami Barbie.
- Justice Smith se objeví v pokračování Jurského světa.
- Spin-off filmové adaptace seriálu 21 Jump Street s ženskými hrdinkami pravděpodobně našel svého režiséra ve scenáristovi Rodney Rothmanovi.
- Hugh Jackman se objeví ve vedlejší roli ve filmu Absolutely True Diary of a Part-Time Indian.

Změny v datech premiér:

- 22. března 2019 se do kin

dostane druhý díl Godzilly s titulem Godzilla: King of Monsters.

- Pacific Rim: Uprising se do kin dostane 23. února 2018.
- 5. července 2019 se do kin dostane pokračování filmu Spider-Man: Homecoming, který se do kin dostane příští rok.
- Mizerové 4 (s původním názvem Bad Boys for Life) by se díky tomu měli dostat do kin o něco dříve, konkrétně 24. května 2019. Třetí díl zůstává plánován na 12. ledna 2018.
- Třetí díl série Cloverfield s dočasným názvem God Particle se zpozdí. Místo února se do kin dostane až 27. října 2017.
- Seriálová adaptace ChiPs se do kin dostane 24. března 2017.
- Král Artuš: Legenda o meči se o měsíc zpozdí, do kin dorazí u nás 11. května 2017, za oceánem o den později.
- Annabelle 2 se také zpozdí, do kin se dostane 11. srpna 2017.

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



G A M E
EXPRES
<http://www.gameexpres.sk>



Darksiders: Warmastered Edition

S CHYBAMI, NO STÁLE COOL

Ďalšia hra v záplave remasterov. Tak by sa dala označiť konverzia prvého dielu Darksiders. V prvom rade je nepochopiteľné poradie, nakoľko remaster dvojky bol vydaný skôr ako remaster jednotky. Osobne mi táto séria prirástla k srdcu, no na druhej strane v sebe bojujem práve kvôli tomu, že tých remasterov je už tak veľa, že to začína byť trochu únavné.

Ale poďme na vec. Hlavnou postavou hry je War. Jeden z jazdcov apokalypsy. Jazdcov, ktorí prídu v prípade, že sú povolaní a potrestajú všetkých, ktorí sa pokúsia narušiť balans v univerze. Predĺžená ruka Councilu, starobylej entity, ktorá dohliada na to, aby anjeli a démoni nezničili celú galaxiu. No War sa zapojí do boja na planéte Zem, do ktorého nebol pôvodne povolaný a za svoju neposlušnosť je potrestaný. Teraz má poslednú možnosť vykúpiť svoju reputáciu tým, že potrestá všetkých zodpovedných.

ZÁKLADNÉ INFO:

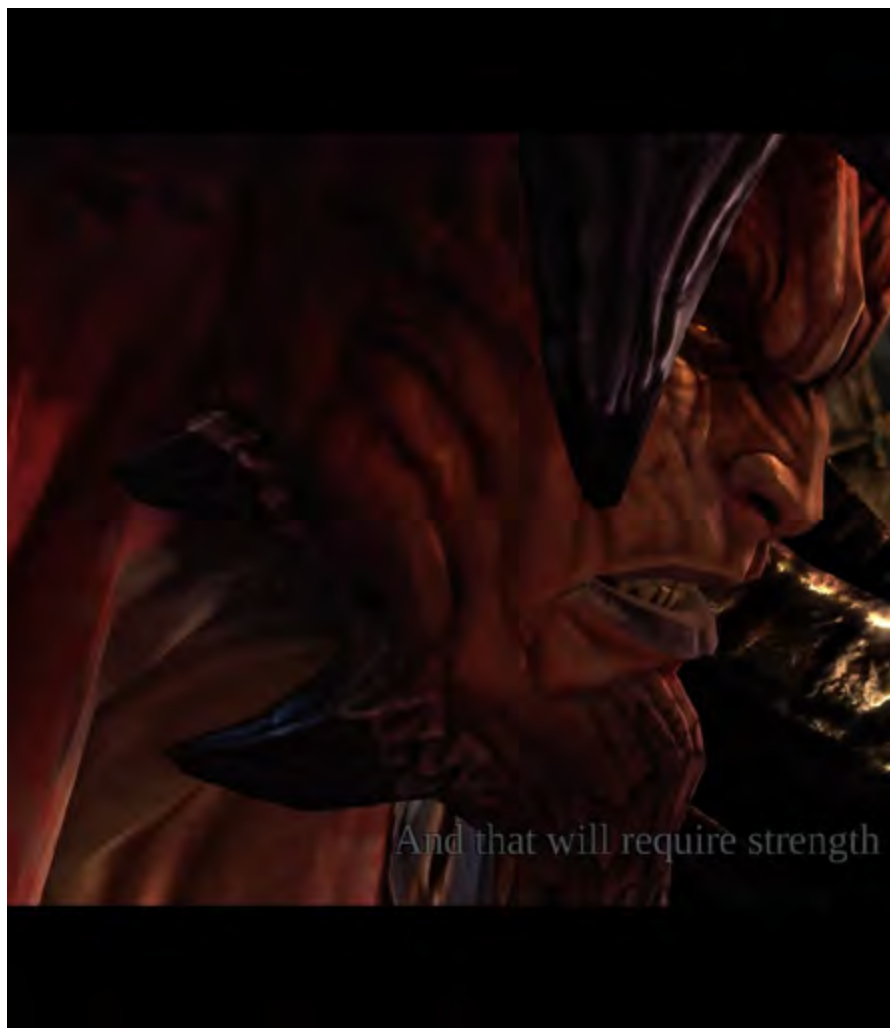
Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Kaiko
Zapožičal: Gameexpres

PLUSY A MÍNUSY:

+ artštýl a grafické spracovanie
+ 60FPS na konzolách
+ skvelá hrateľnosť
+ príjemná cena

- výpadky audia
- framedroppy
- vylepšení nie je až tak veľa

HODNOTENIE:



Našťastie, predtým ako ľudstvo vymrelo, sa mu podarilo postaviť prostredia, ktoré sú zaujímavé, ponúkajú hromadu zábavnej hrateľnosti, kombinujú logické hádanky, skákacie pasáže a epický boj s nepriateľmi. Hra zjavne čerpala inšpiráciu v metroidvania hrách, čo znamená, že na niektoré

miesta sa viete dostať až po tom, čo získate určitú schopnosť. A autori motivujú hráča, aby spätne preskúmaval prostredia, v ktorých už bol, a to nielen prostredníctvom konkrétnych príbehových questov, nútiacich vás vrátiť sa tam, ale aj prostredníctvom mnohých vylepšení, ktoré vám veľmi pomôžu pri vašom boji s nepriateľmi. A nepriateľov je veľa. A sú rôznorodí. Ponúkajú výzvu a



na ich zdanie vyžadujú rôznorodú taktiku. Dávkovanie je postupné a postupne sa zvyšujú aj nároky na ich prekonanie.

Čakať na vás budú zástupy padlých anjelských jednotiek, no hlavne hordy démonov rôznych veľkostí a tvarov. Vaším verným spoločníkom bude meč Choseater – „kosa“ a postupne aj ďalšia hromada zbraní a doplnkov, ktoré vám taktiež pomôžu pri ich likvidácii. A navrch toho máte k dispozícii aj ďalšie schopnosti s rôznymi ofenzívnymi a defenzívnymi účinkami. Variabilita kômb, ktoré vďaka nim môžete vytvoriť v kombinácii ďalšími predmetmi, ku ktorým sa postupne dostanete, zaručujú, že súbojový systém, s veľkým dôrazom na úhyby a blokovanie, sa



dielu s jemným zvýšením ceny (osobne nechápem, prečo to už tak nie je). Hra taktiež trpí na občasné výpadky jednotlivých audioprvkov. Takže niekedy sa prestanú prehrávať jednotlivé zvukové efekty pri používaní zbraní a niekedy vypadne aj hudba. Pri týchto situáciách síce pomôže load poslednej uloženej pozície, no je to niečo, čo by sa v remaster verzii jednoznačne nemalo stávať. Detto občasné framedroppy.



Vedikt

Príjemná cena a skvelá hra. No nie dokonalý port. To charakterizuje Darksiders: Warmastered Edition.

Hra na svojej skvelej hratel'nosti, výbornom dizajne a podmanivom grafickom spracovaní nestratila nič, no niektoré chybičky sa pri prevode prihodili. Tak. A teraz je na rade konečne Darksiders 3!

Dominik Farkaš

nestane otravným, ako to niekedy v hrách tohto žánru býva zvykom.

Ďalším základným kameňom hry sú priestorové hádanky a platformové pasáže, ktoré sú vyvedené excelentne.

Logické hádanky síce môžu zamútiť hlavu, no nikdy sa nestáva, aby boli frustrujúco príliš dlhé.

Hra strieda tieto rôznorodé pasáže, občas dokonca pridá niečo netradičné, aby sa hráči necítili unudení a frustrovaní. A tak sa tých 15 hodín sa naozaj nudiť nebudete. Okay, doteraz bola leč o samotnej hre.

Čo je teda nové? Veľmi málo. Áno, je pravdou, že posun textúr na vyšší level je hneď badateľný a výborne štylizované grafické prostredie je tak posunuté na vyššiu úroveň. No to je dosť málo. Taktiež je pravdou, že možností nastavení je viac, ale

neviem, či to je práve dôvod kúpiť si hru znova. Jedinou motiváciou je, že hra je nacenená na príjemných 20€, čo nie je až tak veľa. A hra za to jednoznačne stojí! Podľa mňa by však bolo ešte ideálnejšie pribalenie remasteru druhého



Pokémon Moon/Sun

SIEDMA GENERÁCIA
PRÍŠERIEK Z JAPONSKA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: RPG
Výrobca: Game Freak
Zapožíčal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + novinky a zásadné zmeny
- + audiovizuálne spracovanie
- + množstvo obsahu
- + zábava na dlhú dobu
- niekedy až príliš lineárne

"V hrách Pokémon Sun a Pokémon Moon/Sun sa stanete trénerom pokémonov, budete chytat' nových pokémonov a tiež s nimi bojovať a obchodovať na tropických ostrovoch regiónu Alola."

HODNOTENIE:



Jeden z najväčších fenoménov našej mladosti nielen stále žije, ale sa teší aj obrovskej popularite. Ved' len nedávno vydaná mobilná hra Pokémon GO sa postarala o obrovský rozruch v hernom svete. Pokračovanie hlavnej série, ktorá je s nami, ak rátame dátum vydania v Japonsku, neuveriteľných dvadsať rokov, sa opäť rozrástla o duo nových bračiek. Je na čase zhodnotiť, či vlastne novinka má čo ponúknuť, či to nie je stále to isté a akých zmien sme sa dočkali.

Alola!

Úvod do hry sa drží tradície. S mamou sa hlavný hrdina alebo hrdinka presťahuje do nového mesta, kde zhodou náhod žije aj profesor venujúci sa štúdiu pokémonov. Vášmu ja v hre ukáže, kde sa pokémoni schovávajú, ako ich chytať a dá na výber jedného z troch štartovacích pokémonov. A aby sa situácia skomplikovala, svet pokémonov terorizuje určitá skupina zloduchov. Moon/Sun verzia tento koncept zaobalila do novej lokality, ostrova Alola, silne inšpirovaného Havajskými ostrovmi. Profesor je tentoraz váš bratranec, zlá skupinka je mimoriadne vtipný tím Skull a vašim najvyšším cieľom je splniť



všetky výzvy na štyroch ostrovoch regiónu Alola. Na prvý pohľad zmeny badateľné nie sú, no verte mi, pod kapotou sa toho skrýva celá kopa.

Od začiatku hry som mal pocit, že diverzita pokémonov je výraznejšia

než v predchádzajúcich dieloch série. Hneď v prvom meste som plnil prvý box s pokémonmi rôznych typov a generácií. A to niektorí pokémoni zo starších generácií žijú v Alola regióne v iných formách. Tradičný Rattata je napríklad šedej farby s výstupkami na tele, alebo Vulpix nie je ohnivý typ, ale ľadový. Najbizarnejšou zmenou je určite Exeggutor, ktorý vyzerá ako kríženec palmy a žirafy. Chválím aj možnosť kontroly v novom Pokédexe, koľko percent zo všetkých pokémonov ste na ktorom ostrove chytili. Mimochodom, do Pokédexu sa nast'ahoval pokémon Rotom, ktorý sa vám s radosťou prihovára a komentuje dianie v hre. Výzvy na jednotlivých ostrovoch sú rovnako odlišné a nejde len o opakujúce sa porazenie kapitána, ktorý proti vám vytiahne pokémonov iného typu. Pri výzvach budete musieť riešiť aj rôzne hádanky a trochu





zapojiť mozgové bunky. Po úspešnom dokončení každej výzvy sa proti vám postaví vylepšená a adekvátne nahnevaná verzia určitého pokémona, ktorých v regióne Alola nazývajú prívlaskom Totem.

Jednou z najväčších a zároveň veľmi vítaných zmien je odstránenie HM útokov. Tie boli v predchádzajúcich dieloch nutné na pokročenie hrou ďalej a museli ste ich učiť pokémonov, ktorých ste pri sebe mali. Zavadzia vám v ceste vysoký krík? Potrebujete útok HM01 Cut. Nepustí vás ďalej vodopád? Naučte pokémona útok HM07. Aj keď boli tieto útoky použiteľné v súbojoch, často zneprijemňovali smerovanie pokémona a v podstate ste pri učení nových útokov mali vždy voľné len tri alebo dve pozície, pretože odnaučiť pokémona HM útok dokázala len špeciálna postava v hre. V Moon / Sun verzii celý tento proces odpadol a namiesto toho využívate špeciálne zariadenie Ride Pager. Po jeho použití

máte na výber zo siedmich pokémonov v takzvanom Poké Ride, ktorých osedláte a získate ich špeciálnu schopnosť. Vďaka tejto perfektnej zmene máte vo

formovaní útokov kompletnú voľnosť a zároveň sa kedykoľvek môžete dostať do akejkoľvek lokality, nehľadiac na to, či máte pri sebe konkrétneho pokémona, aby vám umožnil prejsť ďalej. S odstránením HM útokov súvisí aj odobratie odznakov za porazených trénerov. Namiesto nich získavate Z-kryštály. Tie vám umožňujú po použití posilniť útoky pokémona, ktorý spĺňa podmienky konkrétneho Z-kryštálu. Ich účinok je vo väčšine prípadov naozaj devastujúci a hru robí oproti predchodcom jednoduchšiu, aj keď celá séria sa nikdy nepýšila vysokou náročnosťou.

Ďalších drobností, ktoré v hre nájdete a môžete sa im venovať, je neúrekom. Každý deň (reálne náš ľudský deň) môžete spustiť QR Scanner umožňujúci cez kameru 3DS skenovať QR kódy s informáciami o pokémonoch. V tom vám pomôže napríklad Google. Denne takto môžete zoskenovať desať QR kódov. A aká je za to odmena? Po desiatich úspešných skenovaniach sa sprístupní možnosť Island Scan, ktorou hra zoskenuje ostrov, na ktorom sa momentálne nachádzate, a po dobu jednej hodiny vám umožní chytiť pokémona, ktorý bežne v regióne Alola nežije. Aký pokémon to bude, nezáleží len na tom, na ktorom zo štyroch ostrovov sa práve zdržiavate, ale aj aký je práve deň (áno, opäť náš ľudský). Ďalšou zábavkou je Festival Plaza. Toto unikátne miesto vám umožní komunikovať s inými hráčmi, teda bojovať a meniť pokémonov. Okrem toho sa tu nachádzajú špeciálne obchody, výzvy, za ktoré získate vylepšenia pre vašich pokémonov a rôzne hry, ktoré môžete dokonca hrať aj s inými hráčmi. V žiadnej Pokémon hre nebolo také jednoduché



sa spojiť s inými hráčmi než v Moon/Sun. A nezabudnite raz za deň navštíviť lotériu hneď pri vchode do vášho paláca! Prvá cena je master ball. Poké Pelago je lokalita, kde sa staráte o pokémonov, ktorí sú momentálne uložení v jednotlivých boxoch v počítači. Práve tu môžete zbierať pochúťku z ostrovov Alola, Poké fazuľky.

Nimi následne kŕmite chytených pokémonov a lákate nových, túlajúcich sa v okolí. Celé Poké Pelago sa skladá z ostrovčekov, ktoré môžete zväčšovať a vylepšovať. Práve táto minihra sa konečne zamerala aj na pokémonov, ktorých aktuálne nevyužívate, a tým pádom neupadnú do zabudnutia.

Jediné, čo trošku zamrzí, je linearita hry. Aj keď sa zdá, že po príchode do novej lokality máte na výber niekoľko ciest, vždy narazíte na zablokovanú cestu, pretože



hrá farbami, detaily pokémonov a prostredia sú kvalitné a pohyb konečne pôsobí, že vám dáva voľnosť a nejde len o deväť smerov pohybu.

Príjemnou zmenou je aj odstránenie veľkého množstva funkcionalít z dotykovej obrazovky, ktorá bola najmä v Alpha

Sapphire/Omega Ruby preplnená. Dizajn je vo verzii Moon/Sun jednotný a intuitívny. Čo však zostalo a stále hru trápí, sú výrazne poklesy snímok obrazovky pri súbojoch s viac než dvomi pokémonmi. Hneď ako sa akčná kamera rozhodne spraviť záber celého

bojiska, fps ide smerom nadol. Pekným spetsrením je zakomponovanie postáv vás – trénera a oponenta do bojiska. Po hudobnej stránke nie je čo vyčítať. Tradičné melódie sú prerobené do rytmu života v regióne Alola, no stále sa vám zavrtajú do mozgu. Zvuky pokémonov zostali rovnaké, čoho nie som síce fanúšik, ale chápem a rešpektujem nostalgické momenty. Ale napríklad oproti zvukom príšeriek z Yo-kai Watch je to však výrazný rozdiel.

Verdikt

Priznám sa, že Pokémon Moon/Sun sa u mňa zaradi medzi najlepšie Pokémon hry, aké som kedy hral. Očakávať, že je to opäť to isté len v inom prostredí, by bola obrovská chyba! Noviniek je neúrekom a hra vás zabaví na desiatky hodín, pričom sa žiadny stereotyp nedostaví. Grafické spracovanie je veľmi pekné a hravé, pričom málokedy cítiť nedostatky hardvéru 3DS. Jednoducho povedané, negatívna sa mi hľadá veľmi ťažko a s Pokémon Moon/Sun naozaj nemôžete spraviť zlú voľbu.

Juraj Vlha

ste nesplnili určitú úlohu. Samozrejme, po dokončení všetkých úloh sa po ostrove môžete voľne pohybovať a po získaní nových pokémonov do Poké Ride sa budete vracieť na miesta, kde ste predtým cestu nevideli, no po príchode na nový ostrov sa situácia opakuje. Ďalšia vec, ktorá nie je síce mínusom, ale mojím osobným očakávaním, je prepojenie s Pokémon GO. Predsa len, do mobilnej hry sa prihlasujeme tým istým Pokémon Global Link účtom ako do hry na 3DS, tak som potichu dúfal, že vývojári si pre nás pripravili nejaký maličký bonus. Možno časom...

Pika pí!

Grafické spracovanie je jednoducho perfektné. Obrazovka neustále





**Hosting pre vaše
podnikanie. Pre vás.**

Eagle Flight

AKÝ JE TO POCIT LIETAŤ AKO OROL?

Eagle Flight je ďalšia z hier, ktorú by ste si mimo virtuálnej reality asi nekúpili, alebo nezahrali. Určitá skupina hráčov možnože áno – lietanie je upokojujúce a niekomu je jedno, či ovláda stíhačku alebo orla. Pre väčšinu hráčov by však takýto koncept asi nebol zaujímavý.

PlayStation VR však funguje podľa iných pravidiel a ak vývojári dokážu námet spracovať výborne, môžu uspieť aj s úplnými úletmi. Simulátor hlavičkovania Headmaster, ktorý v jadre obsahuje aj logické prvky, je výborným príkladom. A ďalším zástupcom je práve Eagle Flight.

Simulátor života orla sa odohráva v Paríži, v ktorom nežijú žiadni ľudia a dominuje mu fauna a flóra. Aj napriek tomu, ikonické budovy ako Eiffelova veža alebo múzeum Louvre určite neprehládnete. Náplň hry je zrejmá – budete lietať, avšak vývojári do hry zakomponovali niekoľko prvkov, ktoré lietanie spestrujú. Či už o zbieranie pierok, lovenie rýb, resp. chytanie vyskakujúcich rýb, alebo v jadre jednoduché boje s inými

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: simulátor orla
Výrobca: Ubisoft Montreal
Zapožičal: Playman

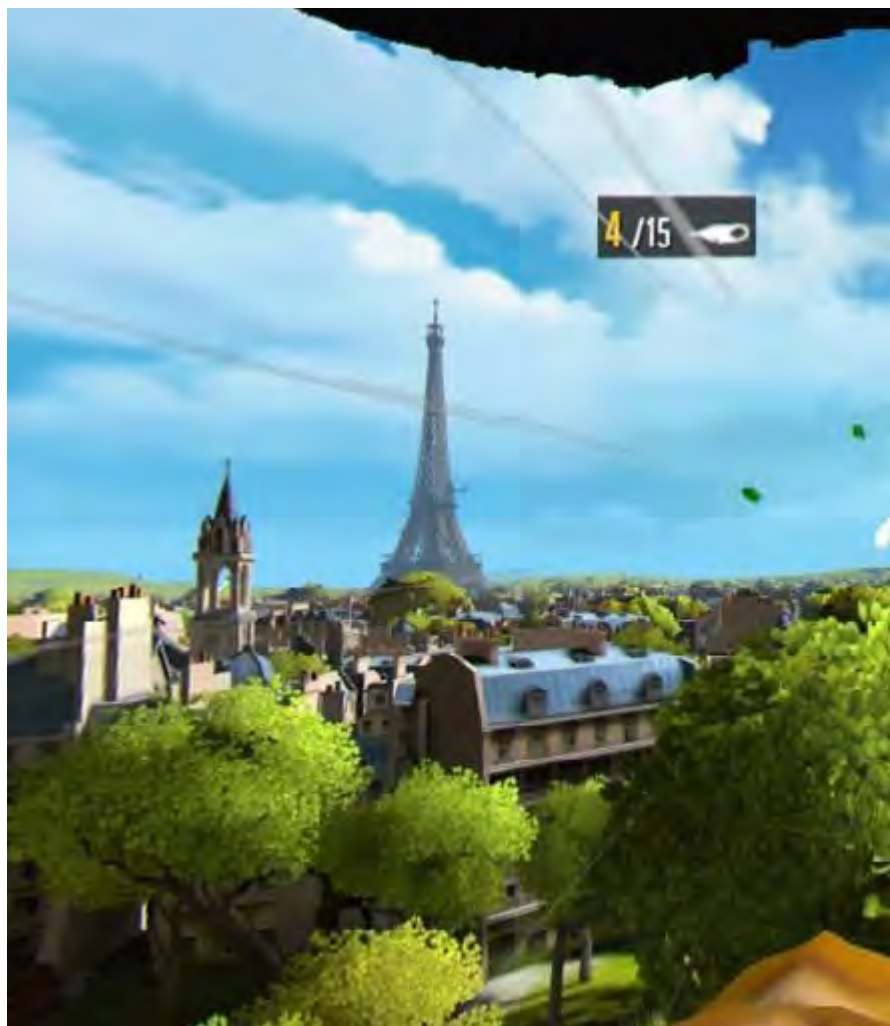
PLUSY A MÍNUSY:

- + presné rozpoznávanie pohybu hlavy
- + pocit z lietania
- + v jadre chytľavá hrateľnosť
- + Paríž
- slabšia variabilita
- vyššia cena

HODNOTENIE:



vtákmi, cieľom je ponúknuť dostatočnú variabilitu. Mimochodom, bojovať môžete aj s inými hráčmi, hra ponúka multiplayer.



Predstavte si ho ako zjednodušené letecké bojové hry – lietate a štvorčekom strieľate.

Snaha vývojárov je chválitebná a, popravde, hre pomáha. Tým, že sa budete zameriavať na rôznorodé činnosti, totiž zabudnete, že v podstate iba lietate. Táto náplň by v prípade klasickej hry asi neuspela, ale vo virtuálnej realite jej značne pomáha technické spracovanie platformy.

Inak povedané, s orlom sa jednoduchšie zžijete, keď máte na očiach VR okuliare. Akokoľvek to znie nepravdepodobne, pomáha to. Na svet sa dívate z pohľadu orlích očí, vidíte aj obrysy jeho prísneho obočia. Budeme sa opakovať, ale hre to pomáha. V rámci jednej z prezentácií PS VR sme totiž mali možnosť zahrať si hru s podobným konceptom, kde ste sa však na lietajúceho tvora dívali z pohľadu tretej osoby a nefungovalo to dobre. Vnímanie hry z pohľadu orla však funguje v rámci virtuálnej reality na jednotku.

Druhá výhoda VR spočíva v tom, že táto platforma dokáže presne snímať pohyb vašej hlavy. A hoci k hraniu budete potrebovať



aj DualShock 4, hlavou budete regulovať natočenie orla. A po pár minútach sa pristihnete pri tom, že lietanie vo VR pôsobí úplne prirodzene. Samozrejme, aj nám sa stalo, že sme sa nechali

uniesť 360-stupňovým prostredím a viac sme sa rozhliadali, ako nakláňali hlavu pre ovládanie smeru letu. Hranie bolo v týchto momentoch mierne nepohodlné, ale ide o chybu hráča a nie



systému. Takže ak budete Eagle Flight niekedy hrať, zapamätajte si, hlavu treba nakláňať, nie otáčať.

Niekoho pravdepodobne prekvapí informácia, že Eagle Flight ponúka aj príbehový režim. Nečakajte zázraky, s orlom nebudete zachraňovať svet. Skôr budete čeliť pár základným výzvam, ktoré musí každý orol zvládnuť.

A zvyšnú náplň zaobstará lietanie cez kruhy (ak ste hrali metlobal v Harry Potter hrách, potom máte predstavu, o čo ide) alebo v podzemných kobkách, čo je v niektorých momentoch obzvlášť náročná činnosť, pri ktorej dostane vaša hlava zabráť. Avšak aj napriek tomu, že Eagle Flight v určitých momentoch vyvoláva pocit rýchleho vol'ného pohybu, sme nemali počas hrania problémy s pocitom nevoľnosti, ktorý sa objavil pri niektorých iných hrách.



Druhým prekvapením môže byť informácia, že Eagle Flight obsahuje pomerne dosť herného obsahu a ak sa rozhodnete plniť príbeh a všetky expertné výzvy na plný počet hviezdíček, môžete sa zabaviť aj 10 a viac hodín, čo je na pomery VR hier pomerne dosť.

Zároveň Eagle Flight pôsobí ako ucelený produkt, čo ešte stále nie je v tomto segmente vždy samozrejmosťou. Do úvahy takisto treba brať, že pri hraní budete pravdepodobne lietať maximálne polhodinu – hodinu, pretože dlhodobé hranie vo VR dnes zvládne málokto. Uznávame, že niekto môže hre vyčítať veľa podobnú náplň bez ohľadu na misiu alebo úlohu, ktorú práve plníte. Lietanie je základom hry, avšak autori ho dokázali spracovať výborne.

Verdikt

Hra Eagle Flight ako celok nás príjemne prekvapila. Popravde, nečakali sme, že simulátor orla môže byť vo výsledku natoľko atraktívny.

Do veľkej miery je to dané virtuálnou realitou, bez nej by hra nebola ani spolovice taká zábavná, resp. by samotná herná náplň pravdepodobne nedokázala natoľko upútať. Škoda však vyššej ceny. Niežby bolo 35,99 eur na pomery konzolových hier veľa, ale o 6 – 10 eur nižšia cenovka by jej pristala určite viac.

Roman Kadlec

Steep

ZBAL'TE SI ČIAPKU A
RUKAVICE, VYRÁŽAME!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: športová hra
Výrobca: Ubisoft Annecy
Zapožíchal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + zimné prostredie ako vyšité
- + pekná grafika s množstvom nastavení
- + vlastný benchmark so štatistikami
- + GoPro pohľad a videozáznam
- + celkom dobrý arkádový zážitok
- + multiplayer
- + možnosť modifikácie postavy

- stále sa vyskytujúce bugy
- fyzika v hre niekedy hnevá
- bez gamepadu sa Steep hrá ťažko
- cena

"Steep vás zavedie do nádherného zimného prostredia, kde na vás čaká niekoľko disciplín"

HODNOTENIE:



Vývojári z Ubisoftu už pri prvom predstavení hry sľubovali, že táto hra bude naozaj stáť za to a zaujme každého fanúšika zimných športov. Síce som mal z toho mierne obavy, no uzatvorená beta verzia má presvedčila (<https://www.gamesite.sk/pc/preview/27065-steep-preview>), že táto hra má na to, aby patrila k tým lepším herným titulom. Povedzme si na rovinu, hier, kde môžete jazdiť na snowboarde, lyžovať sa či lietat' na padáku v zasneženej krajine, je dnes ako šafranu. Ak ste aj vy zvedaví, ako nakoniec hra Steep dopadla a ako je na tom finálna verzia, čítajte ďalej.

Ovládanie je základ

V prvom rade zabudnite na klávesnicu! Hoci sa s ňou hrať ako-tak dá, je to naozaj nepraktické a nikdy nebudete takí presní, ako keby ste hru hrali s gamepadom. Pri hraní tejto hry som využil gamepad od konzoly XBOX 360, ktorý si svoju povinnosť splnil viac než dobre a na hranie hry ho môžem rozhodne odporučiť. I keď musím povedať, že som mal niekedy pocit, že odozva gamepadu by mohla byť o trochu lepšia. Ovládanie je veľmi jednoduché, dobre navrhnuté a veľmi rýchlo si naň zvyknete. Navyše vám na začiatku hry tutoriál názorne vysvetlí, v ktorom momente treba čo stlačiť. A následne si to sami vyskúšate na vlastnej koži. I keď je ovládanie jednoduché, chce to si vyvinúť cit, kedy presne čo stlačiť a v niektorých momentoch aj kedy radšej nestlačiť nič.

Štyri disciplíny, ktoré budete chcieť vyskúšať

Ako prvú disciplínu, ktorú si v hre vyskúšate, je lietanie vo wingsuite. Wingsuit je špeciálne oblečenie, ktoré ľudskému telu pridá možnosť počas letu dvíhať telo do výšky a



kontrolovať let – niečo podobné ako veвериčky. Táto disciplína patrí k tým najťažším. Musíte v nej napríklad vo vopred určenej dráhe triafať virtuálne kruhy, a trafiť sa do všetkých niekedy vyžaduje riadnu dávku zručnosti a tréningu. Najmä pristávanie nemusí vždy dopadnúť

podľa vašich očakávaní a zo začiatku sa určite veľakrát oplieskate o skaly. No po pár letoch si zvyknete a túto disciplínu si oblúbite.

Ďalším športom, ktorý hra ponúka, je lietanie na „špeciálnom krídle z tkaniny“, alebo inak paraglajding.





Tak isto ako predchádzajúca disciplína aj táto nie je vôbec jednoduchá. Krídlo je veľmi citlivé a niekedy stačí jemné zatlačenie páčky na gamepade a ocitnete sa mimo svojej vopred určenej dráhy. Paraglajdingovanie v hre je síce náročné, ale odmení vás dobrým pocitom a nádhernými scenériami virtuálneho sveta, na ktorý sa dívate zvrchu.

To, na čo sa hráči Steep tešia najviac, je určite snowboardovanie. Prehádzať sa na doske po zasneženom svahu je naozaj skvelým zážitkom. Steep v snowboardovaní ponúka niekoľko možností. Máte tu napríklad preteky na čas, keď musíte na vopred určenej dráhe prejsť cez všetky checkpointy v dobrom čase. Za svoj výsledok následne dostanete ohodnotenie vo forme „medaily“ (bronz, striebro či zlato) a za každé umiestnenie vás čaká aj zaujímavá odmena (napríklad nové oblečenie či skúsenosti). Takéto ohodnotenie platí vo všetkých ostatných

disciplínach. Ak vás už klasické časové preteky omrzia, môžete si vyskúšať preteky v robení trikov. Tu ich musíte na zjazdovke spraviť čo najviac (samozrejme, bez „držkopádu“) a prekonať vopred

stanovené bodové hranice. To sa môže zdať na prvý pohľad jednoduché, no dosiahnutie čo i len bronzovej medaily vám dá v prvých hodinách hry niekedy zabráť.

A ako čerešničku na torte ponúka hra ďalšiu disciplínu – lyžovanie. To je síce podobné snowboardovaniu, no ovládanie je trochu odlišné a aj triky, ktoré môžete robiť, sú iné. Navyše je táto disciplína o malý kúsok zložitejšia v ovládaní. Čo poteší ešte viac, je to, že väčšinu snowboardových pretekov môžete absolvovať aj na lyžiach (a naopak).

Prostredie, grafika a hudba v hre vás pohlta

Otvorený svet v Steep ponúka nespočetne veľa možností a pretekov, z ktorých sú niektoré skryté a musíte ich odhaliť. Na to vám poslúži d'alekohľad, ktorým si môžete priblížiť dané miesto a zistiť, čo sa na ňom nachádza. Mne sa niekedy dokonca stalo, že som sa natolko kochal svetom, že som sa nejazdil, ale dal som si snowboard na chrbát a iba som sa po zasneženej krajine prechádzal, pozeral sa na západ slnka (aktuálny čas v hre si môžete dokonca meniť, ako sa vám zachce) a užíval si zimnú atmosféru.

Ak k tomu pridáte aj silný hardvér, nastavenia grafiky na ultradetaily a 4K rozlíšenie, dostanete sa do „grafického neba“, z ktorého sa vám nebude chcieť ísť preč. Vývojári si pre nás pripravili aj celkom dobrý nástroj na nastavenie grafiky a optimalizáciu výkonu – vlastný benchmark, kde si môžeme ihneď svoje grafické nastavenia vyskúšať a uvidíte, koľko obrázkov





za sekundu na daných nastaveniach bude váš stroj schopný zobraziť.

Hoci je grafika na veľmi dobrej úrovni, to isté sa v niektorých momentoch nedá povedať o fyzikálnom modeli hry. Ten niekedy dokáže naozaj nahnevať či prekvapiť nejakou samovolnou zmenou fyzikálneho zákona (Newton sa musí v hrobe obracať).

Napríklad vystrelenie postavy do vzduchu nie je v niektorých momentoch v tejto hre žiadnym prekvapením. Spomínané fyzikálne „glitche“ sa dejú najmä pri hre viacerých hráčov. Žiaľ, ide o skutočne obrovský otvorený svet, a tak s pár „glitchmi“ musíme rátať. No vývojári tieto chyby od beta verzie pomerne zredukovali (a dúfajme, že budú opravovať aj naďalej).

Tvorcovia do hry zakomponovali hudbu, ktorá sa do aktuálneho diania v hre nielenže hodí, ale vás skvelo aj počas jednotlivých pretekov povzbudí. Nájdete tu známe skladby ako Freestyler od Bomfunk MC's, Ride of the Valkyries od Richarda Wagnera, Satisfaction od Benny Bennassi či menej známe (no za to veľmi dobré) skladby, ako napríklad Coffee Cold od Galt MacDermota alebo Worker Bees od Virus Syndicate.

Tak isto sa nezabudlo ani na hráčov, ktorí si radi nahrávajú videá či robia screenshoty. V Steep nájdete záznamy svojich jász, a tak si môžete pozrieť každý jeden detail preteku či si spraviť perfektnú fotku najlepšieho triku. Záznam môžete zastavovať, vracat' naspäť a pretáčať dopredu, ľubovoľne

točiť a prepínať kameru, a dokonca môžete vypnúť HUD (head-up display).

Hra pre viacerých hráčov je skvelá a každý hráč je iný

Ak vás omrzí samých sa preháňať po svahu, máte možnosť si do hry prizvať kamaráta, s ktorým môžete súperiť, alebo sa iba tak „poflakovať“ po obrovskom otvorenom svete a spoločne tak objavovať nové zákutia, ktorých je v hre naozaj neúrekom. Najlepšie je, keď si nájdete partičku viacerých hráčov a spoločne sa vydáte do sveta zasnežených hôr.

Pokiaľ máte problém a neviete, kto vo vašom okolí túto hru vlastní, nemusíte vešať snowboard a gamepad na klinec.

V hre vidíte na svahu aj iných hráčov, ktorým môžete poslať žiadosť o priateľstvo, alebo žiadosť o pridanie do skupiny. A ani sa nenazdáte a už máte

okolo seba nových kamošov s rovnakými záľubami, ako sú tie vaše. A, samozrejme, čo by to bolo v dnešnej dobe za hru, keby ste si v nej nemohli meniť šatník či kombinovať rôzne farebné variácie.

K dispozícii máte veľký počet oblečení, nášiviek či postrekov na snowboard. Dokonca sa v Steep nachádza aj čiapka, ktorá vyzerá ako hlava jeleňa, čo je fakt úlet!

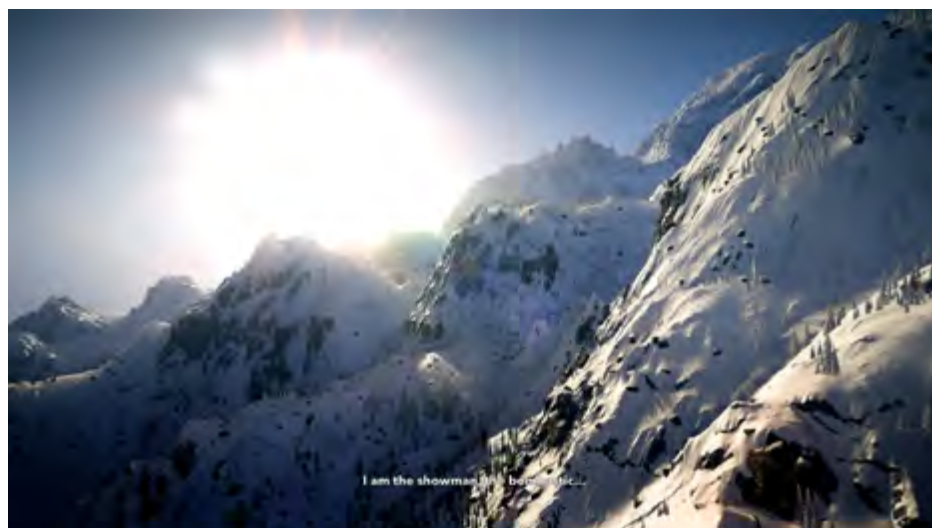
Verdikt

Hoci nie som zarytým fanúšikom hier tohto druhu, hra Steep ma veľmi príjemne prekvapila. Do hry sa neustále rád vraciam, nakoľko ponúka veľmi veľa zábavy.

Zimný svet v hre som si naozaj užíval a aj napriek niekoľkým vyskytujúcim sa chybám, ktoré mi napríklad znemožnili pripojiť sa na kamarátovu hru, si táto hra zaslúži veľmi dobré hodnotenie. Jediné, čo trochu kazí dojem, je dosť vysoká cena.

Pevne verím, že vývojári na Steep nezanevrú, lebo s čistým svedomím môžem povedať, že táto hra patrí k tým lepším. Kiežby bolo takýchto prípadov v budúcnosti viac.

Lubomír Čelár



Inovácie pre **múdrejší a bezpečnejší svet.**

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkódery



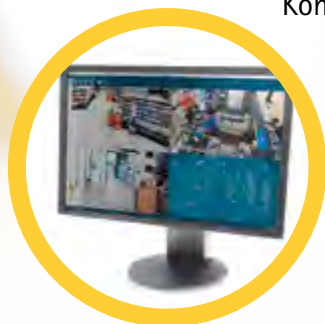
Sieťové kamery



Kontrola fyzického
prístupu



Sieťové
videorekordéry



Softvér pre video
manažment



Audio a
príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

Batman: The Telltale Series

OBJAVTE ĎALEKOSIAHLE NÁSLEDKY SVOJICH ROZHODNUTÍ AKO TEMNÝ RYTIER.

Tentoraz je v stávke vaše meno, osud celého Gotham a, samozrejme, životy tých, na ktorých vám záleží. Klišé? Ale sakra dobré!

Čím som starší, tým viac oceňujem kratšie, ale za to poriadne koncentrované hry, ktoré vo mne zanechajú dojem aj po tom, čo o polnoci vypnem počítač a ľahnem si spať. Mimo iného človeku z hlavy vytrasú myšlienky na prácu a iné vážne veci... a práve o tom by videohry mali byť. Bodka.

Ked' som dohrál The Wolf Among Us, ďalšiu epizodickú chuťovku od Telltale, bol som presvedčený, že ničím lepším ma už toto štúdio neohúri. Potom som si zgustol na druhej sérii The Walking Dead – a povedal som si: "Hmm, fajn, ale s Leem to bolo aj tak lepšie".

Potom nasledovalo Game of Thrones, ktoré som, mimochodom, od zlosti dodnes neprešiel (neviem sa odvážať pustiť piaty diel). Telltale skrátka majstrovsky napodobnilo frustráciu, ktorú v divákovi dokázala vzbudiť seriálová predloha. GoT bolo skvelé, ale na môj vkus až príliš nebezpečné pre životnosť klávesnice, myši a iných poškoditeľných objektov v bezprostrednom dosahu.

Stručne zhrnuté, pokračovanie TwD mi prišlo fádne, zatiaľ čo GoT jednoducho na nervy. Ale Batman... tam sa to vývojárom podarilo namiešať správne. Epizódy sú síce kratšie, ale netopier to ber – nudiť sa pri hre nebudete ani na niekoľko sekúnd: napätie od začiatku do konca, ten scenár a dabing, tá hudba a atmosféra!

Poňat' Batmana inak než cez sériu správne načasovaných úderov bolo celkom odvážnym krokom. Na bohapustú akciu „majznutú“ príbehom sme síce zvyknutí z filmov, ale to nie je to isté ako hry. Arkham Asylum a jeho nasledovníci skrátka

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Adventúra
Výrobca: Telltale
Zapožičal: Telltale

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skvelý príbeh
+ Atmosféra, vrátane dabingu a hudby
+ Zapamätateľné a známe postavy

- Sekanie v cut-scénach
- Krátke epizódy

HODNOTENIE:



fungovali, fanúšikovia netopiereho muža dali jasne najavo, že presne takto si predstavujú hru s Batmanom. A potom prídu rozprávkarí z Telltale, pred osamoteného bojovníka za spravodlivosť postaví jeho skutočnú identitu Brucea Waynea, prvé husle hrajú namiesto kopancov a päťoviek dialógy a navyše to celé spracujú svojím neodmysliteľným, komixovým štýlom. Ťap, t'ap, t'ap.

Batman od Telltale je totiž adventúrou, a teda sa žánrovo nachádzame na míle ďaleko od pôvodných "arkhamoviek". Do popredia sa dostávajú postavy a zápletky, ktorá pevne určuje ich postavenie v príbehu. Odrazu nie je dôležité, či vás stlačíte vhodnú klávesu, ale či vás zvolíte tú správnu odpoveď. A ako to už pri hrách od Telltale býva... až čas ukáže, ako veľmi ste to pohnojili. Alebo nie?

Hratel'nosť je veľmi, ale naozaj veľmi podobná ostatným počinom štúdia. Samozrejme, vzhľadom na to, že Wayneovo alter ego nie je pri konfrontáciách veľmi zhovorčivé, si užijete viac akčných sekvencií, pri ktorých budete musieť včas stlačiť príslušnú klávesu alebo ich kombináciu. Možností nie

je veľa, buď to bude E alebo Q, prípadne kombinácia so shift-tom, o to ale nejde. Vďaka tejto participácii je hranie adrenalínovejšie a zážitok väčší. Ďalšou novinkou sú akési mini puzzle v podobe spájania stôp na miestach činu, vďaka čomu Batman vyvodí určité závery a najmä rozhodne o ďalšom postupe. Nič extra a ak by to autori hry vynechali, žiadna krivda by sa nestala, ale budiž – aj keď to výsledok nespasí, určite mu neublíži.

Mimo dialógov je interakcia minimálna a mnoho času spotrebujú cut-scény. Súboje s nepriateľmi nie sú, prekvapivo, až také časté, no stoja za to. Ako som už naznačil, v prvom rade ide o miliardárskeho playboya Brucea, ktorému sa postupne otočí chrbtom celý Gotham.

Odrazu proti vám nestoja len ozbrojení protivníci, ale aj médiá, politici a najmä verejnosť... a takýchto súperov Batman bez Brucea poraziť nedokáže. Dobrá povest' Wayneovcov je v troskách a vašou úlohou je nielen odhaliť a zničiť tajné sprisahanie v Gothame, no súčasne aj očistiť svoje meno, svoj odkaz. Zo samotného vrcholu klesnete na





úplné dno... a vďaka Bohu aspoň za vždy verného komorníka Alfréda.

Alfou a omegou hier od Telltale je príbeh, silná, kvalitná zápleтка, ktorá sa postupne rozuzľuje, zatiaľ čo jej sláčikmi sekundujú nečakané zvraty a odhalenia.

V Batmanovi to platí stopercentne; kratšie epizódy kompenzuje pútavý dej, a aj keď mi ani nie dvojhodinová epizóda príde ako skromná nádielka, uznávam, že mi to vyhovuje oveľa, oveľa viac než mnohé iné, balastom roztáhané hry plné hluchých miest.

Tam, kde je dobrý príbeh, zákonite musia byť aj zapamatateľné, jasne vyhradené postavy. Niektoré budete nenávidieť, iné milovať... aj v tomto smere sa vývojárom podaril poriadny kumšt.

Na vaše obrazovky sa vrátia hrdinovia a antihrdinovia známi z univerza komiksákov z DC. Menovať

nechcem, verte, že váš zážitok bude o to intenzívnejší (a aj tak už dosť vykecajú screenshots). Napoviem len, že niektoré charaktery budú sprevádzané obdivom, iné prekvapením a v celom chaose sa nájde miesto aj

na romantiku. Nepríjemnou novinkou, na akú som pri adventúrach od Telltale nebol zvyknutý, je technická stránka, ktorá nedokáže držať tempo s ostatnými aspektmi hry. Nechcem byť prehnaný prísny, ale zážitok z cut-scén, ktoré sú často klúčové pre celkový dojem z epizódy, mi mnohokrát kazilo sekanie.

Nemyslím tým pokles snímok za sekundu, ale obyčajné, otravné a nepríjemné sekanie vždy, keď cez čierny prechod vystriedal jeden záber druhý.

S horšími problémami som sa, našťastie, nestretol, no ak vás zaujíma, v akom stave bola hra krátko po vydaní, stačí si prečítať používateľské recenzie na Steame. Miestami akoby zaostalú, ťažkopádnu mimiku postáv prejde len decentnou poznámkou, že kto chce haniti, dôvod si nájde. Mne to neprekážalo ani v najmenšom.

Naopak, tou príjemnou novinkou je tzv. funkcia Crowd Play, ktorá ostatným hráčom umožňuje hlasovať o tom, ako sa máte pri dôležitých voľbách v hre rozhodnúť.

Práve Batman je pre túto novinku pilotným projektom a je možné predpokladať, že v budúcnosti bude patriť k povinnej výbave každej hry od štúdia Telltale.

Potreba takéhoto vylepšenia však je prinajmenšom diskutabilná. Predsa len, väčšina z nás sa chce zrejme rozhodnúť sama a posledné, po čom túžime, je to, aby nám do toho niekto „kafral“.

Či už sa rozhodnete prizvať k hre svojich kamarátov a príbeh Brucea Waynea budete písať spolu, alebo si túto interaktívno-filmovú jazdu vychutnáte osamote, zážitok pri odkrývaní tajomstiev bude veľký.

Ak je pre vás cena hry (23 eur) momentálne privysoká, vyskúšajte zadarmo prvú epizódu a počkajte si na vianočné zľavy. Ja budem dúfať, že sa dočkáme aj druhej série, alebo že sa vývojári podobnou formou pokúsia spracovať napríklad takého Supermana.

Mário Lórenc



Shadow Tactics: Blades of the Shogun

NOSTALGICKÁ HRATEĽNOSŤ V NOVOM ŠATE

Dnešná doba hrám takéhoto typu nepraje. Myslím skôr komerčne. Niežeby si hardcore RPG typu Commandos alebo Desperados nevedeli nájsť svoje publikum, alebo že by im nebodaj chýbala kvalita, jednoducho sú však príliš náročné, aby spravili diery do mainstream sveta. Chvalabohu!

Aspoň sa nemusíme obávať o kvalitu a o obmedzenie kvôli čo najväčšej dostupnosti. Shadow Tactics: Blades of the Shogun nás zavedie do prostredia Japonska a ponúkne nám nemilosrdnú hrateľnosť plnú výziev a taktických bojov, pričom hráč musí vždy rozmýšľať predtým, ako sa pre nejaký ťah rozhodne.

Hra sa odohráva vo feudálnom Japonsku, čo vám pripomenie nie len grafické spracovanie a celkový audiovizuál, ale hlavne japonský dabing. Príbehová kostra je veľmi jednoduchá a spočíva v tichom a postupnom zvrhnutí mocného šóguna. Vašou úlohou je robiť záškodnícke misie a týmto spôsobom napomôcť jeho zvrhnutiu. K dispozícii budete mať päť postáv s rôznorodými vlastnosťami a charakteristikami a vlastný rozum, ktorý ich musí rozumne viesť.

A práve týchto päť rôznorodých postáv prináša základ kvalitnej hrateľnosti hry Shadow Tactics. Ich silné a slabé stránky a to, že do misií nie sú vždy nasadzovaní všetci, kladie veľké nároky na hráča. Musíte sa skrátka naučiť všetko o postavách, aby ste ich efektívne dokázali využiť vo svoj prospech. Mugen, Takuma, Yuki, Aiko a Hayato, to sú oni, a ich schopnosti sa navzájom dopĺňujú, no žiadna postava nie je univerzálna, takpovediac na všetko.

Mugen je samuraj, jeho špecialitou je útok na blízko. Zároveň mu chýba potrebná agilita, ktorú zas ponúka

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: stratégia
Výrobca: Mimimi
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný dabing a audiovizuál
+ skvelý levelizajn
+ variabilita dostupných postáv

- dlhé nahrávacie časy
- AI z času na čas zblbne

HODNOTENIE:



Hayato – ninja, ktorého hlavnými prednosťami sú šplhanie a lezenie po budovách, odľakanie pozornosti a používanie hviezdice. Takuma je starček a jeho mušku by prijali možno aj novodobí sniperi. Nápomocný mu bude aj jeho mýval, ktorý vie na seba prilákať pozornosť a vy sa môžete prekĺznuť popri strážach.

Zlodejka Yuki rada sabotuje, nakoľko má k dispozícii kombináciu pascí a pištole, a Aiko je feudálnym Hitmanom, expertom kamufláže a prevlekov. Okrem výbavy sa od seba odlišujú aj klasickými vlastnosťami, ako je výdrž, sila alebo agilita. Autori vám dávajú do rúk veľké mapy plné nepriateľských jednotiek





dosiahnutia vytýčeného cieľa. A tie sú veľmi rozmanité. Od klasickej popravy určenej osoby, kradnutia, sabotáže až po odpočúvanie. Okrem toho vás autori motivujú rôznymi výzvami, ktoré podporujú znovuhrateľnosť.

Chválu, ale zároveň hanu si autori zaslúžia za umelú inteligenciu. Tá je v 95% výborná. Nepriatelia sa vás snažia vypátrať a v prípade, že vás vidia, na vás zaútočia a privolávajú posily.

Zároveň sa však občas správajú trochu divne. V neskorších fázach hry je ich na mapách skutočne veľa, čo vás bude zdržovať. To má následne vplyv aj na dlhé loadingsy.

Výborné je taktiež audiovizuálne spracovanie. Vskutku ide o krásne prenesenie sa do starého Japonska, čo dopĺňa okrem japonského dabingu aj výborná hudba a krásne zobrazená architektúra.

Verdikt

Shadow Tactics je veľmi dobrá stratégia, pri ktorej harcovníci žánru neraz vyronia nostalgickú slzičku. Maximálne hrateľná, výborne vybalansovaná, zároveň však veľmi často môže sklznúť k frustrácii, a to najmä vtedy, ak sa vám v hraní nedarí. A to sa v prípade tohto titulu môže diať naozaj veľmi často. Otázkou však je, či na to máte!

Dominik Farkaš

a absolútne vám rozväzujú ruky, čo sa týka postupu v hre. Je zrejmé, že hra je veľmi taktická a vzhľadom na to, aké je zameranie postáv, je vašou jedinou možnosťou „hrať potichu“, a teda bez zbytočných obetí a tiel. No to v žiadnom prípade neznamená, že by vás tým hra nejakým spôsobom väzovala, práve naopak.

Hra tak do veľkej miery spočíva v precíznom plánovaní ďalšieho postupu a neustáleho pokúšania sa o vykonanie daného plánu, čo sa vzhľadom na vysoko nastavenú náročnosť veľmi často nepodarí. Potom nasledujú dve možnosti.

Buď budete často nahrávať poslednú uloženú pozíciu, alebo sa budete snažiť z prekérnej situácie dostať pomocou improvizácie. Najdôležitejšie je detailné poznanie vašich postáv a aj nepriateľských jednotiek. Ako je typické v tomto žánri, ich náročnosť sa postupom hrou stupňuje. Najprv budete

stretat' hlupákov, ktorí vám „zožerú“ všetko a s ktorými budete môcť manipulovať v prostredí, no postupne narazíte aj na jednotky, ktoré sa nedajú len tak ľahko obalamutiť. Voľnosť v hre autori ponúkajú aj v možnostiach



Assassin's Creed: The Ezio Collection

REMASTER ČÍSLO XXX

Je to jednoducho veľmi ľahký zárobok. Bez rizika, bez nejakých obrovských výdavkov a s istotou toho, že skončíte v pluse. To sú remastre tejto generácie. V drvivej väčšine prípadov bez pridanej hodnoty a bez snahy zmodernizovať zážitok, ktorý si chcú fanúšikovia série pripomenúť. A keď si uvedomíme, že toto je vlastne prvý rok po dlhej dobe bez Assassin's Creed hry a do kín sa rúti film, tak to zrazu začne všetko do seba zapadať.

A prečo práve Ezio? No preto, lebo jeho príbehy patria v tomto univerze vzhľadom na dobu vydania k tomu najlepšiemu. Doba sa však posunula a to, čo bolo úžasné (vežičky a typický Ubisoft sandbox), sa stalo do veľkej miery trňom v oku mnohých hráčov. A preto som bol sám zvedavý na to, ako táto séria zostarla.

Ezio Collection mapuje život dvoch postáv. Desmonda, "nikoho", ktorého dôležitosť však stúpila po tom, čo sa zistilo, že jeho predkovia patrili k starovekému rádu Assassínov a tí v nikdy nekončajúcej bitke proti Templárom hľadali staroveké mocné artefakty. Druhou postavou je Desmondov predok, Ezio Auditore, žijúci v renesančnom Taliansku. Jeho príbeh pomsty, začlenenia sa do rádu Assassínov a následného hľadania pravdy, to sú hlavné prezentované témy. Jeho starnutie a dospievanie a premena z arogantného blbca na váženého člena rádu je tu taktiež.

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Assassin's Creed Ezio Collection je priemernou zbierkou z hľadiska vylepšení, no relatívne bohatou vzhľadom na množstvo obsahu. Čo je však horšie, ani jedna z hier nezostarla v tom dobrom svetle. Je rok 2016 a tri minúty lezenia na jednu vežu, aby sme odhalili kúsok mapy, je už dnes nudný koncept, ktorý opúšťa aj Ubisoft. Rovnako

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Comgal

PLUSY A MÍNUSY:

+ tri kvalitné hry a dva krátke filmy
+ všetok pridaný obsah pre singelplayer

- nové bugy a prepady FPS
- jednotné menu viac škodí ako pomáha
- hry nezostarli priamo úmerne s kvalitou

HODNOTENIE:

★★★★☆



ako aj generické bočné questy, ktorým chýba variabilita a akákoľvek motivácia ich hrať.

Pritom vzhľadom na to, že AC je každoročne vydávaná séria, sa autorom podarilo postupne inovovať. Zlepšenie súbojového systému priniesol Brotherhood a nudnú tower

defence minihru a bomby zase Revelations. Zároveň však musím povedať, že hry sú dosť zameniteľné, čo síce prináša výhodu v podobe výhodného prepínania medzi hrami bez toho, že by ste mali problém sa do nich dostať. Zároveň však pochybujem, že tri hry rovnakého obsahu hráčov zabavia, keď ich



fungovalo ako reálne menu pre všetky štyri hry, no toto slúži len ako hub na spúšťanie jednotlivých titulov.



Hry sú to každopádne zábavné a keď sa prenesiete späť v čase, uvidíte, prečo boli svojho času do veľkej miery prelomové. A to až do takej miery, že koncept open worldu, ktorý v tejto sérii funguje, Ubisoft zobral a vložil ho do všetkých svojich ostatných open world sérií. Každý z dielov má sám o sebe niekoľko problémov, no ich oprava nie je na remasteroch, takže za to autorov remasteru vinit' nemôžem. Za čo ich však vinit' môžem a aj to urobím, sú problémy, ktoré priniesli oni sami.

A ešte, aby som nezabudol. Aj z Brotherhoodu, aj z Revelations bol úplne odstránený multiplayerový komponent, ktorý síce nikdy netrhal rekordy v hraní, no svojich fanúšikov mal a tých určite zamrzí, že je preč. Ako náplast' na bol'ačku obsahuje kolekcia všetky singelplayerové DLC a niektoré z nich sú skutočne dobré.

Verdikt

Assassin's Creed: The Ezio Collection je d'alšou kolekciou, ktorá je tu preto, aby bola, a nie aby nič nové priniesla. Čo je škoda, pretože potenciál na vylepšenie tu bol. Hry sú veľmi dobré, bugy staré aj nové, grafické spracovanie lepšie aj horšie. Z hľadiska remasterov nejde o veľmi dobrú prácu, no všetko vyvažuje znížená cena a kvalita samotných hier. Ako nostalgické pripomenutie pre fanúšikov možno postačí.

Dominik Farkaš

chcú prejsť na „jeden hlt“. Aby som sa však vrátil späť k technickému aspektu. Hral som prakticky všetky diely, no niektoré bugy, ktoré som v kolekcii videl, som v pôvodných hrách nepostrehol, ba dokonca niektoré úpravy sú vyslovene zlé. Autorom tejto edície sa tak podarilo jemne vylepšiť grafické spracovanie a sme vd'ační za lepšie textúry a všetky vylepšenia, no bugy pri takých starých hrách by si mohli odpustiť. Rovnako ako framedropy, ktoré dosť kazia zážitok z hrania. Situácia je taká, že by som si pokojne vedel predstaviť ešte remaster-remasteru na nových Xbox Scorpio a PS4 Pro.

Apropo! Kolekcia obsahuje okrem troch hier a dva krátke filmy z produkcie Ubisoftu, ktoré taktiež mapujú Eziov život. Všetko je to obalené do jednotného menu, z ktorého sa vyberá konkrétny diel. To so sebou prináša viac problémov ako úžitku. Po zapnutí uvidíte splash screen s logom Ubisoftu

a potom po zapnutí konkrétnej hry ho uvidíte zase, čo možno niektorí z vás budú považovať za nitpick, ale klamal by som, ak by som nepovedal, že je to nanajvýš otravné. Chápal som integráciu jedného menu pri Master Chief collection, lebo to



Silence

THE WHISPERED WORLD 2

Silence je miesto medzi životom a smrťou, kráľ'ovstvo stojace medzi plným vedomím a bdelou kómu. Prvý diel The Whispered World považujem za úžasnú adventúru, jednu z najlepších, aké som kedy hral, s príbehovou pointou takou silnou, že ju len tak niečo neprekoná. Ak ste teda prvú časť hrali, viete, že Silence je len stav mysle, bludné predstavy v mysli človeka, ktorý v realite zažil traumy a pomaly umiera. Ako už názov dvojky jasne naznačuje, dostaneme sa na to miesto znova.

Kráľ'ovstvo Silence je krásnym miestom plným protikladov. Kým na jednej strane sa necháte unášať malebnou atmosférou prírodných zátisí s hompál'avo zurčiacim potôčikom, derúcim si cestičku pomedzi skaly, z druhej strany už na vás pomrkávajú desivo vyzerajúce hory lákajúce vás do svojich útrobov plných nebezpečenstiev. Veru, močiare s jedovatými výparmi a hrôzostrašní Seekers, nie sú nič pre malé dievčatá, akou je napríklad aj Renie.

Renie je malou sestrou Noaha (ak ste hrali jednotku, viete, o čom hovorím), ktorá sa po dramatickom úvode ocitne v tomto zradnom kráľ'ovstve. Z rozprávania svojho brata vie, čo

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: point-and-click adventúra

Výrobca: D.E.
Zapožičal: D.E.

PLUSY A MÍNUSY:

- + bezkonkurenčný vizuál
- + krásna hudba
- + pochmúrny tón hry

- veľmi jednoduchá hrateľnosť
- veľmi krátke (cca 5 hodín)
- zbytočné a početné QTE sekvencie
- dej je roztrieštený a nedá odpovede na všetky príbehové linky

HODNOTENIE:



je to Silence a prečo musia z neho čím skôr vypadnúť. Noah je, samozrejme, pri nej, a tak sa spoločnými silami snažia dostať na známe inkriminované miesto, odkiaľ je to domov už len st'a malá črepinka.

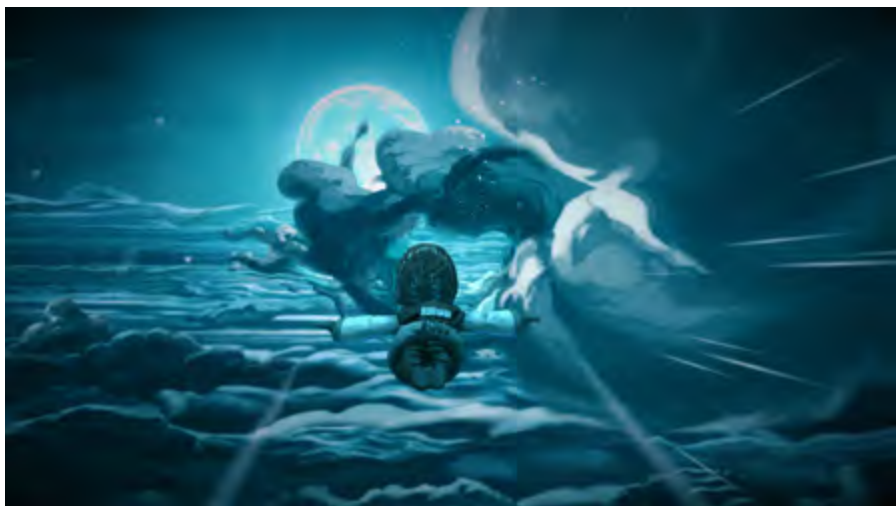
Cesta to nebude ľahká, nakoľko Silence ovláda falošná kráľ'ovná s posluhovačmi nazvanými Seekers, ktorí neustále hľadajú

jednu dôležitú vec. Proti kráľ'ovnej bojuje miestny odboj tvorený z niekoľkých odvážnych mladých bojovníkov, ktorí Noahovi a Renie skrížia v určitom okamihu cestu a tí sa spútaní spoločným cieľom vydajú na púť za nastolením slobody. No len aká rozporuplná púť to, bohužiaľ, je. Hra totiž trpí evidentnou uponáhl'anosťou, ktorá nádejný herný zážitok pretvorí na smršť nelogicky na seba nadväzujúcich scén s odbitým koncom.

Začiatok je podarený, všetko odsypáva plynule, dej sa začína zauzľ'ovať, nové postavy pridávajú do deja väčšiu hĺbku a zdá sa, že na hráčov čaká veľkolepé dobrodružstvo podobné tomu prvému. Prvé dve hodiny sú aspoň po stránke príbehu pekné, nakoľko človek má pocit, že to je len akýsi úvod, ktorý sa pretvorí v trvácnu adventúru, plnú prevapení a zaujímavých miest. Lenže chyba lávky, pretože približne v polovici sa niečo stane a všetko zrazu prestane dávať zmysel. Postavy sa začnú chovať úplne odlišne, ako by ich zrazu prevzal iný scenárista snažiaci sa hru pretvoriť na svoj vlastný obraz a nehl'adiac, že to z celkového pohľadu nebude dávať žiadny zmysel. To, čo sa hra úvodne



I... I did





hodiny snažila budovať, sa všetko zrúti ako drevený domček troch prasiatok po fúknutí zlého vlka, a vy zrazu stojíte pred koncom a čochvíľ a pozeráte na trestuhodne krátku záverečnú animáciu.

A frustrovaní zo spustenia záverečných titulkov sa začnete pýtať, čo sa vlastne, preboha, stalo. Nemyslím tým, akým neuveriteľným zvratom hra disponuje (pretože žiadnym nedisponuje a ak ste hrali prvý diel, rýchlo vám dôjde, ako sa hra skončí), snažím sa prísť na to, čo sa stalo tvorcom, že museli zrazu hru v polovici useknúť a dostať vás na koniec hry rýchlosťou japonských vlakov JR Shinkansen. A evidentne preskakujúc mnohé deje, prostredia a udalosti!

Hra sa v určitom okamihu rozhodne vykašľať na budovanie príbehu a na vedľajšie postavy, ktoré Noaha a Renie sprevádzajú. Jednoducho na ne zabudne. Či

už ide o odvážnu Kyru, ktorej cieľavedomosť je niekedy až nepríjemná, majstra Janusa, alebo dokonca dôležitú vešticu Shanu, tí všetci zmiznú tak rýchlo, ako sa aj objavili. Hoci v prípade Kyry to celkom neplatí. Tá síce vydrží na obrazovke najdlhšie, ale jej charakter je neuveriteľne nekonzistentný. Pýtam sa sám seba, neprešla táto hra náhodou búrlivým vývojom, počas ktorého ani sami tvorcovia nevedeli, čo chcú?

Keby aspoň tá hrateľnosť za niečo stála! Preč sú zložené hlavolamy, preč je inventár, preč sú rôzne kombinácie predmetov skúšajúce váš intelekt, väčšina hrateľnosti je zameraná na QTE činnosti. Mám na mysli mechanizmy ako v Heavy Rain, napríklad posunom myši zdvihnúť určitý predmet, klikaním na myš na niečo pobúchať či, ako v Tony Hawkovi, udržiavať balans, aby vaša postava napadla na zem. Takéto mechanizmy považujem

osobne za veľmi nudné, otravné a zbytočné, čiže nemusím hovoriť, že ma po čase dosť štvali. Hra má pár svetlých chvíľok, hlavne vtedy, keď vám umožní ovládať dve postavy na dvoch odlišných miestach naraz s tým, že si môžete medzi nimi ľubovoľne prepínať. Niečo také sa objavilo aj v sérii Deponia, no tam to bolo



neporovnateľne zložitejšie a celkovo uspokojivejšie.

Nehovorím tým, že je tu tento prvok zle použitý, tvrdím len, že je využitý nedostatočne. Asi najviac mi utkvel v pamäti hlavolam, v ktorom ste museli dostať partiu postáv z jednej strany priepasti na druhú tak, aby sa pod vami nezošmykol drevený panel. Rovnako pekné bolo aj otáčanie mechanizmu dverí v závislosti od rozprávaného príbehu. Ak by v takomto



trende hra pokračovala, pričom by sa náročnosť ešte zvyšovala, bol by som neporovnateľne spokojnejší. Niečo zachraňuje aspoň roztomilý Spot, ktorý sa dokáže zmeniť na niekoľko tvarov, no oproti jednotke (prepáčte mi to neustále porovnávanie) sú aj situácie s ním omnoho viac očividnejšie a proste bez výzvy.

Najväčším triumfom hry je bezkonkurenčný vizuál, ktorý kĺbi 2D a 3D do takého úžasného celku, že si až prajem, aby bol tento systém využitý aj v nejakých ďalších hrách. Prekrásne sú textúry, nádherné je nasvetlenie, prostredie je doslova živé a animácie, to je kapitola sama o sebe. Či už ide so postavy, alebo hýbajúce sa pozadie, Silence predvádza doslova neuveriteľné veci!

Úžasná je rovnako aj hudba, ktorá citlivým spôsobom dotvára pochmúrnosť scén. Možno len namietat, že každá zo skladieb si je kompozíciou podobná ako vajce vajcu, ale to nevedí, nakoľko srdce má obrovské a emocionálny rozsah hry dotvára skutočne nádherným štýlom.

Maroš Goč

Dishonored 2

POMSTA VO VÄČŠOM

Dishonored prišiel, videl a zvíťazil. Tam, kde reboot Thiefa absolútne zlyhal, Dishonored ponúkol úžasný level dizajn, podporený absolútnou voľnosťou a výborným art dizajnom. Chýbalo málo, a to sa autori pokúsili opraviť v pokračovaní. Všetko v štýle väčšie, lepšie, prepracovanejšie!

Jednou zo slabších vlastností hier (a tých bolo minimum), bol príbeh. A to aj napriek tomu, že vybudovanie sveta, jeho identity a hlavne art štýlu, ktorý ho jasne separuje od konkurencie, je výborné. Je totiž rozdiel, či sa príbeh vytvára ako lepidlo medzi jednotlivými levelmi, alebo či sa najprv vytvorí príbehová kostra a do nej sa dosadzujú udalosti. Do prvej kategórie spadá prvý aj druhý Dishonored. Príbeh tam je, no je skôr tlačný do úzadia, a tak je veľmi predvídateľný a plný kliše. A týmto som vám asi povedal, že rovnakým problémom, aký bol v jednotke, trpí aj dvojka.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE

Žáner: hra z pohľadu prvej osoby

Výrobca: Arkane

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + art štýl a grafické spracovanie
- + absolútna voľnosť pri plnení úloh
- + famózný level dizajn s výbornými nápadmi
- + mnoho vedľajšieho obsahu v lokáciách

- hlavný príbeh
- technické problémy

HODNOTENIE:



Pritom potenciál tu jednoznačne bol. Emily sa stala kráľovnou a Corvo, jej otec, ochrancom trónu. Všetko sa zmení po tom, ako sa zjaví žena, ktorá si nárokuje pozíciu na tróne. Vďaka svojim magickým schopnostiam sa ho aj zmocní a vyženie hlavného hrdinu preč. Áno, iba jedného,

nakolko si na začiatku hry vyberáte, či chcete hrať za Corva, alebo za Emily, čo výrazným spôsobom podporuje znovuhrateľnosť. No zasa nie až do takej miery, ako by si človek predstavoval pred vydaním. Takže cieľ je jasný. Zastaviť Delilah a získať trón späť.

Či bude vaša cesta po Karnace (miesto, kde sa dvojka odohráva) krvavá, alebo cesta

„tichošľapa“, ktorý obchádza všetko živé a hľadá alternatívne cestičky, ako sa vyrovnat' so vzniknutými situáciami. A autori to vedia, ich zámerom je poskytnúť hráčom čo najviac možností podporujúcich kreatívny prístup. Level dizajn, bočné úlohy, zbieranie informácií a rozhodnutia, do ktorých schopností investovať runy, to všetko dláždí cestu vpred, a ponúka dôvod na to, prečo sa túlať po lokalitách a hľadať všetky možné dokumenty a indicie, rovnako ako aj spomínané runy a „bonecharms“.

Nič v hre totiž nie je isté a ak nebudete prehl'adávať prostredie, je dosť možné, že sa k alternatívnym spôsobom eliminácie protivníkov ani nebudete vedieť dostať. Jedno je však isté, celá hra sa dá prejsť bez jedného zabitia, a dokonca bez toho, aby vás niekto videl a odhalil. Všetko je to na vás, na tom, ako sa rozhodnete hru hrať a aký odkaz chcete po sebe zanechať. Vaše činy ovplyvňujú prakticky všetko, od toho, ako prostredie vyzerá až po to, ku akému koncu sa prepracujete.

Autori vás do ničoho netlačia, ponúkajú maximum slobody a minimum cutscén. Opäť



môže sa stať, že to nemilo pocítite. Zároveň však musím skonštatovať, že hra sa dá prejsť aj bez investovania do čí len jedného vylepšenia.

Leveldizajn hry je výborný a konštantne prekvapuje hráčov novými prvkami. Niekedy až prekvapí, čo všetko sa dá vymyslieť a implementovať do hry s cieľom renovovať žánr a poskytnúť tak čo najväčšiu variabilitu. Hneď ako ste zžití s pravidlami herného sveta a počítate s možnými úskalia, autori vždy pridajú niečo nové, čo osvieži danú misiu, aby všetky nezapadali do rovnakého konceptu, a hra tak neupadla do stereotypu.

Hráčom dali do rúk absolútnu slobodu, pričom sú možné viaceré možnosti postupu. A to či už plánujete hru prejsť tak, aby vás nikto nevidel, alebo ste typy, čo radi omračujú nepriateľov. Dokonca je možná aj cesta „pištole a kuše“ a len a len hráči rozhodujú o tom, ako ďalej.

Hra si zachovala úžasný artštýl, ktorý sa pomaly stáva synonymom tejto hry a ponúka niečo, čo si hráči počas hrania zapamätajú. Treba zobrať do úvahy, že hra beží na novom engine – modifikovanom idTech-u. Ten trpí podobnými neduhmi ako jeho predchodca (slabšími textúrami) a priniesol aj hromadu problémov na PC platforme, ako aj v konzolových verziách. Ide najmä o časté framedroppy, a dokonca aj o občasné pády. A tým by sa vývojári rozhodne chváliť nemali. No aj napriek tomu, keď po 9 – 10-hodinách hry v úžasnom artštýle skončíte, máte chuť vrátiť sa do sveta Dishonored znova!

Verdikt

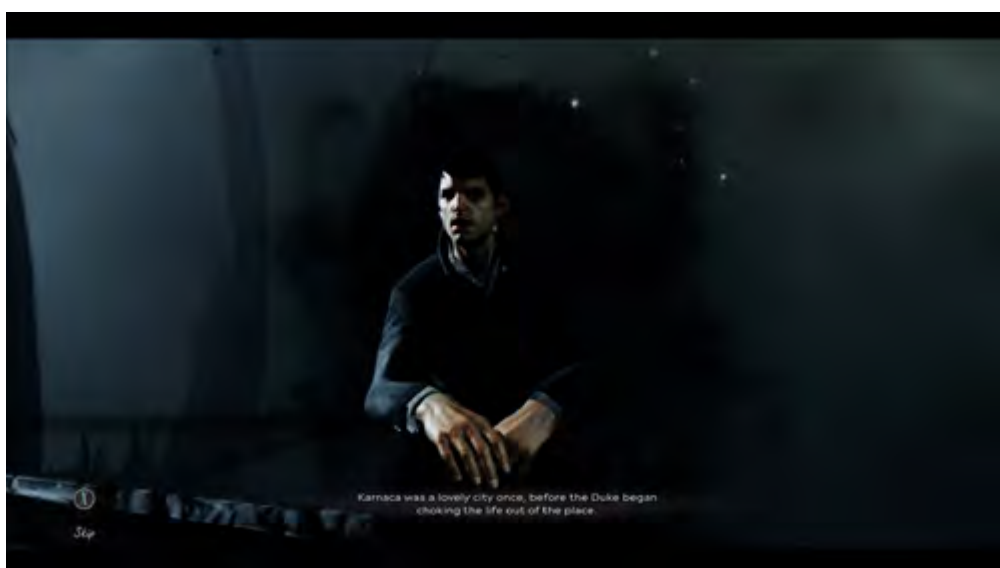
Dishonored II ponúka všetko, čo pokračovanie ponúknuť má. Lepší leveldizajn so zopár skutočne vynikajúcimi nápadmi, absolútna voľnosť pri plnení úloh a mnoho vedľajšieho obsahu, ktorý vie výrazne natiahnuť hernú dobu. Škoda slabého hlavného príbehu a technických problémov, ktoré hru trápia.

Dominik Farkaš

je spoľah na to, že materiál, ktorým sú noviny či zberateľské predmety, vám poskytne obraz o tom, čo sa vo svete deje. Povinné to nie je, no spôsob, ako vás k tomu nenútené hra motivuje, je výborný. Totižto takmer všetko v hre je neoznačené a je iba na vás, aby ste to objavili. Máte k dispozícii cieľ a približnú lokáciu, no všetky vedľajšie úlohy, miesta trhov, kde nakupujete novú výbavu a vylepšujete starú, a takisto aj predmety na vylepšenie vašich schopností, sú vo svete roztrúsené a čakajú, kým ich objavíte a naplno využijete ich potenciál. Je napríklad možné, že kvôli lineárnemu postupu, ktorý zvolíte, sa ani nedostanete k druhej možnosti eliminácie vášho cieľa a budete ho musieť jednoducho zabiť.

Každá minca má však dve strany. V každej lokalite sú rozmiestnené runy, zlepšujúce vaše schopnosti, a aj tzv. bonecharms, predmety, ktoré ponúkajú malé

vylepšenia základných schopností v rôznych oblastiach. Ak budete dôkladní, môže sa stať, že v neskorších leveloch sa stanete až príliš silní oproti schopnostiam ostatných. No ak zas prostredie neprehľadávate dostatočne,



Heroes & Generals

NIEKEDY JE VIAC.... JEDNODUCHO VIAC

Osobne sa vždy poteším akémukoľvek titulu s vojenskou tematikou. Pri srdci zahrejú predovšetkým tie z obdobia prvej, druhej či vietnamskej vojny. Posledné roky sa niesli v znamení moderných zmýšľaných stretov či návštev vesmíru, takže čokoľvek, čo nás teleportuje do čias minulých, skutočne poteší. Takým titulom chce byť aj Heroes & Generals. To, či sa mu to darí, sa dozvieme v našej recenzii.

Na Heroes & Generals sa treba pozerat' so zažmúrenými očami. A nie je to dôvod, že hra nesie nálepku Free2Play, no ten pocit, že hráte budgetovú hru s nádychom Pay2Win, sa nezaprie. Hra sa prezentuje ako mix FPS akcie s prvkami RTS stratégie, a to pôsobí náramne dobre. Problém je, že to akosi nefunguje. No pekne poporiadku.

Dánske štúdio Reto-Moto, ktoré za týmto počínom stojí, pracuje na hre už pomerne dlhý čas. Okrem finálnej verzie si hráči mohli vyskúšať beta test a hru vyšperkovať do dokonalosti. To sa však nestalo a hru trápia v zásade rovnaké problémy, ktoré sú neprehliadnuteľné od prvých testov.

Starí známi

V Heroes & Generals sa proti sebe postaví odboje Nemecka, USA a Sovietskeho Zväzu. Okrem tradičných bojov si ako členovia pechoty vyskúšate bojovú techniku na zemi aj vo vzduchu. Vo svojej podstate sa hra snaží držať línie, ktorú nastolil prvý Battlefield, avšak kopíruje snád' len to zlé.

Problémy trápia predovšetkým sieťový kód a jeho nevyváženosť. Vystrieľať do protivníka plné dva zásobníky, pričom on opätuje palbu, a vo výskoku z otočky vám bez problémov zasadí jednu smrtiacu ranu do hlavy, to nie je nič príjemné! Podobných situácií

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: multiplayerová FPS akcia

Výrobca: Reto-Moto
Zapožičal: Reto-Moto

PLUSY A MÍNUSY:

+ jazda na bicykli
+ výber obdobia
+ free2play

- technické nedostatky
- chyby
- ak chcete byť lepší, musíte načrieť do peňaženky
- cheateri
- patrí do hier predchádzajúcej dekády

HODNOTENIE:



nájdete v hre hneď niekoľko. Takže to asi nebude náhoda. Skoky sa tak veru nedržia základných zákonov fyziky a gravitácie. Každý skok je priam utrpením, pretože pôsobí, akoby ste boli na inej planéte. Hra vo fyzike či deštrukciách celkovo zaostáva, čo značne oslabuje kvalitatívnu stránku.

Základné princípy

V rámci hrateľnosti je na tom hra o čosi lepšie. Na nič vážne sa Heroes & Generals nehraje a ponúka známe základné princípy. Vyberiete si, za ktorú stranu chcete bojovať, pričom to môžete kedykoľvek



Takže je len na vás, akú motorizovanú, prieskumnú alebo obrnenú jednotku vyšlete. Nemôžem sa však



zbaviť pocitu, že táto časť je v hre len na oko. Je jasne vidieť, že prím hrá FPS akcia, váš postup odmeňovaný kreditmi a následné vylepšovanie, ktoré môžete urýchliť za skutočné peniaze.

Verdikt

Heroes & Generals je tak týmto odsúdený na smetisko budgetových hier, ktoré trápia zmieňované nedostatky. Problémom sú tiež cheateri, s ktorými však vývojári nijak nebojujú, takže ostatných poctivých hráčov hra určite odradí. Hier s podobnou tematikou aktuálne na trhu nie je až tak veľa, no pripravuje sa kopec ďalších titulov, ktoré sa budú unášať na znovuzrodenej vlne hier z obdobia najväčších ozbrojených konfliktov. A na Heroes & Generals tak rýchlo zabudnete!

Ján Schneider

zmeniť. Nasleduje zbrojenie, úprava, výber z troch známych módov a hor sa do boja.

Spočiatku si vyskúšate menšie mapy. Vaším postupom, ktorý je svižný, pokiaľ nie ste absolútne „lamy“, sa neustále vylepšujete. Za každý lepší úspech zbierate odmeny a postupne eskalujete. Toto gro hry funguje, no ostatok už nie. Technicky je hra na úrovni hier tak desiat rokov dozadu. Zastaranosť enginu by mohli vynahradiť lepšie spracované modely, objekty či zbrane, no aj tu je to len šedý priemer. Slabý fyzikálny model nehrá do karát ani deštrukcii, takže zabudnite na pokročilé výbuchy a poškodenia. Granátom nezničíte ani len sklo, pričom výbava výbušného materiálu je u vojakov hojná, avšak v konečnom dôsledku zbytočná. Arzenál je síce početný, no aj dosť drahý, takže to chce čas, kým sa k vytúženému kúsku dostanete. Jednotlivé zvuky nepôsobia vierohodne a úplne ničia pocit, že

v ruke držíte zbraň, ktorá je určená na zabíjanie. Ani okolité zvukové efekty nepredstavujú vybočenie z priemeru. A aký je ten strategický režim? Nápad rozhodne dobrý, no aj v tomto prípade nedotiahnutý. Vytvárate si vlastný tím a ten následne posielate do bojov.



Dead Rising 4

FRANK IS BACK... SO?

Séria Dead Rising aj napriek stokrát omieľanej tematike dokázala zaujať špecifickým črtami, ktoré jej vybudovali celkom solídnu fanúšikovskú základňu. A aj keď trojka mala zopár múch, stále to bola veľmi dobrá hra, u ktorej však bol badateľný posun smerom k obľúbivosti. A štvorka v tomto trende, bohužiaľ, pokračuje.

Frank West sa vrátil! A pripadá mi to, ako keby si autori mysleli, že práve jeho postava zosobňuje ducha série, no túto sa trochu sekli. Dead Rising bol výnimočný hlavne svojimi survival prvkami. A selfie fotiaci Frank jednoducho nie je dostatočnou náhradou toho, čím bola táto séria výnimočná.

Pozrime sa, čo hra ponúka. V prvom rade zombíkov. Hromady zombíkov! Ďalej ponúka plejádu zábavných možností, ako sa ich zbaviť. A dokonca ponúka aj zaujímavý príbeh. Nič revolučné ani scenáristicky dokonalé, ale dostatočne zaujímavé, aby poskytlo vhodný kolorit pre dianie. Frank a jeho žurnalistická „zverenyňa“ Vicky cestujú do mestečka Willmont, aby odhalili nekalé praktiky veľkej korporácie. Samozrejme, všetko sa to skončí obrovskou nákazou, pri ktorej sa všetci obyvatelia menia na zombíkov. Následne je Frank hodený do tohto mestečka, kde je výskyt zombíkov na meter štvorcový najvyšší v hernej histórii a jeho úlohou je zistiť, čo sa stalo a kto je za to zodpovedný.

Jeho žurnalistické a zabijácke schopnosti sa zužitkujú v jednoduchej, no dostatočne zaujímavej príbehovej línii a rovnako sa rozširujú do typu príbehových činností a aj do vedľajších misií. No tým, že hra eliminovala to, čím bola zaujímavá, môže pôsobiť do veľkej miery monotónne a obľúbivo. Pri snahe zapáčiť sa všetkým je hra open world akčnou

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: Akčná adventúra
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + masakovanie tisícov zombíkov je na chvíľu sranda
- + celkom obstojný príbeh
- + craftovanie a jemné RPG prvky
- hra sa stáva stereotypnou
- slabá variabilita bočných úloh
- slabý audiovizuál
- odstránenie jedinečných prvkov

HODNOTENIE:



hrou s hromadami zombíkov a s ďalšou hromadou bežných herných prvkov.

Hra oplýva bežnou plejádou hlavných misií, ktoré sú dostatočne zaujímavé a poskytujú niečo navyše oproti bežnému masakru zombíkov. Budete fotografovať, hladať

stopy, komunikovať s tými, čo prežili a snažiť sa poraziť nepriateľa. Bočné úlohy, sú síce spoiatku zaujímavé, poskytujú vám výborné odmeny, alebo miesta na rýchly presun po mape, no určite si po čase všimnete, akou malou variabilitou disponujú. Čo však chýba vo variabilite misií, to hra bohato vynahrádza





kombá a s tým súvisia, pravdaže, odmeny. Masakrovanie tisícok zombíkov je niečo, v čom Dead Rising exceluje, no aj napriek tejto variabilite sa hra stáva postupne jemne stereotypnou. Otravné je, keď sa potrebujete dostať z jedného miesta na druhé, no v ceste vám stoja generujúce sa hordy nepriateľských zombíkov.

Okrem nich budú vašimi nepriateľmi aj bežní vojaci a špeciálne zombie variácie, ktoré prinášajú chvíľkový dostatok variability, no rovnako ako zvyšok postupne upadnú do stereotypu. A ten nezachráni ani do hry implementovaný RPG systém perkov pre Franka, ktoré mu postupne zlepšujú schopnosti, a ani exosuit, umožňujúci krátkodobé masakre zombíkov v ultra futuro štýle.

Ak sa vám podarí zdolať kampaň, čaká vás multiplayer pre štyroch hráčov. Ten sa odohráva v prostrediach kampane, akurát máte špecifické úlohy, na konci ktorých vás čaká boss.

Zabíjanie zombíkov v štyroch je síce sranda, no rovnako ako kampaň aj z tohto začne byť skôr či neskôr dosť stereotypná hra. To sa snažia autori opäť zachrániť RPG systémom a rôznymi ďalšími sandbox prvkami, čo sa však rovnako ako v kampani mieri účinku.

Ani audiovizuál nepatrí medzi to najlepšie, čo som mal možnosť vidieť. Je zrejme, že vzhľadom na potrebu vykreslenia stoviek nepriateľov na obrazovke naraz je obetovaná detailnosť prostredia, no dalo by sa skonštatovať, že hra sa od tretieho dielu posunula dopredu len minimálne. Naopak, v čom sa neposunula, sú framedroppy, ktoré sú rovnako otravné a približne rovnako časté ako v predchádzajúcom diele, čo trochu kazí výsledný dojem.

Verdikt

Dead Rising 4 je hra, ktorá obetovala svoju výnimočnosť a svoje jedinečné prvky, aby sa z nej stalo niečo viac mainstreamové. Paradoxne, to je najväčší problém!

Štvorka poskytuje iba málo toho, čím by sa vedela od konkurencie odlíšiť. Problémom je, že konkurencia vie robiť rovnaký typ hier lepšie, čo zraha Dead Rising 4 dole a robí z nej jemne nadpriemernú hru, ktorá dopláca na svoju obyčajnosť.

Dominik Farkaš

vo variabilite zbraní a v hrateľnosti. Základ je jednoduchý. Hráči môžu na ich likvidáciu použiť všetko.

Od tradičných stiených a zbraní na blízko až po tie menej obvyčajné, ako napríklad stolička, hlava Santu Clausa alebo airsoftovú zbraň. Všetky tieto zbrane sú prehľadne ukladané, pričom vždy máte k dispozícii jednu zbraň na

vrhanie, jednu zbraň na blízko a jednu strelnú zbraň. Jednoduché zbrane postupne striedajú tie, ktoré si viete vycraftovať a tie poskytujú tú pravú zábavu.

Práve craftovanie zbraní a vozidiel je zábavné hlavne vďaka tomu, že každá takáto zbraň alebo vozidlo má okrem bežnej funkcionality aj špeciálne útoky a vysoké dosiahnuté



Call of Duty Modern Warfare Remastered

SPÄŤ KU KOREŇOM

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: FPS

Výrobca: Infinity

Ward

Zapožičal: Kontiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý remake

+ grafické
prevedenie

+ MP prídavky

- spolu s Infinite
Warfare

HODNOTENIE:



V dnešnej dobe remakov, remastorevaných verzií a prerábok starých hier si napokon prišlo na svoje aj CoD. Modern Warfare, hra milovaná celou generáciou hráčov sa vracia späť ešte lepšia ako pred tým.

V dnešnej dobe je naozaj zriedkavé, aby nejaká hra ovplyvnila hernú scénu natoľko, aby sa stala podkladom pre svoj herný žáner na niekoľko nasledujúcich rokov. V tomto prípade sa už blížieme k hranici dekády. Modern Warfare sa stal jednou z najospevovanejších FPS hier.

Každá jedna misia na lodi cez sniperskú misiu v Pripyati až cez zbesilú naháňačku na dial'nici sú nezabudnuteľné a navždy také aj ostanú. A práve to robí MW hrou, akou je. Skúste si zo spomenúť na akúkoľvek hlavnú postavu z niektorého z nových CoD. Nič? Myslel som si. No príbeh Kapitána Pricea nám ostane všetkým v hlavách ešte dlhú dobu.

Hneď na začiatku treba povedať, že Modern Warfare Remastered nie je žiaden odfláknutý remake, ktorý bol len optimalizovaný pre novú generáciu hardvéru. Ide o naozaj pekné prepracovaný kúsok hodný svojej ceny.

Teda nie tak úplne, keďže vydavatelia sa rozhodli ísť absolútne protihráckou cestou a hra sa momentálne dá získať iba zakúpením

vyššie 80-dolárovej edície nového Infinity Warfare. O tomto naozaj nevhodnom kroku sa radšej nebudem vyjadrovať podrobnejšie, každý si na to urobí určite vlastný názor.

Štúdio Raven Software si dalo naozaj záležať a starý Modern Warfare prebalilo do naozaj kvalitného obalu hodného dnešných CoD. Nové grafické spracovanie, skvelo prerobené detaily, atmosféra a prostredie známych kampaňových levelov vás vráti v čase, ako keby ste hrali hru po prvý raz v dobách jej najväčšej slávy top grafiky.

Vývojári sa očividne riadili heslom „čo je dobré, netreba meniť“, a tak kampaňová časť hry nadobudla moderné grafické prevedenie, pričom poskytuje plnohodnotný zážitok bez žiadnych prídavkov.

Síce sa kampaň Modern Warfare zapíše do pamäte každého hráča, ktorý si ju zahrá, CoD bolo, je a vždy bude hlavne o multiplayeri. Raven Software nesklamalo pri remasterovanej verzii ani v tomto ohľade, no dočkali sme sa aj nejakých zmien a novinek.

Prijemnou zmenou, ktorá síce nemá veľký vplyv, no milo oživuje pomerne starú hru, je kustomizácia. Tá bola do MW multiplayeru pridaná formou klasických Call of Duty profilových kariet, emblémov, skinov alebo medailí, ako ich poznáme

z akéhokol'vek iného novšieho dielu. Medzi pôvodné módy bol dokonca pridaný mód Kill Confirmed, a dokonca sme sa dočkali aj niekoľkých nových hardcore variácií.

Čo sa týka hrateľnosti, tá ostala nezmenená. V hre stále nájdete všetky perky a zbrane, ktoré buď milujete, alebo nenávidíte, ako napríklad Final Stand, ktorý by podľa slov mnohých hráčov v hre nemal existovať. Aktuálne nie sú dostupné úplne všetky mapy, čo sa má zmeniť v priebehu nasledujúcich týždňov, prípadne mesiaca, v rámci dodatočného updatu hry. Ten bude dostupný zdarma pre všetkých vlastníkov hry.

Verdikt

Môžete sa spoľahnúť na to, že toto nie je žiaden odfláknutý remake, no skôr naozaj skvostne pripravený moderný remake. Legendárna FPS v novom modernom prevedení, oživené textúry, prídavky v multiplayeri, no bez zbytočných zmien – žiadny fanúšik CoD série si od tohto nemohol slubovať viac. Snáď jediná vec, ktorá sa dá tomuto titulu vyčítať, je, že si ho musíte kúpiť spolu s novým Infinite Warfare. No je dosť pravdepodobné, že časom sa bude dať kúpiť aj osobitne.

Richard Mako

The Dwarves

SPÄŤ KU KOREŇOM

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná
 adventúra
Výrobca: THQ Nordic
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý svet
 trpaslíkov
 + príbeh
 + cestovanie mapou

- (ne)rozmanitosť
 - frame rate

HODNOTENIE:



Trpaslíkom sa v hrách, knihách alebo filmoch nedostáva veľa pozornosti, čo je škoda, pretože majú bohatú a zaujímavú históriu. Zrejme si to mysleli aj vývojári z King Art Games, a tak stvorili hru The Dwarves.

The Dwarves nielenže prináša na trh zaujímavý svet trpaslíkov, ale aj originálny prístup k niektorým herným mechanizmom. Základom hry sú štyri postavy, pričom každá vyniká v niečom inom, má iné vlastnosti či zručnosti.

Jednou z nich je aj vaša hlavná postava, Tungdil. Zvyšok družiny si vyberáte sami. Teda, nie tak celkom, keďže hra vás v niektorých častiach donúti vybrať si z určitej skupiny alebo vám nasilu natlačí niektorú z postáv na základe toho, ako sa vyvíja príbeh.

Na jednej strane je to zaujímavý krok, no na druhej strane do družiny môžete dostať postavu, za ktorú neviete hrať alebo je neužitočná.

Je to škoda, pretože na výber je aj niekoľko úžasných postáv, ale taktiež aj neužitočných, čo zistíte, keď sa budete snažiť hru prejsť na vyššom stupni náročnosti. Vyriešiť by to

mohol rôznorodejší výber zručností, no, bohužiaľ, je to presne naopak.

Okrem toho, že budete môcť hrať za štyri postavy naraz, hra ponúka aj systém zastavovania času. Zastavenie hry vám príde vhod hlavne počas zložitejších bitiek. Mechanizmus, ktorý by vám mal pomáhať a ul'ahčovať robotu, situáciu sťaží svojimi obmedzenými možnosťami. Postavy viete posielat len na určitú vzdialenosť a vhod by padla aj možnosť zadať jednej postave viac akcií naraz. Potom skončíte tak, že postave zadáte akciu, hru na dve sekundy spustíte a potom ju znova zastavíte, aby ste postavu dali ďalší príkaz. Rýchlo si všimnete, že nad postavami máte len čiastočnú kontrolu. To je pri t'ahovej hre dosť divné a chvíľu si na to určite budete zvykať. Ide hlavne o automatické útoky vašich postáv v bitkách, kedy budú mlátiť do všetkého naokolo a vám tak ostane len ovládanie ich špeciálnych zručností. Ak ich však využijete správne, budete si môcť vytvoriť taktiku.

Boje ale nie sú všetko, čo hra ponúka. Autori si dali záležať na príbehu aj na jeho rozprávaní. Ak práve nebojujete, pohybujete sa s vašimi postavami po mape, na ktorej máte vyznačené cesty a zaujímavé body ako mestá, dediny

či iné usadlosti, kde obvykle nakúpíte alebo vyriešite problémy daného regiónu. Počas cestovania hra pokračuje v príbehu pomocou dabovaných konverzácií, do ktorých sa viete zapojiť pomocou jednoduchých dialógov v štýle Falloutu. Dialógy majú dokonca rôzne následky a môžu ovplyvniť nasledujúce boje či odmeny. Hra neopľýva ktovieakým grafickým spracovaním, no na takticko-t'ahový štýl to úplne stačí. Jedinou chybičkou je snáď to, že aj pri obyčajnom prevedení má hra niekedy nechutné problémy udržať si stabilný frame rate, čo bude pravdepodobne spôsobené portom hry pre konzolové prostredie.

Verdikt

The Dwarves je veľmi príjemná príbehová hra, ktorá spája t'ahovú taktiku, RPG prvky a zaujímavý navrhnutý svet trpaslíkov. Skvelo spracovaný príbeh a cestovanie svetom trpaslíkov zatiaľ iba mierne nedotiahnuté mechanizmy a malá rozmanitosť postáv a ich možností. Ak však máte radi dobrý oddychový príbeh, kde sa nekladie veľký dôraz na akciu a jej hĺbku, zaručujem vám, že sa na niekoľko hodín dobre zabavíte.

Richard Mako

The Last Guardian

KONEČNE SME SA DOČKALI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Adventúra
Výrobca: Sony
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + inovatívnosť
- + snaha o emotívny zážitok
- + Trico ako herný mechanizmus
- FPS problémy
- AI Trica
- hádanky
- kamera a ovládanie Trica

"The Last Guardian je hra, ktorá vás zavedie do prapodivného sveta plného hlavolamov a rôznych prekážok."

HODNOTENIE:



The Last Guardian je jednou z hier, na ktorú čakala celá generácia hráčov. Počas vývoja bola hra niekoľkokrát odložená, pozmenená a narazila na mnoho úskalí, no po dlhej a ťažkej ceste sa konečne dostáva na pulty našich predajní. Stojí hra za to dlhé čakanie?

The Last Guardian by sa v stave, v akom vyšiel, dal prirovnať k fenoménu. Ten rozdelí uje hráčsku komunitu na niekoľko druhov. Na jednej strane sú skalní hardcore fanúšikovia, ktorí hrali od tvorcov už prvé hry ako ICO a Shadow of the Colossus. Táto skupinka, ktorá sa bude skladať poväčšine zo starších hráčov, bude hru nepochybne brániť do posledného dychu a pokojne vás presvedčí o tom, že ak si zahráte The Last Guardian, zistíte, že je to hra, na ktorú ste čakali celý život a že vás povznesie na úplne novú úroveň. Druhou, a pravdepodobne najpočetnejšou skupinou ľudí budú hráči, ktorí prepadnú reklame. Po úspechoch, ktoré zožali pôvodné hry, bolo ohlásenie The Last Guardian ako „vlhký sen“ každého fanúšika, no týmto to nekončilo. Pomaly, no veľmi nenápadne sa The Last Guardian sa začal pomocou médií, fór a komunity dostávať do všeobecného povedomia ľudí. Došlo to až to takej miery, keď aj ľudia, ktorí o hre nič nevedeli a vôbec nehrali pôvodnú „sériu“, o nej hovorili ako o TEJ HRE. O hre, po ktorej už nič lepšie hrať nebudete. Hra The Last Guardian sa napokon stala takou vychvalovanou, že sa na ňu v deň vydania tešil takmer každý PS4 hráč.

Bolo ale toto všetko opodstatnené? O tom, že ICO a Shadow of the Colossus boli dobrými hrami, nemusí byť reč. No čo The Last Guardian a jeho dlhoročný vývoj?



Nepravdepodobné priateľstvo

Hneď na začiatku hry stretávate nepredstaviteľné stvorenie, o ktorom nebudete vedieť, čo si myslieť. V prvom rade je neidentifikovateľné, lebo vyzerá

ako kríženec psa s kuracími nohami, krídlami a divne svetielkujúcimi očami. Nevie, aký myšlienkový pochod viedol autorov k vytvoreniu tohto tvora, no viem si predstaviť asi milión iných kombinácií, s ktorými by ste si počas hrania vybudovali puto oveľa radšej a





vyzerali by o niečo prívetivejšie. Puto medzi chlapcom, ktorý je vašou hlavnou postavou, a Tricom, vaším zvieracím spoločníkom, je totiž niečo, na čom si celá hra zakladá, prezentuje sa a podľa slov vývojárov bude niečo, čo vás bude sprevádzať celou hrou. Počas prvých hodín je vzťah medzi Tricom a vami niečo ako nutné zlo. Pomáhate jeden druhému, lebo nemáte na výber. Ocitáte sa v ruinách prastarej civilizácie a jeden bez druhého to nezvládnete. Trico vás viac-menej sleduje a vy sledujete jeho, podľa toho, ako to situácia práve dovolí. Jednotlivé časti hry sú špecificky navrhnuté tak, aby ste museli použiť malú postavu chlapca na otváranie brán a častí máp pre Trica, za čo vás on odnesie cez obrovské priekopy, mohutné budovy a podobne. V podstate sa tak ocitáte v nekonečnom bludisku logických hádaniek strateného mesta, z ktorého sa snažíte dostať a nemáte ani šajn, ako ste sa doň dostali. Postupom času si Trico

úplný opak. Do tohto momentu to bola pomerne slušná adventúra s klasickými puzzle prvkami a hľadaním spôsobov na otvorenie ďalšej cesty. Od chvíle, keď sa s Tricom spriatelíte ale začína malé herné peklo, ktorému sa v hre hovorí "príkazy". Trico vám začne dôverovať natol'ko, že mu budete môcť zadávať príkazy, teda skôr nasmerovať ho, kam ma ísť. Týmto mechanizmom sa vám sprístupnia mnohé, dovtedy nedostupné cesty. Trico je podstatne väčší a môže sa postaviť na zadné nohy, pomocou čoho zo seba spraví živý rebrík, po ktorom môžete vyliezť na vysoké miesta. Spomínaný herný mechanizmus bol predstavený bola predstavená aj v E3 videu The Last Guardian a všetci boli vtedy očarení vzťahom medzi chlapcom a Tricom. To, ako mu po jednoduchom zakričaní a ukázaní na okraj vysokého miesta Trico poskytol podporu, bolo naozaj milé a celá hra si naozaj na tejto spolupráci zakladá a má tak prehĺbiť vaše vzájomné puto. Realita je, bohužiaľ, iná a E3 video bolo veľmi pekne nahrané, aby výborne zapasovalo do predstavenia hry.

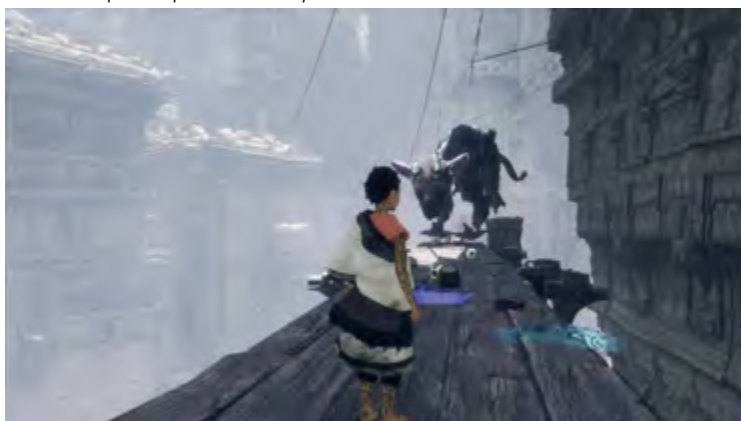
V tomto bode sa do hry okrem vašich príkazov zapája aj Tricova umelá inteligencia a máte sa veru na čo tešiť. Nielenže si Trico 80 percent času robí absolútne, čo sa mu zachce, ignoruje vaše príkazy a máte vyslovene chuť ho ísť nakopať, ale podobné to je aj z jeho ovládaním. Úplne bežné sú situácie, keď existuje len jediná cesta vpred, na ktorú



a chlapec začnú viac dôverovať, až sa napokon jeden na druhého spoliehajú so svojím životom. Toto by mala byť chvíľa, keď by vaše puto a priateľstvo s Tricom malo byť najsilnejšie, no, bohužiaľ, to bol

mu opakovane ukazujete, pričom on len sedí a pozerá do blba alebo sa dokonca začne škrabať a zavýjať. Tak tam dve minúty sedíte, ukazujete mu, kam má ísť, zúfalo skúšate všetky uhly kamery,

až kým sa konečne nezačne hýbať. Keď si ale uvedomíte, že sa otáča o 180 stupňov a ide cestou späť, vaša zúfalosť sa mení na hnev. To, v spojení s tým, že mu všetko od vykonania príkazov (za predpokladu, že ich nejakým zázrakom pochopil na prvýkrát) po jednoduché presuny trvá neuveriteľne dlho, tvorí len čerešničku na torte zúfalosti a hnevu, ktorý budete pri hre miestami pociťovať. Ak by Trico a jeho ovládanie fungovali naozaj tak, ako to bolo prezentované, hra by vyzerala podstatne inak a určite by ste v určitých situáciách na Trica nekričali všetky možné nadávky, ktoré vám napadnú. Bohužiaľ, práve tento fakt, keď je váš spoločník najväčšou záťažou, podkopáva cieľ hry.



Stratené mesto

Počas celého príbehu sa pohybuje v ruinách stratenej a dávno zabudnutej civilizácie, o ktorej váš kmeň hovorí iba legendy. Ako a prečo ste sa tam dostali, neviete, až do neskorších fáz hry, no jedno je isté, musíte sa dostať preč. Čo sa týka dizajnu levelov, nečakajte nič prelomové, ide skôr o slabší priemer. Klasické otváranie brán a dverí pomocou pák, ku ktorým sa často dostanete rovnakými alebo podobnými princípmi, príde časom naozaj otrepané a idete k nim už automaticky. Z času na čas hra predloží niečo nové, kde sa musíte trochu zamyslieť, no väčšinou budete mať problém level prejsť kvôli ovládaniu Trica a nie preto, že by bol náročný. Samotnej hrateľnosti nepridáva ani to, že si v polke hry uvedomíte, že nerobíte nič iné, ako že zháňate žrádlo pre Trica, ktorý sa bez neho v určitých okamihoch hry ani nepohne, a otvárate preňho dvere. Chýbajú tomu nejaké zaujímavé hádanky, spestrenia, alebo "puzzles", ktoré by si hra jednoznačne zaslúžila. Hra samotná na obale a aj v jej popise často uvádza, aby ste sa niekedy zastavili

a obzreli si krásu a okolie sveta, v ktorom sa nachádzate. Jediné, čo mi nie je celkom jasné, je, ako to máte robiť, keď väčšina vzdialených scenérií je často zahalená hmlou, a tak vidíte len veľmi

jemné obrysy budov, čo má ďaleko od pekných panorám, nad ktorými by ste sa chceli kochať. Počas hrania sa aj tak poväčšine ocitáte v interiéroch ruín, kde toho veľa k obdivovaniu nie je. Celkové grafické prevedenie hry tak isto nie je práve v stave, pri akom by ste mali nutkanie sa zastavovať a obdivovať okolie. Klincom do rakvy je nakoniec to, že aj pri priemernom, či skôr podpriemernom grafickom spracovaní má hra niekedy problémy s FPS.

Iba d'alší prechválený titul?

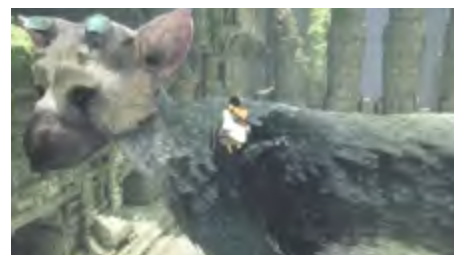
Áno aj nie. Nedá sa povedať, že by The Last Guardian nebol a nesnažil sa byť niečím iným či výnimočným. Na súčasnú hernú scénu prináša nové nápady a snahu o väčšie emotívne prežitie hry, z ktorého budete mať skôr umelecký ako herný zážitok. To by bolo všetko veľmi fajn, keby mala hra solídny technický základ. The Last Guardian nie je ani tak prechválený ako skôr vopred precenený samotnými hráčmi, ktorí od neho čakali d'alší Shadow of the Colossus, no dostali priemernú adventúru. Je škoda, že si hra nechala niektoré z najlepších

pasáží na koniec. Pomerne dramatické alebo akčné pasáže si užijete až v poslednej štvrtine hry a práve pri nich si uvedomíte, že ste sa zrazu skvelo bavili a nechápete, prečo to tak nebolo dovedy. Asi preto, že ste len otvárali brány a hľadáli sudy s jedlom pre Trica.

Verdikt

Aj keď toho bolo spomenutého veľa negatívneho, The Last Guardian určite nie je zlá hra, len je založená na zlých technických základoch, ktoré hrateľnosť a samotný pôžitok z hry masívne znehodnocujú. Strašné ovládanie a správanie sa Trica je niekedy naozaj zúfale a, bohužiaľ, ani prostredie naokolo nevyrazí. Pridajme k tomu občasné problémy s kamerou a FPS a neostáva mi nič iné, ako sa opýtať sám seba, prečo má táto hra plnú cenu bežnej AAA hry. Keď si zoberiem takú indie hru Journey, ktorá spravila toto všetko oveľa lepšie a stála ledva polovicu ceny hry The Last Guardian, tak mi je len ľúto, že hra s takým potenciálom ho nevyužila. Hracia doba The Last Guardian pritom takisto nie je úžasná, pretože sa pohybuje v rozmedzí 8 – 13 hodín v závislosti od vašich schopností riešenia levelov a z väčšej časti od toho, ako sa Tricovi práve chce, respektíve nechce

Richard Mako



Cloud Stinger

Lightweight Comfort
Heavyweight Sound



Weighs only 275g



Signature memory foam ear cap
Ideal for prolonged gaming



50mm directional driver
Gaming-grade sound quality



Rotate in 90° angle
Provide a better fit



Volume control slider
Intuitive design for easy access



Adjustable steel headband
Built for durability and stability



Noise cancellation mic
Convenient swivel-to-mute design



HyperX is a division of Kingston.
Hyperxgaming.com
©2016 Kingston Technology
All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

HYPERX™

Sonic Boom: Fire & Ice

KEĎ JEDNA ÚROVEŇ ZNAMENÁ VŠETKY

Sonic to má v posledných rokoch veľmi ťažké. Hlavne ako konkurent Maria. Jeho hry často nevychádzajú a ak už nejaká vyjde, tak aj tak stojí za starú bačkoru. Keď tak rozmýšľam, vlastne mi ani nenapadá väčší smoliar ako je on. Jeho tvorcovia sa síce rok čo rok snažia, tvoria a skúšajú, no vždy to skončí rozporuplne. To má za následok, že hráči nad ním rok čo rok pravidelne lámu palice a z toho môže vzniknúť nebezpečný precedens. Ľudská trpezlivosť má totiž svoje hranice a ani Sonic toto nemôže robiť donekonečna, lebo inak došprintuje naveky.

Poznáte ten pocit, keď máte niečo napísať, no neviete, čo by ste napísali? Práve taký totiž teraz mám. Snažím sa prísť na to, ako by sa dala opísať úplná priemernosť. Vyzdvihnúť niečo excelentné, to je úplne jednoduché a to isté platí o opačnej strane kvality. Ba čo viac, zlé veci sa doslova sypú. Čo však s priemernosťou? Najprv skúsím spomenúť to najmenej kvalitné, to najhoršie, čo na hre existuje. Príbeh.

Mám dojem, že príbeh hry musel písať snáď orangutan, ktorého sa snažia vedci pol'udštiť, no vývoj sa zastavil niekde v polovici. Možno je to tým, že v súčasnosti hrávam plošinovky už len sporadicky (nebojte sa, mám plnú kvalifikáciu, naoko som na nich vyrastal a dokonale ma vychovali), možno je to tým, že na kvalitu sa kladie stále menší a menší dôraz, no niečo také trápne, hlúpe, a, prepáčte mi to za to slovo, sprosté som nevidel od čias hier, v ktorých sa Mickey Mouse snažil učiť malé deti násobilku. A to bol, poviem vám, teda poriadny horor.

Nejde o to, že sa dej dá prerozprávať jednou vetou – Sonic sa so svojimi priateľmi snaží zastaviť zlého doktora Eggmana, ktorý objavil prvok ragnium a s jeho využitím sa rozhodne všetko zničiť (ako inak, že?). Ide predovšetkým o

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: plošinovka
Výrobca: Sanzaru Games
Zapožičal: GameExpres

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekná grafika a využitie 3D
- + niekoľko hrateľných postáv
- + pomerne veľké a členité úrovne
- + využívanie ohňa a ľadu je dobrý nápad

- stereotypný dizajn úrovní
- niektoré minihry sú nezaujímavé
- otravný príbeh
- priemerná hudba

HODNOTENIE:



strašne detinský humor a absolútne infantilné rozhovory a situácie, ktoré sa môžu naozaj nakoniec páčiť maximálne tak orangutanom. A malým deťom. Veľmi malým deťom, ktoré nevedia po anglicky. Nikomu inému.

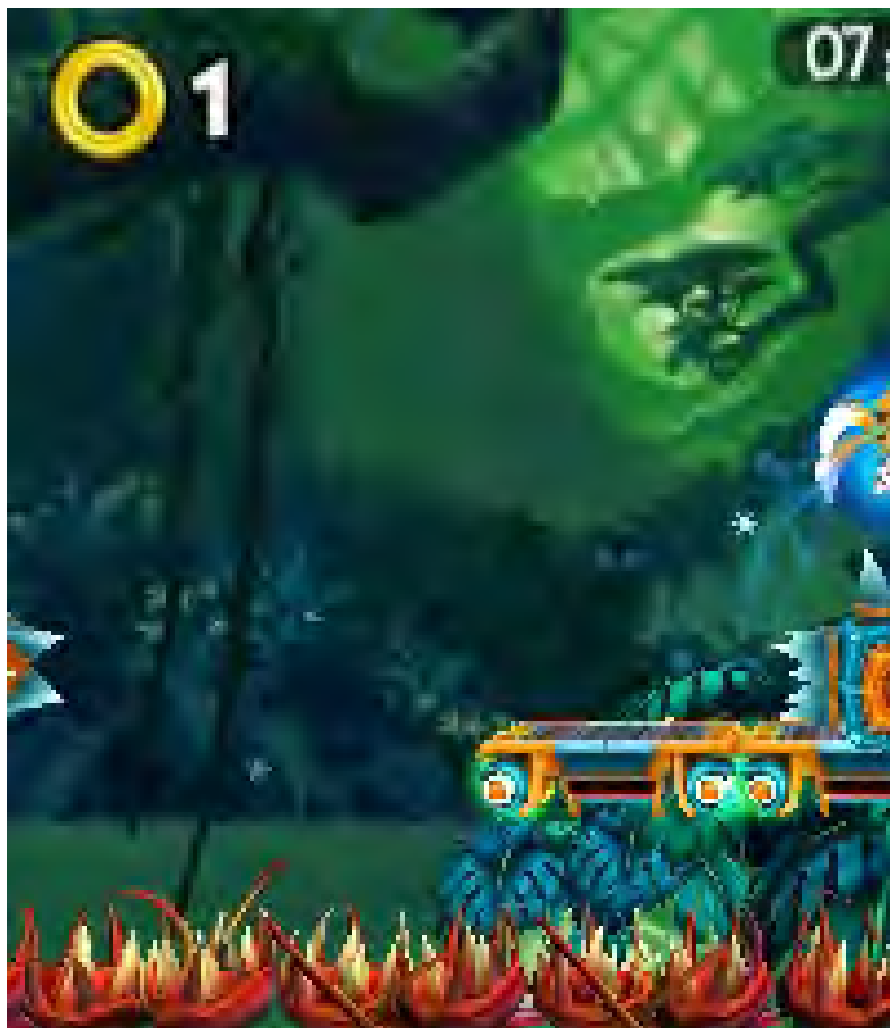
Čert by vzal príbeh, keby hrateľnosť bola skvelá. No ona nie je! Na druhú stranu nemôžem povedať, že je zlá, pretože úrovne sú veľmi pekne navrhnuté, sú rozsiahle a k dispozícii máte dokonca aj mapu, aby ste sa náhodou nestratili. Na začiatku vás to normálne aj baví, ale čím viac hráte, tým viac máte pocit déjà vu, pretože dizajn ako keby stagnoval. Nedá sa povedať, že sa dizajn zhoršuje, on je dobrý aj v ďalších pokročilých leveloch. Ved' predsa, ak bol prvý dobrý, tak napríklad 20. level v poradí s rovnakým dizajnom predsa nemôže byť zlý. Zlé je to, že sa dizajn nikam neposúva. Stále ponúka len navlas rovnaké situácie, tie isté postupy, tie isté šprintovacie pasáže a nuda zo stereotypu tak prichádza nečakane skoro.

A povedzme na rovinu, že nielen nečakane, ale aj prekvapivo. Gro hrateľnosti totiž vyplýva z názvu, naoko Sonic s kumpánmi môžu

používať mágiu ohňa a ľadu. V hre na vás čaká rýchle rozhodovanie, akú mágiu zapnúť, aby ste rýchlo zmrazili podlahu pod vami, alebo rozmrazili, aby ste sa vyhli strelám či sa dostali do nižších úrovní. Celé je to pekné, dynamické a nájde sa aj niekoľko pekných nápadov. No čo z nich, keď sa to všetko len opakuje dookola ako pokazený gramofón?

Okrem zľadovatených stien a podláh, s ktorými si treba poradiť, na vás čakajú typické špice trčiace z podlahy, ktoré budú preskočíte dvojskokom, alebo využijete lano na prehupnutie sa ako Tarzan z rodu opíc (hm, vidíte? Ďalšia spojitosť s opicami, to nemôže byť náhoda!), budete využívať zrýchľujúce plošinky, rôzne skákacie plošinky a dlhokánske zamotané rýchlodráhy.

Variabilite hrateľnosti veľmi nedodajú ani odomýkateľné postavy, za ktoré môžete hneď hrať a ľubovoľne si medzi nimi prepínať. Pretože hneď ako si odomknete novú, viete, že budú nasledovať úrovne nútiace vás využívať práve tú novú postavu a to tým istým štýlom znova a znova. To už omnoho väčšia zábava sú preteky proti Eggmanovi.





Tie prekypujú rýchlosťou a vzrušením zo súťaženia. Rozptýliť vás taktiež môžu početné úrovne v štýle mobilných runnerov a zbieranie všemožných vecí, z ktorých niektoré využijete na

stavbu robotov v pretekoch. V úrovniach na vás čakajú rôznorodí nepriatelia spĺňajúci plošinovkové kritéria (lozia, lietajú, len tak stoja), ktorých je najzábavnejším spôsobom zničiť útokom „Homing

Attack“. Ten umožňuje útočiť zo vzduchu tak, že sa v sekunde premiestnite k nepriateľovi a skočíte mu rýchlosťou blesku na hlavu. Tento prvok som si užíval najviac. Každá z postáv má inak svoje vlastné zbrane – Sonic má klasický Air Dash, Amy útočí kladivom, Tails zase laserovou zbraňou, silák Knuckles svoju vlastnou päsťou a Sticks používa bumerang. Aj keď používanie špeciálnych zbraní bolo pomerne zábavné, nič sa nevyrovnalo spomínanému Homing Attack.



Lepším dizajnom prekvitajú azda bonusové úrovne, ku ktorým sa môžete dostať, až nájdete túlaním sa po leveloch tajné dvere. Tie sú, bohužiaľ, dosť krátke na to, aby sa vám hlbšie zaryli do pamäti. Úplnou hrôzou sú na druhej strane levely pod morskou hladinou, keď ovládáte ponorku. Zase tu chýba dynamika, vzrušenie a rýchlosť. Sú pomalé, prostredím neatraktívne a ovládaním veľmi frustrujúce. O niečo zábavnejšie sú pasáže, v ktorých ovládáte vznášadlo a na hru sa pozeráte optikou klasickej skrolovacej arkády. Na rozdiel od ponorky sa vznášadlo ale aspoň hýbalo rýchlejšie.

Najlepšou stránkou hry je grafika. Nejde síce o najkrajšie vyzerajúcu 3DS hru všetkých čias, no textúry sú dostatočne kvalitné, 3D efekt veľmi sedí a očiam robí dobre krásna farebná paleta. Grafika je navyše rýchla a ostrá, čiže je sa aspoň určite na čo pozerat'.

A to ani nehovorím o CGI scénach, tie sú krásne animované. Hudobne je to bieda ako zvyšok hry a do uší sa vám tak dostane len rad generických melódii a priemerných muzikálnych nápadov.

Záverečné hodnotenie

Plošinovka ponúkajúca mnoho zaujímavých prvkov, ktoré nedokáže vždy najlepšie využiť. V celkovom hodnotení ide o mierne nadpriemernú hru s bohatým obsahom variabilnej kvality, ktorej nerobí dobre jej jednoduchosť. Ak poznáte niekoho, koho baví plošinovky, rozhodne ho s Fire & Ice neurazíte (na druhej strane zase ani nejako veľmi nenadchnete).

Hra, ktorá sa vám síce po vypnutí 3DS-ka v hlave príliš dlho neudrží, no na krátke chvíle dokáže pekne zabaviť. A keďže sme niečo také v súvislosti s hrou so Sonicom nemohli povedať už niekoľko rokov, tak to potom Sonic Boom: Fire & Ice môžeme s istotou považovať za krok správnym smerom.

Maroš Goč



Synology DS416 + 2 × 3TB HDD

viacúčelový a vylepšený server s kopou možností

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Synology

Dostupná cena:

350€ (bez HDD)

PLUSY A MÍNUSY:

- + DiskStation-Manager OS v 6.0
- + kompatibilita so zariadeniami
- + možnosť zapojiť štyri HDD o max kapacite 40TB
- + tichý chod
- cena



ŠPECIFIKÁCIE:

Synology DS416

CPU: 2 × 1,4GHz

Alpine AL-212

Systémová pamäť:

1 GB DDR3

Rozmery:

165 × 203 × 233,2mm

(š × d × v)

Hmotnosť: 2,04 kg

Materiál: kov, plast

Úložný priestor:

4 × 3,5/2,5-palcové

max 40TB

Porty: 3x USB

3.0, 2x RJ45

DS416 prichádza s dvomi LAN portami pre zníženie rizika výpadku siete a zároveň zvýšeniu prenosovej rýchlosti. Tento model je ideálny kandidát pre náročných zákazníkov, ktorí požadujú veľkú kapacitu, štýlový vzhľad a vysokú prenosovú rýchlosť v spojení s nadštandardným 1GB RAM pamäťou.

Obal a jeho obsah

Balenie DS416 obsahuje všetko potrebné na správnu funkciu zariadenia.

Napájací adaptér, napájací kábel, 2-krát LAN kábel a samotné zariadenie vrátane HDD.

Technológie

▪ Ochrana dát

DS416 ponúka komplexný systém ochrany vašich dát pred potenciálnymi zabezpečovacími

dierami. Systém analyzuje nastavenia systému, silu hesiel, nastavenie siete a odstráni potenciálne nebezpečný malvér. Aplikácia Armor dokáže blokovat programy, ktoré sa snažia dostať do systému bez povolenia

▪ Dvojjadrový CPU

Model DS216play je vybavený dvojjadrovým CPU 1,4GHz a 1GB RAM a s konfiguráciou RAID 1 v prostredí systému Windows® ponúka priemernú rýchlosť čítania 220MB/s a rýchlosť zápisu 140MB/s.

▪ Duálne LAN porty

Vybavený dvomi LAN portami s podporou Link Aggregation DS416 zabezpečuje neustále pripojenie. Ak vypadne pripojenie na jednom LAN porte, redukuje šance na výpadok celého servera a ušetrí tým drahocenný čas. Pripojením cez DVA

LAN porty sa, samozrejme, zvyšuje aj rýchlosť čítania a zápisu po sieti.

▪ DSM 6.0

Synology DiskStation Manager (DSM) je elegantný prehliadačový operačný systém, používaný na takmer všetkých zariadeniach Synology. To vám uľahčuje a umožňuje správu vášho NAS servera. Vďaka intuitívnemu rozhraniu máte v DSM prístup ku všetkému, čo potrebujete. Navyše, Centrum Synology vám umožní sťahovať a inštalovať ďalšie užitočné balíčky

▪ Lhká inštalácia HDD

Lhká inštalácia HDD spočíva v rýchlom odpojení predného krytu a po vytiahnutí klieťky HDD, ktorá nevyžaduje žiadne náradie ako skrutkovač. Jednoducho pliešky zasuniete do klieťky, zaistíte a fungujete ďalej.

HODNOTENIE:





Test

Po zapnutí a pripojení zariadenia do domácej siete bolo potrebné prihlásiť sa do zariadenia a nainštalovať DSM. Po zadaní správnej adresy do webového prehliadača sa spustila inštalácia DiskStationManager, naformátovali sa partície na HDD a pripravil sa celý operačný systém. Po približne ôsmich minútach sa inštalácia dokončila a bolo potrebné vytvoriť si administrátorský účet pre prístup do zariadenia. My sme v zariadení mali dva 3TB HDD, no maximálne je možné zapojiť až štyri 3,5-palcové 10TB harddisky a nastaviť ich na rôzne formáty (RAID 0, RAID1...). Po spustení celého DSM sa nám zobrazila

široká paleta aplikácií, nastavení a multitaskingových okien. Medzi ne patrili napríklad ukazovatele využitia CPU siete, prehľadávač súborov, centrum balíčkov, ovládací panel či online príručka k zariadeniu. V domácej sieti sme tak mohli po prihlásení priamo na tento NAS prístupovať z akéhokoľvek zariadenia. Pri prístupe bolo potrebné zadať IP adresu zariadenia. My sme však využili skrátené prístupové údaje pomocou Quickconnect.to/, kde po zadaní nášho mena bol umožnený priamy prístup do zariadenia.

Dátové úložisko Synology sa nám taktiež zobrazilo ako sieťové umiestnenie a bolo možné sa k nemu prihlásiť aj priamo

pod Windows mimo webového prehliadača. Priamo v DSM bolo možné sťahovať rôzne balíčky na prehrávanie, editovanie videí či hudby, rôzne systémy, zálohovanie, zabezpečenie či zdieľanie dát. Všetky tieto balíčky boli natoľko komplexné a rôznorodé, že sa nám ani nepodarilo všetky

vyskúšať a využiť. Využívali sme hlavne prehrávanie filmov, prehľadávanie súborov a zdieľanie dát po sieti. Predsa len, primárne na toto je NAS určené.

Pri kopírovaní dát cez 100Mb/s sieť na Synology bola rýchlosť zápisu približne 11MB/s. Pri prehrávaní alebo sťahovaní FHD videa cez Synology bolo priemerné čítanie z disku na úrovni 44MB/s. Pri lepšom pripojení a konfigurácii diskov by sme teoreticky mohli získať čítanie 220MB/s a zápis 140MB/s, čo je slušná rýchlosť. Takéto pripojenie sme ale pri teste nemali k dispozícii. Pri prehrávaní FHD videa cez webový prehliadač nám film vôbec nesekal a FPS bolo konštantné. Film bol perfektne pozerateľný a načítavanie či už od začiatku alebo po posunutí bežcom doprostred stopy filmu bolo rýchle.

Zariadenie obsahuje aj dvojicu ventilátorov na chladenie súčiastok a diskov. V nastavení sa dal zaškrtnúť tichý chod, keď sa ventilátor točil len minimálne, alebo normálny chod, pri ktorom bol ventilátor zapnutý neustále. Pri výpadku elektriny bolo potrebné zariadenie znova ručne zapnúť zapínacím tlačidlom, aby sa obnovil chod zariadenia. DS416 taktiež obsahuje až tri USB 3.0 pre rýchly prenos dát. Mohli sme tak pripojiť externý pevný disk – prenášať dáta alebo pripojiť USB WiFi vysielач a vytvoriť tak na Synology aj bezdrôtové pripojenie.

Naše hodnotenie

Multimediálny server Synology DS416 ponúka obrovské množstvo možností a nastavení vďaka použitému DiskStationManager OS vo verzii 6.0, ktorý sa neustále zlepšuje a vyvíja. Taktiež je možné pripojiť až štyri harddisky s kapacitou maximálne 40TB a využiť ich na zálohovanie, prehrávanie či zdieľanie dát.

Vďaka používaniu DSM cez prehliadač je Synology plne kompatibilný so všetkými modernými aj staršími zariadeniami. Média je možné prehrávať na smartfóne, tablete či televízore – cez aplikácie alebo priamo cez prehliadač, a tak je to nanajvýš vhodné zariadenie pre domácu, či dokonca menšiu pracovnú sieť. Cena približne 350 eur nie je najnižšia, no vzhľadom na možnosť využiť Synology ako viacúčelové zariadenie je primeraná. Samozrejme, k cene samotného zariadenia si treba prirátať aj pevné disky, ktoré doň vložíte.

Lukáš Libica



ADATA A10050

Energia do vrecka

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 23€

PLUSY A MÍNUSY:

- + luxusný dizajn a prevedenie
- + odolné telo
- + kapacita
- + možnosť dobíjania power banky a dvoch zariadení súčasne
- + LED indikátory stavu dobitia
- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
100×60×22mm
Hmotnosť: 220g
Telo z brúseného hliníka
Dobíjací prúd – vstup: 5A
Dobíjací prúd – výstup: 2,1A a 1A
Dobíjacie napätie – výstup: 5V
Rozhranie: microUSB, USB

- Bezpečnostné funkcie na ochranu zariadenia
- LED indikátory stavu dobitia

Ak máte vo svojom okolí niekoho, kto strávi prevažnú časť dňa na telefóne či tablete, nemusí byť zlou voľbou tzv. power banka. Jednej takejto škatulke bude venovaná táto recenzia. Presnejšie ide o model A10050 od spoločnosti ADATA.

Balenie

Balenie je jednoduché. Power banka je umiestnená v bielej papierovej krabici s priesvitnou prednou stranou, kde je zariadenie umiestnené. Obal zdobí niekaka tá grafika a rôzne technické údaje. Vnútri balenia sa nachádza power banka, microUSB kábel a technická dokumentácia.

Dizajn, prevedenie

Dizajn aj prevedenie power banky je naozaj exkluzívne. Čo sa materiálového prevedenia týka, telo A10050-ky je zhotovené

z jedného kusu masívneho hliníka, čo sa na jednej strane odzrkadľuje na vyššej hmotnosti, no na druhej strane bude power banka odolná voči nárazom či mechanickému poškodeniu, výrobca udáva, že je dokonca odolná voči požiaru. Toto tvrdenie však treba brať trochu s rezervou, nakoľko plastové časti by pri požiari určite zhoreli. Jej tvar je 8-uholníkový, pričom hrany sú vo väčšej miere zaoblené, aby nedošlo k poraneniu či poškodeniu vrecka či tašky, kde budete power banku prepravovať. Jej rozmery sú 100×60×22mm a hmotnosť 220g. Telo je hliníkové, s brúseným vzorom a nejde len o nejaký tenký pliešok, ale o kov s hrúbkou 1mm, čo dodáva zariadeniu punc luxusu a exkluzivity. Vrchná aj spodná časť power banky sú plastové, v čiernom lesklom prevedení. Na hornej časti sa nachádza označenie modelu a technické špecifikácie, spodná časť obsahuje microUSB port na dobíjanie power banky

s popisom In, dvojicu USB portov na dobíjanie vašich zariadení, štvoricu modrých LED diódiek, signalizujúcich úroveň dobitia, a tlačidlo On/Off, ktoré slúži na vyvolanie stavu ukazovateľa a dobitia. Na prednej strane sa nachádza logo výrobcu a rubová strana obsahuje nejaké upozornenia, čínske hieroglyfy a rôzne logá a certifikáty. Všetky tieto zbytočnosti si však výrobca mohol odpustiť, nakoľko zaberajú tretinu strany a nie sú najestetickejšie. ADATA A10050 sa predáva v štyroch farebných vyhotoveniach: rose gold, silver, gold a titanium grey.

Technické okienko

Už názov modelu dáva tušiť, že kapacita power banky je 10050mAh (37,2Wh), čo by v priemere malo stačiť na 3 – 4 nabitia smartfónu. No je tu veľké ALE! Samozrejme, nabijete s ňou aj tablet, nejakú hernú konzolu do ruky, fotiák či prehrávač a počet dobití bude

HODNOTENIE:





závisieť od kapacity batérie daného zariadenia. Pomocou power banky môžete dobíjať dve zariadenia súčasne, jedno dobíjajúcim prúdom 2,1A a druhé 1,0A. Vstup na dobíjanie power banky je dvojampérový, vďaka čomu bude jej dobíjanie rýchlejšie. Pre vstup aj výstup je identický jednosmerný dobíjací prúd hodnoty 5V. A10050 môžete dokonca simultánne dobíjať a zároveň použiť aj na nabíjanie smartfónu a podobne. Samozrejmosťou sú aj bezpečnostné funkcie na ochranu pred prebitím, úplným vybitím, prehriatím či ochrana proti vysokému napätiu alebo prúdu. O stave batérie sa viete približne orientovať pomocou štvorice diód. Trošku som zmätený, pretože výrobca udáva iné hodnoty na svojej stránke a iné hodnoty v priloženej technickej dokumentácii.

Hodnoty uvádzané v recenzii sú prevzaté z technickej dokumentácie, ktorá je súčasťou balenia, pričom 4 rozsvietené diódy znamenajú kapacitu batérie 80 – 100%, tri diódy zase 60 – 80%, dve 40 – 60% a jedna 20 – 40%. Ak sa kapacita batérie začne blížiť k nule, dióda začne blikať. O stave batérie sa viete kedykoľvek presvedčiť stlačením vypínacieho tlačidla, ktoré v tomto prípade slúži len na rozsvietenie diód. Power banka funguje štýlom plug&play, teda zariadenie stačí len zapojiť a automaticky sa začne dobíjať.

Ak budete dobíjať power banku dobíjajúcim prúdom 2A, jej plné nabitie bude trvať približne 6 hodín, pri dobíjaní prúdom 1A to bude dvojnásobok. Na účely recenzie som použil svoj mobilný telefón s kapacitou 3000mAh, dobíjal som ho prúdom 2,1A zo stavu 1% kapacity batérie telefónu. Kapacitu 50% batérie dosiahol mobilný telefón asi po 1 hodine a 13 minútach, dobitie do plnej kapacity trvalo ďalších 103 minút, čo vo výslednom

súčte dáva 2 hodiny a 56 minút. Pozitívne hodnotím, že počas dobíjania som nezaznamenal zahrievanie power banky.

Ak mám byť úprimný, čakal som trochu lepšie číslo, no kým som pred recenzovaním nezačal trochu študovať problematiku power bánk, veľa veciam som nerozumel. V tomto bode nadviažem na veľké ALE z úvodu tejto kapitoly. V prvom rade treba brať do úvahy, že väčšina veľká časť power bánk pracuje s energetickou efektívnosťou 60 – 70%, tie kvalitnejšie s účinnosťou 80 – 90%, zvyšok energie sa „stratí“ prostredníctvom uvoľneného tepla a konverziou elektrického prúdu. Takisto ničím treba živiť aj chod power banky. Ďalšou vecou je fakt, že výrobcovia udávajú kapacitu power bánk pri dobíjaní napätím 3,75V, reálne však zariadenia dobíjajú s napätím 5V. Nehovoriac o tom, že účinnosť pri dobíjaní pod prúdom 2,1A je nižšia.

Ak si všetky tieto aspekty vsadíme do rovnice, zistíme, že reálna kapacita power banky ADATA 10050 sa môže pohybovať na úrovni ≈6800mAh pri dobíjaní prúdom 1A a ≈6240mAh pri dobíjaní prúdom 2,1A.

Pri výpočtoch som vychádzal z rovnice:

$10050 \times 0,9 \times 3,75 / 5$ – dobíjanie prúdom 1A

$10050 \times 0,9 \times 0,92 \times 3,75 / 5$ –
dobíjanie prúdom 2,1A,

kde

10050 – udávaná kapacita power banky [mAh]

0,9 – účinnosť power banky

3,75 – hodnota prúdu pri dobíjaní udávaná výrobcom [V]

5 – reálna hodnota prúdu pri dobíjaní [V]

0,92 – koeficient pri dobíjaní prúdom 2,1A

Spočítané, podčiarknuté, kapacita power banky vám reálne vystačí na dve plné nabitia mobilného telefónu s 3000mAh a pár percent pri jeho ďalšom nabíjaní. Treba však poznamenať, že toto nie je „problém“ vyslovene tejto power banky, ale všetkých predávaných, preto by ste pri výbere mali brať do úvahy všetky tieto aspekty a prvoradá by nemala byť cena.

Dojmy z používania

Pri takomto type zariadenia sa asi ani nedá byť nespokojný. Samozrejme, ak hovorím o tom, že poznám jeho parametre a viem, čo kupujem. Power banka A10050 od ADATA si svoje úlohy plnila na výbornú. Ak mám hovoriť sám za seba, tak by som túto power banku mal, určite by som ju využíval ako primárny zdroj na dobíjanie svojho telefónu, keďže výrobcovia telefónov nám veľmi radi do balenia pridávajú nabíjačky s dobíjajúcim prúdom 1A. Praktickejšie a cenovo výhodnejšie mi preto príde kúpiť si power banku s dobíjajúcim prúdom 2A a dobíjať všetky svoje zariadenia podstatne rýchlejšie. Veľmi dobrá vec je možnosť dobíjať power banku a zároveň ňou dobíjať až ďalšie dve zariadenia, vďaka čomu ju budete mať vždy dobitú a vybitie telefónu niekde mimo elektrickej siete vás nezaskočí. Dobrá vec je aj štvorica LED indikátorov stavu dobitia batérie, vďaka čomu viete zväžiť, koľko energie sa vám z power banky podarí ešte dostať a či bude dostatočná na dobitie zariadení, ktoré potrebujete.

Záverečné hodnotenie

Vyššia hmotnosť power banky je daňou za odolnejšie telo, v dobrom slova zmysle. Telo pôsobí naozaj luxusne. Možnosť dobíjania dvoch zariadení, z toho jedno prúdom 2,1A, či funkcie smerujúce k ochrane power banky sú len čerešníčkou na torte, takisto aj decentné LED indikátory stavu dobitia batérie. Azda maličkú výčitku mám k hranám, ktoré by mohli trochu obľahšie, hlavne v hornej a dolnej časti, kde sa končí hliníkové telo. Veci ako skutočná kapacita power banky sa týkajú power bánk všetkých značiek, no je trochu smutné, že výrobcovia takto zavádzajú kupujúcich a neuvádzajú skutočné hodnoty kapacity. Inak model A10050 od spoločnosti ADATA vrelo odporúčam zakúpiť.

Miroslav Konkol'

HyperX Cloud Stinger

Kvalitné herné slúchadlá za dobrú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: KINGSTON
Dostupná cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + zvukový prejav
- + bassy
- + dizajn
- + konštrukcia
- absencia 7.1 zvuku

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ konštrukcie:

zatvorená

Meniče: 50mm

neodym magnety

Frekvenčný rozsah:

18Hz – 30kHz

Citlivosť: 102dB/mW

Impedancia: 300hm

Hmotnosť: 275g

Farba: čierno-červená

Podsvietenie: bez

podsvietenia



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. Nájde sa 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 nevŕzga. Kingston použil do náušníkov špeciálny typ pamäťovej peny „Signature foam“, ktorá je veľmi priateľná a mäkká. Aj keď náušník nie je nijako obzvlášť veľký a peny v ňom tiež nie je nejako 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



HODNOTENIE:





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 klbe 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.

Lukáš Batora



Roccat Sova

Gamesenie z pohodlia vášho gauča

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 199€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + demontovateľná integrovaná lakt'ová opierka a podložka pod myš
- + demontovateľné čalúnené podložky
- + mechanické a membránové prevedenie
- + dva USB porty
- + rail pre držiak kábla myši a držiak mobilného telefónu
- + podsvietenie
- vyššia cena
- len monochromatické podsvietenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
646 x 280 x 37 mm

Hmotnosť: 2350g

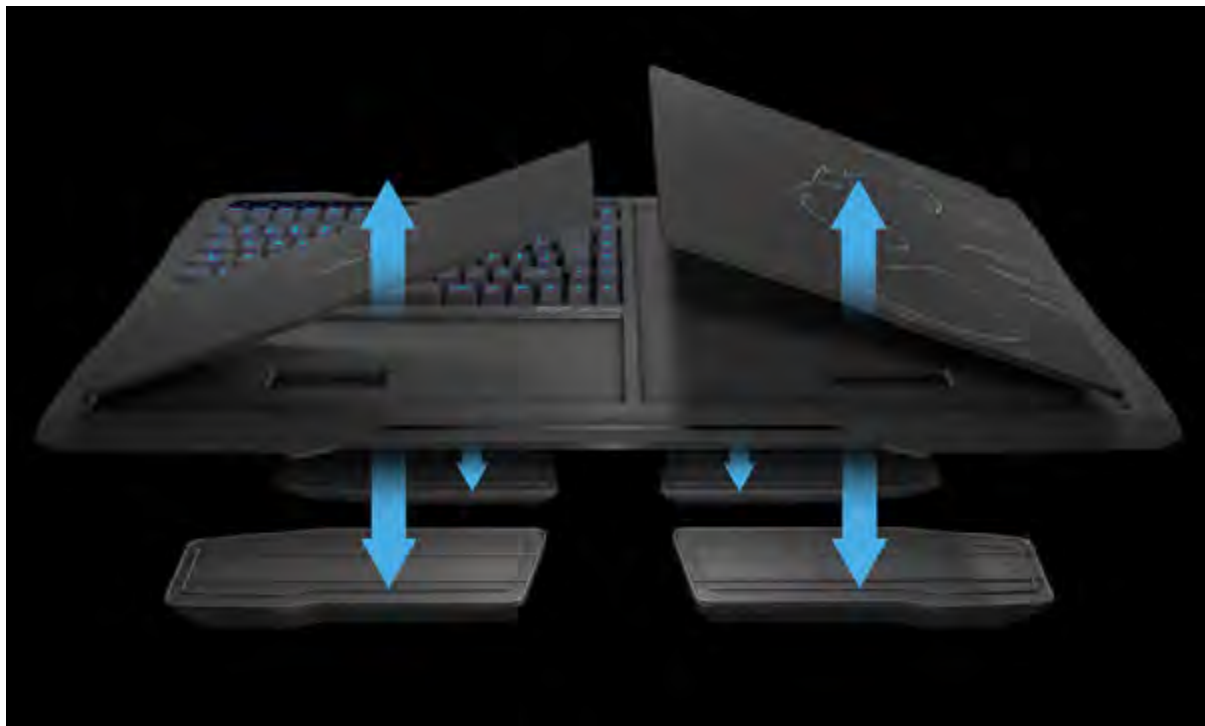
Typ klávesnice: herná mechanická klávesnica

Typ spínačov: TTC brown

Softvér: Roccat Swarm

- 4m opletený prepojovací USB kábel
- Anti-ghosting s N-key rolloverom
- Easy-Shift(+)
- podsvietenie

HODNOTENIE:



Hovorí sa, že obývačka, resp. gauč je kráľ'ovstvo konzolových hráčov, ktorých jediným „náčiním“ je v mnohých prípadoch len gamepad. Spoločnosť Roccat sa so svojou hernou klávesnicou snaží túto dominanciu konzol poraziť, aj keď Sova nie je pionierom v tejto oblasti. Ako sa jej to podarilo, sa dočítate v recenzii na toto „monštrum“.

Balenie

Pomenovanie monštrum myslím doslova. O tom svedčí už škatuľa, ktorá je oproti ostatným klávesniciam aj dvojnásobne väčšia. Tá je zdobená množstvom grafiky a najrôznejších technických údajov, pričom ústredným motívom je chlap hrajúci videohru z pohodlia gauča, a s tým súvisiaci obrovský text „Own The Couch“. Vnútri balenia sa okrem samotnej klávesnice nachádza technická dokumentácia, prepojovací USB kábel a akýsi malý klip slúžiaci na pripnutie do railu na klávesnici,

pomocou ktorého môžete upravovať káblový manažment pripojenej myši.

Dizajn, prevedenie

Dizajn aj prevedenie klávesnice sú doslova maximalistické. Svedčia o tom rozmery Sovy 646 x 280 x 37 mm a jej hmotnosť 2350g. A to všetko kvôli tomu, keď už si budete užívať hranie v pohodlí vášho gauča či postele, aby ste mali dostatok miesta aj na myš. Telo klávesnice totiž obsahuje plnohodnotnú podložku pod myš s rozmermi 275 x 240 mm. Tá je umiestnená v pravej polovici klávesnice. Klávesová časť je umiestnená v ľavej hornej časti, avšak je oklieštená o numerickú časť. Zvyšné klávesy sa museli do svojho bloku pomestiť, a to aj za cenu zmenšenia veľkosti niektorých klávesov či netradičného usporiadania klávesov typu Home, Page up/down a podobne. Na klávesnicu sa preto nezmestili makro klávesy či tzv. thumbster klávesy, ktorými

disponuje model Skeltr. Pod klávesovou časťou sa nachádza integrovaná lakt'ová opierka.

Čo sa samotného dizajnu týka, pôdorys klávesnice je obdĺžnikový, s viacerými zaoblenými hranami, čo prispieva k jej príjemnému dizajnu. Vrchná časť klávesnice je zdobená peknou grafikou loga výrobcu, ktoré je umiestnené na podložke na myš. Lakt'ová opierka obsahuje menšie logo a nápis Roccat. Pri pohľade zospodu vás zaujmú predovšetkým 4 veľké čalúnené podložky umiestnené v rohoch, ktoré majú za úlohu tlmiť a zmäkčiť „bremeno“ klávesnice, keďže ju budete mať pri hraní zrejme položenú na nohách. Tieto podložky sú odnímateľné, predpokladám, že sa budú dať dokúpiť ako doplnok ku klávesnici v prípade poškodenia, ale plnia aj praktickú funkciu. V prípade, že by ste chceli klávesnicu položiť na stôl, spodné vankúšiky stačí demontovať (sú len zakliknuté). Takýmto spôsobom



si môžete aspoň čiastočne regulovať sklon, keďže Sova nemá klasické nožičky. Demontovať sa dá aj laktová opierka a podložka pod myš, avšak asi len z dôvodu ich očistenia. Keďže sú tieto časti plastové, dajú sa v pohode umyť aj vo vode.

V spodnej časti sa okrem spomínaných čalúnených podložiek nachádza aj dvojica USB slotov a krátky kábel, pomocou ktorého spolu s priloženým káblom z balenia zapojíte klávesnicu do vášho počítača. Keďže je Sova navrhnutá na použitie z gauča či posteľ, dĺžka prepojovacieho kábla je 4m. Ten je, mimochodom, opletaný. USB sloty v spodnej časti využijete na zapojenie vašej myši, headsetu či mobilného telefónu. Pre usporiadanie kabeláže slúži akýsi rail, ktorý sa ťahne celou hornou hranou klávesnice. Zospodu si môžete všimnúť dvojicu malých railov či líšt s akýmiisi zúbkami, do ktorej môžete zakliknúť maličký držiak. Cezeň prevlečiete kábel od myši, vďaka čomu vám nebudú káble lietat' po celej klávesnici. Ľavý rail slúži predovšetkým ako držiak mobilného telefónu, ktorý sa však nenachádza v balení, čo je škoda, pretože dokovacia slot z modelu Skeltr som si oblúbil.

Čo sa konštrukcie Sovy týka, tá je navrhnutá predovšetkým pre maximálne pohodlie a to aj dokonale spĺňa. Klávesnica je optimálne vyvážená, má prijateľnú hmotnosť a v kombinácii s čalúnenými podložkami sa s ňou pracuje veľmi dobre.

Sova došla s americkým klávesovým layoutom (k dispozícii je 20 layoutov) s rozložením klávesov QWERTY a, čo je dôležité spomenúť, dodáva sa

v dvoch prevedeniach. Buď v klasickom membránovom, alebo mechanickom. Klávesnice sa líšia hmotnosťou, ale aj výškou klávesov, ktoré sú u mechanickej verzie o niečo vyššie.

Softvér

Poslednú dobužívam trochu déja vu, pretože ide o tretí produkt z dielne Roccatu v krátkom čase. Sova spolupracuje s herným softvérom Swarm. Jeho prostredie môžeme rozdeliť do troch pomyselných panelov. Prvý obsahuje grafický prehľad vašich aktuálnych či v minulosti používaných periférií a prístup k funkciám Swarm Connect, AlienFX a Talk FX. Swarm Connect slúži pre prístup k nastaveniam klávesnice z vášho mobilného telefónu či tabletu, AlienFX a Talk FX v spolupráci s niektorými hrami posúvajú možnosti napr. podsvietenia

herných periférií na vyššiu úroveň.

V druhom paneli sa nachádzajú nastavenia klávesnice, pričom je rozdelený do štyroch podkategórií. Prvá s názvom pin (pripínáček) združuje vaše obľúbené nastavenia na jednu obrazovku, kde máte k nim najrýchlejší prístup. Druhá podkategória má názov všeobecné nastavenia a obsahuje súbor základných nastavení klávesnice, ako napr. sound feedback, čo sú vlastne rôzne zvukové efekty, ktoré sa ozvú pri stlačení klávesu. Na výber je napr. zvuk písacieho stroja, klikanie či vesmírne zvuky. Zvuky môžete priradiť aj k jednotlivým úkonom, ako nahratie makra, zmenu profilu či zvuk uspania/zobudenia počítača. Podobne funguje aj LED feedback, ktorý rôznymi efektmi upozorňuje na zmenu profilu, zobudenie alebo uspanie počítača. Ďalej tu nájdeme tzv. character repeat, kde sa nachádzajú funkcie repeat delay, repeat rate či cursor blink rate, ktoré priamo súvisia s písaním, resp. stláčaním klávesov, ich oneskorením či opakovaním. Ak by ste si svoje nastavenia rozmysleli, nájdete tu aj reset nastavenia. Tretia podkategória má na starosti pridelenie funkcií jednotlivých klávesov, ktoré funguje štýlom drag&drop. Okrem defaultnej funkcie je možné každému klávesu priradiť aj sekundárnu funkciu, čo má na starosti Easy-Shift[+], vďaka čomu sa softvérovo „zdvojnásobí“ počet tlačidiel. Okrem vlastnej volby je k dispozícii aj zbierka presetov pre rôzne videohry. Poslednou podkategóriou je nastavenie podsvietenia. To je rozdelené do preset a custom módu. V preset móde si vyberáte jeden z efektov podsvietenia a nastavujete si k nemu napr. rýchlosť efektu či intenzitu podsvietenia. V custom móde si podľa svojich predstáv vyberáte efekty a podsviečujete, prípadne





vypínate podsvietenie pre rôzne klávesové bloky, ako WASD, QWER, F klávesy alebo smerové šípky. Každému z nich je možné priradiť rôzny efekt nezávisle od seba. Je však veľkou škodou, že podsvietenie je len monochromatické, modré. Tretí panel obsahuje prehľad herných profilov, profilového manažéra a manažéra makier, pričom je možné vytvoriť 5 vlastných profilov.

Mechanické klávesy

Ako som v úvode spomínal, Sova sa predáva v dvoch prevedeniach, membránovom a mechanickom. Pod „čipačkami“ sa nachádzajú mechanické spínače TTC (odvodené od spoločnosti Trantek Electronics Co.). Aj napriek tomu, že spoločnosť bola založená v roku 1998, mechanické spínače do klávesníc začala produkovať len nedávno. Dnes už nie je ničím zvláštnym, že viacero výrobcov herných periférií začalo využívať spínače vlastnej výroby. Dôvodom je hlavne zníženie nákladov na výrobu klávesníc a zabezpečenie požiadavky na potrebné množstvo spínačov. To bolo zrejme rozhodujúcim aj pri výbere spínačov do Sovy, je však otázne, či väčší vplyv mala cena alebo dostupnosť, keďže rozdiel medzi spínačmi TTC a „tradičnými“ Cherry spínačmi je údajne markantný. Tak či onak podobne ako spínače iných výrobcov, aj TTC slubuje ich životnosť na úrovni 50 miliónov kliknutí, čo je viac než dostatočné. V Sove sa nachádzajú konkrétne hnedé spínače, ktoré sa vďaka univerzálnej charakteristike radia medzi najobľúbenejšie. Pre hnedé spínače je typický nelineárny chod, čo znamená, že približne v polovici stlačenia klávesu dôjde k odporu, ktorý je potrebné

prekonať silnejším stlačením. Vďaka tomu je náročnejšie stláčať kláves rýchlo opakovane za sebou. Z toho dôvodu sú hnedé spínače vhodnejšie na písanie, čo oceníte aj nižšou hlučnosťou. Pri hraní hier sa nelineárny chod môže javiť ako nevýhoda. Možno by nebolo zlé, keby Roccat ponúkol aj variant so spínačmi s lineárnym chodom, podobne ako napr. Logitech so svojím modelom G610 Orion.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Roccat je po spoločnosti Corsair a Logitech tretou, ktorá prináša riešenie „gamesenia“ PC hráčov z pohodlia gauča či postele. Bezdrôtová verzia by mohla byť lepšou voľbou, keďže by odpadla nutnosť dlhého prepojavacieho kábla. No za pochvalu stojí aspoň to, že je kábel odpojiteľný. Nápad je dobrý, vyplnía diery na trhu a má perspektívu stať sa hitom,

keďže klávesnica obsahuje plnohodnotnú podložku pod myš. Poteší aj celkom veľká laktová opierka, ktorá tvorí súčasť tela klávesnice. Výhodou podložky pod myš aj laktovej opierky je ich plastové prevedenie a možnosť demontáže, vďaka čomu je možné ich jednoduché čistenie a udržiavanie. Demontovateľné sú aj skvelé čalúnené podložky, vďaka čomu ich budete môcť v prípade poškodenia vymeniť. Ďalšou užitočnosťou je rail na hornej hrane klávesnice, do ktorého môžete vložiť držiak kábla na myš a takisto aj držiak na telefón. Myš si pohodlne zapojíte do USB portu umiestneného v spodnej časti a smerujúceho dopredu. USB porty sú tam rovno dva, do druhého si môžete zapojiť headset, prípadne mobilný telefón.

Veľkým plusom je možnosť výberu membránovej alebo mechanickej verzie. Mechanické spínače sú vhodnejšie na písanie, no či ide o taký závažný nedostatok, by vedel skôr povedať náruživý hráč. S klávesnicou sa pracuje veľmi dobre. Je navrhnutá ergonomicky a vďaka čalúneným podložkám nepôsobí jej hmotnosť na nohy tak, ako by ste čakali. Herný softvér s názvom Swarm by mohol byť trochu „vymakanejší“ a obsahovať zaujímavejšie nastavenia. Je veľkou škodou, že Sova obsahuje len monochromatické podsvietenie klávesov, no klávesnica v tejto cenovke by mala mať full spectrum RGB podsvietenie. Navyše, jeho intenzita sa ani nedá regulovať pomocou klávesov, len softvérovou.

Čo môže odradiť záujemcov, je na naše pomery prívysoká cena, hlavne za verziu s mechanickými klávesmi.

Miroslav Konkol'



Zautomatizujte si domácnost!



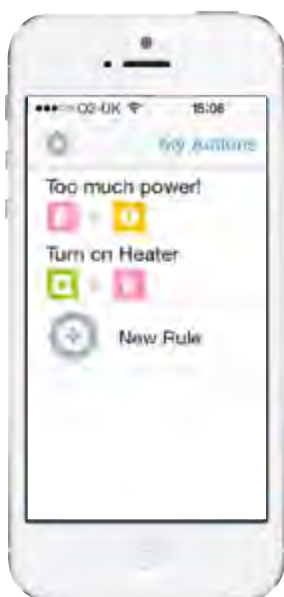
Pomocou zariadení mydlink Home a mobilnej aplikácie si teraz môžete sami jednoducho vytvárať, nastavovať, ovládať a monitorovať inteligentnú domácnosť.

Časové spínanie
inteligentnej zásuvky

Jednoduché
pridávanie pravidiel

Meranie spotreby
a kontrola domova

Notifikácie zdarma
priamo do mobilu



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

Genesis HX60

Herný headset

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: genesis
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

- + 7,1-virtuálny priestorový zvuk
- + ovládací panel
- + odhlučnenie
- + dĺžka a kvalita káblu
- + sprievodný softvér

- nutnosť pohrať sa s efektmi
- pri dlhšom nosení prehrievanie uší

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: čierna, červená

Mikrofón: vstavaný

Typ pripojenia: USB 2.0

Dĺžka kábla: 2,8m

- Virtuálny priestorový zvuk 7,1

- Integrovaná

zvuková karta

- Impedancia 32 Ohmov

- LED podsvietenie

Herné slúchadlá od polskej firmy Genesis, ktorá je na trhu herného príslušenstva od roku 2011 a ponúka relatívne dobrý výkon za slušnú cenu, pôsobia skôr obyčajne. Po zvukovej stránke sa po zapnutí 7,1-priestorového zvuku a po malých úpravách cez EQ dá dosiahnuť solídny výsledok.

Prvé dojmy

Slúchadlá sa držia trendu a vyzerajú a svietia ako nejaká vesmírna loď. Odhliadajúc od toho sa snažia pôsobiť elegantne, čo sa do istej miery darí. Zabalené sú v kvalitne vyzerajúcej krabici a červenej plastovej výstuhe.

Po vybratí z krabice si všimnete externú zvukovú kartu a látkou potiahnutý kábel, ktorý je šikovne uchytený remienkom zo suchého zipsu. Slúchadlá sú vybavené červenými diódami pre podsvietenie v oblasti uší a takisto aj mikrofónu. A nakoniec sa v balení nachádza koncovka

s pripojením USB 2.0, ktorá sa taktiež drží štýlu á la vesmírna loď.

Konštrukcia a dizajn

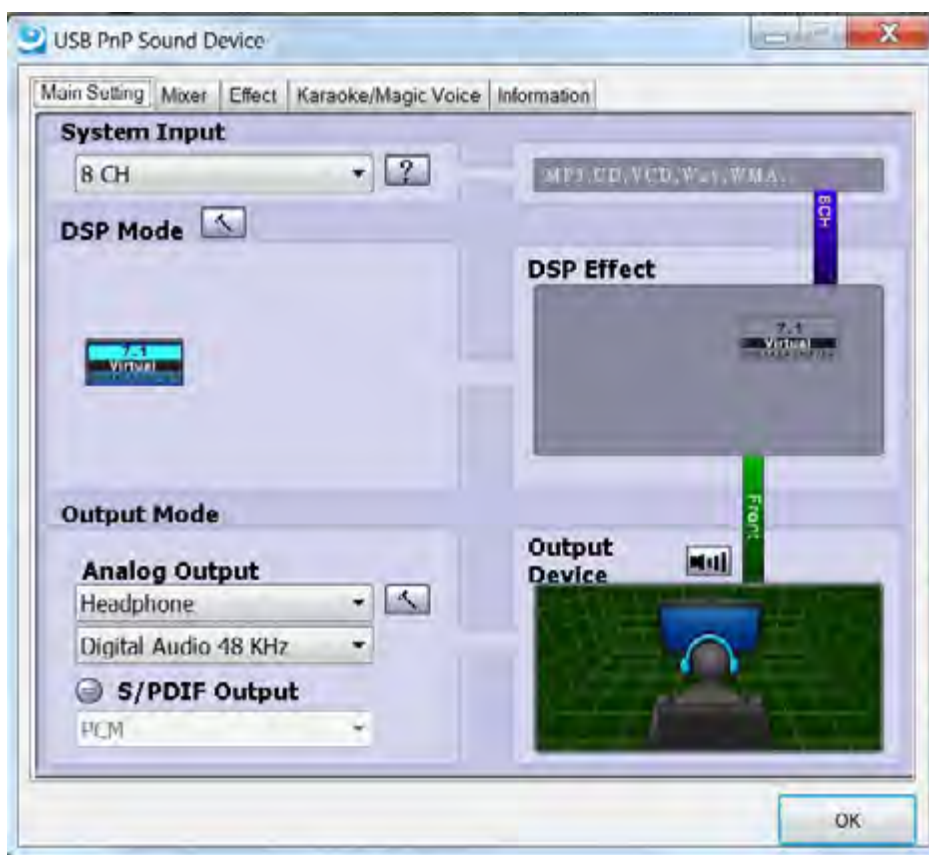
Telo slúchadiel a mikrofón sú vyrobené z plastu s matnou povrchovou úpravou, čo im pridáva na elegancii. Výstuha hlavy a vankúšiky na uši sú zhotovené zo syntetického koženkového

materiálu, ktorý je na dotyk veľmi príjemný, a sú vyplnené penou. Slúchadlá držia na hlave tak, ako majú, a vďaka pružnej a nastaviteľnej konštrukcii budú pasovať aj na väčšiu hlavu. Občas však pôsobia labilne a pri dlhšom používaní dochádza k prehrievaniu uší kvôli uzavretému dizajnu. Nastaviť je možné aj mikrofón, a to na jednu zo šiest' nastavitelných



HODNOTENIE:





Dodávaný softvér

Softvér nie je dodávaný na žiadnom médiu, a preto je potrebné ho dodatočne stiahnuť zo stránok výrobcu. Po pár pokusoch rozbehať slúchadlá s daným programom (3-krát BSoD) sa nám hneď na úvodnej obrazovke naskytne možnosť zapnúť 7,1-priestorový zvuk a režim výstupu. Softvér má podporu iba na operačnom systéme Windows XP a vyšší a na ostatných OS funguje ako zariadenie „plug & play“.

Takisto ponúka možnosti mixážneho pultu, kde sa dá separátne nastaviť analógový/digitálny výstup a vstup z mikrofónu. Na paneli efektov si môžeme zvoliť jeden z prednastavených EQ, alebo si ho nastaviť podľa seba (voľbu prostredia a jeho veľkosti, napríklad stredne veľký hudobný bar). Tieto možnosti upravujú najmä ozvenu a dodávajú hudbe potrebné oživenie. Nasledujúca karta ponúka úpravu výšky hlasu, ktorý sníma mikrofón, takže s démonicky upraveným hlasom môžete napáliť kamarátov, a rovnako aj výšku prehrávaného zvuku a odstránenie spevu – táto funkcia, žiaľ, nefunguje podľa predstáv.

polôh pre väčší komfort, čo umožňuje mať slúchadlá na krku a využívať len mikrofón.

Ovládač so zvukovou kartou dobre padne do ruky a obsahuje štyri tlačidlá: dve na prepínanie pesničiek, ďalej na ovládanie LED podsvietenia a mikrofónu. Navyše tu nájdeme aj dve diódy. Jedna z nich signalizuje pripojenie slúchadiel a aktivitu zvukovej karty blikaním a druhá sa rozsvieti, ak sa deaktivuje mikrofón.

Mnohých hráčov určite poteší, že dĺžka kábla je až 2,8-metra, takže sa dajú bez problémov zapojiť aj do zadných portov stolného počítača. Keďže je kábel potiahnutý pevnou látkou, je odolný voči odieraniu a rovnako aj proti zamotávaniu sa.

Zvuk

Najväčšou výhodou týchto slúchadiel je možnosť 7,1-priestorového zvuku, a to vďaka integrovanej zvukovej karte v ovládacom paneli, čo sa najlepšie dá oceniť pri FPS hrách alebo akčných filmoch. Pri testovaní v hre CS:GO sa priestorový zvuk osvedčil a pomáhal v priestorovej orientácii a hľadaní nepriateľov podľa vydávaných zvukov. Odhlučnenie je na úrovni a keď ich máte akokoľvek nahlas,

mimo slúchadiel (za predpokladu, že sú nasadené) unikne minimum rušivého zvuku. Po menších úpravách cez softvér je aj celková kvalita zvuku mierne nad úrovňou „low-cost“ slúchadiel. Počúvaná hudba má dobrý zvuk s rozmanitými možnosťami úprav cez ekvalizér, no bez týchto modifikácií chýbajú slúchadlám poriadne basy a zvuk nepôsobí veľmi živo.

Mikrofón na druhú stranu netreba vôbec nastavovať a je pripravený prenášať v plnej kvalite ihneď po pripojení.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá pôsobia po vizuálnej stránke dobre, zvuk je po menších úpravách uspokojujúci. Veľkým plusom je virtuálny, 7,1 surround. Mikrofón ponúka pri hraní alebo inej komunikácii cez internet spoľahlivú kvalitu. Na poli „low-cost“ slúchadiel majú tie od Genesis v istých ohľadoch od konkurencie navrch, či už hovoríme o cene, alebo o zvukových vlastnostiach.

Matúš Bednárík



Sony Xperia X Compact

Kompaktný výkon s dlhou výdržou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony
Dostupná cena: 460€

PLUSY A MÍNUSY:

+ stabilný výkon
+ obstojný fotoaparát
+ dlhá výdrž batérie

- cena
- nevýrazný dizajn
- neprémiové materiály
- nepotrebné aplikácie
- absencia odolnosti voči vode

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém:

Android 6.0

(Marshmallow)

Displej: 4,6" IPS LCD

Rozlíšenie:

1280x720 pixelov

Počet farieb: 16 miliónov

Procesor: Qualcomm

MSM8956

Snapdragon 650

Grafický čip: Adreno 510

Pamäť RAM: 3072MB

Interný úložný

priestor: 32GB

Fotoaparát: 23Mpix

zadný, 5Mpix predný

Batéria: 2700mAh Li-Ion

Pamäťová karta:

áno, max. 256GB

Jack 3,5: áno

Snímač odtlačkov

prstov: áno

USB port: áno, USB-C

GPS modul: áno

Rozmery:

129x65x9,5mm

Hmotnosť: 135g

HODNOTENIE:



Smartfóny od spoločnosti Sony si stále ako vo svete, tak na Slovensku udržuju veľmi vysokú popularitu. Za ňou sa neskrýva len príjemný dizajn a postačujúci výkon ponúkaných zariadení, no i absencia afér ohľadom nedostatočnej kvality, alebo veľkých krokov, ktoré sú pri svojom ohlásení značnou časťou používateľov odsudzované. Značka Sony sa vo svete technológií už

tak často nespája s výrazom „inovácia“ alebo „priekopnícky“, hoci vo viacerých smeroch táto spoločnosť kvalitatívne posúva svoje zariadenia stále dopredu.

Sony Xperia X Compact je malý smartfón, ktorý je už na prvý pohľad odhodlaný dokázať, že sa vyrovná aj svojim väčším bratom. Bude mierne zvýšený výkon v kompaktnom

tele stačiť na ospravedlnenie jeho prémiovej ceny? To a oveľa viac sa dočítate nižšie v recenzii.

Balenie

Mobil na testovanie dorazil v obvyčajne vyzerajúcej, bielej krabicičke. Hrdo oznamuje celému svetu, že ide o výrobok spoločnosti Sony s názvom Xperia X Compact. Obal sa drží pravidla menej je viac a to sa aj darí, hoci po zistení, že ide o tmavomodrý až takmer čierny mobil by som uvítal balenie v podobnom sfarbení. Vnútri sa okrem samotného mobilu, manuálu, slúchadiel a nabíjačky s káblom neskrýva nič zaujímavé.

Prvé dojmy a spracovanie

X Compact je nadmieru kompaktné zariadenie. Vo svete smartfónov, kde je veľkosť obrazovky 5,5-palca považovaná za štandard, je prekvapivé, ako sa



niektoré spoločnosti stále snažia ponúkať malé obrazovky. Uhlopriečka 4,6-palca na tomto smartfóne nie je žiaden trpaslík. Skôr by som ju označil ako kompromis, keď zariadenie s takouto obrazovkou dokáže ovládať aj osoba s menšími rukami, ale stále nebude vo väčších rukách vyzerat' ako detská hračka. Prvé dojmy síce trochu kazí lesklý plastový povrch zariadenia, na ktorom je okamžite vidieť odtlačky prstov a nepôsobí ani nadmieru prémiovým dojmom, no každý smartfón nemôže byť vysústružený z jednotného bloku hliníka. Prvé zapnutie a nastavenie chvíľku trvá, ale s tým sa treba zmieriť pri takmer každom smartfóne. Hneď zo začiatku ma potešila čítačka odtlačkov prstov, ktorá sa nachádza na pravej strane a funguje aj ako bežné tlačidlo odomykania a zamykania obrazovky.

Obrazovka a fotoaparát

Čím, okrem menšieho tela, osloví X Compact hneď od prvej chvíle, je žiarivá obrazovka. Ide o IPS LCD panel a hoci je jeho rozlíšenie „iba“ 1280×720 pixelov, nemal by som problém uveriť niekomu, kto by mi povedal, že ide o FullHD displej. Farby na ňom sú naozaj živé a podsvietenie dostatočne silné, aby sa na ňom dalo všetko rozoznať aj pod priamym slnečným žiarením. Veľmi dobrý je taktiež zadný fotoaparát, ktorý sa môže pochváliť až 23Mpix. Pri používaní bol vždy dostatočne rýchly a hoci sa, samozrejme, nikdy nevyrovná plnohodnotnému fotoaparátu, momentky aj detaily na ňom zachytené vyzerajú použiteľne aj na veľkej obrazovke. Samozrejme, treba myslieť na obmedzenia, ktorými trpia takmer všetky fotoaparáty na smartfónoch, ako sú horšie výsledky počas nižšej svetelnosti, alebo nemožnosť zachytiť rýchle pohyby. Ako rýchla možnosť na zvečnenie momentu či fotky informatívneho charakteru postačuje a človek so sebou aspoň nemusí stále nosiť fotoaparát.

Výkon a výdrž

Xperia X Compact poháňa overený procesor Snapdragon 650 v spojení s GPU čipom Adreno 510, 3GB RAM a 32GB úložného priestoru, rozšíriteľného o microSD kartu. Nie je to síce najvyššia úroveň, ktorú dosahujú vlajkové zariadenia spoločností, ale na bežnú prácu, prehrávanie hudby a video, alebo na hranie najnovších 3D hier na platforme Android bohato stačí. Dobrou správou je, že X Compact sa nezahrieva ani pri

náročných 3D tituloch, ktoré na jeho IPS paneli vyzerali naozaj veľmi dobre. Kapacita batérie až 2700mAh zaručuje naozaj dobrú výdrž. Keďže je displej X Compact nielen menší v rozmeroch, ale na rozdiel od AMOLED panelov ide o IPS LCD, ktoré konzumuje menej energie, je možné dosiahnuť nenabíjať telefón pri bežnom používaní aj dva dni. A keď už sa batéria vybije, nie je problém ju nabiť veľmi rýchlo, a to vďaka použitiu USB 3.1 typ C portu. V Sony sa rozhodli stále ponúknuť svojim zákazníkom aj 3.5 mm jack konektor na slúchadlá.

Vychytávky a softvér

Rada Xperia zariadení sa v posledných rokoch dostala do pozitívneho povedomia používateľov aj vďaka rozličným vychytávkam, ako je odolnosť voči vode či prachu. Na tomto fronte X Compact, nanešťastie, sklame, nakoľko ponúka iba tú najzákladnejšiu odolnosť. Potešením je bezdrôtové rozhranie NFC, vďaka ktorému sa dá rýchlo a bezkontaktné platiť či posilať súbory. X Compact takisto ponúka už spomínanú čítačku odtlačkov prstov. Jej umiestnenie na bočnej hrane vyhovuje ako palcu pravej ruky, tak i ukazováku na ľavej, takže ani ľaváci si nemusia zúfať. Z čoho som bol pri testovaní zúfalý, bola tvrdohlavosť, s akou čítačka odmietala môj odtlačok. Odomknutie mobilu by totiž malo fungovať na stlačenie tlačidla daným prstom, ktorý si na čítačku používateľ nastaví. Pri mojom používaní som však musel často prst prikladať viackrát a ku koncu som už natolko strácal trpezlivosť, že som mobil odomykal PIN kódom, ktorého zadanie Sony pri nastavovaní odomykania odtlačkom požaduje.

Jedným z najväčších problémov, ktorým podľa mňa trpia všetky novšie smartfóny od spoločnosti Sony, je tona nepotrebných aplikácií a „vychytávok“, ktoré v bežnom živote takmer nikto nevyužije. No zo zariadenia sa nedajú bez pokročilých nástrojov odstrániť. Takto iba zaberať miesto, používajú dáta na svoje aktualizácie a v niektorých prípadoch dokonca kradnú dostupný výkon. Určite by som uvítal, keby Sony svoje zariadenia ponúkalo bez týchto bloatware aplikácií, alebo aspoň poskytlo jednoduchú cestu, ako sa ich zbaviť.

Zhrnutie

Sony Xperia X Compact je malý-veľký smartfón, ktorý padne do ruky ako



tínedžerkám, tak biznismenom, ale aj chlapom ako hora. Ponúka na dnešnú dobu dostatočný výkon a nenechá používateľov v štychu už po pár hodinách používania.

Nanešťastie trpí viacerými nedostatkami, alebo nelogickými voľbami, pri ktorých si každý moderný človek povzdychne a povie si, že to mohlo byť oveľa lepšie. Keby sa jeho cena pohybovala v rozmedzí 200 až 300 eur, určite by mohol kandidovať na post šikovného pomocníka na prácu, zábavu aj na cesty. Za prémiovú cenu viac ako 450 eur, za ktorú je momentálne dostupný v slovenských obchodoch, sa viac oplatí pozrieť sa po konkurencii s podobným výkonom, no s kvalitnejším prevedením a nižšou cenou. Lebo lepšiu voľbu v konkurenčných zariadeniach nie je pre X Compact naozaj také ťažké nájsť.

Daniel Paulini



CoolerMaster MasterCase PRO 3

Profesionálna a prenosná skriňa pre náročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CoolerMaster
Dostupná cena: 95€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, použité materiály
- + príslušenstvo
- + veľké množstvo priestoru a úchyty pre káble
- + úchyty pre ľahké prenášanie
- cena



ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: MATX-MID tower
Rozmery: 235 x 467 x 505mm (š x d x v)
Hmotnosť: 9,1kg
Materiál: kov, plast
Úložný priestor: 2 x 3,5/4 x 2,5-palcové
Porty: audio jacky (2x), USB 3.0 x 2
Maximálna dĺžka GPU: 36cm

Kompaktná skriňa s externou a internou možnosťou modularity. MasterCase línia je postavená na FreeForm modulárnom systéme, obdobne ako celá séria MasterCase PRO. Dovoľuje tak prispôbiť vzhľad, účel či dosadiť chladenie podľa vlastného uváženia, a výrazne tak ovplyvniť výkon PC.

Obal a jeho obsah

Balenie MasterCase PRO 3 je klasické. Výrobca zvolil kartón s lesklou potlačou. Vo vnútri kartónu je umiestnená skriňa chránená dvomi polystyrénovými výplňami. Chránené sú aj časti z plexiskla. Hneď navrchu balenia sa nachádza montážna sada pozostávajúca zo skrutiek, dvoch redukcií z 3-pinu na molex, pomôcok na lepší káblový manažment a príručky.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad vyzerá skriňa spracovaná veľmi solídne. Celá je odtiaľ do čiernej matnej farby. Plastové vonkajšie prvky ako rámy

(nasávanie) vzduchu. Povyťahnutím zo spodnej strany skrine sú tiež ľahko odnímateľné. Za túto časť je možné osadiť dva až 14cm veľké ventilátory. Nad touto časťou sa nachádza ďalšia odnímateľná časť a namiesto nej je možné osadiť napríklad ovládací panel riadenia otáčok ventilátora a podobne.

Vrchná časť plní funkciu dvoch úchyty a zároveň odvetrávania. Odnímateľná časť s dierovaným profilom, veľmi podobná tej prednej, je taktiež ľahko odnímateľná povysunutím smerom dozadu. Obsahuje taktiež magnet, ktorý diel perfektne prichytí späť na svoje miesto. Do vrchnej časti je taktiež možné osadiť dva 14cm veľké ventilátory. Taktiež tu nachádzame panel s LED indikátormi stavu PC, dvomi USB 3.0 portmi, dvomi jack 3,5mm konektormi a napokon tlačidlom zapnutia a resetovania.

Zadná časť má svoj profil kompletne vyrobený z veľkých

sú nastriekané matnou, titánovo tmavou farbou. Vyzerajú tak, ako keby ani neboli z plastu, ale z kovu. Predná časť je osadená dierovaným plechom pre voľné prúdenie



HODNOTENIE:





celistvých dier, zabezpečujúcich takmer stopercentné prúdenie vzduchu. Do zadnej časti je možné osadiť jeden maximálne 14cm veľký ventilátor. Spodná časť obsahuje veľké a vysoké podstavce v tvare „V“. Taktiež tu nechýba vyberateľný filter pre počítačový zdroj.

Pravá bočnica je celistvá a vyrobená s plechu. Absentuje odhlučnovacia pena. Ľavá bočnica je presklená a osadená dvomi plexisklami. Jedno plexisklo je celistvé, priehľadné a číre. Druhé plexisklo je zatmavené a nachádza sa v dolnej časti bočnice. Keď je toto plexisklo založené, zakrýva dolnú pozíciu skrine a časť, kde sa nachádza zdroj spolu s káblami. Keď sa tmavé plexisklo odníme, získame výhľad aj na zdroj.

Všetky mechanické prvky, vrátane vnútornej a vonkajšej kostry, úchyty, záklopiek atď., sú veľmi solídne spracované, sú pevné a pružné zároveň.

Vnúterné rozloženie

Vnúterné rozloženie skrine pozostáva z oddelenej spodnej časti určenej pre zdroj. Nachádza sa tu teda miesto pre zdroj, káblový manažment a dva 3,5-palcové harddisky. Na oddel'ujúcom plechu sú zvrchu umiestnené dva sloty pre 2,5 disky spolu s miestom pre káble so širokým otvorom pre napájanie GPU. Po pravej strane vo zvislej pozícii vedľa umiestnenia z. dosky sa nachádzajú dva široké otvory pre káble a krycí plech. V pozícii nad z. doskou sa nachádzajú ďalšie dva menšie a užšie otvory. Priestor medzi doskou a bočnicou je taký akurát. Nachádzajú sa

tu dva centimetre miesta pre rozloženie celého káblového manažmentu.

Všetky vnútorné časti, vrátane oddel'ovacieho plechu medzi z. doskou a zdrojom, boxom pre 3,5-palcové disky a krycím plechom, sa dajú kompletne odmontovať. Získate tým absolútne voľný priestor pre manipuláciu a osadenie komponentov podľa vlastného gusta.

Možnosti chladenia

Celá skriňa je priedušná a navrhnutá tak, aby sa eliminovalo každé zvyškové

teplo a prieduch vzduchu bol čo najlepší. Osadenie ventilátorov hovorí za seba.

Základná konfigurácia ventilátorov výrobcu pozostáva z jedného ventilátora vpredu a jedného vzadu. Oba ventilátory sú 14cm veľké a majú 3-pinový konektor. Priestor v skriní je dostatočný a po menšej úprave je možné osadiť aj vodné chladenie.

Dopredu je taktiež možné osadiť dva ventilátory, do vrchnej pozície tiež dva a vzadu jeden. Ventilátory je možné osadiť do maximálnej veľkosti 14cm.

Naše hodnotenie

Skriňa má veľmi dobre zvládnutý vnútorný priestor, rozloženie komponentov, a hlavne, čo je azda najdôležitejšie a túto vlastnosť málo výrobcov dodržiava, je praktická, ľahko rozoberateľná a je vyhotovená z kvalitných materiálov.

Pre náročných používateľov bude vhodná aj vďaka možnosti jej upravenia. Možnosť osadiť 5 x 14cm ventilátory alebo vodné chladenie robí zo skrine ozajstné monštrum.

Cena do 100 eur nie je nízka, ale za kvalitnú výrobku si v niektorých prípadoch treba priplatiť.

Lukáš Libica



Huawei Nova

Hliníkový elegán

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei
Dostupná cena: 318€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn,
- + prevedenie
- + kovové telo
- + snímač odtlačkov prstov
- + výdrž batérie
- + výkon
- + Full HD displej
- + dual SIM
- + profesionálny režim fotoaparátu, natáčanie 4K videí
- + 2A nabíjačka

- absencia zvukového ekvalizéra
- automatická regulácia jasu
- premenlivá kvalita fotografií

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 141,2 x 69,1 x 7,1 mm
Hmotnosť: 146g
Displej: 5" Full HD IPS displej
OS: Android 6.0
Procesor: osemjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 625 s taktom 2GHz
Pamäť: Operačná: 3GB RAM, Vnútoraná: 32GB, Slot pre karty: microSD/SDHC
Grafika: Adreno 506
Bezdrôtové pripojenie: LTE, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.1, GPS+GLONASS, NFC
Fotoaparát: Zadná kamera: 12Mpx, LED dióda, automatické ostrenie, profesionálny režim, HDR, 4K záznam videa; Predná kamera: 8Mpx
Rozhranie: MicroUSB typu C, 3,5mm jack
Batéria: 3020mAh

HODNOTENIE:



Musím povedať, že tento rok sa spoločnosti Huawei naozaj vydaril. Minimálne z hľadiska produkcie kvalitných mobilných telefónov, či už priamo pod značkou Huawei, ale aj pod hlavičkou Honor. Či už je to vlajková loď Huawei P9 alebo jej výborná Lite-ová verzia, alebo na druhej strane aj Honor 8 či 7. Do tejto kategórie sa snaží zaradiť aj Huawei Nova. Ako sa jej to podarilo, sa dočítate v recenzii.

Balenie

Nova sa dodáva v krabíčke v tvare kvádra. Súčasťou balenia je okrem mobilného telefónu technická dokumentácia, USB nabíjačka, slúchadlá a ihla na vyberanie slotu na karty.

Dizajn, prevedenie

Huawei Nova je po stránke dizajnu a prevedenia na špičkovej úrovni. Je síce pravda, že dizajn je nápadný Iphoneu 6-ke, no nič to nemení na tom, že Nova vyzerá naozaj luxusne. Huawei v tomto prípade stavil

na prémiové materiály v podobe hliníka či ochranné sklo Corning Gorilla Glass s 2.5D zakrivením. Zakrivené sú aj tvary telefónu, Nova je konštrukčne zhotovená naozaj precízne, nič nevzga, všetko pekne lícuje, no je to hlavne kvôli tomu, že telefón nemá klasický zadný kryt, ale telo je jeden celok, na ktorý je zhora nasadený displej a vnútornosti. Zadná strana je matná, ako na pohľad, tak i na dotyk, vďaka čomu telefón sedí v ruke lepšie a nemá až takú tendenciu šmýkať sa. Výraznejším prvkom na zadnej strane je lesklý čierny „pásik“ s oblými hranami, ktorý lemuje časť, kde je umiestnený fotoaparát. Pod ním sa nachádza čítačka odtlačkov prstov. Prednú časť telefónu okrem displeja tvorí predný fotoaparát, umiestnený v ľavom hornom rohu, slúchadlo, svetelný senzor a notificačná dióda. Na ľavej hrane sa nachádza slot pre SIM karty, prípadne pre pamäťovú kartu, na pravej hrane nájdete hardvérové tlačidlá. Horná hrana obsahuje 3,5mm jack, spodná zase microUSB port a reproduktor. Rozmery Novy

sú 141,2 x 69,1 x 7,1 mm a hmotnosť 146g. Vďaka ideálnym rozmerom sadne do ruky ako uliata a prístup ku všetkým tlačidlám a ovládacím prvkom je bez nutnosti nejakej akrobacie s telefónom v ruke.

Nova sa predáva momentálne v troch farebných prevedeniach, ktoré sú označené ako Prestige Gold, Mystic Silver a Titanium Grey, ktoré sa od seba odlišujú zadnou časťou.

Displej

Prednú stranu tvorí IPS displej s uhlopriečkou 5" a Full HD rozlíšením a hustotou je ~441 ppi. Devízou IPS displejov bývajú prirodzenejšie farby či lepšie pozorovacie uhly, no už pri miernom náklone majú farby tendenciu trochu tmavnúť, aj keď ostrosť si zachovávajú rovnakú. Obraz je inak krásny, jemný, dokonca si v nastaveniach môžete zvoliť teplotu farby displeja – na úroveň predvolenú, teplú a studenú. Nechýba ani režim ochrany zraku, ktorý pomáha filtrovať modré svetlo a znižovať únavu vašich očí, čo



oceníte najmä večer. Sklo je so zakrivením 2.5D a o jeho ochranu sa stará Corning Gorilla Glass. V tomto prípade je Gorilla Glass rozumný krok, pretože dodatočné kupovanie a lepenie ochranného skla by kvôli zakriveniu displeja stratilo význam. Nad displejom nechýba svetelný senzor, ktorý sa stará o automatickú reguláciu jasu a telefón nemá problém ani v exteriéri na dennom svetle. Svetelný senzor je na jednej strane fajn, no na druhej strane ako keby bol zle nakalibrovaný pre horšie svetelné podmienky. Nehovorím priamo o úplnej tme, ale o šere, prípadne o umelom osvetlení, pri ktorom senzor často reguluje úroveň jasu na minimum a na displeji nie je takmer nič vidieť. Darmo si vytiahnete jas

nahor, senzor ho zase zníži na minimum. Verím však tomu, že Huawei dokáže tento problém odstrániť nejakou aktualizáciou, je však otázne, prečo tak neurobil doteraz. Sú len dve možnosti, buď má recenzovaný kus chybný senzor, alebo softvérovú kalibráciu, alebo sa senzor takto správa vo všetkých Novach. A v tom prípade by bolo na mieste, aby Huawei tento problém riešil.

Ovládacie prvky, konektivita

Ovládacie prvky sú situované na pravej hrane zariadenia. Tesne nad hornou polovicou sa nachádza blokovacie tlačidlo, nad ním je dvojtlačidlo regulácie hlasitosti. Obe tlačidlá sú na dosah tak akurát,

rovnako sú aj rozumne zapustené, vďaka čomu ich viete bez problémov nahmatat' a ovládať. Blokovacie tlačidlo má dokonca zvýraznené lemovanie červenou farbou, čo vyzerá zaujímavo. Na ľavej hrane sa nachádza slot pre SIM karty a pamäťovú kartu typu microSD, prípadne pre použitie dvoch SIM-iek súčasne, avšak už bez možnosti rozšírenia pamäte.

Horná hrana obsahuje 3,5mm jack pre slúchadlá, spodná zase microUSB, v tomto prípade už C-čkového označenia, ktoré prináša predovšetkým univerzálnosť konektora, vďaka čomu nemusíte riešiť, či kábel do telefónu nezapájate naopak.

Napravo od microUSB s nachádza reproduktor. Zadná strana obsahuje fotoaparát, LED blesk a okrúhly 3D snímač odtlačkov prstov novej generácie, ktorý umožňuje trebárs vytváranie fotografií, stiahnutie notificačnej lišty, odomkykanie telefónu a podobne.

Snímač funguje bezproblémovo, trochu som bol skeptický voči jeho okrúhlemu tvaru, no obavy nie sú na mieste. Odomkykanie telefónu pomocou snímača odtlačkov prstov je nutné kombinovať s iným ochranným prvkom, napríklad s PIN kódom, heslom či odomknutím pomocou znaku, avšak len pri vypnutí a zapnutí telefónu. Rovnako bezproblémový je aj





prístup k snímaču, ktorý je umiestnený a aj zapustený naozaj dobre.

Bezdrôtovo Nova komunikuje pomocou Wi-Fi 802.11 b/g/n, pričom nechýbajú jej funkcie Wi-Fi Direct či vytváranie hotspotov. Ďalej tu nájdeme Bluetooth vo verzii 4.1, GPS s podporou A-GPS a GLONASS a nechýba ani FM rádio či NFC. Samozrejmosťou je podpora LTE.

Hardvér

Možno by ste u Huaweiu čakali procesor z domácej dielne – Kirin, avšak srdcom Novy je Snapdragon 625 od Qualcommu, ktorý je už trochu staršieho dátumu. Ide o osemjadro vyrábané 14nm technológiou s taktom 2GHz. V telefóne nájdete grafický čip Adreno 506 a pre slovenský trh je k dispozícii verzia s 3GB operačnej pamäte.

Vnútná pamäť je 32GB, reálne je však dostupných len 20,06GB. No pamäť je rozšíriteľná až do 256GB pomocou microSD kariet. Čo sa týka výkonu, nejde o žiaden trháč, no je dostatočný a primeraný mobilnému telefónu strednej triedy.

Huawei Nova disponuje napevno zabudovanou Li-Pol batériou s kapacitou 3020mAh, vďaka ktorej telefón vydrží 2 dni stredne intenzívneho používania, pri menej frekventovanom využívaní dosiahnete výdrž na baterke aj 3 dni. Nemusím však spomínať, že akýkoľvek telefón nie je problém vybiť aj za jeden deň. Výdrž batérie si viete výrazne predĺžiť pomocou rôznych šetričov batérie.

Softvér

Recenzovaná Nova fungovala pod operačným systémom Android

6.0 Marshmallow s vlastnou nadstavbou EMUI 4.1.

Musím povedať, že samotný systém je odladený veľmi dobre a vďaka nadstavbe EMUI 4.1 mu v podstate nič nechýba. Reakcie telefónu sú okamžité, prechod medzi obrazovkami je bez zaváhania, systém pracuje svižne. Nova bez problémov zvláda aj multitasking.

Systém je relatívne čistý, ak nerátam rôzne srandy od Googleu. V telefóne sa nachádza len zopár najobľúbenejších aplikácií ako Facebook, Twitter, Booking.com či News Republic, ako aj nejaké hry. Všetky tieto veci je však možné odinštalovať, vďaka čomu si prostredie nakonfigurujete sami podľa vašich potrieb. V nástrojoch nájdete zopár zaujímavých aplikácií, spomeniem napríklad kompas, správcu telefónu alebo motívy, v ktorých sa nachádza momentálne takmer 200 dostupných motívov a ďalšie množstvo bezplatne stiahnuteľných tapiet. Motívy sú najrôznejšieho druhu a vedia výrazne zmeniť prostredie telefónu. Čo mi však v telefóne chýbalo, je aplikácia Zdravie, slúžiaca do istej miery ako individuálny cvičebný plán a zároveň ako krokomer, ktorú využívam vo svojom súkromnom P9 Lite.

Multimédiá

V telefóne sa nachádzajú vlastné prehrávače pre všetky typy médií. Tie sú v podstate totožné s verziami, ktoré sa nachádzajú aj v ostatných mobilných telefónoch Huawei. Prehliadač fotografií, resp. „Galéria“, ako je v mobile označený, obsahuje priamy vstup do všetkých nasnímaných fotografií a videí, ale aj stiahnutých obrázkov či

screenshotov. Pričinnok albumy zase obsahuje rozdelenie súborov do kategórií ako fotoaparát, download, snímky obrazovky či vami vytvorené vlastné zložky. Každú z fotografií či obrázkov môžete zdieľať, pridávať do obľúbených, tlačiť či rôznymi spôsobmi upravovať.

Domovská obrazovka prehrávača videí, podobne ako prehliadač fotografií, vytvára jednotlivé zložky, resp. vytvárate si ich sami podľa vášho obsahu. Zoradenie nasnímaných videí je usporiadané od najstaršieho po najnovšie, obsahuje názov videa a jeho dĺžku. Prehrávač videí umožňuje zdieľanie videa a zobrazenie podrobností k nemu.

Prostredie hudobného prehrávača obsahuje informácie o celkovom počte skladieb, vstup k obľúbeným skladbám, zoznam skladieb a posledné prehrávané skladby. Ak prejdete do zoznamu všetkých skladieb, dostanete sa k ich rozdeleniu (zoznam všetkých skladieb, rozdelenie podľa interpretov, albumov či vytvorených priečinkov). Prostredie samotného prehrávača je graficky jednoduché a obsahuje najnutnejšie, resp. najpoužívanejšie funkcie, ako napríklad voľba režimov opakovania skladieb, posúvanie skladieb, ukladanie do zoznamu obľúbených skladieb či prístup ku všetkým skladbám.

Okrem implementovaných prehrávačov nájdete v telefóne aj FM rádio, ktoré sa čím ďalej, tým viac z telefónov vytráca.

Všetky tri prehrávače/prehliadače možno vyzerať jednoducho, no poskytnú všetky potrebné funkcie. Ak je reč o multimediálnej stránke, musím pochváliť reproduktor, ktorému síce



klasicky chýbajú výraznejšie basy, no aj pri maximálnej hlasitosti hrá celkom čisto a bez rezonovania.

Fotoaparát

Huawei Nova disponuje zadným fotoaparátom s rozlíšením 12Mpx pri pomere strán 4:3. Predná kamera má rozlíšenie 8Mpx. Hlavnému fotoaparátu v zhoršených svetelných podmienkach asistuje LED blesk. Prostredie fotoaparátu je inovované, medzi základnými režimami sa pohybujete dol'ava a doprava, ponuku pokročilejších režimov zobrazíte stlačením ikony troch vodorovných paličiek vpravo hore, pričom sa sprístupnia režimy ako panoráma, super noc, HDR, efekt spomalenie, ale aj profesionálny režim, ktorý vám umožňuje detailné nastavenie rôznych fotografických parametrov: nastavenie ISA, nastavenie bielej farby, expozície či regulácia rýchlosti uzávierky.

Fotoaparát v automatickom režime vie vytvoriť fotografie aj v slušnej kvalite, no dosť často sa stáva, že ak si zhotovené fotky pozriete v počítači na monitore, budete pri maximálnom zobrazení fotografie sklamaní. A to aj v ideálnych svetelných podmienkach. Na fotografiách pri ich zväčšovaní pribúda šum a znižuje sa ostrosť. Je možné, že do istej miery to ovplyvňuje fakt, že fotoaparátu chýba stabilizácia obrazu. Musím ale pochváliť podanie farieb, ktoré je hodnoverné. Celkom obstojne si Nova dokáže poradiť aj s protisvetlom, no tiež to chce istú dávku trpezlivosti. Verím tomu, že s manuálnym režimom dokáže človek zhotoviť krajšie fotky, žiaľ, fotografovaniu sa nerozumiem, a tak som potenciál profesionálneho fotografického režimu nevedel adekvátne využiť. Nova dokáže natáčať videá v maximálnom

rozlíšení 4K pri 30-tich snímkach za sekundu. Kvalita videa je na obstojnej úrovni, no je škoda, že telefón točí Full HD pri rovnakej frekvencii snímkov a nie vyššej.

Záverečné hodnotenie

Aj napriek tomu, že spoločnosť Huawei tento rok vychrlila množstvo kvalitných telefónov, môžem povedať, že Huawei Nova sa medzi nimi nestratí. Nova zaujme predovšetkým atraktívnym dizajnom, kovovým telom, zakriveným displejom či solídny výkonom a výdržou batérie, ktorá bez problémov udrží telefón aj na 2 dni.

Ak je reč o batérii, tú si dokážete nabiť expresne rýchlo vďaka 2A nabíjačke, ktorá sa dodáva k telefónu (množstvo telefónov obsahuje 1A nabíjačku). Za zmienku stojí aj čítačka odtlačkov prstov, ktorá je jednak výborne umiestnená, ale takisto aj výborne funguje a v značnej miere uľahčuje a urýchľuje odomýkanie telefónu.

Okrem toho plní aj sekundárnu funkciu scrollovania notificačnej lišty či spúšťa fotoaparátu. Dobrý potenciál môže poskytnúť fotoaparát, ktorý poskytuje širokú paletu fotografických režimov, vrátane profesionálneho režimu, s ktorým naplno využijete potenciál fotoaparátu a dokážete zhotoviť lepšie fotografie ako s automatickým režimom, pri ktorom kvalita fotografií kolíše. S pozitívami by som mohol pokračovať aj ďalej, či už je to prostredie EMUI, alebo dobre odladený systém, či množstvo motívov, ktoré si môžete stiahnuť a v prípade niektorých naozaj výrazne zmeniť vzhľad prostredia.

Čo sa týka negatív, prvou vecou je absencia zvukového ekvalizéra, ktorý by aspoň trochu umožnil nastavenia zvuku podľa svojich predstáv. Istú dávku

sklamania vo mne vyvoláva premenlivá kvalita fotografií a s tým súvisiaca chýbajúca stabilizácia obrazu. Najviac ma asi nepotešila automatická regulácia jas, ktorá neadekvátne, hlavne v umelom osvetlení, znižuje jas až na minimum.

A to je naozaj otravné! Verím však, že tento problém sa dá vyriešiť nejakou softvérovou aktualizáciou. Aj napriek všetkým negatívam, ktoré sú naozaj zbytočné, si myslím, že Nova sa Huaweiu podarila a stojí porozmýšľať na jej kúpou.

Čo sa hodnotenia týka, na strhnutí jednej hviezdy zavážil hlavne svetelný senzor. Nebyť jeho, Nova by aj napriek ďalším, no menším negatívam dostala plný počet hviezd.

Miroslav Konkol'



Sapphire Radeon RX460/470 Nitro+ OC

Otestovali sme si dvojicu grafík nižšej strednej triedy a testy oboch dopadli prekvapujúco obstojne

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sapphire

RX470 cena: 255€

RX460 cena: 150€

RX460:

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + hlučnosť
- + spotreba

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

GPU: Baffin

Výrobný proces: 14nm

Počet Stream

procesorov: 896

Počet ROP: 14

Počet TMU: 56

Takt jadra:

1175/1250MHz (Turbo)

Kapacita pamäte: 4GB

Takt pamäti: 7GHz

Šírka zbernice: 128bit

Typ pamäte: GDDR5

TDP: 75W

HODNOTENIE:



RX470:

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kladý
- + výkon
- + dizajn

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

GPU: Ellesmere

Výrobný proces: 14nm

Počet Stream

procesorov: 2048

Počet ROP: 32

Počet TMU: 128

Takt jadra:

1121/1260MHz (Turbo)

Kapacita pamäte: 8GB

Takt pamäti: 8GHz

Šírka zbernice: 256bit

Typ pamäte: GDDR5

TDP: 120W

HODNOTENIE:



V dnešnej recenzii sa bližšie pozrieme na dvojicu mainstreamových grafických kariet od spoločnosti Sapphire. Položme si základnú otázku: oplatia sa za danú cenu?

Obsah balenia, dizajn

V prípade oboch grafík je príslušenstvo značne obmedzené. V balení sa okrem grafických kariet nachádza len inštalračné CD a manuály.

Čo sa rozhodne nedá prehliadnuť, je dvojnásobná kapacita VRAM, v prípade 460-ky je to 4GB GDDR5 (bežne disponuje iba 2GB) a 470-ka disponuje 8GB GDDR5. Sú schopné tieto karty dosiahnuť taký výkon, aby bolo možné využiť vyššiu kapacitu? RX470 má strieborný

backplate, ktorý vyzerá veľmi dobre, a vo väčšine zostáv pôsobí neutrálne. Dodatok v podobe RGB podsvietenia loga výrobcu je čerešničkou na torte. RX460 pôsobí na pohľad trochu lacnejším dojmom, čo je v poriadku, pretože vzhľadom na cenu na úrovni 150€ je vzhľad optimálny. Grafická karta má čierne PCB, ktoré pôsobí neutrálne. Podsvietenie dosky vyzerá zaujímavo, no v praxi je potreba nájsť tú správnu farbu, a to kvôli skresleniu od žltej PCB.

Konštrukcia

V prípade celej rady RX je nám k dispozícii úplne nová architektúra s kódovým označením Polaris, ktorá je postavená na 14nm FINFET výrobnom procese. A tak sa netreba obávať „rebrandu“ (preznačenia),

ako to bolo pri nechválne známej sérii R9 3xx. Konektorová výbava oboch grafických kariet je štandardná: 470-ka disponuje DVI-D, 2×DP, 2×HDMI výstupmi.

Zaujímavosťou je výmena štandardného 6-pinu za 8-pinový napájací konektor. Lacnejší variant, 460-ka, je mierne ochudobnená o výstupy DVI-D, DP a HDMI. Na referenčnej verzii sa nenachádza žiaden konektor na dodatočné napájanie, no výrobca pre istotu pridal jeden 6-pin kvôli vyšším možným taktom a zníženiu námahy PCIe konektora na doske. Zaujímavosťou je zvláštny PCIe konektor, na ktorom chýba polovica kontaktov.

Dôvod je jednoduchý, grafika skrátka nepotrebuje dodatočnú



priepustnosť 16. liniek a vystačí si s PCIe 3.0 x8. Úprimne, takéto riešenie som už veľmi dlho nevidel.

Testovacia zostava a metodika

Zostava použitá na testovanie:

- CPU: AMD FX8370@4,5GHz
- RAM: Kingston HyperX Beast 16GB 1600@2400Mhz
- MB: MSI 970 Gaming
- SSD: Apacer Panther 240GB
- HDD: Seagate Barracuda 1TB 7200rpm
- PSU: NZXT Hale82 v2 700W
- CASE: Zalman Z9 Neo
- OS: Windows 10 Pro 64-bit Anniversary Edition (so všetkými dostupnými aktualizáciami.)

V dobe testovania bol najaktuálnejším ovládačom Radeon Crimson 16.10.3, ktorý bol, žiaľ, iba v BETA verzii, no predchádzajúca WHQL spôsobovala počas testovania veľa problémov, ako napríklad náhodné pády systému.

Aj nami používaný ovládač nebol úplne vychytený a občas sa vyskytla i tzv. „modrá smrť“, no za to výrobcu vinit' nemôžeme, pretože v konečnom dôsledku je to starosť

AMD a nie Subwendor. Všetky testy boli uskutočnené na monitore Dell P2312H, ktorý má rozlíšenie 1920×1080 (FullHD).

Počas testovania 1440p a 4K rozlíšenií sme využívali technológiu VSR (Virtual Super Resolution), ktorá slúži práve na downscale vyššieho ako natívneho rozlíšenia. Využil som trojicu testov: 3Dmark Firestrike/Extreme, Unigine Heaven a Valley. Hry sme testovali na najvyšších detailoch, s výnimkami MSAA, pretože vyhladzovanie je príliš náročné na výkon grafickej karty, a spôsobovalo nekonzistenciu výsledkov.

Prevádzkové vlastnosti

Teplota miestnosti sa počas celej doby testovania pohybovala okolo 20 – 24°C. V ideálnom režime, keď sme PC využívali iba na bežnú kancelársku prácu a surfovanie po internete, sa teplota pohybovala v rozmedzí 30 – 42°C, a po celý čas sa ventilátory ani nepohli. A teda obe grafiky boli bezhlučné. V zát'aži už s teplotami bolo horšie, no rozhodne prijateľné. Hlučnosť v oboch prípadoch bola vo veľmi príjemných medziach, teploty sa v prípade 470-ky dostali na 71°C a v prípade 460-ky na 69°C, čo je optimálne.

RX470

Grafiku sme začali rozoberať vymontovaním jedenástich skrutiek, ktoré spojovali PCB s plastovým krytom chladiča, s chladičom VRM a s hlavným chladičom. Celý proces bol rýchly a jednoduchý, najmä vďaka neprítomným nálepkám 'Warranty Void if removed'. Po odpojení dvojice konektorov pre napájanie RGB a ventilátorov je grafika rozdelená na jednotlivé časti. Pri pohľade na plastový kryt si tiež môžeme všimnúť jednu skrutku, ktorá drží ventilátor na mieste, čím je možné oba ventilátory modularne vymeniť v priebehu minúty. Rozhodne je to vhodné riešenie, no vystáva otázka, ako budú v budúcnosti náhradné ventilátory dostupné. Pri prvom pohľade na PCB mi hneď padli do oka 'chýbajúce' fázy napájacej kaskády. Miest je šesť, no využitých sú iba štyri. Odpoveď bola veľmi jednoduchá, spoločnosť Sapphire jednoducho využila PCB pôvodne navrhnuté pre RX480 Nitro. Chladenie GPU zaoberá medená základňa, na ktorej je následne pripojená trojica HeatPipe trubíc. Dodatočne hliníkové rozšírenie základne zaoberá chladenie pre RAM čipy. VRM (napájacia kaskáda) sa skladá zo štyroch fáz. Piata fáza neslúži na





napájanie jadra, ale na napájanie pamätí. Každá zo štyroch fáz dokáže zaobstarat' prúd do hranice 40A (4x40A) pri teplotách do 125°C, čo je veľmi slušné. Je vidieť, že výrobca si v tomto prípade dal na výbere záležať, použité cievky BlackDiamond choke už dobre poznáme a nikdy s nimi neboli nejaké závažné problémy. Napájacia kaskáda je na túto grafiku adekvátna a dosiahnuť limity napájania bez tekutého dusíka bude veľmi ťažké.

pretože ju nebude schopná využiť. V tomto prípade máme pre jadro na doske opäť štyri fázy, chladenie DrMos (Driver Mosfet) zaobstaráva iba hliníkový pliešok, ktorý sa spolieha na prípadný „ofuk“ od ventilátora. Každá fáza je schopná doručiť až do 50A. To však v praxi nebude možné dosiahnuť, pretože tomu nie je prispôbená doska. Výber výkonnejších mosfetov je kvôli zníženiu produkovaného odpadového

tepla. Chladič je už na prvý pohľad od 470-ky menší a celkovo menej prepracovaný, samozrejme, je to spôsobené požiadavkou na zníženie výrobných nákladov. V základe máme opäť medenú základňu, okolo ktorej je hliníková a tá chladí pamäte RAM. Z medenej základne sa teplo odovzdáva za pomoci HeatPipe do rebrovania.

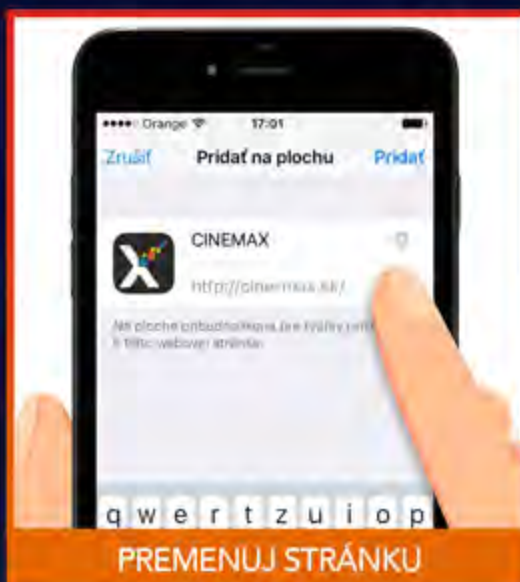
Marcel Ilavský

RX460

Grafickú kartu drží po hromade 11 skrutiek. Jediný kábel pripojený do PCB slúži na napájanie ventilátorov. Ventilátory sú opäť modulárne a ľahko vymeniteľné, aj keď v prípade tejto grafickej karty je to celkom zbytočné riešenie, pretože v dobe, keď sa ložiská vo ventilátoroch opotrebojú, bude táto grafická karta zastaraná. Pri pohľade na PCB a veľkosť samotného GPU som sa nevedel ubrániť úškrnu. Je totiž miniatúrne, dokonca porovnateľné s diskretnými grafikami v notebookoch (napr. GT740M). Samozrejme, veľkosť jadra nie je smerodajná, je to iba výsledok 14nm výrobného procesu, vďaka ktorému jadro dosahuje takúto efektivitu a úspornosť. Tiež si môžeme všimnúť akosi zbytočne zväčšenú PCB, pretože na zvyšných piatich centimetroch sa na doske skrátka nič podstatné nenachádza. Výrobca si rezervoval miesto na podsvietené logo, ktoré je na grafických kartách dosť unikátne, bežne podobný druh podsvietenia PCB poznáme z drahších základných dosiek. Je škoda, že PCB nie je bezfarebné, a tak akákoľvek farba bude doplnená o žltú (napr. namiesto modrej farby vidíte zelenú). Táto grafická karta nepotrebuje žiadnu prepracovanú napájaciu kaskádu,



MAJ **PROGRAM** KINA CINEMAX VŽDY PORUKE



A **PROGRAM** KINA
UŽ VIAC NEMUSÍŠ HĽADAŤ

Cherry MC3000 a MC4000

Zaručená kvalita na dlhoročné používanie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry

MC4000 cena: 26€

MC3000 cena: 20€

MC3000:

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý dizajn
- + cena
- + ergonómia

- absencia bezdrôtovosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Prevedenie: pre pravákov

Rozhranie: drôtová USB

Technológia: optická

Rozlíšenie senzora:

500/1000DPI

Počet tlačidiel: 6

Šírka: 66mm

Výška: 41mm

Hĺbka: 107mm

Hmotnosť: 165g

HODNOTENIE:



MC4000:

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + zaujímavé pojazdy

- žiaden softvér
- cena/výkon

ŠPECIFIKÁCIE:

Prevedenie: pre

pravákov a ľavákov

Rozhranie: drôtová USB

Technológia: optická

Rozlíšenie senzora:

1000/2000 DPI

Počet tlačidiel: 6

Šírka: 64,5mm

Výška: 34,5mm

Hĺbka: 116mm

Hmotnosť: 130g

HODNOTENIE:



Nemeckú značku Cherry nie je potrebné nijako zvlášť predstavovať. Je známa najmä vďaka mechanickým spínačom MX,

ako je už pri značke Cherry zvykom. MC4000 je jednoduchá myš. Tvar a umiestnenie bočných tlačidiel sú prispôbené ako pre praváka,

zaobchádzaní sa myš nevzdáva a nevydáva žiadne zvuky. Myš je tvorená z plastu, pričom vrchná časť má chválitebnú povrchovú úpravu, ktorá nezachytáva masť a ľahko sa čistí.

Koliesko myši má príjemné drážkovanie a nezasekáva sa. Aj napriek tomu, že senzor samotnej myši je presný a poskytuje rýchlosť snímania 1,5m/s, nemá nijako prekvapujúce rozlíšenie. Konkrétne poskytuje 2 módy 1000 a 2000DPI, čo je na hernú myš skutočne málo.

Podsvietenie myši sa mení v závislosti na zvolenom DPI, konkrétne máme na výber z dvoch farieb – modrej (1000DPI) a červenej (2000DPI). Svetlo preniká cez priehľadný plast po bokoch a taktiež aj okolo kolieska myši. MC4000 sa drží pohodlne a vďaka zaujímavým pojazdom, ktoré sú umiestnené po obvode celej myši,



ktoré sú používané celosvetovo. Táto nemecká značka sa rozhodla posunúť svoj obzor aj na trh s perifériami, konkrétne klávesnicami a myškami, medzi ktoré patrí ergonomická myš MC3000, určená na prácu, a herná myš MC4000.

tak aj pre ľaváka. Na ľavej a aj na pravej strane môžeme nájsť jedno bočné tlačidlo. Celkovo majú všetky tlačidlá na myši príjemný odpor. Konštrukčne je MC4000 veľmi pevná, ani pri hrubšom

Obe zariadenia prichádzajú v rovnakom bielom kartónovom obale. Zvonku na ňom môžeme nájsť obrázky myši a logo CHERRY. Vnútri je obsah oboch balení identický, nájdeme v ňom samotnú myš a návod na prvé použitie.

Už len pri prvom pohľade na obe myši je jasné, že Cherry chcelo doručiť kvalitné myšky na bežné používanie, na ktorých sa vyslovene nemá čo pokaziť. Obe myši pôsobia poctivo a kvalitne, tak





myš. Je možné, že si ju nejaký casual hráč obl'úbi, no hneď ako zatúži po nejakej pridanej hodnote, bude hl'adat' márne.

A to najmä vďaka absencii softvéru, v ktorom by si gamer mohol prispôbiť myš podľa seba. Aj napriek mínusom sa myš dobre používa, a to najmä v kombinácii s látkovou podložkou, keď sa jej pojazdy okolo celého obvodu prejavajú najlepšie.

Záverečné hodnotenie [MC3000]:

Myš Cherry MC 3000 je výborný model, ktorý dokonale poslúži každému „ajt'ákovi“, túžiacemu po dobrej myši za malý príplatok. Nemá agresívny dizajn ani

sa dobre ovláda, najmä pri použití látkovej podložky. Keďže sa MC4000 predáva ako herná myš, je nám ľúto absencie softvéru na prípadne upravovanie makier, poprípade zmeny mapovania tlačidiel.

Úctyhodná je deklarovaná životnosť, ktorá by mala činiť 10 miliónov stlačení. Windows hneď po pripojení myš rozoznal a nainštaloval potrebný ovládač.

Pracovná myš MC3000 je navrhnutá trochu inak. Je taktiež tvorená z čierneho matného plastu s protišmykovou úpravou navrchu. Je o čosi väčšia a určená na dlhodobú prácu. Jej ergonomický tvar hodnotíme veľmi pozitívne, keďže myš padne veľmi dobre aj do väčšej ruky. Vďaka drážkovaniu na oboch bočných stranách sa myš drží ešte lepšie. Obe bočné tlačidlá sa nachádzajú na ľavej strane.

Zadné bočné tlačidlo je umiestnené trochu nešťastne a budete nútení prehmatávať. Aj napriek tomu, že MC3000 má len štyri malé pojazdy na každom rohu, sa ovláda rovnako dobre ako herná myš. Senzor myši MC3000 ponúka rozlíšenie 500 a 1000DPI, čo je na prácu adekvátne.



Zbytočne by sme hľadali prídavný softvér, keďže myš je Plug&Play. Cherry odhaduje životnosť myši na približne 3mil. stlačení. Je škoda, že myš nie je bezdrôtová, čo sa pri používaní notebooku hodí.

Záverečné hodnotenie [MC4000]:

MC4000 je dobre konštrukčne zostavená, no je prílišné tvrdiť to, že ide o hernú

podsvietenie, ktoré rozsvieti celú izbu ako vianočný stromček. Cena okolo 20€ býva najčastejší strop pri výbere kancelárskej myši a MC3000 do tejto kategórie dokonale zapadá. Má výbornú ergonómiu a hodí sa aj pre „vel'korukých“. Ak hľadáte konzervatívnu myš, nezabudnite si MC3000 pripísať na nákupný lístok.

Lukáš Batora



Sony Xperia XZ

Vlajková loď so všetkým, čo k tomu patrí!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony
Dostupná cena: 719€

PLUSY A MÍNUSY:

- + displej
- + výkon
- + fotoaparát
- + konštrukcia
- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
146 x 72 x 8,1mm
Hmotnosť: 161g
Batéria: 2900mAh Li-Ion
Procesor: Qualcomm Snapdragon 820,
2 x 2,15GHz Kryo,
2 x 1,6GHz Kryo
Grafika: Adreno 530
Operačná pamäť: 3GB
Úložisko: 32GB (64GB u dual SIM modeli),
rozšíriteľné až o 256GB microSD
Operačný systém:
Android 6.0.1
Marshmallow, plánovaný upgrade na 7.0 Nougat
Displej: 5,2" FullHD
1920 x 1080px IPS,
Corning Gorilla Glass
Hlavný fotoaparát:
23Mpx, f/2.0, 4K@30FPS,
1080p@60FPS
video, HDR, laserové automatické zaostrovanie
Predný fotoaparát:
13Mpx, f/2.0,
1080p@30FPS
video, HDR
Rozhranie a konektivita:
USB-C, 3,5mm audio jack, 802.11a/b/g/n/ac dvojpásmové WiFi, Bluetooth 4.2, 4G LTE, NFC, snímač odtlačkov prstov, GPS, FM rádio

HODNOTENIE:



Pôvodnú sériu Z vlajkových lodí nahradila spoločnosť Sony novým modelom, ktorého názov napovedá, že ide o potomka novej série X s pôvodnou sériou Z. Ako obstojí pod recenzentským drobnohl'adom?

Balenie

Telefón dorazil v malej farebnej krabičke, v ktorej sa okrem telefónu nachádzajú len 1,5A USB adaptér, USB kábel a krátka príručka používateľa. Nič nie je navyše, nič nechýba, jednoducho sme dostali prosté, no funkčné balenie.

Dizajn a konštrukcia

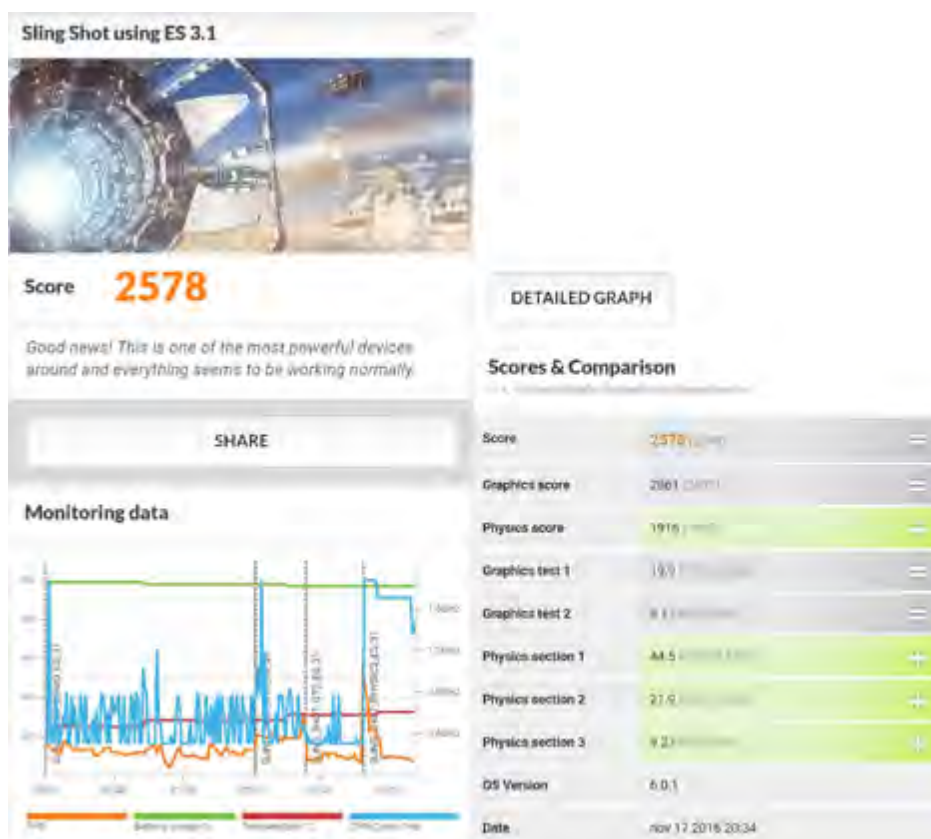
Farba telefónu pri interiérovom osvetlení je na nerozoznanie od klasickej čiernej, no pri slnečnom žiarení alebo inom silnom zdroji svetla nádhorne vynikne jej unikátny

odtieň. Na celkový dizajn telefónu mám rozpačitý názor. Na jednej strane sa mi páči jeho jednoduchosť a farba, na tej druhej sa telefón dizajnovu príliš neodlišuje od lacnejších modelov značky, čo trochu uberá na pocity, že v ruke držíte jeden z najvýkonnejších telefónov súčasnosti.

Konštrukcia telefónu je veľmi pevná a odolná, materiály sú výborne spracované, telefón pôsobí v tomto ohľade veľmi dobrým dojmom. Telefón je však, paradoxne, vďaka týmto kvalitným materiálom magnet na odtlačky prstov, ale to nie je nič, čo pravidelné čistenie nespraví. Výrobca sa chváli mäkkými, zaoblenými tvarmi, ktoré sú príjemné na dotyk, čo môžem aj potvrdiť. Ani pri dlhšom držaní telefónu, ako napríklad pri sledovaní videa alebo pri hraní, som nepocítil žiadne nepohodlie



a ani žiadne ostré hrany. Ak však nosíte telefón vo vrecku tesnejších



nohavíc, vedzte, že vám jeho hrany až tak dokonale zaoblené neprídu.

Na hornej strane telefónu sa nachádza 3,5mm audio jack spolu s mikrofónom na rušenie okolitého hluku. Na dolnej strane sa okrem USB-C portu nachádza mikrofón, na ľavej strane sa nachádza slot pre pamäťovú kartu a SIM kartu. Pravá strana telefónu potom obsahuje všetky zvyšné ovládacie prvky. Nachádza sa tu tlačidlo uzamykania so snímačom odtlačkov prstov, ovládanie hlasitosti a spúšť fotoaparátu, ktoré uvítajú najmä nadšenci fotografie. Vďaka certifikácii IP68 sa navyše ani nemusíte báť prachu alebo ošpliechania vodou.

Displej

Xperia XZ disponuje 5,2" displejom s FullHD (1920×1080) rozlíšením. S hustotou pixelov 424ppi je displej ideálnym riešením pre tento smartfón, nakoľko pri väčšom rozlíšení by ste len ťažko poznali rozdiel a ešte by sa aj znížila výdrž batérie. Pozorovacie uhly displeja sú priam neskutočné, na displej je krásne vidieť z každého uhla, a to bez akéhokoli náznačky straty farby alebo detailov. Jas displeja je taktiež vynikajúci, na najnižšej úrovni nedráždi oči ani pri nočnom čítaní, alebo prezeraní webu,

na tej najvyššej zasa dokáže nahradiť baterku. Sony by však mohlo lepšie zapracovať na automatickej regulácii jasu, nakoľko sa displej stmavuje už pri najmenšom náznaku slabšieho osvetlenia.

Rozhranie a komunikácia

Sony Xperia XZ disponuje technológiami 4G LTE, Bluetooth 4.2, NFC, dvojpásmovou (2,4GHz a 5GHz) 802.11a/b/g/n/ac



WiFi, GPS či FM rádiom. Jeho snímač odtlačkov prstov by som hodnotil ako priemerný, jeho plocha je relatívne malá a s niektorými prstami mi vôbec nefungoval. Po pár (otravných) pokusoch a prednastaveniach sa mi však podarilo relatívne slušne odomknúť telefón na prvý pokus. Telefón má vo svojej výbave aj gyroskop, akcelerometer, barometer či kompas. USB port typu C mu zabezpečuje kompatibilitu aj do budúcnosti a 3,5mm audio jack zasa ponecháva kompatibilitu aj so súčasným hardvérom.

Fotoaparáty

Hlavný, 23Mpx fotoaparát sa dá opísať dvoma slovami: bleskovo rýchly. Fotky zachytáva neskutočne rýchlo, predmety v pohybe nemajú akékoľvek známky rozmazania, všetko je ostré a jasné. Fotenie v rýchlom slede je s Xperiou XZ hračkou, fotoaparát fotí tak rýchlo, ako dokážete stlačiť spúšť. Fotoaparát podporuje aj HDR, takže vyfotené objekty naberajú živé a krásne farby. Fotoaparát zvládne aj nahrávanie 4K videa pri 30 snímkach za sekundu, alebo 1080p videa pri 60 snímkach za sekundu. Sony takisto vybavilo smartfón aplikáciami na rôzne modifikácie vytvorených snímok, ako napríklad AR efekty (ak naozaj potrebujete, aby sa v snímke nachádzal dinosaurus), Timeshift či panoramatický záber. Jeho predný, 13Mpx fotoaparát kvalitou prekoná aj hlavné fotoaparáty nejdneho smartfónu strednej triedy. Tento fotoaparát takisto podporuje HDR a dokáže nahrávať video v rozlíšení 1080p, vďaka čomu budú vaše selfie a videohovory kvalitné a ostré.



Hardvér a výkon

Procesor Qualcomm Snapdragon 820 obsahuje štvoricu jadier typu Kryo, pričom dve jadrá disponujú taktom 2,15GHz a druhá dvojica disponuje taktom 1,6GHz. Oproti predchádzajúcej generácii (Snapdragon 810) disponuje procesor menším počtom (no výkonnejších) jadier



a grafikou Adreno 530, ktoré dokopy zabezpečujú nevídaný výkon či už v hrách, alebo pri bežnom používaní.

Systém je vďaka tomuto výkonu a 3GB RAM veľmi svižný a responzívny, s používaním telefónu som v tomto ohľade nemal absolútne žiadne problémy. Model s jedným slotom na SIM kartu disponuje 32GB úložiskom, model s dvoma má kapacitu navyšenú na 64GB, oba modely pritom podporujú rozšírenie pomocou microSD karty s kapacitou až 256GB.

Čo sa výkonu týka, Xperiu XZ len ťažko niečo v tomto ohľade prekoná. V syntetických testoch ako 3DMark Cloud Gate, Basemark OS II, AnTuTu Benchmark či Geekbench 4 sa telefón pohodlne usádza na najvyšších priečkach a hry, ako napr. Asphalt 8 či Modern Combat 5, mu nerobia absolútne žiaden problém aj na najvyšších detailoch.

Ak by vám však už mobilné hry nestačili, Xperia XZ podporuje aj funkciu PS4 Remote Play, teda možnosť použiť smartfón spolu s Dualshock ovládačom na streamovanie (a, samozrejme, aj hranie) hier priamo z konzoly PS4.

Výdrž

Xperia XZ disponuje batériou s kapacitou 2900mAh. Telefón s touto pomerne nízkou kapacitou vydrží pri bežnom používaní bez problémov aj dva dni, pri

náročnejšom využití však treba počítať s nízkym stavom batérie na konci dňa. Pri sledovaní videa dosahuje výdrž približne 5 – 6 hodín, hranie hier tento čas okreše na približne 3 – 4 hodiny.

S dodávaným 1,5A adaptérom sa batéria telefónu nabije na 90% za 2 hodiny, nabíjanie posledných 10% batérie trvá ďalších približne 45 minút. Adaptívne nabíjanie Qnovo zabezpečuje zníženie opotrebenia batérie na minimum. Tento systém sa dokáže prispôbiť používateľovi, učí sa z jeho návykov a prispôbuje im aj nabíjanie telefónu. Ak teda napríklad vstávate každé ráno o 7:00 a telefón necháte cez noc nabiť, tak sa telefón klasicky dobije na 90% a zvyšných 10% dobije o 6:30, poslednú pol hodinku pred tým, než vstanete. Tento prístup zaručuje vyššiu výdrž batérie a jej dlhšiu životnosť.

Audio

Ozvučenie zabezpečuje dvojica reproduktorov. Vďaka ich umiestneniu na prednej strane telefónu sú veľmi zreteľne počuteľné, disponujú slušným priestorovým zvukom a vedia byť celkom hlasné. Kvalita zvuku je veľmi dobrá, ostré výšky krásne dopĺňajú čisté stredy, basy však pomerne zaostávajú, čo je vzhľadom na veľkosť reproduktorov očakávané. Celkovo hodnotím audio výbavu telefónu pozitívne, trochu väčšie reproduktory by však telefónu rozhodne neuškodili.

Softvér

Telefón disponuje operačným systémom Android 6.0.1 Marshmallow. Všetko je tu intuitívne, žiadne dôležité nastavenia nie sú nikde poskrývané, množstvo ikoniek aplikácií je prepracovaných do páčivého štýlu. Trochu iritujúce je množstvo predinštalovaných aplikácií, tieto však nezaberajú až tak veľa miesta a väčšina z nich je aj celkom užitočná (napr. počasie, správy, Spotify). Škoda len, že sa nedajú úplne odinštalovať.

Stanislav Jakúbek



BEN
AFFLECK

ELLE
FANNING

BRENDAN
GLEESON

CHRIS
MESSINA

SIENNA
MILLER

ZOE
SALDANA

CHRIS
COOPER

JOE KEDYSI
BÝVAL
DOBRÝM CHLAPOM
POD RÚŠKOM NOCI

OD REŽISÉRA FILMOV ARGO A MESTO



WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
AN APPIAN WAY/PEARL STREET PRODUCTION "LIVE BY NIGHT" BEN AFFLECK ELLE FANNING BRENDAN GLEESON CHRIS MESSINA
SIENNA MILLER ZOE SALDANA AND CHRIS COOPER MUSIC BY HARRY GREGSON-WILLIAMS COSTUMES DESIGNED BY JACQUELINE WEST EDITED BY WILLIAM GOLDENBERG, A.C.E.
PRODUCTION DESIGNER JESS GONCHOR DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ROBERT RICHARDSON, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY DENNIS LEHANE EXECUTIVE PRODUCERS CHRIS BRIGHAM DENNIS LEHANE CHAY CARTER
PRODUCED BY LEONARDO DICAPRIO, P.G.A. JENNIFER DAVISSON, P.G.A. BEN AFFLECK, P.G.A. JENNIFER TODD, P.G.A. SCREENPLAY BY BEN AFFLECK DIRECTED BY BEN AFFLECK

V CINEMAX OD 12. JANUÁRA

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

CINEMAX

Adata HC660 2TB

Mat' svoje dáta v hrsti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata

Dostupná cena: 122€

PLUSY A MÍNUSY:

- + príjemný dizajn
- + obstojné výsledky
- + primeraná cena

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Kapacita: 1TB – 2TB

Formát: 2,5"

Rozhranie: USB

3.0 (3.1 gen1)

Farba: strieborná/čierna

Rozmery:

120 x 76 x 9,6mm

Váha: 124g

Záruka: 3 roky



Obl'úbené filmy, skvelá hudba, tony a tony fotiek z dovolení. Stále viac ľudí sa stretáva s problémom, ako mať prístup ku všetkým svojim dôležitým dátam nielen na hlavnom počítači, ale aj medzi zariadeniami. Samozrejme, že existujú služby ako OneDrive a Google Drive, tie sú ale limitované kapacitou a pripojením na internet. Na druhú stranu, domáce úložiská typu NAS sú skvelým riešením, ale čo ak by som chcel tieto dáta zobrať so sebou, a to či už na filmový večer k známym, alebo kvôli ich zdieľaniu s ľuďmi bývajúcimi inde ako pod mojou strechou? Najjednoduchšou možnosťou sú prenosné, 2,5-palcové disky, ktoré ponúkajú úctyhodnú kapacitu za prijateľnú cenu, hoci treba myslieť aj na kompromisy, ktorým sú aj ony vystavené.

V dnešnej dobe, keď sú prenosné zariadenia stále ľahšie a tenšie, už nie je také netradičné, že okrem tabletov a smartfónov sú často aj notebooky osádzané rýchlymi SSD diskami s menšou kapacitou. Odhládnuť od profi modelov, ktoré s cenou začínajú nad hranicou

1500 eur a u ktorých sa dá nájsť aj možnosť 1TB SSD disku, sa zdá byť otázka prenosnosti dát problémom. Našťastie je v ponuke množstvo externých HDD a ja som si tentoraz vzal na mušku model od spoločnosti Adata, pýšiaci sa označením HC660. Tento disk je predávaný v dvoch kapacitných variantoch, 1TB a 2TB. Keďže sme v Gamesite megalomani a nikdy nám nie je dosť, je samozrejmosťou,

že sme sa na zúbok pozreli väčšiemu z týchto dvoch bratov.

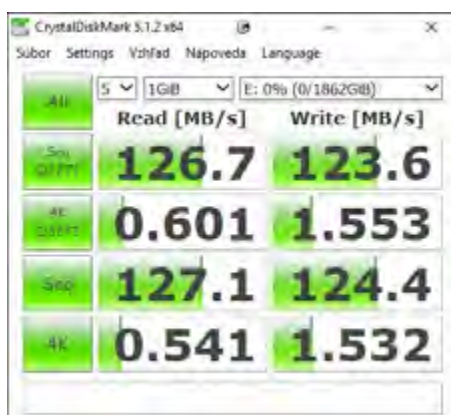
Obal, prvé dojmy a spracovanie

Pri baleníach bežných spotrebiteľských výrobkov spoločnosti Adata sa takmer nedá nájsť nič, čo by stálo za zmienku. Na jednu stranu je to dobré, pretože sa nesnažia predat' kus technológie iba ako pastvu pre oči, ktorá z hľadiska



HODNOTENIE:





použitelnosti úplne zlyháva. Na druhú stranu by sa okrem bieleho zovňajšku s pár informáciami a logom spoločnosti hodila na obal grafika, ktorá by zaujala. A hlavne by sa vyrovnala prednej strane disku, pretože matný kovový predok, ktorý je cez priesvitnú časť obalu vidieť, už, naopak, stojí za povšimnutie. Po rozbalení som však menej potešený, nakoľko zadná strana disku pozostáva z čierneho plastu. Hoci chápem pohnútky, ako snahu o ochranu povrchov, na ktoré bude disk pokladaný a dlhšia životnosť disku samotného, predsa len by som uvítal celokovové telo už len kvôli dizajnovému prvku. Inak je disk na svoje rozmery robustný a nemali by mu vadit' menšie pády alebo neupevnené prenášanie v batožine.

Komponenty a parametre

HC660 podporuje štandard USB 3.0 a napájanie, čo je pri 2,5-palcových diskoch štandard, a zvládne to jeden USB kábel. S hrúbkou iba 9,6mm ide o naozaj tenké zariadenie. Aj ostatné parametre sú naozaj nízke. Po opatrnom otvorení disku ma zdravý prekvapenie v podobe 2TB HDD značky Seagate s označením ST2000LM007. Tieto disky si na internete



získali prevažne pozitívne ohlasy ako od používateľov, tak aj od recenzentov. Poteší vyrovnávacia pamäť s kapacitou 128MB, vďaka ktorej bežní používatelia až tak nepocítia frustráciu z nízkych prenosových rýchlostí. Limitáciou tohto kúsku je maximálna rýchlosť hlavy 5400RPM, čo sa, samozrejme, aj odrazilo v testovaní.

Testovanie

Disk bol najprv defragmentovaný a naformátovaný systémom NTFS a následne bol odzrkadlený operačný systém Windows 7 Pro a súbory zaberajúce 76,8GB, čo zodpovedá bežnému používateľskému počítaču. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD.

Ako je vidieť na výsledkoch, HC660 sa len tak-tak priblížil k prenosovým rýchlostiam udávaným výrobcom. Ten na svojich stránkach tvrdí, že prenos dát disk zvládne až rýchlosťou 140MB/s. Tento fígel' ale používa množstvo spoločností a ide o výsledky dosiahnuté v laboratórnych podmienkach, takže zazlievať to spoločnosti Adata a Seagate, nemožno.

Zhrnutie

Adata HC660 je naozaj tenký, čo vyhovuje pri jeho prenášaní. Jeho povrch je podľa spoločnosti Adata navrhnutý s prihliadnutím na odolnosť, takže kovová časť je galvanicky ošetrená tak, aby sa



z nej neodlamoval náter, a nebolo ju také jednoduché poškríbať. Tento parameter radšej nebol bližšie overovaný. Bežné prenášanie HC660 zvládol na jednotku a takisto ani pri dennom používaní nikdy nesklamal. S kapacitou až 2TB a cenou pohybujúcou sa tesne nad hranicou 120 eur je slušnou voľbou pre ľudí, ktorí potrebujú šikovného spoločníka na cesty, alebo iba nenápadné dátové úložisko na doma.

Daniel Paulini



MSI GT83VR Titan SLI

Ked' ani to najlepšie stále nie je dost'



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 5330€

PLUSY A MÍNUSY:

+ brutálny výkon
+ najlepšie komponenty
+ možnosť upgradu komponentov

- cena
- výdrž batérie
- iba 1080P monitor
- hlučnosť pod záťažou

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i7 6920HQ
Grafická karta: 2 x NVIDIA GeForce GTX 1080
RAM: 64GB DDR4
Úložisko: 1T HDD + 512GB SSD
Displej: 18,4" antireflexný IPS panel
Operačný systém: Windows 10 Home
Bluetooth: Bluetooth v4.1
WiFi: WiFi 802.11ac
USB 3.0: 5 x
USB 3.1 Type-C: 1 x
Grafické výstupy: HDMI, mini DisplayPort
Ďalšie rozhrania: Audi IN, Line IN, Thunderbolt 3 (USB-C)
Čítačka pamätíových kariet: áno
Mechanika: Blu-Ray RW
Klávesnica: mechanická, podsvietená
Spínače klávesnice: Cherry MX Red/Brown
Jazyk klávesnice: CZ, SK
Výdrž batérie: 1,5 hodiny
Počet článkov: 8
Farba: čierna
Hmotnosť: 5,5kg
Rozmery: 458 x 339 x 69mm

HODNOTENIE:



Doby, kedy boli notebooky kupované iba na účely písania dokumentov a čítania mailov, sú dávno preč. Taktiež sa stierajú aj rozdiely vo výkonoch medzi prenosnými zariadeniami a desktopmi. Aký notebook v dnešnej dobe uspokojí tých najnáročnejších megalomanov? Aké komponenty a výkon musí ponúknuť, aby v dnešnej konkurencii dokázal uspieť? Do redakcie nám prišiel stroj, ktorý by ešte pár rokov dozadu vyzeral ako neuskutočniteľný sen, a aj teraz sa po prečítaní jeho parametrov chytá väčšina ľudí za hlavu. Bez ďalších okolkov a s veľkým potešením predstavujem MSI GT83VR Titan SLI!

GT83VR je najnovšia vlajková loď od spoločnosti MSI v segmente notebookov pre ozajstných fajnšmekrov. To znamená tie najnovšie komponenty, čo sa týka grafických kariet (áno, plurál je tu

použitý schválne), procesora a zvyšku. Samozrejmosťou je takisto použitie kvalitných materiálov a pár výstrelkov, ktoré zapálení členovia PC Master Race určite ocenia. Takisto to znamená redefinovanie významu slovného spojenia „prenosný počítač“ alebo výrazu „dostupný“.

Obal a jeho obsah

Krabica s notebookom bola pri preprave chránená ďalšou kartónovou vrstvou, čo však nemusí platiť pri osobnom nákupe na predajniach. Vedomost', že notebook bol pri preprave chránený viacerými vrstvami, ma potešila, keďže nejde práve o najlacnejšie zariadenie. Vo vnútornej, celkom peknej krabici ladenej v kombinácii červenej a čiernej sa nachádza ďalší tenký kartónový obal, v ktorom sa ukrývajú doplnky, manuály a CD-

čka. Notebook je zabalený v obale z papierovej textílie a je chránený dvoma nárazníkmi z polomäkkej peny. Pri prenášaní a rozbal'ovaní škatule som nevedel prísť na to, prečo je taká ťažká. Rýchlo som to však zistil, už samotný notebook váži úctyhodných 5,5kg, ale na jeho správne fungovanie treba so sebou nosiť aj DVA 330W adaptéry, ktoré by podľa rozmerov a výkonu dokázali napájať väčšiu dedinu. Okrem toho sa v balení nachádza tiež konektor spájajúci dva adaptéry do jediného vstupu.

Prvé dojmy a spracovanie

Spoločnosť MSI sa rozhodla stavať na kombináciu brúseného plastu imitujúceho kov a pravého kovu. Notebook tak získava na robustnosti, hoci pri svojej veľkosti naozaj ulahodí oku iba pár nadšencom. Nehovorím, že

Teploty a hlučnosť pod záťažou



t'ažký a prečo potrebuje 660W napájanie?
Ťažko tomu uverit', ale vo vnútri tohto
monštra sa ukrývajú dve grafické karty
Nvidia GTX 1080, procesor Intel Core i7
6920HQ a ďalšie maličkosti ako 64GB
DDR4 RAM a 512GB SSD. Och, áno!

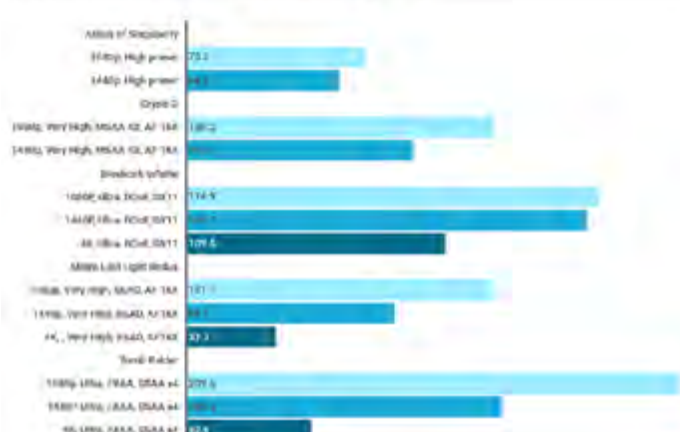
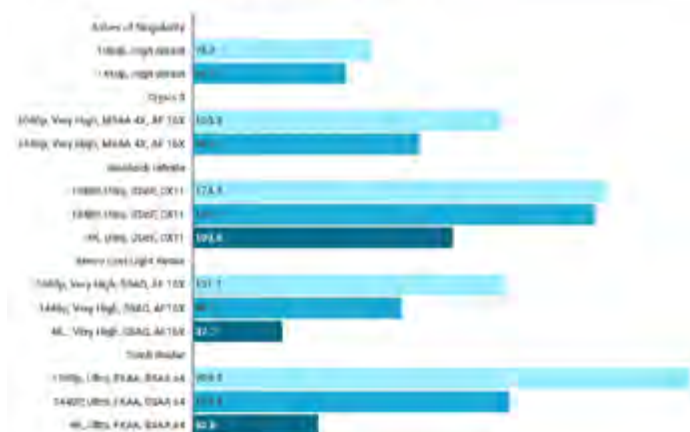
osvedčené Cherry MX Red spínače. Čo ma pri tomto notebooku, hlavne v spojení s jeho vnútornými komponentmi, naozaj prekvapilo v horšom slova zmysle, je použitý panel monitora. Ide síce o 18,4-palcový IPS displej, no je iba v rozlíšení FullHD (1920×1080 pixelov). S grafickými kartami, ktoré už pri použití jednej, zvládnu hrať hry v 4K rozlíšení, nehovoriac, že tu sú tie karty dve. V MSI sa na otázky ohľadom rozlíšenia monitora vyjadrili v štýle, že keďže ide o taký veľký rozmer, tak nie je možné u dodávateľov zohnať 2K alebo 4K monitory. Nedokážem pochopiť, prečo sa v MSI radšej nerozhodli zmenšiť rozmery displeja a ponúknuť panely s vyšším rozlíšením, ako to napríklad pri 17,3-palcových displejoch robí spoločnosť Sager.

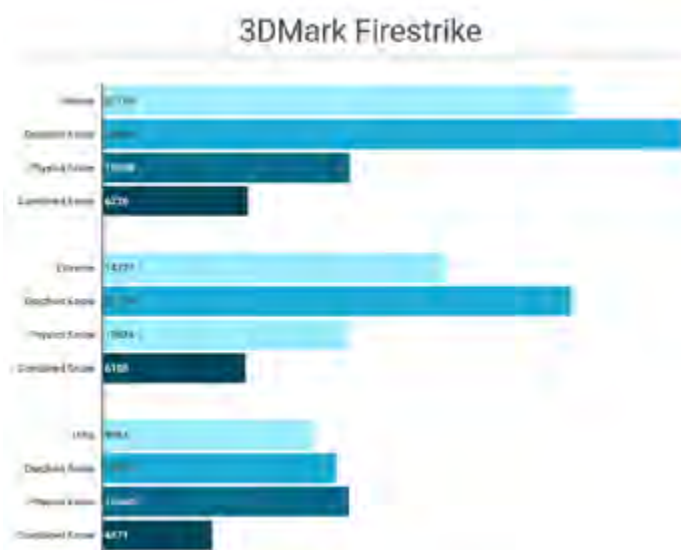
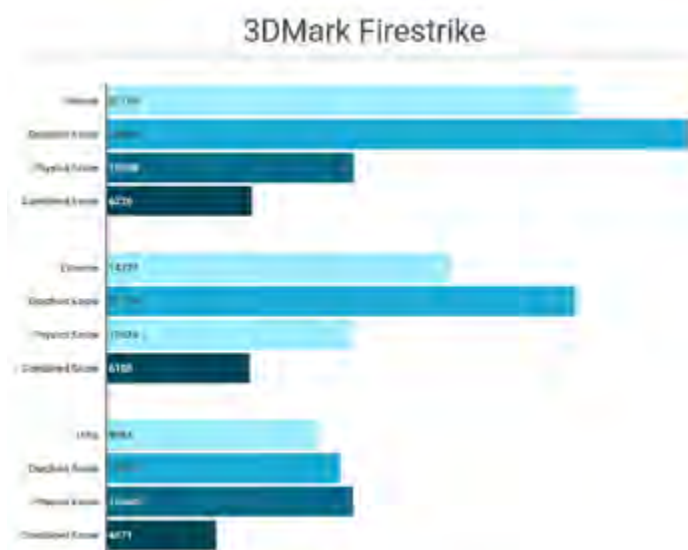
Funkcionalita a funkčnost'

Okrem najdôležitejších komponentov dokáže GT83VR zaujať audiofilov, a to vďaka dedikovanému audio portu a ESS Sabre HiFi Audio DAC-u, a takisto hráčov, ktorí si potrpia na kvalitné klávesnice. O klávesy na tomto zariadení sa postarala spoločnosť SteelSeries a použila pri tom

Je to ešte stále notebook? Dá sa GT83VR definovať ako prenosný počítač so svojimi takmer siedmimi kilami? Rozhodol som sa počas testovania vyskúšať, aké by bolo takéto zariadenie nosiť so sebou. Tento zážitok je hrôzostrašný. Napríklad som naozaj nečakal, že zohnať brašnu a obal, do ktorých by sa notebook zmestil, bude také ťažké. Prvých pár dní

Testované hry - priemerné FPS





downsampleovanej verzii som pri viacerých tituloch narazil na neprekonateľné prekážky, hlavne pri 4K.

Monitor sa po prepnutí do tohto režimu vždy po pár sekundách tak trochu zbláznil, a hoci sa mi vo viacerých tituloch podarilo nechať zbehnúť benchmark a dostal som aj uveriteľné čísla, nemohol som tieto testy viackrát opakovať, nakoľko som mal

strach o poškodenie samotného panelu. Nižšie sú zobrazené všetky čísla, ktoré sa mi podarilo viackrát overiť.

Čo ma na GT83VR veľmi nepotešilo, že aj bez pretaktovania komponentov sa teplota vyšplhala na úroveň, pri ktorých sa už počítačovým technikom vo vrecku otvára tuba s termálnou pastou. A hoci notebook znel ako prúdová stíhačka, nebol pri syntetickom vyťažení schopný udržať teploty v prijateľných hraniciach. Pri bežnom využití aj pri hraní v 4K rozlíšení sa však čísla držali na miernejších hodnotách a nemôžem sa za to na MSI až tak hnevať.

Zhrnutie

Toto herné monštrum značky MSI, vážiacie len o trochu menej ako Boeing 747, preletí všetkými hrami ako namydlený jastrab. Jeho výkon je vražedný, jeho zvuk silnejší ako koncert Rammstein a pri jeho dosahovaných teplotách si môžete pripraviť výdatný obed. Z jeho ceny, začínajúcej nad

hranicou 5000 eur, sa nejdnému potenciálnemu záujemcovi zatočí hlava. A predsa pred ním skladám klobúk.

MSI nie je jediná spoločnosť, ktorá ponúka notebook s takýmito parametrami a jej ponuka nie je ani najlacnejšia. Ale nie každá veľká spoločnosť sa stará o jadro svojich počítačových nadšencov s takým zapálením ako práve MSI. Tento prenosný počítač maže výkonovú priepasť medzi desktopmi a notebookmi. A hoci má množstvo chýb a zo začiatku som si myslel, že niečo takéto nemôže fungovať, presvedčil som sa a veľmi ma teší, že to funguje. A ukazuje sa, čoho všetkého budú notebooky v budúcnosti schopné.

Daniel Paulini

som preto používal na prenos krabicu, ktorá disponuje plastovou rúčkou. Zvuk vŕzgajúceho, namáhaného plastu mi po pár dňoch začal naozaj liezť na nervy, a tak sa mi nakoniec vďaka známosti podarilo zohnať aspoň polstrovaný ruksak.

Doň sa po vynaloženej snahe v štýle tetris zmestili aj oba adaptéry. Adaptéry sú nutnosťou, pokiaľ plánujete fungovať dlhšie ako (naozaj úbohú) hodinu a pol, ktorú je 8-článková batéria v tomto modeli schopná zabezpečiť. Odhliadnuc od týchto problémov bol GT83VR právom stredobodom pozornosti, kdekoľvek som ho priniesol. Športovejšie založení používatelia pri nosení určite ocenia kardiocvičenie spojené s posilňovňou.

Testovanie

Ako takúto mašinu otestovať? Samozrejme, na tých najnáročnejších hrách a programoch. Menšou nepríjemnosťou bolo, že pri pokuse o tvrdé prinútenie počítača renderovať hry v 2K a 4K rozlíšení a následnom zobrazovaní



Natec Genesis GX58

Obrovská myš s obrovskými možnostami!



Pol'ská spoločnosť Natec sa pomaly dostáva do povedomia slovenských zákazníkov. Jedným z jej produktov je aj herná myš Genesis GX58 určená najmä pre menej náročných herných nadšencov.

Myš je zabalená v peknej čierno-červenej papierovej škatulke. Na prednej strane nájdeme vyobrazenie myši a po bokoch technické údaje. Vo vnútri balenia nájdeme samotnú myš, návod na prvé spustenie, inštalácie prídavného softvéru a náhradnú súpravu teflónových pojazdov.

Myš je celá tvorená z čierneho plastu s matnou povrchovou úpravou. Nájdeme na nej osem programovateľných tlačidiel. Tlačidlá sú veľmi dobre umiestnené. Prehmatávanie je nutné len pri zmene DPI. Ich odpor je primeraný, až na „Aim Control“ tlačidlo, ktoré sa nachádza na ľavej strane pod bočnými tlačidlami. To si žiada až príliš silný stisk. Myš je veľká a vhodná aj pre „vel'korukých“ hráčov. Drží sa pohodlne, najmä vďaka výbornému tvarovaniu, ktoré poskytuje dobré uchopenie, takže nehrozí, že by myš v ruke „lietala“. Navrchu GX58 nájdeme maličký výklenok, z ktorého presvitá podsvietenie. To nám signalizuje zvolené DPI.

Samozrejme, v prípade potreby je možné ho v ovládačoch zmeniť.

Srdcom myši je senzor Avago 3050L. Tento senzor môžeme považovať za úvod do sféry dobrých senzorov pre príležitostných hráčov. Ponúka slušné rozlíšenie (až 4000DPI). Myš ponúka päť rozlíšení, a to 800, 1600, 2400, 3200, 4000DPI. Menej potešujúca je však akcelerácia, ktorá činí 30G.

Spolu s myšou je k dispozícii softvér, ktorý je dobre zvládnutý a poskytuje veľa možností úprav. V softvéri je možné kompletne preprogramovať všetky tlačidlá a zmeniť ich mapovanie, poprípade im priradiť makro. Možnosti mapovania sú obrovské, je možné tlačidlu priradiť funkcie ako dvojklik, trojklik, funkcie Office balíčka, webové funkcie, klávesové skratky pre OS. Pri zmene DPI máme na výber vyššie zmienené rozlíšenie a môžeme im priradiť špecifickú farbu. Aby toho nebolo málo, Natec si pre nás pripravil možnosť vytvárať základné makrá a následne ich priradiť k



tlačidlu. Samozrejme, nesmie chýbať možnosť upraviť citlivosť, polling rate a efekt podsvietenia. Možností je skutočne viac než dost, a za to si Natec zaslúži veľkú pochvalu. No nie vždy to je ružové, keďže pri uložení zmien občas softvér vypíše chybnú správu a ukladanie nastavení je nutné opakovať 2 – 3-krát.

GX58 prichádza s možnosťou nastavenia váhy. Konkrétne na spodnej časti myši nájdeme maličkú dvierku, pod ktorými sa skrývajú 311g závažia. Pomocou nich môžeme zvýšiť váhu z originálnych 112g na 145g.

Zaujímavosťou je spomínané ťažko stlačiteľné tlačidlo na ľavej strane. Toto tlačidlo sa Natec rozhodlo určiť na „Aim Control“. Je to vlastne funkcia, ktorá zníži DPI na 400, a teda je možné zlepšenie priemerovania. V niektorých herných situáciách sa hodí, ale keďže sa celkovo ťažko stláča, nie je jeho využitie efektívne.

Pri hraní sme s GX58 nemali žiadne problémy. Predovšetkým sme sa snažili povypínať hardvérovú akceleráciu, kde sa len dalo. Pri hraní CS:GO sme si všimli, že je laser celkom presný a sníma dostatočne rýchlo. Veľmi oceňujeme to, že myš sníma pohyby len vtedy, ak je skoro úplne na podložke, a preto nesníma pohyby pri premiestňovaní.

Pri hraní ostatných hier, ako napríklad League of Legends, sme nezaznamenali žiadne problémy a hralo sa nám celkom príjemne.

Lukáš Batora



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

- + určená pre „vel'korukých“
- + senzor
- + cena/výkon
- + opletený kábel
- + softvér
- + „Aim Control“ tlačidlo
- + možnosť zmeny váhy
- + náhradné teflónové pojazdy v balení

- len pre pravákov
- akcelerácia
- nie je plne podsvietená

ŠPECIFIKÁCIE:

Počet tlačidiel: 8
Počet programovateľných tlačidiel: 8
Snímač: laserový, AVAGO 3050L
Rozlíšenie: 800 – 4000DPI
Snímkovanie: 1000Hz
Maximálna rýchlosť spracovania dát: 8500FPS
Maximálne zrýchlenie: 30G
Rýchlosť: 83FPS
Konektor: USB 2.0
Dĺžka kábla: 200cm
Kovové závažia: 3 x 11g
Komunikácia: káblová
Podporované operačné systémy: Win. XP / Vista / 7 / 8 / 10
Šírka: 88mm
Výška: 38mm
Dĺžka: 128mm
Softvér: áno

HODNOTENIE:





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 rukne 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.

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 133 min

Režie: Gareth Edwards
 Scénář: Tony Gilroy, Chris Weitz
 Kamera: Greig Fraser
 Hudba: Michael Giacchino
 Hrají: Felicity Jones, Mads Mikkelsen, Alan Tudyk, Ben Mendelsohn, Diego Luna, Forest Whitaker, Riz Ahmed, James Earl Jones, Jimmy Smits, Warwick Davis, Donnie Yen, Wen Jiang, Jonathan Aris, Genevieve O'Reilly, Arthur L. Bernstein, Attila G. Kerekes, Ned Dennehy, Alistair Petrie, Daniel Eghan
 Producenti: Kathleen Kennedy, Allison Shearmur, Tony To, Simon Emanuel
 Střih: Jabez Olssen, John Gilroy, Colin Goudie
 Scénografie: Doug Chiang, Neil Lamont
 Kostýmy: David Crossman

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuální stránka
 + hudební doprovod
 + akce
 + K-2SO

- postavy
 - příběh
 - nucenost

HODNOTENIE:

Rogue One: Star Wars Story

JAK ZÍSKAT PLÁNY A ZACHRÁNIT GALAXII

Rok 2016 byl plný zklamání a špatných zpráv nejen pro filmové fanoušky. Utnout tuto negativní sérii měl i první ze spin-offů Star Wars, který se měl zaměřit na novou verzi toho, jak rebelové získali plány na nejsilnější zbraň v arzenálu Galaktického Impéria. Problém ovšem je, že prokletí letošního roku pokračuje.

Gareth Edwards se naposledy představil poměrně rozporuplně přijatou novou americkou verzí Godzilla. Podobný osud bych si dovilil odhadovat, že potká i jeho příspěvek do filmového univerza Hvězdných válek.

Jeho film Rogue One: Star Wars Story je totiž poněkud problematický, a to hned v několika ohledech. Nehledě na fakt, že tímto přepisuje dříve vytvořený příběh, nyní veden v alternativním vesmíru Star Wars Legends.

Skupinka neznámých

Rogue One totiž hlavně trpí na těžce nezajímavé postavy. Hlavní hrdinka Jyn Erso (Felicity Jones) je podivně uchopená a spíše než aby něčím ozvláštnila vesmír Star Wars, je další nucenou ženskou hlavní hrdinkou v posledních letech, jejíž role (a

pohlaví) je spíše společenská než nějak příběhově opodstatněná. Posádka, která jí v jejím úkolu pomáhá, pak vykazuje podobný problém. Za jiných okolností možná zajímavé postavy jsou s takto nuceným a neobratným scénářem spíše otravné, a vy tak ve výsledku máte problém s hrdiny sympatizovat. Výsledkem je, že nejsympatičtější hrdinou je robotický společník jednoho z lidských hrdinů s hlasem Alana Tudyka, který si krade film s trochu pro sebe. Podobné problémy ale trápí i druhou





stranu barikády. Darth Vader se objeví ve dvou slušných scénách, jeho přítomnost ale působí v kontextu filmu tak trochu nadbytečně (a opět trochu nuceně). Naopak prostor pro hlavního záporáka filmu v podání Bena Mendelsohna je očividně díky přetáčkám zredukován a jeho úloha ve filmu tak trochu pozbývá na závažnosti. Naopak potěší digitálně

vykoupení za hříchy, které během těch dvou hodin na plátně prováděli.

Naštěstí ovšem, když pomínu slabší příběhovou stránku a podivné postavy, audiovizuálně se jedná o naprostou špičku. Veškerá akce, která se ve filmu děje, má atmosféru a spád a právě akční sekvence jsou to, co film drží dost



oživený Peter Cushing, jehož přítomnost filmu dodává větší relevanci než nucená přítomnost ostatních navrátilců.

Zataženo, občas přestřelka

Není to ovšem problém jen postav, ale i samotného příběhu. Rogue One tak trochu postrádá vnitřní řád, a kvůli tomu film působí spíše jako bez ladu a skladu zaznamenaný sled událostí. Díky tomu film zvládá hned v několika momentech docela nudit.

Oněch několik paralel na válečné filmy a samotnou válečnou tematiku je ve výsledku fajn, ovšem výsledný dojem z příběhové stránky jednoduše není dobrý. Menší pochvalu ovšem tvůrci zaslouží za to, že se nebáli celý film pojmout daleko temněji, což se odráží i na samotném závěru, který leckoho možná zaskočí, celé misi ovšem dodá alespoň nějaké zadostiučinění a pro tvůrce se jedná alespoň o částečně

upravila dle svého, a tak je možné, že některé věci, které čekáte od Star Wars, zde zkrátka nejsou. Ještě že tak.

Hudebně a vizuálně na výbornou

Hudebně je navíc kompozice Michaela Giacchina hodně zajímavou alternativou k Johnu Williamsovi, o kterého se hodně opírá, ovšem zvládá přidat hodně ze sebe, což má za výsledek nesmírně působivý a zajímavý hudební doprovod. Některé motivy se dle mého mohou řadit k tomu nejlepšímu, co bylo v rámci téhle série vytvořeno.

Jak tedy shrnout tuhle zvláštní kapitolu Star Wars? Pro fanoušky je to povinnost, není třeba nějak rozmlouvat nebo se snažit tenhle fakt vyvrátit. Gareth Edwards natočil rozporuplný film, který rozhodně nepatří k tomu nejhoršímu v rámci téhle značky, ale ani k tomu nejlepšímu.

Spíše se jedná o takovou jednohubku, která by si zasloužila více práce s příběhem a především zajímavější a lépe napsané postavy (až na K-2SO, který si nevýběravě krade film pro sebe). Zvolnit by se také mohlo v oblasti nucenosti a neustálého předkládání některých motivů v rámci filmu. Hledáte-li příběh, který ukojí váš hlad před dalším regulérním dílem, pak zklamání rozhodně nebudete. Další plnohodnotný díl ovšem ani zdaleka nečekejte.

„Zajímavý pokus, který ovšem trpí na nepříliš dobře napsaný příběh a nezajímavé postavy. Vizuálně a hudebně špička, ovšem zbytek Gareth Edwards nezvládá ukočirovat v jinak překvapivě temné kapitole Star Wars.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2016, 112 min

Réžia: Rudolf Havlík
 Scenár: Rudolf Havlík
 Hudba: Ondřej Konvička
 Obsadenie: Aňa Geislerová, Ondřej Vetchý, Ema Svábenská, Vilma Cibulková, Anna Polívková, Jiří Dvořák, Marek Tadiš, Oldřich Vlach, Jana Bernášková, Věra Křesadlová, Petr Čtvrtníček, Jakub Volák, Andrea Hoffmannová

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsadenie
 + príjemný humor

- nelogické konanie postáv
 - nedostatky v scenári
 - záver

HODNOTENIE:



Pohádky pro Emu

KEĎ ŽIVOT NIE JE ROZPRÁVKOVÝ

Od vianočných filmov sa očakáva niekolké veci – že divákovi prenesú vianočnú atmosféru, že budú príjemne sentimentálne, budú mať dobrý koniec... Ak film v predvianočnom období všetko toto splní a navyše k tomu pridá ešte rozkošné diéta, úspech by mal byť zaručený. Čo však kvalita filmu? Aby sa z vianočného filmu nestala len úspešná, no generická jednohubka, musí mať navyše aj nejakú výraznú kvalitu. U troch

obrovských vianočných klasík je to tak: Tri oriešky pre Popolušku majú neodolateľné rozprávkové čaro, Sám doma zas oplýva nesmrteľným humorom a Láska nebeská má v sebe jednoducho ľudskosť. Je ťažké zaujať ich miesto, ročne sa o to však snaží hneď niekoľko filmov. Jeden z českej produkcie máme v kinách teraz – romanticko-rodinný film s mierne zavádzajúcim názvom Rozprávky pre Emu. Dokázal v silnej konkurencii obstáť?

Film sleduje príbeh Petra (Ondřej Vetchý), imigračného úradníka žijúceho v Anglicku, ktorý síce z Česka pochádza, už tam ale roky nebol. Príležitosť sa mu naskytne, keď mu zavolajú z nemocnice a oznámia mu, že žena z jeho minulosti je vážne zranená a uviedla ho ako otca svojej osemročnej dcéry Emy. Spočiatku sa Petr zdráha prebrať za Emu zodpovednosť, nemá však srdce poslať ju do ústavu. Začne

sa o ňu teda starať a jeho usporiadaný život sa prevráti hore nohami. Ema (Ema Svábenská) si však získa jeho srdce. Ak si ju ale chce nechať pri sebe, bude jej musieť nájsť náhradnú matku. Čo na to krásna recepcná Marie (Aňa Geislerová)?

Už spomínaný, trochu zavádzajúci názov filmu pravdepodobne spôsobil problémy niektorým rodičom, ktorí nič netušiac doniesli do kina v očakávaní rozprávky aj svoje deti (a že ich bolo v kinosále niekoľko). S rozprávkou príbeh nemá naozaj nič – dokonca ich ani toľko veľa vo filme nezaznie.

Ide skôr o rodinnú drámu, a to miestami celkom silnú. Konflikt Petra s jeho otcom a smútok malej Emy za mamou občas nedokáže humor úplne rozptýliť. Je však trochu škoda, že sa o to snaží až príliš.

Niektoré humorné scény sú čisto situačné, namiesto toho by však tvorcovia mohli načrtnúť hlbšie do psychológie postáv. S opomenutím tak trochu bláznivých vedľajších línií je





humor v celkovom meradle láskavý – aj napriek tomu, že nerozosmeje nahlas, zanechá veľmi príjemný pocit.

To, že hlavná dejová línia je už niekolkokrát videná, a teda kompletne predvídateľná, netreba rozoberať do väčšej hĺbky – pri tomto žánri však diváci väčšinou prekvapivé dejové zvraty nehládajú. Nie je až taký problém, že scenár veľa originality nepobral – omnoho viac zarazí, že sa v ňom nenájde ani veľa logiky a uveriteľnosti. Hlavné postavy menia svoje názory a postoje bez dlhých prestojov a vysvetlení a ich motivácia je takmer vždy nejasná. Divákovi je ťažko uveriť, že presvedčený starý mládenec za šesťdesiat sekúnd prevráti svoj postoj a s ním aj celý svoj

život naruby – aspoň bez akéhokoli'vek pozadia či detailu z minulosti, ktorý by to trochu osvetlil. Do celej koncepcie rodinných hodnôt to však ako-tak zapadá. Horšie je to už s bezmyšlienkovitým rozhodnutím Marie vypomôcť Petrovi – je ťažké udržať si rešpekt k postave, ktorá je, znova bez akejkoľvek viditeľnej motivácie, takto ochotná riskovať väzenie.

Postavy sú síce dosť stereotypné, dobrí hereckí predstavitelia im ale predsa len dodávajú sympatie. Ondřej Vetchý je v úlohe Petra presvedčivý a podáva výborne všetky fázy jeho postupného charakterového vývoju. O niečo „menej“ práce má Aňa Geislerová, ktorá už svojím krehkým výzorom zapadá do



úlohy nežnej a milej Marie. Je však škoda, že táto postava sa počas filmu mení len minimálne a zastáva úlohu strážneho anjela pre všetkých. Spolu im to ale mimoriadne ladí a scény, keď sa všetci traja zblížujú ako rodina, sú veľmi príjemné a bez problémov by som ich vo filme uvítala viac..

Celá postava Emy však padá na klasickom scenáristickom prešlape, ktorý sa stáva pri detských úlohách – Ema Švábenská je síce veľmi roztomilá, rozpráva však repliky dospelej ženy.

Aj napriek všetkým prešlapom sa film dopredu posúva veľmi zdarne – všetko úsilie zanechať nadpriemerný dojem však kazí nelogický záver. Problém, ktorý je riešený počas celého filmu, sa zrazu urovná na priestore dvoch minút, a ani záverečná komplikácia do toho veľa napätia neprinesie.

Od prvých minút filmu je zjavné, ako sa skončí – a po príjemne strávenej väčšine filmu sa s tým divák zmieri takmer bez problémov. Po záverečnom rozuzlení však stráca trpezlivosť a už nie je tak ochotný tolerovať takú predvídateľnosť. Film si teda záverečnou desaťminútovkou pokazí silubný rozbeh, a v istom zmysle je to aj škoda.

Nejde o nič výnimočné, ba ani nadpriemerné – necelé dve hodinky by však v kine ubehli bez akýchkoľvek zádrhelov, keby niet záveru. Diváci teda odídu z kinosály s nie úplne pozitívnou náladou – a to je pri vianočnom filme, ktorým vo všeobecnosti odpúšťame aj neodpušiteľné, celkom nepríjemné.

„Vcelku príjemný, aj keď ničím originálny film po celý čas na vyššiu úroveň ťahá skvelá herecká dvojica Vetchý – Geislerová, všetku snahu však pokazí nelogický záver.“

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 105 min

Réžia: Josh Gordon, Will Speck
 Scenár: Justin Malen, Laura Solon, Dan Mazer
 Hudba: Theodore Shapiro
 Obsadenie: Kate McKinnon, Olivia Munn, Jamie Chung, Jennifer Aniston, Jason Bateman, Abbey Lee, T.J. Miller, Courtney B. Vance, Randall Park, Jillian Bell, Karan Soni, Rob Corddry, Matt Walsh, Oliver Cooper, David Kallaway

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + humor
- + samotná vianočná párty
- stereotypy
- dramatickejšie linky

HODNOTENIE:



Office Christmas Party

KTO BOL ZLÝ, NEDOSTANE POZVÁNKU

Ked' sa typického zamestnanca spýtate, čo očakáva od vianočného večierka usporiadaného jeho firmou, pravdepodobne sa odpovede veľmi líšiť nebudú – nejaké jedlo, alkohol, prípadne tombola. Čo takto živé bábätko ako Ježiško, umelý sneh, litre alkoholu a živé soby? Takto vysoko so svojou akciou mierili režiséri Josh Gordon a Will Speck pri organizovaní tej svojej Vianočnej párty, ktorá je práve v kinách. Názov hovorí o tom, o čo vo filme primárne ide, plagát zas dosť vypovedá o tom, ako párty dopadne. A čo hostia? Oľutujete, ak prijmete pozvanie na Vianočnú párty s Jennifer Aniston, Jasonom Batemanom a Oliviou Munn?

Ked' pobočku technologickkej firmy po svojom otcovi zdedí nezodpovedný Clay (T.J. Miller), niet divu, že sa aj napriek snahe manažéra Josha (Jason Bateman) udržať veci pod kontrolou firma dostáva do čoraz

väčšej strate. Clay má okrem finančných ťažkostí ešte jeden problém navyše – jeho sestru Carol (Jennifer Aniston), ktorá ide tvrdo za svojím cieľom – a to zatvoriť celú pobočku. Aby tomu zabránili, musia





Clay, Josh a ich tím usporiadať najlepšiu vianočnú párty a získať na nej dôležitého klienta, ktorý ich môže všetkých zachrániť.

Názov filmu nielenže napovedá o obsahu filmu – on ho úplne vystihuje. O nič viac ako o usporiadanie čo najbláznivejšej párty vo filme totiž nejde, ak opomenieme klasické dejové línie o rozhádaných súrodencoch a kolegoch, ktorí k sebe očividne cítia niečo viac.

Nie je to však vyslovene zápor. Tvorcovia vedeli presne, do čoho idú a čo chcú divákovi priniesť, a teda nemali vysoké ambície.

Počas celého filmu je prioritou bláznivý humor v štýle Jackass, ktorý miestami presahuje mieru prístupnosti – diváci veľmi neočakávajú, že pri kopírovaní nahých častí tela herci ukážu až tak veľa – a občas zbytočne zachádza do fekálneho humoru.

Skvelé sú ale kultúrne narážky, bez ktorých sa žiadna komédia v súčasnosti nezaobíde.

Čo sa prekladu týka, slovenský oficiálny názov bol viac-menej doslovný, český distribútor ale zvolil skvelý marketingový ťah – názvom Pařba o Vánocích film prepojoil so sériou Hangover, ktorá je ešte stále v pamäti divákov.

Okrem názvu ju totiž evokuje aj montáž fotiek pri záverečných tituloch, na ktorú sa rozhodne oplatí zostať. Dost' silnú humornú stránku filmu navyše umocňuje soundtrack, ktorý využíva klasické vianočné koledy a náboženské piesne

obsadenie je naopak vynikajúce. Z hercov bolo cítiť, že nakrúcanie ich naozaj baví. Skutočnou hviezdou je Jennifer Aniston aj napriek krátkemu času, ktorý na plátne strávi – jej zobrazenie dospelaj, serióznej ženy, ktorá sa ale stále dot'ahuje s mladším bratom a používa pri tom bojové umenie, je skvelé. To isté sa dá povedať o T.J. Millerovi – vidíme, že Clay je nezodpovedný a večne rozptýlený, ale vďaka Millerovmu hereckému výkonu si ho oveľa ľahšie obľúbime. Trochu menej už poteší Jason Bateman, je to ale spôsobené úlohou, ktorú hrá, a ktorej serióznosť trochu narúša komediálny dojem z filmu.

Samotné jadro filmu však tvorí vianočná párty, a tam si tvorcovia aj herci svoju prácu pravdepodobne veľmi užili. Divák na tú párty pozerá so zmiešaným pocitom – všade vidieť potenciálne nebezpečenstvo, je zvrhlá a všetci sú pod



v najneočakávanejších kontextoch – sú však vynikajúco zosúladené s kamerou a strihom. S postavami sa však scenár mohol pohrať trochu viac. Najmä zamestnanci pobočky sú zobrazení v typických škatuľkách a ich správanie je kompletne predvídateľné. Od filmu s takýmto námetom sa mnoho originality mimo sféry humoru očakávať nedá, aspoň menšie prekvapenie ohľadom vývoja vzťahov by však prospelo. Jediná úplne normálna postava je manažér Josh – a to až príliš. Prinášal do filmu nepotrebné dramatické línie, čo úplne neproselo. Radšej sa mali tvorcovia držať hlavnej komediálnej vízie, a teda ak už chceli filmu dodať trochu vážnosti pomocou dramatickejších situácií, mohli ich aspoň viac odľahčiť. Herecké

obraz boží, ale, wow, musí to byť poriadna jazda! Tento prívlastok sa, bohužiaľ, nedá aplikovať na celý film, návšteva kina však nezabolí. Najmä nie vtedy, ak vás v najbližšom období čaká váš vlastný vianočný večierok. Či už si z filmu odnesiete varovanie, alebo naopak inšpiráciu, jedno je jasné – celkom slušne sa pobavíte.

„Pri Vianočnej párty sa dostanete do spoločnosti príjemných hercov a užijete si dobrý humor, ktorému vládnu kultúrne narážky a soundtrack. Film vás však prekvapí snád' len bláznivosťou samotnej párty.“

Michaela Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 115 min

Režie: Tom Ford
 Předloha: Austin Wright (kniha)
 Scénář: Tom Ford
 Kamera: Seamus McGarvey
 Hudba: Abel Korzeniowski
 Hrají: Amy Adams, Jake Gyllenhaal, Michael Shannon, Aaron Taylor-Johnson, Isla Fisher, Ellie Bamber, Armie Hammer, Karl Glusman, Robert Aramayo, Laura Linney, Andrea Riseborough, Michael Sheen, India Menuez, Zawe Ashton, Graham Beckel, Neil Jackson, Jena Malone, Kristin Bauer van Straten, Moose Ali Khan, Nick Hounslow, Chelsea Taylor, Jack Wallace, Maria Zyrjanova
 Producenti: Robert Salerno, Tom Ford
 Střih: Joan Sobel
 Scénografie: Shane Valentino
 Kostýmy: Arianne Phillips

PLUSY A MÍNUSY:

- + Atmosféra
- + Kamera
- + Výprava
- + Herečtí představitelé
- + Hudební doprovod

- Místy zbytečně dlouhavé
- Některé přechody úplně nefungují

HODNOTENIE:



Noční zvířata

HLEDÁNÍ ŽIVOTNÍHO ŠTĚSTÍ VE VLASTNÍ MINULOSTI

Módní návrhář Tom Ford vstoupil do filmového světa před sedmi lety se svojí adaptací knihy Christophera Isherwoda *Single Man*. Od té doby se ale věnoval zase původnímu povolání a až nyní se do českých a slovenských kin vydal s další literární adaptací, která se kromě zajímavého tématu může pyšnit také hvězdným obsazením. Jak nakonec temný snímek *Noční zvířata* dopadl?

Ford už od prvních momentů dává divákovi najevo, že se tady s ničím moc párat nebude. Hned úvodními titulky nastaví určitou atmosféru bez obalu a bez cenzury, které se drží v podstatě až do titulků závěrečných. I když tak ve výsledku není natolik explicitní, jak by právě prvních pár minut naznačovalo, díky práci s materiálem a kamerou je ona nepříjemnost vyobrazeného podobně efektivní i bez explicit.

Noční zvířata totiž rozhodně nejsou vaším běžným filmem do pohody.

Dva světy

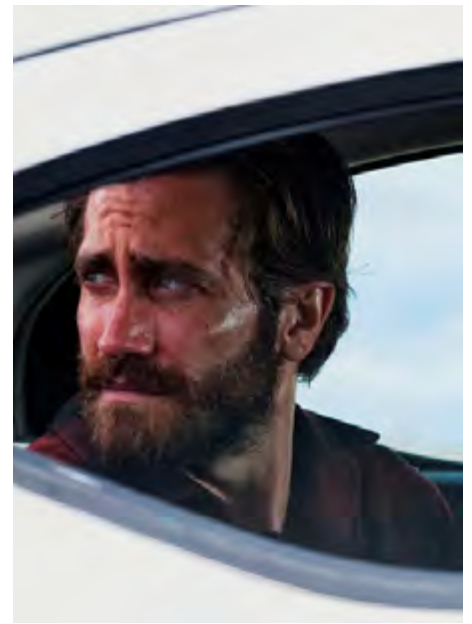
To, co na vás totiž v kinech na ploše dvou hodin čeká, je střet dvou světů – toho literárního a toho skutečného světa hlavní hrdinky v podání Amy Adams. Ta zrovna v momentě, kdy zažívá menší krizi v osobním životě, dostává rukopis svého bývalého manžela, se kterým se nebvila 19 let. Kniha, kterou nazval podle přezdívky, co pro svoji exmanželku měl, a kterou jí věnoval, je však nesmírně temná a obsahuje neskrývané násilí. To, co může na povrchu působit jako dílo fikce, má kořeny v jejich společné minulosti, které si začíná hlavní hrdinka znovu uvědomovat. Na zapomenutí starých křivd totiž ani 19 let nestačí. A v tomhle si film hová, neboť

neustále dává do kontrastu svět knižní a chladný svět úspěšné kurátorky galerie moderního umění, který je jakýmsi výstupem jejich hříchů v minulosti.

Kontrast obou světů a jejich dopad na diváka funguje především díky skvělým hereckým představitelům. Amy Adams zvládá předvést další z hvězdných výkonů a Jake Gyllenhaal jí zdatně sekunduje, zatímco nejlepší výkon předvádí na svém omezeném prostoru Michael Shannon. I ve vedlejších rolích film nabízí překvapivě zajímavé výkony, například od Aaron Taylor-Johnsona. Výsledkem je tak herecký koncert, který doplňuje krutost, temnotu a jakési odcizení, s nimiž film pracuje.

Působivost v každém detailu

Tomu dává vyniknout i samotné audiovizuální zpracování, které docela zřetelně odráží charakter režiséra Toma Forda. Jeho vzdělání interiérového architekta i kariéra módního návrháře je zde znatelně cítit a díky tomu film

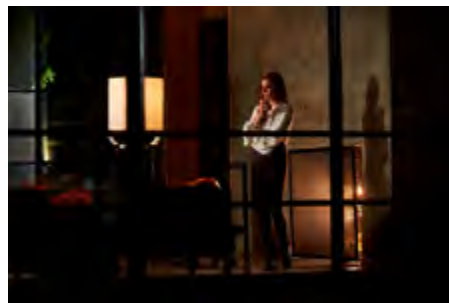


především v částech kolem hlavní hrdinky nepůsobí uměle, ale neskutečně přesně. Scény jsou tak působivé, jak by měly být, a jejich dopad na diváka je ještě umocněn prací s prostorem a samotnou výpravou filmu. Kamera Seamuse McGarveyho zvládá vykouzlit hodně zajímavé momenty, a byť několik přechodů mezi oběma světy nefunguje úplně skvěle, v celku se jedná o nesmírně působivě natočený a vizuálně zpracovaný snímek, který vám jen tak v současné produkci nezapadne. Obsahuje totiž v sobě inspirace různými dramaty a thrillery z nedávné i dnes již poněkud vzdálenější minulosti. Díky tomu i přes moderní téma a aktuální problémy působí spíše jako film, který vznikl již před mnoha a mnoha lety. Tuto historickou patinu pak jen umocňuje obratné využití klasické analogové kamery. Napomáhá tomu i skvělý hudební doprovod Abela Korzeniowskiho, který se spíše než do běžných filmových motivů a hudebních kompozic, pustil do moderní klasické hudby, čímž ve výsledku vytvořil další pojitko s dramaty a thrillery let dávno minulých.

Jako z let dávno minulých

Abych ovšem jen nepěl chválu. Noční zvířata mají i několik problémů, tím největším je ale fakt, že podobně pojatý příběh ne úplně všem sedne. Ford přesně ví, co chce divákům nabídnout, a toho se drží od začátku do konce bez ohledu na to, jaký dopad to může mít na slabší jedince. Pokud vám ovšem

jeho příběh sedne, udrží vás napjatě až do poslední minuty. Problém ovšem je, že místy se v některých scénách zdržuje možná až příliš, a ty tedy působí trochu zdouhavě, což poněkud oslabuje jejich efekt. Noční zvířata jsou tak ve výsledku poměrně překvapivým a v současné filmové tvorbě, která



zásobuje česká a slovenská kina, také nesmírně zajímavým počinem. Tom Ford natočil působivý snímek, který zvládá precizně vyprávět dva propojené příběhy, zatímco dává vyniknout svému obsazení. Navíc přidává precizní audiovizuální stránku, která napomůže tomu, aby se vám film zapsal na dlouhou dobu do paměti.

„Zvláštní, temný a příjemně nepříjemný snímek, ve kterém Tom Ford zvládá prodat neokoukanou zápletku, skvěle herecké obsazení a neskutečně působivý vizuál a hudební složku. Nesedne však každému.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 92 min

Réžia: Anna Foerster
 Scenár: Cory Goodman
 Kamera: Karl Walter Lindenlaub
 Hudba: Michael Wandmacher
 Obsadenie: Kate Beckinsale, Theo James, Lara Pulver, Charles Dance, Bradley James, Tobias Menzies a ďalší

PLUSY A MÍNUSY:

- + bojové scény
- + Kate Beckinsale
- nulový dej
- slabé vizuálne efekty
- nezaujímavé postavy

HODNOTENIE:



Underworld: Blood Wars

DOBRÍ, ZLÍ A BEZZUBÍ

Blood wars je piatym pokračovaním série o večnom súboji upírov a vlkolakov, ktorý trvá už storočia. Elitná bojovníčka Selene (Kate Beckinsale) je naháňaná oboma stranami. Za vlkolakov je to nový, bezohľadný vodca Marius (Tobias Menzies zo seriálu Game of Thrones) a na druhej strane to je grupa nenásytných upírov, ktorí ju zradili. Celá zápleтка, sa točí okolo jej krvi a krvi jej dcéry, ktorú chcú všetci nájsť a použiť ako dokonalú zbraň hromadného ničenia. Selene je však azda jediná, ktorá chce skončiť so všetkými nezmyselnými vojnami.

Prvý filmový debut v podaní Anny Foersterovej neoslňuje dokonalosťou. Príbeh pokračuje, kde skončil v predchádzajúcich častiach. Selene má vychovať nových bojovníkov zápasiacich proti vlkolakom a zabezpečiť tak ukončenie vojen medzi dvoma klanmi. Človek by teda očakával, že

film bude plný krvilačných bitiek a súbojov. Opak je však pravdou. Prvá polovica filmu je plná intríg vo vnútri paláca – bezpečného úkrytu upírov. V ňom sa nič nové nedozvedáme, ukážka

bojových schopností Selene je len malou náplastou na veľké očakávania fanúšikov. Ak filmoví tvorcovia zaradili tento film medzi akčné horory, čakal by som, že nám ponúknu niečo viac, nie len strelbu na pohyblivé terče a jednu bitku v kletke.

Samira, jedna z novozvolených „starších“ je asi jedinou kontroverznou postavou, ktorá sa v prvej polovici filmu vyvinie do



nečakaných rozmerov a vytvorí zvraty, ktoré sú v konečnom dôsledku dôležité pre výsledný verdikt celého filmu. Jej krvilačná túžba po moci, ktorá ju poháňa, je jedinou zásadnou zložkou, ktorá dáva filmu aký-taký zmysel. Nedostatok bojových scén a množstvo zbytočných monológov postáv však len podčiarkuje bezzubý dej, ktorý bol miestami taký nudný, že aj t'ukanie do telefónu bolo záživnejšie.

Vizuálne efekty filmu tiež veľmi nepomohli. Ak ste ešte nevideli, ako sa dá týmto monštrám odseknúť, odstrelit' alebo prepichnúť hlava, pridete si na svoje. Ale väčšinu času mali tieto



efekty akurát tendenciu upadať do šera priemernosti až nadbytočnosti. Spôsob, akým ich tvorcovia produkovali, je ako z druhotného B-čkového filmu. Mám pocit, že sa príliš snažili vťahnúť diváka do deja lietajúcimi potôčikmi krvi a odseknutými časťami tiel, až to nadobudlo odpudzujúci charakter. Ide o piate pokračovanie, tak môžeme predpokladať, že tvorcovia chceli pridať niečo nové. Niekedy je však nevyhnutné riadiť sa heslom „všetkého veľa škodí“. Kompenzovať málo bitiek množstvom vizuálnych efektov nebol najlepší nápad, pretože z toho vznikol skôr veľký nezrozumiteľný mix.

V druhej polovici filmu, keď sa konečne dostávame ku koreňu problému, narastá aj počet bojových scén. Selene musí bojovať o holý život, rovnako ako jej verný pomocník David (Theo James z Divergencie), ktorému kedysi zachránila život. Napriek už vyššie spomenutým, zle prevedeným vizuálnym efektom, sa aspoň v týchto častiach dá na film vcelku pozerat'. Zostanete v napätí, a to aj napriek tomu,

že dej je veľmi predvídateľný. Ak ste teda fanúšikmi krvavých kúpeľov, upírsko-vlkodlačieho násillia a množstva výbušnín a strelných zbraní a nedbáte až tak na podstatu príbehu, určite si pridete na svoje.

Po tretej časti série, kde Kate vystúpila len na krátku chvíľu, sa vo štvrtom

filme opäť vrátila na scénu. Všetci preto očakávali, čo na plátno prinesie tentoraz. Ako po minulé razy, boli všetky postavy dosť nevýrazné a nudné, azda okrem mocichtivej Samiry, v podaní Lary Pulver (TV séria Sherlock). Všetka ťažoba preto opäť padla na Beckinsale. Musím povedať, že sa na Selene dalo pozerat' (nehovorím teraz o jej dokonalej postave v kožených nohaviciach). Svoje kvality už ukázala neraz a mňa nesklamala ani tentoraz.

Nový film o nekonečných súbojoch medzi upírmi a vlkolakmi teda nepriniesol nič nové. Je plný krvi, násillia a nezživnej zápletky. Nových fanúšikov si sága isto nezíská, pre tých verných je to ďalší epický súboj medzi Selene a zvyškom sveta.

„Hoci nemôžeme hovoriť o nadčasovej klasike, Underworld: Blood Wars opätovne ukázal silu štýlových akčných scén. To je však asi všetko, čo môže nový Underworld ponúknuť.“

Ivan Bernát



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 107 min

Réžia: Ron Clements, John Musker
 Scenár: Ron Clements, John Musker,
 Taika Waititi, Jared Bush... (vice)
 Hudba: Mark Mancina, Lin-Manuel
 Miranda, Opetia Foai
 Producent: Osnat Shurer
 Hrajú: Monika Potokárová (Vaiana),
 Lukáš Latinák (Maui), Lenka Košická
 (babka Tala), Lucia Vráblicová (babka
 Tala – spev), Tomáš Palonder (Tui), Robo
 Papp (Tui – spev), Andrea Somorovská
 (Sina), Kamil Mikulčík (Tamatoa),
 Michal Dutka (Lasalo) a ďalší.....
 Réžia slovenského znenia: Michal Spišák
 Hudobná réžia: Slavo Solovic
 Texty piesní: Marián Brezáni

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
 + postavy
 + Heihei

- príbeh

HODNOTENIE:



Odvážná Vaiana: Legenda o konci sveta

PRÍBEH DIEVČINY, POLOBOHA A JEDNEJ RETARDOVANEJ SLIEPKY

Patíte k ľuďom, ktorí si namiesto gul'ovačky či návštevy vianočných trhov radšej sadnú na gauč, zabalia sa do deky a čakajú, kým toto studené obdobie zvané zima prejde? Snívate radšej o slnečných piesočných plážach a nãpoji v kokosovej škrupine? Tak už viac snívať nemusíte! So svojím tropickým dobrodružstvom vás prišla do kín zachrániť Vaiana.

A Vaiana vás naozaj do svojho sveta vtiahnuť dokáže. Je to v poradí druhý film od Walt Disney Animation Studios s havajským prostredím (prvé miesto si drží Lilo & Stitch z roku 2002), ktorý svoju krásnu atmosféru ešte umocňuje tým, že príbeh je pretkaný miestnou mytológiou. V centre deja stojí mladá dcéra náčelníka Vaiana (pozor, nie princezná – samotný snímok si z princeznovského trendu hlavných

postáv v Disney filmoch rád ut'ahuje), ktorá má okrem svojej odvážnej a tvrdohlavej povahy v sebe ukryté aj niečo nadprirodzené. Je to práve ona, koho si vybral oceán na záchranu sveta, a aby sa vydala na plavbu za nájdením poloboha Mauiho. A ako to už v príbehoch býva, nie všetko vždy ide podľa plánu. Vaianu čaká náročná cesta, ktorá jej dá oveľa viac, než mohla dúfať.

Mimochodom, ak by vás zaujímalo, prečo sa po slovensky hlavná hrdinka (a teda aj film) volá Vaiana, keď v origináli to je Moana, vec má dve vysvetlenia, jedno o čosi pikantnejšie než druhé. To nudnejšie hovorí, že v niektorých európskych krajinách bolo nutné film premenovať kvôli problémom s copyrightom. Druhé vysvetlenie je ale zaujímavejšie, hoci sa priamo netýka Slovenska. V Taliansku bolo meno filmu

okrem copyrightu zmenené aj kvôli istej slávnej Talianke s menom Moana Pozzi. Pozzi bola slávnou pornoherečkou z konca osemdesiatych rokov a talianske kiná zrejme nechceli svojej mládeži dať neslušné podnety na internetové prehliadanie. Vaiana je v jednej veci zvláštna. Jej príbeh je v mnohom klasickým Disney dobrodružstvom – je jednoduchý, s nápadným morálnym posolstvom a obsahuje aj „sadu postáv“, ktoré sme už v animákoch videli mnohokrát. Medzi ne napríklad patrí prísny otec, múdra babička, alebo zvierací roztomilý spoločník (ako Maui v jednej scéne podotkol – bez neho sa nezaobíde žiadna princezná). No aj tak sa od väčšiny disneyákov odlišuje, a to jednoduchým, ale výrazným rozdielom. Vaiana nemá ľúbostný príbeh. Pri záchrane sveta a hľadaní samej seba naň skrátka neostalo miesto, no a

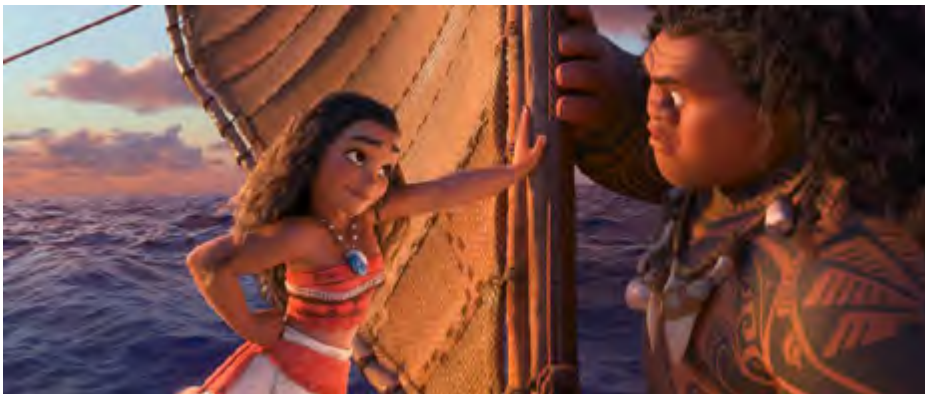
vlastne by ani nebolo s kým. Hneď ako zbadáte Mauiho, pochopíte, že on nie je práve romantický hrdina a Vaiane skôr vyplňal úlohu staršieho brata. Inej postavy vo filme v podstate niet.

No, našťastie, utiahnuť film zvládnu aj samotní dvaja hlavní hrdinovia, a to dokonca aj v prípadoch, keď sa na plátne nič akčné dlhšiu dobu nedeje, no v pozornosti nás udržiavajú iba ich šikovné dialógy. Nič výnimočné po príbehovej stránke však už nečakajte – je to dobrodružstvo s jasným cieľom, zápletkou a aj výsledkom. Príbeh však nie je príbeh nie je hlavnou časťou filmu.

Na Vaiane sa výrazne prejavuje aj zvyčajná zhuba animovaných filmov



ale taktiež má každý aj svoje chyby, ktoré im dodávajú na ľudskosti. Ani zďaleka však nie sú jedinými postavami, ktoré stoja za zmienku. Miesto vo vašom srdci si nájde aj Vaianina drsná



v slovenských kinách – dabing. Nie je to však zavinené jeho kvalitou. Ten slovenský je celkom slušný, ale originál nastavil latku vysoko. Originálna dabérka Vainany, Auli'i Cravalho, je havajského pôvodu, a porote v jej obsadení nezabránil ani dievčiny vek, na konkurze bola ako štrnásťročná (v čase premiéry už mala šestnásť).

Dwayne „The Rock“ Johnson bol taktiež so svojou postavou mocného a prehnato sebavedomého poloboha na prvý pohľad vo veľkej miere stotožnený, navyše ho v origináli môžete dokonca počuť spievať. A Johnson nie je človek, ktorý by bral dabovanie na ľahkú váhu. Sám sa vyjadril, že ho trápi, ako to niektorí herci flákajú, pretože podľa neho je dabérstvo veľmi náročná časť hereckého umenia. Takto tvorená dvojica charizmatických postáv pozdvihla film na o čosi vyššiu úroveň. Žiaľ, nachádzame sa na Slovensku, to znamená bez možnosti s titulkami.

Ústrednú dvojicu je ťažké si nezamilovať. Obidvaja sú sympatickí,

babička, alebo Vaianin zvierací spoločník, hlúpa sliepka menom Heihei, ktorú mimochodom daboval Alan Tudyk. Pevne verím, že táto úloha zaostalého kohúta bude zlomovým bodom v jeho kariére. Ale bez všetkej srandy, Heihei je mimoriadne zábavným zvieracím spoločníkom, jeho prítomnosť vám mnohokrát vykúzlí úsmev na tvári.

No a nakoniec slnko a more... Atmosféra je silná stránka Vaiany, ostrovný tropický život vás pohltí a vám sa vôbec nebude chcieť ísť preč



do tej hnusnej, škaredej decembrovej zimy. Radšej by ste ešte dlhšie ostali v kine, obklopení neposednými deťmi, pri jednoduchom príbehu, ktorý má silu ostať vo vašej hlave svojou krásnou havajskou magickou krajinou, ktorá je ako zvyčajne graficky úchvatná.

„Disney je ešte stále zárukou kvality a Vaiana je toho dôkazom. Hoci nie je taká prelomová ako predošlá Zootopia, stále prináša niečo, čo sa oplatí vidieť.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Rakúsko / Luxembursko, 2016, 109 min

Réžia: Dieter Berner
 Scenár: Dieter Berner, Hilde Berger
 Kamera: Carsten Thiele
 Hudba: André Dziężuk
 Hrajú: Noah Saavedra, Maresi Riegner, Valerie Pachner, Larissa Breidbach, Thomas Schubert, Daniel Sträßer, Cornelius Obonya, André Jung, Nina Proll, Luc Feit, Wolfram Berger, Michael Kreihsl, Ulli Maier, Germain Wagner, Martin Müller, Hilde Berger, Steve Karier, Dieter Berner, Franz Novotny, Joseph Holzknecht, Max Thommes, Marie Jung

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecký výkon Maresi Rieger a Valerie Pachner
- + dobrá kamera
- + príjemná atmosféra a vizuálny dojem
- stvárnenie Egona Schieleho
- neschopnosť zaujať
- málo expresívny

HODNOTENIE:



Egon Schiele

SMRŤ A NAHÉ DIEVČENCE

Do zbierky životopisných filmov tento rok pribudol ďalší, a to z rakúsko-luxemburskej produkcie tímu talentovaného filmového aj divadelného režiséra a herca Dietera Bernera. Námet búrlivého života viedenského maliara Egona Schieleho sa javil ako prísľub nemenej búrlivého a emotívneho umeleckého zážitku. Nanešťastie sme sa ho celkom nedočkali a filmový Egon Schiele bol nakoniec len vlažným odvarom svojej predlohy.

Je začiatok 20. storočia, Prvá svetová vojna sa schyluje ku koncu a práve vtedy nastáva obdobie najväčšieho rozpuku nových umeleckých smerov a tendencií. Mladý Egon Schiele (Noah Saavedra), viedenský maliar a grafik, spočiatku nachádza inšpiráciu v secesii a dielach svojho krajana Gustava Klimta, no onedlho ho

strhnú prudké vody expresionizmu. Konzervatívna verejnosť je odrazu bez varovania postavená pred Schieleho svojský surový štýl, a dokonca, čosi nevídané, odvážne nekonvenčné akty. Schiele drzo a neoblomne prekračoval nielen estetické, ale aj morálne hranice stanovené vtedajšou spoločnosťou, čo z neho rýchlo urobilo jedného z najprovokatívnejších umelcov svojej doby.

Každý, kto sa už stretol so Schieleho dielom, mi iste dá za pravdu, že jeho obrazy sú rozhodne zapamätateľné. Je síce otázne, či by sme si ich chceli zavesiť doma nad televízor, ale každopádne sú vyzývavé, nápadné a expresívne. Skrátka, je v nich všetko to, čo by sme v Bernerovom filme len márne hľadali. Napriek zaujímavému námetu dej plynie

od začiatku až do konca hladko a predvídateľne a nedokáže diváka pohltiť. Okolo Schieleho skutočných životných peripetií sa obšmieta tak opatrne a nezainteresovane, až to začína byť nudné.

Umenie sa vo filme rieši len okrajovo a slúži skôr ako kulisa, plynulé premostenie k Schieleho l'úbostnému životu, ktorý je najhlavnejšou témou celého snímku. Najviac pozornosti sa ušlo dvom najpodstatnejším ženám Schieleho života, sestre Gerti (Maresi Riegner) a pravdepodobne jeho najväčšej, ak nie jedinej láske Wally Neuzil (Valerie Pachner).

Berner sa s týmito dvoma postavami naozaj vybral a výborným krokom bol aj výber herečiek Maresi Rieger a Valerie Pachner, ktoré jednoznačne zahviezdili.

Charaktery ostatných postáv sú trochu plytké a nedotiahnuté. Rovnako aj vzťahy, ktoré by si zaslúžili trochu viac rozvinúť, ako napríklad vzťah



Schieleho a Gustava Klimta (Cornelius Obonya). Najväčším sklamaním bol pre mňa asi Schiele samotný. Nemám nič proti výberu Noaha Saavedru do hlavnej úlohy, ani proti jeho výkonu (v rámci toho, čo mu scenár dovolil).

Problém je, že tvorcovia síce zo Schieleho urobili možno až zbytočného fešáka, ale na celú jeho umeleckú a ľudskú podstatu sa akosi vykašľali. Rozhodne nepôsobil veľmi dôveryhodne, a to nehovorím o jeho povestnom exhibicionizme, ktorý bol taktne zatlačený do úzadia, pričom ženskou nahotou sa nešetrilo.

Okrem toho sa zdá, že s hlavným hrdinom filmu tak ľahko nič neotrasie, keďže tragédie a problémy, ktoré mu život prinášal, prekonával dosť chladnokrvne.

Na druhej strane, vizuálny dojem bol celý čas veľmi dobrý. Treba



vyzdvihnúť výbornú kameru, rovnako aj podarené zachytenie miest, kde sa mladí nádejní umelci zdržiavali a atraktívne zábery Viedne a Českého Krumlova, odkiaľ pochádzala Schieleho matka a on sám sa tam nejaký čas zdržiaval. Zaujímavým detailom, ktorý mi ako jeden z mála utkvel v pamäti,

bolo zrkadlo putujúce so Schielem všade tam, kam sa pohol. Stalo sa akýmsi nepriamym rozprávačom celého príbehu cez spomienky a pocity postáv, ktoré sa doň v rôznych časoch a na rôznych miestach pozerali. Bernerov film sa vlastne príjemne a nekonfliktne sleduje, občas je smutný, občas veselý, ale v konečnom dôsledku sa diváka osudy hrdinov nijako zvlášť nedotknú a rýchlo na ne zabudne. Ničím neurazí ani nešokuje, ale či sa to stotožňuje so životom skutočného Egona Schieleho, je diskutabilné.

„Námet búrlivého života kontroverzného maliara Egona Schieleho sa javil ako prísl'ub nemenej búrlivého a umeleckého zážitku. Nanešťastie, filmový Egon Schiele režiséra Dietera Bernera je nakoniec len vlažným odvarom svojej predlohy, ktorý síce neurazí, ale ani nenadchne.“

Dominika Mrážiková



ZÁKLADNÉ INFO:
 Stefanie Pintofova
 Únos

 Rok vydania: 2016
 Žáner: krimi, detektívky,
 dobrodružstvo, thriller
PLUSY A MÍNUSY:

- + zápletká
- + hlavná a vedľajšie postavy
- + napínavé od začiatku až do konca
- + predstavenie jednotlivých postáv
- + mapa katedrály a jej okolia
- nevypovedaná časť príbehu o hlavnej postave

HODNOTENIE:

Únos

STAŇTE SA AJ VY RUKOJEMNÍKOM ÚNOSU

Vo svete sa dejú zlé veci a dejú sa aj dobrým ľuďom. Premyslený príbeh o rukojemníckej dráme počas vianočného obdobia privedie čitateľa pred Katedrálu sv. Patrika v New Yorku. V čase, keď sa mal rozsvetovať vianočný stromček na námestí, sa odohráva súboj s časom medzi únoscom a vyjednávačom. Ak si myslíte, že kostolné múry vás ochránia, ste na veľkom omyle.

Príbeh sa odvíja v predvianočnom New Yorku. Ráno pred katedrálou niekto zastrelí ženu, ktorá mala pri sebe odkaz, aby vyhl'adali agentku Eve Rossiovú. Keď sa Eve dostaví ku katedrále a začne s únoscom komunikovať, nedozvie sa nič o jeho motívoch ani pohnútkach, preto povelá tím svojich ľudí, ktorých predtým rozpustili, aby jej s týmto prípadom pomohli. Dokáže vyjednávačka so svojím tímom uspieť voči neznámemu

únoscovi, ktorému nejde o nič také svetské ako peniaze alebo 15 minút slávy v televízii?

Kniha od začiatku až do konca drží čitateľa v napätí, čo má za následok to, že od knihy sa vám bude len veľmi ťažko odliepať. Autorka knihy ju bravúrne napísala tak, že svojím štýlom a vyjadrovaním vás vtiahne do deja a aj vy sa stanete pomyselným rukojemníkom. Dej je veľmi dynamický, kapitoly sú krátke, príbeh napreduje veľmi rýchlo. Sotva som si vedela predstaviť knihu, ktorej dej rádovo v pár hodinách dokáže byť skoncipovaný a rozťahnutý na štyroch stovkách strán. Autorke knihy sa podarilo nielenže dej spracovať, ale navyše ho napísať takým strhujúcim spôsobom, ktorý vás pri knihe udrží od prvých slov až po poslednú bodku. Hlavná hrdinka je bývalá vyjednávačka mimo služby. Keď ju povolajú k prípadu únosu ľudí a

možnému teroristickému útoku na katedrálu uprostred New Yorku, prichádza na to, že to bude veľmi ťažká úloha. Preto požiadala o vyhl'adanie niekdajších spolupracovníkov s nie práve najčistejším trestným registrom, aby jej pomohli identifikovať únoscu a oslobodiť väznených ľudí.

Eve ako vyjednávačka a hlavná postava sa mi veľmi páči, jej postava nie je prehnané opísaná. Jediné, čo mohla autorka trochu viac rozšíriť, bol jej príbeh o tom, ako zomrel jej nevlastný otec a prečo z toho mala traumy. Myslela som, že ako súčasť jej charakteru na to bude v rámci príbehu klásť dôraz, ale táto skutočnosť bola odstránená do úzadia.

Vedľajšie postavy vypomáhajú hlavnej hrdinke v poslaní, pritom ich vlastný charakter nijak neotravuje čitateľa zbytočnosťami (napríklad podstatou ich základného správania). Aby však čitateľ poznal povahu jednotlivých vedľajších postáv, autorka vytvorila stručné profily každého člena tímu, ktoré sa nachádzajú za niekoľkými kapitolami, a tak postupne prichádza čitateľ do kontaktu s každou postavou.

Ako som písala vyššie, kniha sama o sebe, hoci má vyše 400 strán, dokáže čitateľa pohltiť natolik, že ani nepostrehne únavu. Okrem pracovných profilov jednotlivých postáv (hlavne aj vedľajších) kniha obsahuje aj mapu katedrály a jej blízkeho okolia, ktorá dopĺňa čitateľovu predstavu o priestore, v ktorom sa odohráva únos. Svojím štýlom kniha pripomína filmové prevedenie – reprezentáciu hlavnej a vedľajších postáv formou ich pracovných profilov, ako aj spravodajskými vsuvkami medzi kapitolami, ktoré dopĺňajú celkové dojmy z príbehu.

Určite by som bola ochotná pozrieť si aj film spracovaný podľa námety tejto knihy. Vďaka napínavému krimi-príbehu má svoju pointu, hlbšiu ako len obyčajné vraždy a hl'adanie páchatel'ov, čo sa mi nesmierny páči. Takže po mnohých nezábavných príbehoch rovnakého žánru je tu konečne jeden, ktorý stojí za prečítanie a siahnuť by po ňom mali všetci milovníci napätia.

Katarína Hužvárová

"S touto knihou je to ako s nechráneným elektrickým káblom. Drží vás v napätí od začiatku až do úplného konca..."

ZÁKLADNÉ INFO:

Jo Marchantová
Myseľ ako liek – Cesta do hlbín ľudskej duše

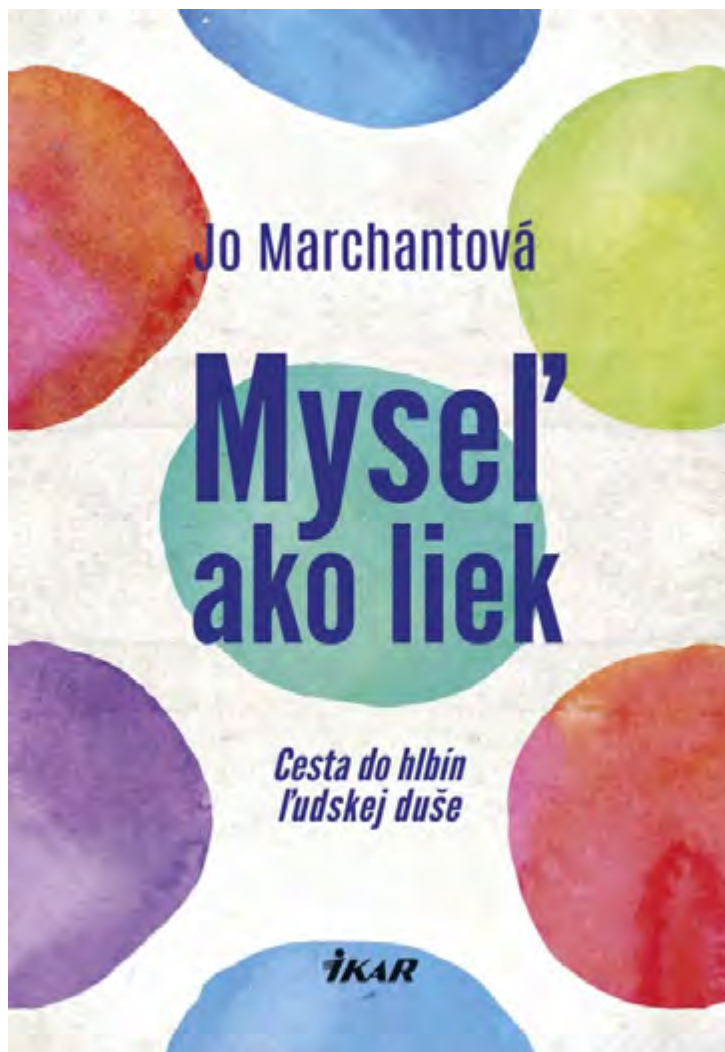
Rok vydania: 2016

Žáner: Populárne náučná pre dospelých,
 Ezoterika, duchovné náuky

PLUSY A MÍNUSY:

+ inovatívnosť
 + reálne príbehy
 + odkazy na ďalšie publikácie

- stupeň odbornosti
 - zložitosť vyjadrovania

HODNOTENIE:

Myseľ ako liek – Cesta do hlbín ľudskej duše

NOVÉ VÝSKUMY PRE ODBORNÚ VEREJNOSŤ

Malé správy typu „americkí vedci zistili, že...“ sú obvykle celkom zaujímavé, ale málokto im venuje väčšiu pozornosť. Keď však podobné informácie doznejú podoby jedného textu spojeného s konkrétnymi príkladmi, môžu sa stať užitočným zdrojom nových informácií v knižnej podobe.

V úplnosti by tak tomu mohlo byť iba vtedy, keby boli tieto informácie cielenejšie a najmä praktickejšie. Názov knihy *Myseľ ako liek* a i samotný jej vizuál totiž evokujú oveľa praktickejšie zameraný text.

Na druhej strane sa za knihou skrýva určite nesmierne množstvo výskumov, terénnych i mediálnych, a všetky sa týkajú jednej záležitosti – ľudskeho zdravia a

jeho hranice, ktorá sa dokáže posúvať často podľa toho, nakoľko ochotní a prístupní sme uveriť tomu, že sa môžeme zbaviť nepríjemných príznakov rôznych chorôb, či dokonca choroby samotnej.

Skúma pritom osvedčené metódy ako placebo efekt, meditácia, hypnóza, ale napríklad aj využitie modernej techniky – videohier a umelej reality. Na týchto príkladoch autorka nedemonštruje len spôsob, akým sa telo dokáže uzdraviť, ale aj to, aké jednoduché si je samotnú chorobu nahovoriť.

Prínosom je určite komplexnosť informácií o určitých typoch alternatívnej medicíny – je to jednoducho kniha, ktorá prináša všetky aktuálne poznatky nielen z oblasti medicíny, ale aj psychológie,

behaviorizmu či ezoteriky. Nevýhodou je však zložitý odborný vyjadrovanie, ktoré knihu robí prítiažlivou snád len pre odborníkov. To potvrdzuje aj zoznam použitej literatúry na konci knihy, ktorý slúži pre ďalší výskum. Jednoducho, ak by ste si mysleli, že schytíte *Myseľ ako liek* a dozviete sa, ako sa zbavíte chrípky pomocou svojich myšlienok, zostanete sklamaní. Príjemnou zmenou sú aspoň skutočné príbehy pacientov, ktoré pôsobia dôveryhodne.

Autorka sa pritom snaží prísť „na kľb“ povedačkám a zažitým mýtom, ktoré máme o svojom zdraví, napríklad to, že stres naozaj oslabuje našu imunitu. Vydáva sa do ďalekých krajov, aby zistila, ako naše telo ovplyvňuje prostredie, v ktorom žijeme. Faktom však ostáva, že autorka skôr ako praktické rady ponúka výsledky výskumov a pokusov, ktoré môžu byť síce zaujímavé, ale pre bežného čitateľa neúčinné.

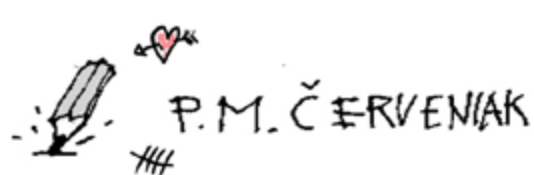
„Ľudské telo je úžasná a nepochybne ešte málo preskúmaná entita, a táto kniha sa snaží zamyslieť nad tým, čo by pre neho bolo najlepšie. Jej nevýhodou či, naopak, výhodou je, že ponúka celkom fundovaný pohľad i na oblasti „medicíny“, ktoré doteraz ostávali len v domnienkach výskumníkov. Či si však knihu prečítate, záleží na tom, ako veľmi ste touto témou fascinovaní.“

Ivana Vrabľová



COKY





P. M. Červenák

ANVA



...the end!