Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 63 /marec 2017 | www.gamesite.sk

GENERATION

HRA MESIACA
Horizon: Zero Dawn

SÚŤAŽ

TESTOVALI SME
ASUS G752VY

VIDELI SME
Spojenci

→ HRY MESIACA:
Sniper Elite 4
Nioh
For Honor
Sniper Ghost Warrior 3 (preview)

→ HARDVÉR MESIACA:
Asus G752VY
Acer SPIN 7
Roccat Cross
Gigabyte Z270X Gaming 9

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
T2 Trainspotting
LEGO Batman vo filme
Místo u moře
Divoké vlny 2

→ TOP TÉMY:
Kniha - Smrt' a iné okamihy môjho života
Kniha - Bud' t'ažký frajer
Trendy - 4K Ultra HD a HDR
Trendy - Herné, filmové, HW novinky

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Klára Šindelářová, Andrea Cingelová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Miroslav Konkol', Maroš Goč, Peter Vnuk, Daniel Paulini, Marcel Ilavský, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Lukáš Bátora, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Vlha, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Adrián Líška

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška

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

Titulka
Horizon: Zero Dawn

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Copyright © 2017 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X

Editoriál

122. Miliónov. Kópií. Nie, nie je to GTA V. Ani zd'aleka. Minecraft. Hra, ktorá je dostupná skoro aj na kalkulačkách. Hra, ktorá má grafické spracovanie rovnajúce sa hrám spred dvadsiatich rokov. A napriek tomu sa neprestáva predávať.

Minecraft som podcenil. Nikdy som nečakal jeho úspech, rovnako ako som nečakal úvodný úspech Kinectu a rovnako ako teraz podceňujem VR (či oprávnene, uvidíme). Ale úspech Minecraftu vyráža dych. Osobne som nechápal krok Microsoftu natlačiť do Mojangu, ktorý už podľa mňa nikdy ani zd'aleka nenapodobní úspech Minecraftu, toľko peňazí. A to nedávno, keď sa predaje spomalili.

To je však čaro herného biznisu. Niekedy niečo vyskočí a stane sa fenoménom. Neviete prečo, jednoducho to tak je. Popiera to všetku logiku a rád, ktorý bol nastolený, a jediné, čo vám ostáva, je prijať to. Každopádne, preto nie sme veštcami a ako herní redaktori vieme povedať len svoj názor, ktorý občas (alebo vo väčšine prípadov) nevyjde. Je to však fascinujúce, sledovať úspech, ktorý sa zrodil takto nečakane, a nám zostáva Mojangu iba pogratulovať k tomu, že vytvorili fenomén.

Preto vás vyzývam, aby ste si pozorne prečítali najnovšie vydanie magazínu Generation. Nikdy neviete, ktorá z recenzovaných hier môže byť "Next Big Thing."

My však spravíme všetko pre to, aby sme vás svetom hier viedli najlepšie ako vieme.

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:

fractal design · msi · Kingston TECHNOLOGY · intel · SAPPHIRE · logitech

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

HYPERX
ALLOY FPS
MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Compact and ideal for FPS gaming anywhere.

Cherry MX mechanical keys
For superb quality and durability, HyperX Alloy FPS features Cherry® MX mechanical keys that ensure high-precision key contact and product longevity, with 50 million key strokes per switch guaranteed with no loss of quality or responsiveness.

HyperX red backlit keys with dynamic lighting effects
Choose from one of six preset LED modes, including custom mode, to play confidently even in low lighting. Five brightness levels for gaming at day and night.

Coloured, textured keycaps for FPS gameplay
Visually striking red keycaps and added texture provide maximum control and enhanced feel to quickly find your most important movement keys. A keycap removal tool is included for easy key replacement.

HYPERX™

hyperxgaming.com

HyperX is a division of Kingston.
© 2016 Kingston Technology Europe Co LLP and Kingston Digital Europe Co LLP, Kingston Court, Brooklands Close, Sunbury-on-Thames, Middlesex, TW16 7EP, England.
Tel: +44 (0) 1932 738888 Fax: +44 (0) 1932 785469 All rights reserved. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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

Mass Effect: Andromeda

Studio Bioware konečne odhalilo hardvérové požiadavky pre PC hráčov a vyzerá to, že sa nemusíme báť. Povinnosťou je 64-bitový systém, odporúčaná je len 3GB karta Nvidie a hra podporuje DirectX 11. Posledná spomínaná položka je trocha prekvapujúca, nakoľko sa čakalo, že hra bude podporovať aj DirectX 12.

Minimálne požiadavky: 64-bit Windows 7, Windows 8.1 a Windows 10, Intel Core i5 3570 alebo AMD FX-6350, 8GB RAM, NVIDIA GTX 660 2GB, AMD Radeon 7850 2GB, minimálne 55GB voľného miesta a DirectX 11

Odporúčané požiadavky: 64-bit Windows 7, Windows 8.1 a Windows 10, Intel Core i7-4790 alebo AMD FX-8350, 16GB RAM, NVIDIA GTX 1060 3GB, AMD RX 480 4GB, minimálne 55GB voľného miesta, DirectX 11.

To ale nie je všetko! Tiež sme sa dozvedeli, že v hre budeme počuť známy hlas zo seriálu Game of Thrones. Bude ním hlas Natalie Dormer, ktorá v Mass Effecte stvárni hlas doktorky Lexi T'Perro.

V Bioware taktiež potvrdili, že aktuálne pracuje na day-one patchi, ktorý by mal adresovať niektoré problémy spojené hlavne s multiplayerom.

A navyše hráči budú môcť počas kampane dynamicky meniť štyri preddefinované profily a mať tak naraz prístup k dvanástim schopnostiam naraz.

Crash Bandicoot

Crash je späť!

Vývojári z Activision práve oznámili, že remasteru prvých troch Crash Bandicoot hier sa na PS4 dočkáme už 30. júna.

Podľa slov vývojárov ide o naozaj prémiový remaster v HD kvalite. Všetky kúsky úrovní sú vyrábané nanovo, no pôvodný dizajn a rozmiestnenie predmetov sa zachová takmer na 100%. Vďaka tomu budú môcť starší hráči zažiť rovnaký zážitok z tejto legendárnej plošinovky ako pred rokmi, no všetko bude ovľa krajšie a plynulejšie. Okrem toho Sony spresnilo, že Crash vyjde najskôr iba na PS4, čo naznačuje, že hra bude iba časová exkluzivita.

Krai Mira

Druhý pokus Falloutovky

Ambiciózna, no nedotiahnutá hra z roku 2015 sa vracia, aby tentoraz skutočne prerazila.

V roku 2015 vyšlo pekné, ale hratelnosťou nedotiahnuté postapokalyptické RPG Krai Mira, ktoré doplatilo na neskúsenosť poľských tvorcov a rýchlo zapadla prachom. S týmto stavom sa ale vývojári rozhodne neuspokojili a začali pracovať na nápravách, pričom výsledok ich práce spoznáme 4. apríla 2017, keď vyjde Krai Mira: Extended Cut. Hra by mala ponúknuť lepšiu kvalitu obsahu, precízny dizajn súbojov, stealth, kladenie pascí a mín, minihry ako hazard, kocky alebo arkády a mnoho nového.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...novoočakávaný South Park sa pravdepodobne opäť posúva. Bol posunutý na nasledujúci fiškálny rok, čo znamená, že hra môže vyjsť v období medzi 1. aprílom 2017 a 31. marcom 2018. Tento údaj bol spomenutý vo finančnej správe Ubisoftu.

...odvážny projekt režiséra F. F. Coppolu – Appocalypse Now, ktorý sa snažil presadiť na Kickstarteri, mu veľmi nevyšiel a je tak čas na plán B.

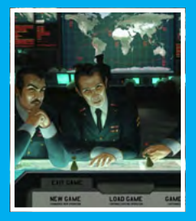
Tvorcovia teraz skúšajú založiť novú zbierku, ktorá bude trvať 459 dní.

...Nier: Automata nebude len konzolová záležitosť, a tak si prídu na svoje aj PC hráči. Síce o niečo neskôr ako konzolisti, no nebude to veľký časový rozdiel.

Nier vyjde na PC iba o 3 dni neskôr, presne 10. marca.

Xenonauts 2

Fanúšikovia ťahových stratégií sa môžu tešiť. Už teraz je dostupné demo hry Xenonauts 2, ktorá sa dá stiahnuť z GoG. Ide o pre-alpha verziu, no zatiaľ všetko nasvedčuje tomu, že pôjde o kvalitné pokračovanie.



Civilization 6

Hráči najnovšej Civilization si najnovšie môžu zahrať za nový národ – Austrálčanov. Okrem toho hra konečne otvorila svoje dvere módom, a to plnou podporou Steam Workshopu.

Deus Ex DLC

Tento mesiac si hráči konečne môžu zahrať príbehové rozšírenie Deus Ex: Mankind Divided. Pôjde o príbeh pred hlavnou dejovou líniou. Adamovou úlohou bude infiltrovať väzenské zariadenie.

Bioware

Podľa zvestí štúdio Bioware aktuálne pracuje na úplne novej akčno-dobrodružnej hre, ktorej by sme sa mali dočkať už na jar budúceho roku. Hra má obsahovať multiplayer a pravdepodobne ju uvidíme na tohtoročnej konferencii E3.

Procesory AMD Ryzen

Počas press eventu v San Francisku predstavila Lisa Su, CEO spoločnosti AMD, tri najvýkonnejšie 8-jadrové Ryzen procesory so šestnástimi vláknami. Všetky Ryzen procesory disponujú 20MB L2+L3 Cache a odomknutým násobičom, čo dovol'uje ich l'ahké pretaktovanie na podporovaných základných doskách X370, B350 a X300.

Pamätáte, ako si pred pár mesiacmi AMD dalo za ciel' dosiahnut' 40%-ný nárast výkonu oproti ich predchádzajúcej generácii procesorového jadra "Excavator"? AMD sa ho nielenže podarilo dosiahnut', no podarilo sa im ho aj prekonat'! Nová architektúra v procesoroch Ryzen ponúkne až o 52% vyšší výkon než jej predchodca. Tento obrovský skok je najmä dôsledkom návratu ku "klasickej" architektúre, nie príliš odlišnej tým konkurenčným od Intelu.

Prvý procesor, najlacnejší z trojice predstavených, ponesie názov Ryzen 7 1700. Procesor disponuje základnou frekvenciou 3GHz, Turbom 3,7GHz a len 65W TDP, čím sa de facto stáva najúspornejším 8-jadrovým desktopovým procesorom. S cenou len 329$ je R7 1700 asi o 20$ lacnejší než i7-7700K od Intelu Za príplatok len 70$ ponúkne AMD "vylepšenú verziu" tohto procesora so základným taktom 3,4GHz, Turbom 3,8GHz a 95W TDP. Technológia XFR mu však umožňuje sa pri adekvátnom chladení automaticky pretaktovat' na 3,9GHz. Vo viacvláknovom teste v Cinebench R15 prekonáva R7 1700X konkurenčné 8-jadro i7-6900K (1050$) o 4% a 6-jadro i7-6800K (425$) o 39%.

Nová vlajková lod' AMD Ryzen 7 1800X má základnú frekvenciu 3,6GHz a Turbo 4GHz. Vd'aka technológii XFR sa procesor pri správnom chladení sám pretaktuje na 4,1GHz. AMD týmto procesorom hodlá konkurovat' 8-jadrovému procesoru Core i7-6900K od Intelu. V syntetickom softvéri Cinebench R15 sa R7 1800X nielenže vyrovnáva výkonu i7-6900K v jednovláknovom teste, ale ho aj o 9% prekonáva vo viacvláknovom. A teraz to najlepšie. Intel Core i7-6900K stojí 1050$, no AMD Ryzen 7 1800X bude stát' len 499$! Áno, AMD bude ponúkat' viac-menej rovnocenný procesor za menej než polovicu ceny konkurencie! A ešte sa vyhnete vyššej cene platformy X99.

Nové 8-jadrové procesory Ryzen budú dostupné od 2. marca spolu s 82+ modelmi AM4 základných dosiek od spoločností ako ASUS, Gigabyte, MSI či ASRock. K dispozícii taktiež budú už poskladané systémy od rôznych predajcov po celom svete.

ASUS ROG Swift PG258Q

ROG Swift PG258Q disponuje 24,5" FullHD (1920×1080) displejom s rýchlou obnovovacou frekvenciou 240Hz bez pretaktovávania.

Tým dosahuje úplne plynulé zobrazenie v hre bez oneskorenia alebo rozmazania pohybu. Poskytuje tým hráčom prevahu v akčných striel'ačkách, pretekárskych hrách, real-time stratégiách a športových tituloch. Je taktiež vybavený technológiou NVIDIA G-SYNC, ktorá eliminuje trhanie obrazu a minimalizuje prerušovanie a vstupné oneskorenie. Vd'aka dobe odozvy len 1ms je najrýchlejším monitorom vo svojej kategórii. Monitor má futuristický, počítačovými hrami inšpirovaný dizajn, ktorý sa vyznačuje odvážnymi líniami. Je vybavený funkciou osvetlenia Light Signature, ktorá pridá atmosféru akémukol'vek hernému zariadeniu. Jeho bezrámová konštrukcia je vhodná aj pre viacdisplejové zostavy. ROG Swift PG258Q je taktiež kompatibilný so sadou NVIDIA 3D Vision a otvára tak svet 3D zábavy. ASUS ROG Swift PG258Q sa predáva za 16290Kč, resp. 603€.

Acer TravelMate Spin B1

Acer oznámil svoj najnovší konvertibilný notebook TravelMate Spin B1 (B118) určený pre vzdelávaciu sféru. Bol navrhnutý s dôrazom na vysokú odolnost', aby bola zaistená jeho maximálna prevádzkyschopnost' a nižšie nároky na údržbu. TravelMate Spin B1 sa môže pochválit' až 13h výdržou na batériu, ktorá študentom umožňuje učit' sa bez prerušenia, v triede aj mimo nej, s dostatkom energie pre splnenie domácich úloh. Notebook poháňa procesor Intel Pentium a grafika Intel HD Graphics, vd'aka čomu ponúka solídny výkon pre každodennú prácu. Acer TravelMate Spin B1 bude k dispozícii v 2. štvrt'roku 2017.

Cooler Master MasterCase Pro 6

Raspberry Pi sa môže začat' triast', ASUS Tinker Board obsahuje 4-jadrový, 1,8GHz procesor, 2GB RAM, 4× USB porty a HDMI 2.0 s podporou 4K. Uvádzacia cena je približne 64€. Tinker Board bude podporovat' Kodi a rôzne OS, ako nap. varianty Debian Linuxu.

ADATA X7000

S kapacitou 7000mAh, váhou 210g, hrúbkou 12mm, dvoma USB portami pre efektívne nabíjanie viacerých zariadení súčasne až do celkovej hodnoty 2,4A a spojením štýlového a odolného dizajnu určite osloví náročných používatel'ov, ktorí sú stále na cestách.

ASUS RT – AC58U

Router poskytuje až 400Mb/s v pásme 2,4GHz a 867Mb/s v pásme 5GHz. Technológia MU-MIMO zlepšuje výkon siete prepojením kompatibilných zariadení. 4-jadrový procesor optimalizuje pripojenie k internetu a port USB 3.0 umožňuje rýchly prístup k súborom.

NEWS

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

HyperX Alloy FPS dostupná v ČR i na Slovensku

HyperX oznámila uvedenie svojej novej mechanickej hernej klávesnice HyperX Alloy™ FPS na český a slovenský trh. Plnohodnotná mechanická klávesnica sa hrdí tým, že na stole zaberá minimum miesta a ponecháva čo najviac priestoru pre veľké pohyby myšou. Klávesnica je osadená mechanickými spínačmi Cherry MX Blue, ktoré poskytujú hmatovú odozvu i výkon potrebný na profesionálne hranie eSports, čím umožní hráčom vydať zo seba maximum. Klávesnica Alloy FPS má rám postavený z pevnej oceľovej zliatiny a podporuje 100% anti-ghosting systém a plný N-Key rollover, preto nezáleží aký počet kláves a v akom poradí stlačíte, všetky budú zaznamenané bez chyby. Dodávaná je s náhradnými klávesmi WSAD a 1234 v červenej farbe, má odpojiteľný kábel na pripojenie do počítača a mäkké puzdro pre transport a skladovanie klávesnice pri presúvaní - napríklad na turnaje. HyperX Alloy FPS Gaming Keyboard je dostupná v sieti kamenných a internetových obchodov v ČR a AR za odporúčanú maloobchodnú cenu 129,99€ (3199 Kč).

D-Link zahajuje predaj kamery Omna 180

Nová kamera podporujúca platformu Apple HomeKit je už dostupná na Apple.com a koncom tohoto mesiaca aj v predajniach Apple na celom svete.

Omna 180 Cam HD, prvá kamera D-Link z rodiny Omna určená pre Apple HomeKit, ponúka používateľom jednoduchý spôsob sledovania domácností, ktorý im zaistí väčší pokoj a bezpečnosť.
Pridanie kamery Omna do systému Apple HomeKit umožňuje používateľom, aby „neopustili svoj domov".

Kamera podporuje aj pokročilé zabezpečovacie funkcie s end-to-end šifrovaním a autentizáciou medzi kamerou a iPhonom alebo iPadom. Keď je detekovaná určitá aktivita, dostanú používatelia prostredníctvom aplikácie Apple Home správu na uzamykaciu obrazovku svojho prístroja a môžu sa pozrieť na živý prenos z kamery. Používatelia sa tiež môžu kedykoľvek pripojiť na dialku ku svojej kamere Omna, aby zistili, čo sa v u nich doma práve deje.

Meníme spôsob prezentácie

Aspoň to tvrdí Logitech, ktorý uvádza ovládač prezentácií Spotlight. Má príjemný dizajn a niekoľko špeciálnych funkcií. Dá sa používať bezdrôtovo na vzdialenosť až 30m s miniatúrnym USB alebo pomocou technológie Bluetooth Smart. Vo väčšine operačných systémov sa pripája ako "plug-and-play" aj bez softvéru a je kompatibilný so všetkými obľúbenými aplikáciami na tvorbu prezentácií. Minúta dobíjania vystačí až na tri hodiny používania. Neobsahuje laserové ukazovátko, ale má pohybový senzor a funguje ako tzv. AirMouse. Ovládať môžete kurzor myši, takže viete spúšťať videá i otvárať odkazy a na rozdiel od laserového sú kurzory a zvýraznenia viditeľné aj pre tých, čo sledujú prezentáciu prostredníctvom napr. video konferencie. Na blížiaci koniec určeného času vás upozorní jemným vibrovaním.

Svetová konferencia open source v Prahe

SUSE oznámila, že ďalší ročník svetovej konferencie pre používateľov open source riešení SUSECON 2017 sa uskutoční 25. až 27. septembra 2017 v Prahe. Na akcii, ktorá prebehne v hoteli Hilton Prague, SUSE predstaví najnovšie trendy v softvérovo definovaných infraštruktúrach na báze Linuxu, OpenStack a Ceph. Účastníci konferencie sa môžu tešiť aj na ďalšie kľúčové témy spojené s touto technológiou, ako sú Infrastructure-as-a-Service, Platform-as-a-Service, Container-as-a-Service, NFV, softvérovo definované úložiská a softvérovo definované siete . SUSECON ponúkne prednášky a prezentácie odborníkov zo spoločnosti SUSE a jej partnerov, intenzívne workshopy o riešeniach, ktoré ponúka SUSE a bezplatné certifikačné skúšky.

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

theHunter™ CALL OF THE WILD

...ponúka najprepracovanejší zážitok z lovu, aký bol kedy vytvorený. Vstúpte do nádherného otvoreného sveta hmíriaceho sa životom, od majestátnych jeleňov a veľkolepých bizónov, až po nespočetné množstvo vtákov, drobných zvierat a hmyzu. Zažite komplexné správanie zvierat, dynamické počasie, striedanie dňa a noci, precíznu balistiku, realistickú akustiku, ale aj vylepšený systém vetra a mnoho ďalšieho. Všetko vo vás postupne prebudí lovca.

PRESKÚMAJTE OTVORENÝ SVET
Viac než 50 štvorcových míľ rôznorodého terénu, kde sa stretnete so všetkým, od bažín a hustých lesov, po svieže údolia a otvorené polia. Obrovský svet hry theHunter: Call of the Wild je rozdelený do niekoľkých oddelených a odlišných revírov, z ktorých je každý plný prekvapení a nezabudnuteľných momentov.

STAŇTE SA LOVCOM
Vybavte sa množstvom pušiek, pištolí a lukov. Upravte si ich pomocou optických zameriavačov a používajte rôzne druhy munície. Hra umožňuje tiež rozvoj vlastnej postavy odomykaním rôznorodých schopností a vybavenia. Naučte sa používať vábničky a pachy, ale predovšetkým pozorne sledujte svoju korisť. Študujte správanie zvierat, stopy a ich pohyb. Buďte lovcom.

ZDIELAJTE SVOJE DOBRODRUŽSTVÁ
Okrem hry pre jedného hráča ponúka theHunter: Call of the Wild tiež unikátnu hru pre viacerých hráčov. Až 8 kamarátov sa môže spojiť v kooperatívnych, ale aj kompetitívnych módoch. Užiť si tak môžete široku ponuku výziev, misií a udalostí.

1. cena - PC theHunter: Call of the Wild
2. cena - PC theHunter: Call of the Wild
3. cena - PC theHunter: Call of the Wild

Súťažte na www.gamesite.sk

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

4K Ultra HD

TECHNOLÓGIA, KTORÁ POSÚVA HRANICE

Každý rok uvádzajú výrobcovia novú generáciu televízorov, ktorá je lepšia a dokonalejšia ako tá predchádzajúca, no a vy by ste pochopitel'ne mali ihned' utekat' do obchodu, aby ste boli IN. Vo väčšine prípadov ide len o marketingový ťah, ako z vás dostať nejaké peniaze.

Pochopitel'ne l'udia sú už opatrní, pretože si mnohí pamätajú ako sa nafukovala bublina okolo 3D a sú skeptický voči investícii do drahých noviniek. Z času na čas však naozaj príde technológia, ktorá má zmysel, pretože posúva hranice obrazu na nový level. Stalo sa to napríklad pri príchode DVD a vel'kých plochých obrazoviek, pri zavedení Full HD rozlíšenia a Blu-ray diskov, no a deje sa tak i teraz, ked' zažívame nástup HDR a 4K Ultra HD.

Netvrdíme, že je práve teraz nejaká super vhodná doba utekat' kupovat' nový televízor, pretože každá technológia potrebuje istý čas na to, aby ako sa vraví „trochu dozrela", no pokial' uvažujete o kúpe nového TV, tak rozhodne zbystrite pozornost'.

4K alebo Ultra HD? Nemýl'te si ich !

Nie, nie je to to isté a rozhodne tieto pojmy nezamieňajte. 4K technológia prináša zvýšenie rozlíšenia z bežného štandardu 1080p na 2160p, teda štvornásobne viac pixelov, ako v prípade Full HD. Za Ultra HD ale treba hl'adat' ešte o kúsok viac. Ultra HD (d'alej len UHD) nie je len o vyššom rozlíšení obrazu. Ide tu aj o HDR, HDMI 2.0a, HDCP 2.2 a množstvo d'alších technológií ukrytých za množstvom podobných skratiek.

UHD prináša zmeny v celom ret'azci od technológie záznamu obrazu, cez jeho spracovanie v štúdiách, distribúcii, prehrávačov, káblov až po zobrazovače. Porozumiet' všetkému je náročné aj pre technologicky vyspelejších používatel'ov, pretože sa mení v podstate úplne všetko, nielen rozlíšenie. Aj mnohé odborné technické médiá a aj samotní výrobcovia si ešte stále mýlia pojmy a vytvárajú trochu chaos v základných termínoch a princípoch jednotlivých technológií.

Ako sme už spomínali, označenie 4K hovorí o vyššom rozlíšení, ktoré si možno zjednodušene predstavit' ako 4 Full HD obrazovky (1920×1080 bodov) uložené vel'a seba v matrici 2x2. Prináša fyzické rozlíšenie 4096×2160 obrazových bodov, čo je pri stále sa zväčšujúcich obrazovkách nevyhnutnost'. Len pre zaujímavost' pôvodná TV norma PAL mala SD rozlíšenie 720×576 (v určitých prípadoch dokonca len 704×576) bodov, čiže Full HD prinieslo 5-násobný nárast rozlíšenia. Avšak aj Full HD už naráža na svoje limity a pri naozaj vel'kých televízoroch vidno vol'ným okom z bežnej vzdialenosti výrazný rozdiel v kvalite obrazu – jemnejší obraz je prirodzenejší, má väčšiu hĺbku a priestorovú plasticitu.

Naproti tomu UHD dostáva do vienku rozlíšenie „iba" 3840×2160 bodov (20× viac ako pôvodné SD rozlíšenie alebo 4x viac ako Full HD), no práve toto je štandard 2160p, ktorý podporujú aj výrobcovia hardvéru, televízií a aj samotný Hollywood. Prvé 4K televízory uvádzané na trh už v roku 2013 boli nesprávne označované ako UHD, pretože v tom čase tento štandard ešte nebol plne definovaný a výrobcovia, trochu predbehli dobu. „Prepožičali" si preto toto nesprávne označenie a tak ak ste si kúpili UHD už pred nejakým rokom, nie je to to skutočné UHD, ktoré prichádza dnes.

A samozrejme, aby bol chaos ešte väčší, zopár výrobcov teraz prišlo aj s označením 4K ULTRA HD, ktoré má laikom ešte viac priblížit' novú UHD normu, no podl'a nás len zbytočne zavádza. 4K a UHD prosto nemožno miešat', pretože v prípade UHD ide totiž aj o zmenu vo farebnej hĺbke a reprodukcii farieb, takže obrazová kvalita je neporovnatel'ne lepšia ako u displejov, ktoré by mali byt' správne označené ako 4K, čo sú displeje technologicky rovnaké s 2K (1080p), len s vyšším rozlíšením. Základom skutočného UHD musia byt' HDR, DHCP 2.2 a HDMI 2.0a.

Naozaj uvidíme rozdiel?

Oči každého z nás sú inak vnímavé a pri určitej vzdialenosti nemáme dostatočnú rozlišovaciu schopnost', aby sme mohli vnímat' rozdiely. UHD má zmysel najmä pri vel'kých uhlopriečkach a kratšej vzdialenosti od pozorovatel'a, pretože pri obrazovkách pod 40" z bežnej „obývačkovej" vzdialenosti je problém pozorovat' rozdiely aj medzi HD a Full HD.

Zmysle má tak od 55" obrazu vyššie. S UHD je to ale podobné ako s digitálnou fotografiou, kde tiež už prestáva byt' tak dôležité množstvo pixelov a do popredia vstupuje najmä ich „kvalita". Hlavný prínos UHD technológie nie je vo zvyšovaný rozlíšenia, ale v zlepšovaní kvality jednotlivých pixelov.

Pamätáte si ešte na vypuklé CRT obrazovky? Tie v 90-tych rokoch minulého storočia postupne nahradili LCD, plazmy, LED a OLED obrazovky. Paradoxné je, že zhruba 20-30 rokov staré televízory mali často kvalitnejší obrazový bod ako mnohé modrenejšie, pretože mali lepší farebný a jasový rozsah a to dokonca aj pri silnejšom svetle v miestnosti. Staré CRT mali jasnejšie farby a ovel'a jemnejšie farebné prechody.

Moderné televízory len dobiehajú kvalitu pixelov, ktorú sme poznali už v minulosti. Vtedy však bol problém vyrobit' stabilný obraz s väčšou uhlopriečkou a vyšším rozlíšením, nuž a preto sme prižmúrili oko a začali vytvárat' nové štandardy postavené na iných technológiách.

Dnešné televízory sú na ovel'a vyššom vývojovom stupni, no nesú si so sebou niekol'ko štandardov z minulosti, ktoré ich obmedzujú. Máme technológie, ktoré by vedeli prinášat' lepší obraz, ale kým sa dostane záber k divákovi, musí spĺňat' tol'ko vecí, že... Na konci ret'azca je niečo iné ako na začiatku. Roky sa s tým všetci trápili a snažili sa vytvárat' čo najjednoduchší „upgrade", aby bol prechod od jednej k druhej technológii čo najjednoduchší. Vždy sa pritom myslelo aj na televízne vysielanie, ktoré vytváralo nové obmedzenia.

Žijeme však v digitálnej dobe, kde je možné posielat' gigantické dáta vysokou rýchlost'ou takmer na l'ubovol'nú vzdialenost' na zemi bez straty ich kvality. Je na čase urobit' vel'ký technologický reštart - akoby sme začali všetko budovat' od základov nanovo a práve preto je možné s UHD dosiahnut' tak vel'ké veci.

Doterajšie systémy bežne počítali s 8-bitovou farebnou hĺbkou bodu, ale UHD ráta s 10 alebo 12-bitovou hĺbkou, čo by umožňovalo zobrazit' nie známych 16,8 milióna ale až 4 096-krát viac farebných odtieňov, čiže 68,719,476,736 ! Toto šialene vysoké číslo vám neukáže tú podstatu problému. Málokto z vás totiž asi uvidí nejaký rozdiel medzi 16,8 miliónmi farebnými odtieňmi, tak si to zjednodušme.

Pravdepodobne si viete predstavit' nejaký čiernobiely obrázok. Vo svete dnešného videa by ho tvorilo 256 odtieňov sivej, no pri použití 12-bitovej hĺbky by každý jeden bod mal až 4 096 odtieňov sivej, čiže neporovnatel'ne jemnejšie tónovanie a farebné prechody. Ak to vynásobíme troma (RGB) dostaneme spomínaných skoro 69 miliárd odtieňov. Takto jemné tónovanie sa prejaví najmä pri nočných scénach, kde je obraz podstatne jemnejší a obsahuje ovel'a viac detailov a temnejšiu čiernu. Rovnako tak napr. pri svetlých objektoch ako napr. na oblohe sú jemnejšie prechody medzi jednotlivými bodmi. Vo výsledku tak obraz získa štyri tisíckrát viac detailov pri rovnakom

rozlíšení iba pri zmene farebnej hĺbky, než pri 8-bitovom Full HD.

Ak by sa niekto rozhodol protestovať, že aj dnešné video má jemné prechody, tak treba počítať ešte s jedným faktorom a to je encoding videa pre jeho ďalšie použitie. Tu sa časť obrazovej informácie stratí vplyvom kompresie, takže výsledok je ešte viac skreslený. U formátu UHD sa však počíta aj s iným spôsobom kompresie, ktorý je postavený na dnešných najmodernejších kodekoch.

Čo je to HDR?

Pojem HDR možno už poznáte z digitálnej fotografie. Tu sa HDR používa na získanie kvalitnejšej obrazovej informácie vrstvením niekoľkých záberov cez seba, čo vo výsledku umožní v každom bode získať viac dát a tak vďaka viacnásobnej expozícii napr. nočné fotky budú čitateľnejšie.

Vo videu, špeciálne v súvislosti s UHD však HDR znamená opäť niečo úplne iné. Je trochu náročnejšie to vysvetliť, no v podstate ide o rozšírenie maxima a minima jasovej úrovne obrazu.

Dnešné video má nejaký fixný rozsah kontrastov, ktorý sa tie najvyspelejšie systémy snažia dynamicky meniť podľa svetla scény. V nočných záberoch sa trochu sťahuje podsvietenie obrazu a v denných scénach sa jemne prisvecuje, no v zásade je rozsah fixne daný a nie je možné vykresliť súčasne úplne tmavú noc a zároveň rozsvietiť hviezdy najvyšším jasom, alebo naopak v dennej scéne ukázať 100% čienu, pretože scéna ako celok má fixne definovaný rozsah jasu a ten je max. upravovaný ako celok posunutím do bielej alebo čiernej.

V prípade HDR je ale možné vďaka bohatšiemu farebnému priestoru každý bod rozžiarit' na jeho maximálny jas, čo môže byť aj 8× viac, než je tomu u tradičných systémov. Je to ako upravit' každú časť obrazu individuálne, no bez toho, aby sa pokazil obraz ako celok, čiže bez toho, aby sa z čiernej stala sivá alebo naopak aby biela strácala svoj jas. Obraz získa väčší odstup medzi bielym a čiernym bodom, takže pôsobí ovel'a živšie a plastickejšie. Aj bez 3D okuliarov má výrazne vyššiu hĺbku a pôsobí priestorovejšie. Po HDR (vysoký dynamický kontrast) by sme mohli pokračovať vysvetľovaním skratiek ako je WCG (rozšírený farebný priestor), HFR (vyššia snímková frekvencia – počet obrázkov za sekundu – zopár novších filmov už bolo nasnímaných na 120 fps) alebo NGA (zvuk ďalšej generácie, ktorý rozširuje tradičný zvukový priestor o ďalší level – uvažuje sa až o 22+2 kanálovom zvuku), pričom o každej by sa dalo písať aj na niekoľko strán.

Podstatné je, že takouto kombináciou nových technológií sa posúvajú možnosti videa na úplne novú úroveň. Najnovšie a tie najlepšie modely televízorov uvádzané tento rok dokážu zobrazit' ešte len 90 až 98% toho, čo dnes definuje štandard UHD (u lacnejších entry modelov ešte menej), čiže je stále predpoklad, že kvalita ešte v ďalšej generácii porastie, no už aj dnes prekonávajú všetko, čo poznáme.

Tu si dovolím ešte malú vsuvku. Tých možností je tak veľa, že sa narýchlo zadefinoval ešte jeden „štandard", presnejšie povedané istá forma certifikácie, ktorá má oddelit' tie top modely od bežnej produkcie. Ak narazíte na nálepku s označením Ultra HD Premium, tak ide o zariadenie spĺňajúce tie dnes najvyššie kritériá UHD – akýsi prémiový model, ktorý zvláda reprodukciu minimálne 90% a viac toho, čo definuje UHD. Certifikácia podlieha prísnym normám, ktoré sú navyše iné pre LED televízor a úplne iné pre OLED, ktoré má už zo samotnej technológie vyššie možnosti.

Kde vziať video?

A tu sa dostávame k ďalšiemu problému – čo použiť ako zdroj? Bežné digitálne médiá totiž dokážu v zásade rovnaké veci. Je jedno, či vezmete video z DVD, Blu-ray alebo súbor z internetu, či digitálnej televízie (DVB) – vždy je to iba klasický 8-bitový záznam, prípadne softvérovo upravené - upscalované alebo inak upravené video. To je asi to isté, ako zobrať MP3 súbor v 128kbps, prekonvertovať ho do 320kbps a vydávať to za HD nahrávku.

Získať vyššie rozlíšenie aj u starých filmov nie je veľký problém, pretože 35mm filmové políčka je možné skenovať v závislosti na ich kvalite v rozlíšení 4K až 6K, takže pre 4K video máme rozhodne dostatok pixelov. Nie je preto najmenší problém nájsť zdigitalizované staré grotesky zo začiatkov Hollywoodu v 4K rozlíšení, lenže pozor, pripomíname, že 4K nerovná sa UHD!

Televízie sotva začali vysielať vo Full HD, takže kým prejdú na UHD ešte pár rokov potrvá. VOD služby ako Amazoon alebo Netflix už experimentujú s UHD, no všetko je v plienkach. Najrozumnejšiu možnosť predstavujú „4K ULTRA HD + Blu-ray" disky, ktoré sa pod týmto označením pomaly objavujú na našom trhu.

Mali sme možnosť vyskúšať si prvé filmy z distribúcie Bontonfilm (www.bontonfilm.sk). Na ich prehrávanie potrebujete okrem UHD televízoru aj prehrávač a nový HDMI kábel, ktorý spĺňa špecifikácie podľa normy HDMI 2.0a. Prehrávač UHD aj UHD televízor musia navyše poznať ochranu HDCP 2.2, pretože disky aj samotný video signál sú šifrované zatiaľ neprelomeným kódom. Ak teda narazíte na webe na UHD rip, je to fake, pretože túto šifru sa zatiaľ nikomu nepodarilo zlomiť a zdá sa, že to ešte nejaký čas potrvá.

Na škodu nie je ani kvalitné ozvučenie, ideálne s podporou Dolby Atmos, ktoré vytvára úplne nový zvukový priestor nielen presnejšou reprodukciou zvukov vo vysokom rozlíšení, ale aj rozšírením priestoru o zvuky zhora a zvuky zospodu – úplne celý priestor, nie len rovina ako pri bežnom domácom kine.

4K Ultra HD Blu-ray disky sa predávajú zhruba za 30€, pričom sú dodávané v dvojici s tradičným Blu-ray. Ak teda ešte nemáte vybavenie pre UHD, môžete film prehrávať aj na staršom systéme, alebo si porovnať kvalitatívny rozdiel na tom istom disku medzi UHD a BD.

4K Ultra HD Blu-ray disky sú zatiaľ jedinou možnosťou, ako si plnohodnotne užiť výhody, ktoré prináša UHD. Zároveň získate dnes to najkvalitnejšie možné video pre domáce kino, ktoré svojou kvalitou hravo zahanbí nejedno skutočné kino.

-jr-

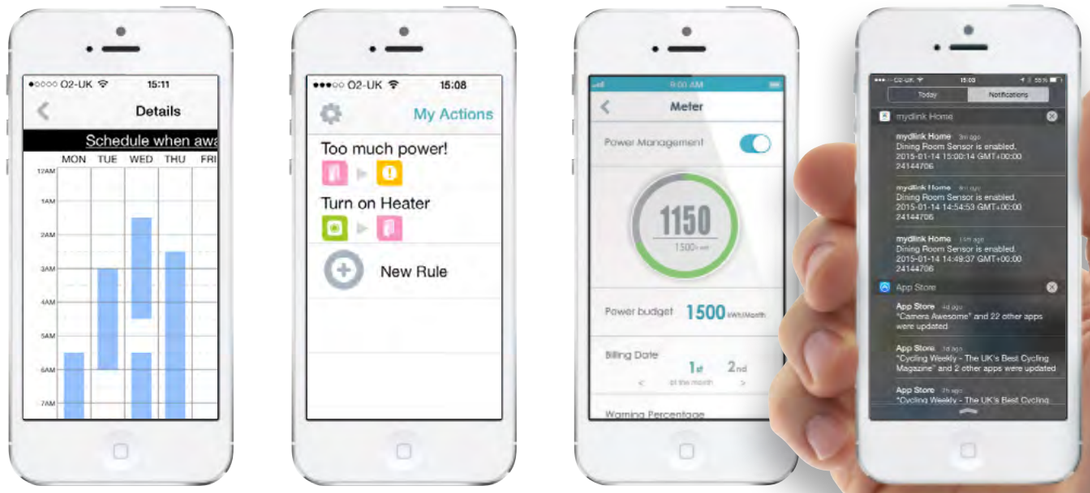
Zautomatizujte si domácnosť!

Časové spínanie inteligentnej zásuvky

Jednoduché pridávanie pravidiel

Meranie spotreby a kontrola domova

Notifikácie zdarma priamo do mobilu



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

Najväčší slovenský herný turnaj Y-Games je späť

PODUJATIE PREVERÍ SCHOPNOSTI HRÁČOV UŽ KONCOM APRÍLA

Prvý tohtoročný turnaj Y-Games otvorí svoje brány už čoskoro. Cez víkend od 22.4. - 23.4. privíta zohrané tímy profesionálnych hráčov, ktorí si zmerajú sily v populárnych hrách DOTA 2, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Hearthstone a FIFA .

Dejiskom turnaja bude opäť budova Fakulty informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave. Mlynská dolina tak privíta veľké množstvo hráčov a fanúšikov elektronického športu.

Aj tento rok sa návštevníci môžu tešiť na bohatý sprievodný program, množstvo súťaží, zaujímavých rozhovorov, a samozrejme aj na obľúbenú Cosplay súťaž. Do nej sa môžu prihlásiť cosplayeri s akýmkoľvek kostýmom, nemusí byť len herný. Všetky detaily ohľadom programu sa dozviete v priebehu nasledujúcich týždňov na sociálnych sieťach eventu – Facebook (prelink - https://www.facebook.com/YGamesSlovakia/) a Instagram (prelink - https://www.instagram.com/ygames_tournament/) a na oficiálnom webe podujatia (prelink - http://ygames.sk/).

Registrácia pre hráčov sa začala 26. februára o 15:00. Do turnaja sa môžu záujemcovia prihlásiť na oficiálnej stránke Y-Games. (Preklik na slovách „oficiálnej stránke Y-Games' - http://registracia.ygames.sk/profile/register/). Prvé kolo registrácie potrvá do 13. marca 2017 a hráči zaplatia zníženú cenu 15€ na osobu. Druhá vlna začína 14.3. 2017, cena na osobu bude 18€. Registrácia sa končí 7. apríla.

Pokiaľ sa chcete turnaja zúčastniť iba ako návštevník, aj vy si budete môcť zakúpiť dvojdenné predpredajové lístky iba za 6€. Na mieste za rovnaký lístok zaplatíte 8€. Brány turnaja pre verejnosť budú otvorené v sobotu od 8:00 ráno do 22:00 večer a v nedeľu od 9:00 až do konca podujatia. Počas turnaja bude možnosť sa ubytovať na hoteli, či v školskej telocvični; podrobnejšie informácie budú neskôr zverejnené na Y-Games fanpage.

Aj tomto turnaji budú hráči a tímy súperiť o skvelé ceny. Tí najlepší si medzi sebou rozdelia nielen finančné odmeny, ale získajú aj vecné ceny. Pricepool na turnaji je historicky najvyšší:

CS:GO
1.miesto: 1000€
2.miesto: 400€
3.miesto: 200€

DOTA 2
1.miesto: 500€
2.miesto: 200€
3.miesto: 100€

LOL
1.miesto: 500€
2.miesto: 200€
3.miesto: 100€

HS
1.miesto:250€
2.miesto:150€
3.miesto:50€

FIFA
1.miesto:160€
2.miesto:60€
3.miesto:30€

Nasledujúci turnaj je v poradí už šiestym podujatím zo série Y-Games, avšak siedmim herným turnajom z dielne organizátorov. Pred polrokom sa totižto odohrali historicky prvé Majstrovstvá Slovenskej republiky v elektronických športoch.

Y-Games patrí k popredným herným podujatiam na Slovensku, ktoré sa teší veľké obľube medzi hráčmi a fanúšikmi elektronického športu. Ročník 2016 patril k mimoriadne úspešným, keďže návštevnosť podujatia trhala rekordy jednak počtom súťažiacich tímov, ale i množstvom návštevníkov. Divácke lístky boli pred samotným začiatkom turnaja takmer vypredané.

22. apríla až 23. apríla si preto rezervujte čas a príďte sa pozrieť do budovy FIIT STU v Mlynskej doline na výnimočný turnaj Y-Games 2017.

Turnaj Y-Games ti prinášajú dobrovoľníci a študenti, v spolupráci s organizáciami Akcie na Mlynoch a ŠPEAI. Iba necelé tri roky stačili organizátorom na to, aby premenili lokálnu lanku na špičkové herné podujatie s majstrovským puncom. Pri založení a začiatkoch turnaja stálo aj o. z. Ynet.

NEWS

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Hellboy se již nevrátí

Třetí díl Hellboye byl fanoušky hodně dlouho vyhlížený, nicméně dlouhou dobu byl u ledu kvůli nezájmu studií. Ačkoliv se jej několikrát snažili Guillermo del Toro i Ron Perlman dotlačit do produkce, nedařilo se. Del Toro se proto rozhodl pro poslední pokus, jak očekávaný projekt natočit, a pomocí výzvy na sociální síti Twitter chtěl producentům ukázat, že o třetí díl je opravdu zájem. Bohužel i přes bleskovou odezvu ze strany fanoušků nakonec sám režisér přišel se smutnou novinkou, že jednání nevyšla, projekt je definitivně u konce, a třetího dílu se tak nedočkáme.

Jay a mlčenlivý Bob vrací úder?

Kevin Smith už dávno nepatří k tolik adorovaným tvůrcům jako před nějakými deseti lety. Svými novými projekty své fanoušky rozdělil na dva znepřátelené tábory. Dlouhá léta to ovšem vypadalo, že by se mohlo blýskat na lepší časy. Přeci jen připravoval třetí díl své kultovní komedie Clerks, pokračování Flákačů a také hokejový seriál Hit Somebody. Všechny tyhle projekty jsou ale dle jeho slov mrtvé a nedočkáme se jich, především kvůli nezájmu studií. Rozhodl se tedy vrátit alespoň jednu ze svých značek, na kterou stále vlastní práva. Dvojice Jay a mlčenlivý Bob se mimo několika menších rolí v ostatních filmech dočkala před lety také svého vlastního filmu Jay a mlčenlivý Bob vrací úder. A právě jeho pokračování/reboot se Smith rozhodl natočit jako další. Podaří se mu ale po vlně průměrných až podprůměrných hororů a hororových „komedií" vrátit zase v té formě, jak si jej fanoušci pamatují? To ukážou následující měsíce. Na projekt se ovšem dostane až po třetím dílu jeho severské hororové trilogie s názvem Moose Jaws.

Castingové a filmové novinky:

- Daniel Kaluuya se objeví v novince Stevea McQueena Widows.
- Matt Ross zodpovědný za loňskou festivalovku Tohle je náš svět! jako další natočí sci-fi thriller Tomorrow and Tomorrow.
- Seth Rogen a Charlize Theron se objeví bok po boku v komedii Flarsky.
- Batmanův sidekick Nightwing se dočká vlastního celovečerního filmu. Natočí jej Chris McKay, zodpovědný ze LEGO Batman film.
- Matt Reeves nakonec přeci jen natočí novou sólovku Batmana s Benem Affleckem.
- Kristen Stewart jedná o účasti v thrilleru Underwater.
- Yvonne Strahovski se objeví v novém Predátorovi, k jehož obsazení se přidal i Alfie Allen. Snímek se začal natáčet 20. února a bude se pyšnit Rkovým ratingem.
- Michelle Rodriguez se potají přidala k obsazení dlouho připravovaného snímku Alita: Battle Angel, který Robert Rodriguez dotočil v půlce února.
- Angelina Jolie se vrací k herectví, připravuje hned dva nové projekty.
- Jennifer Garner se objeví ve filmu Simon vs. the Homo Sapiens Agenda.
- Kyle Chandler se objeví ve vedlejší roli filmu Godzilla: King of the Monsters.
- Simon Kinberg by mohl natočit další film ze série X-Men. Bližší detaily ale zatím producenti tají, na veřejnost prosákla jen informace, že by se snímek měl začít natáčet ještě letos.
- Iwan Rheon se objeví v jedné z hlavních rolí seriálu Inhumans.
- Demi Moore se přidává na několik dílů k obsazení seriálu Empire.
- Charlize Theron se objeví v thrilleru z prostředí CIA s názvem Need to Know. Postará se také o produkci snímku.
- V hraném remaku další pohádkové klasiky, o kterou se postará Jon Favreau, Lví král se objeví mimo jiné Donald Glover a James Earl Jones.
- David F. Sandberg zodpovědný za horor Zhasni a zemřeš jedná o režii dlouho připravovaného komiksového filmu Shazam!
- Angela Lansbury se objeví ve filmu Marry Poppins Returns.
- Natalie Dormer si zahraje ve filmu Picnic at Hanging Rock na motivy stejnojmenného románu.
- Režisér Cary Fukunaga plánuje snímek Shockwave, který by se měl točit kolem skutečného výbuchu atomové bomby.
- V pokračování Jurského světa se objeví mimo jiné také James Cromwell a Ted Levine.
- Sam Raimi natočí snímek o Bermudském trojúhelníku.
- Mel Gibson jedná o režii druhého dílu Sebevražedného oddílu.
- Jared Leto si vyzkouší režii u životopisného snímku o životě spisovatele Jamese Ellroye.
- Dlouho odkládaný americký remake akčního snímku The Raid se konečně hýbe kupředu. O režii se postará Joe Carnahan a v hlavní roli se objeví Frank Grillo.
- Mehershala Ali jedná o účasti v thrilleru Triple Frontier, kterému se již upsali Channing Tatum a Tom Hardy.
- Niki Caro natočí hranou verzi animáku Legenda o Mulan.
- Vince Vaughn se objeví po boku Dwaynea Johnsona, Leny Headey a Nicka Frosta ve filmu Fighting With My Family.
- Robert Downey Jr. si zahraje hlavní roli v novince Richarda Linklatera Man of the People.
- Alice Eve, Emile Hirsch a Vanessa Hudgens se objeví ve filmu The Pre-Nup.
- Dave Bautista se objeví ve sci-fi thrilleru Hotel Artemis.
- Michael Douglas potvrdil, že se vrátí ve své roli v pokračování Ant-Mana s názvem Ant-Man and the Wasp. Natáčet se začne v červenci.
- Remake Zjizvené tváře, ve kterém se objeví Diego Luna v hlavní roli, dostane scénář od bratří Coenů.
- Danny McBride a David Gordon Green napíšou scénář k nové verzi klasického hororu Halloween.
- Joe Manganiello a Marley Shelton se objeví ve videoherní adaptaci Rampage.
- Mike Myers si zahraje svého vlastního učitele Dela Close v životopisném snímku Del.
- Eva Green a Gemma Arterton se objeví v romantickém snímku na motivy knih Virginie Woolfové.

Změny v datech premiér:

- Čtvrtý díl série Očista se do kin dostane 4. července 2018, tedy na Den nezávislosti.
- 13. července 2018 se v kinech objeví spin-off série V zajetí démonů s názvem The Nun.

Sniper: Ghost Warrior 3

PRELEZ, PRESKOČ, ALE NEPODLEZ

Pamätáte si ešte na Sniper: Ghost Warrior 2 (2013)? Že nie? Ani sa nečudujem, pretože predchádzajúci diel tejto série bola obyčajná podpriemerná hra, ktorá síce mohla kvôli svojmu zaujímavému názvu a štýlu zarezonovať v ušiach hráčov, ale veľkú dieru do sveta videohier neurobila. No pred pár dňami sa nám do redakcie dostala betaverzia najnovšieho pokračovania – Sniper: Ghost Warrior 3. A ako dopadlo tretie pokračovanie tejto hry v preview? Bude mať na to, aby prekonala svojho predchodcu a konečne sa vymanila z nemastnej-neslanej zóny, v ktorej sa doteraz táto séria nachádzala?

Prvá vec, ktorá ma na tejto betaverzii hry prekvapila, bola jej veľkosť. Hoci ide iba o betu, má táto hra až 26GB. Takže ak máte slabšie internetové pripojenie, budete si musieť na stiahnutie betaverzie chvíľku počkať. Trošku ma desí, aká veľká bude plná verzia (hovorí sa „iba" o 50GB), no na druhú stranu je rok 2017 a pravdepodobne si budeme musieť na podobne veľké hry zvykať.

Po spustení hry ma v úvodnom menu prekvapila veľmi dobrá hudba, ktorá nebola len inštrumentálna (ako sme pri väčšine hier zvyknutí), ale obsahovala aj spev – čo ma naozaj nesmierne potešilo a na hru viac nabudilo. Dúfam, že plná verzia bude obsahovať viac takýchto piesní, či nebodaj celý soundtrack.

Všetko to začína v aute

Ako prvé sa ocitnete so svojou postavou v aute, kde máte za úlohu sa ako-tak naučiť šoférovať. Šoférovanie je celkom jednoduché, no správanie ostatných vodičov, ktorých môžete v otvorenom svete Sniper: Ghost Warrior 3 stretnúť, je naozaj divné. Niekedy nemajú problém to do vás v plnej rýchlosti napáliť, aj keď idete po opačnej strane cesty. Na komickosti pridáva aj trochu smiešna fyzika áut. Neraz sa mi stalo, že vodič, čo to do mňa v plnej paráde napálil, odletel dozadu, prevrátil sa na strechu a ja som ostal stáť. Samozrejme, hra vám dovolí vodiča auta aj zastrelit', ale jeho auto si „vypožičať" môcť nebudete, to zatiaľ betaverzia neumožňuje. Osobne si myslím, že betaverziu mohli vývojári pokojne nazvať demoverziou a dať ju k dispozícii na Steam pre všetkých zadarmo. Prečo to tak neurobili, to ostáva záhadou.

Ďalšie kroky vás povedú do skrýše, odkiaľ si plánujete misie, ktorých v betaverzii nájdete, žiaľ, len dve. Prvá misia vám dá za úlohu zabiť vyššie postaveného povstaleckého vojaka a v druhej sa musíte potajme priplazit' na vojenskú základňu a tam hacknúť satelity. Dohranie týchto dvoch misií na normálnom stupni náročnosti vám zaberie tak zhruba hodinku hracieho času. V podstate sa iná náročnosť v bete ani nastaviť nedá, jedine ak si vypnete označovanie nepriateľov, alebo zobrazovanie nápovede.

Hra sa odohráva v otvorenom svete, kde sa môžete pohybovať niekoľkými spôsobmi. Buď to sa vyberiete všade pomocou auta, pešo, alebo použijete body na rýchle cestovanie, ktoré vám v neskorších častiach hry ušetria kopec času. V betaverzii sa nachádzali ešte aj body označené otáznikom. Tu ste mohli nájsť nejaké zaujímavosti, no pri niektorých z nich som narazil na pár glitchov a podivností.

Náročnosť nie je nijako zvlášť ťažká. Síce niektoré pasáže budete musieť opakovať niekoľko raz, kým zistíte, ako sa na dané miesto dostať – zvlášť misiu, kde sa budete musieť dostať do jeden a pol minúty k inému satelitu a zneškodniť vedcov a vojakov v ňom. K tomu, aby ste sa dostali na dané miesto, budete môcť využiť niekoľko ciest, na ktoré však budete musieť prísť sami. Svoju postavu si navyše časom budete môcť vylepšovať rôznymi perkami či talentami v jednotlivých stromoch – Sniper, Ghost či Warrior.

V skrýši na vás čaká ešte postel', v ktorej sa budete môcť prespať, stôl s náradím, kde si budete môcť vyrábať nové veci (napr. tlmič na zbraň, náboje a podobne), debnička so zbraňami, kde si budete môcť nakupovať nové a lepšie zbrane za peniaze, ktoré dostanete za úspešné ukončenie misií. Dokonca si budete môcť zakúpiť aj lietajúceho drona, vďaka ktorému si cestu k úspešnému ukončeniu misie riadne uľahčíte. Drona môžete vypustiť do vzduchu a pomocou kamery si označiť všetkých nepriateľov (ktorých pomocou drona uvidíte) a tak zistíte, kde sa kto nachádza. Samozrejme, nepriatelia nie sú žiadne béčka a ak si drona všimnú (a to verte, že áno), okamžite budú po ňom striel'at'.

Padá hra, niečo si želaj!

Chápem, že hra je v betaverzii a že nemá vychytané ešte muchy, no niekoľkokrát sa mi stalo, že mi hra „na drzovku" spadla, napríklad pri rýchlom cestovaní. Pevne verím, že takéto negatívum sa v plnej hre neobjaví, lebo by to určite nerobilo dobré meno hre. A najmä to nepoteší hráča, ktorý bude musieť robiť niektoré veci odznova. Grafická stránka hry je na celkom príjemnej úrovni. Síce nepatrí medzi tie najlepšie, no na plných detailoch neurazí ani náročnejšieho hráča. Pokiaľ si však budete chcieť užiť plné detaily a viac ako priemerných 30FPS, budete potrebovať výkonnejší hardvér (aspoň i5 6600K s RX 480 8GB/GTX 1060 6GB a 8GB RAM).

Celkovo na mňa betaverzia pôsobila príjemným dojmom, no ide skôr o demoverziu ako o betaverziu. Nepriatelia nie sú ani hlúpi, ani múdri a niekedy vás prekvapia či už svojou hlúposťou, alebo prefíkanosťou. Rovnako to je aj so stealth prvkami v hre, ktoré nie sú ani náročné a ani jednoduché, no zato sú príjemne nostalgické. Niekedy som mal trošku pocit, ako keď som kedysi dávno hral staručkú hru Project I.G.I., a to je už čo povedať. Pokiaľ tvorcovia na Sniper: Ghost Warrior 3 ešte popracujú a prinesú plnú hru, ktorá nebude padať, bude mať niekoľkonásobne väčší obsah, tak potom môže tretí diel vystúpiť zo svojho tieňa, v ktorom ho držia jeho dvaja predchodcovia. A možno bude aj prvýkrát lepší, ako jeho konkurencia Sniper Elite.

Ľubomír Čelár

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

Nioh

NÁSTUPCA DARK SOULS

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Hardcore akčné RPG
Výrobca: Team Ninja
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ inovatívne nápady
+ bojové mechanizmy
+ framerate
+ prostredie a atmosféra

- chceme viac!

"Akčné hardcore RPG nadväzuje a zároveň vylepšuje Souls sériu vo všetkých smeroch. Tento raz sa dej odohráva v Japonsku so samurajmi a démonmi."

HODNOTENIE:

★★★★★

Žáner hardcore RPG sekačiek bol až doteraz výhradne parketou Souls sérií, no na scénu prichádza niekto nový. Je to vyslovene Playstation exkluzivita, ako tomu bolo pri prvom Demons Souls. Prekoná Nioh obľúbenú sériu?

Hardcore či hack and slash žáner nie je pre štúdio Team Ninja nič nové, keďže sú tzv. jeho majstrami. Aspoň ak sa bavíme o hardcore hratelnosti. Existuje len málo hier, ktoré by sa mohli vyrovnať ich najznámejšej sérii Ninja Gaiden. Ninja Gaiden je ale singleplayerová hack and slash akcia, takže pustiť sa do Niohu musela byť pre štúdio veľká výzva. Implementovať všetko, čo vedia o hardcore akcii, skombinovať to s chytľavými RPG prvkami a celé to zabaliť to kvalitného multiplayeru, si vyžaduje nemalú odvahu a odhodlanosť. Risk to bol veľký, keďže jediný konkurent na trhu, Souls séria, nasadil latku dosť vysoko. Nebudem ale zbytočne chodiť okolo horúcej kaše a rovno poviem, že vydaním Niohu sa Souls séria stala mladším súrodencom a ťahá za kratší koniec.

Hratelnosť a mechanizmy

Niektorých hráčov možno zaskočí zmena klasickej hratelnosti, ktorú hráči poznajú zo Souls hier. Útoky na rozdiel od triggerov (R2/L2/R1/L1) sa prevádzajú klasickým hack and slash štýlom. Teda ľahký, rýchly útok štvorčekom a ťažký, pomalší útok trojuholníkom. Samozrejme, nebude to také jednoduché, ako stláčanie dvoch tlačidiel a ich časovanie, ako tomu bolo napríklad pri Souls hrách. Hoci je pravda, že každá zo zbraní mala svoje vlastné "move sety". Zbrane v Nioh sú rozdelené do nasledovných kategórií: katana, dve katany, kopia, kladivo, sekera a nôž na reťazi. Zbrane samotné majú rovnaké útoky, no ich hĺbka spočíva schopnostiach. Tých je pre jednotlivé zbrane dostupných niekoľko desiatok a odomykajú všemožné útoky, skilly (pasívne aj aktívne) a mnoho iných vylepšení, ktoré pri ich používaní zmenia správanie sa zbrane. Počas hry viete mať na sebe dve zbrane, primárnu i sekundárnu, teda viete naraz využívať a kombinovať špeciálne vlastnosti dvoch úplne rozličných štýlov.

Ak by vám nestačilo ani to, Nioh predstavuje svoj vlastný systém takzvaných "Stances", teda postojov, v ktorých zbraň používate. Postoje sú tri: vysoký – zameraný na útok (pomalý a silný), nízky – zameraný na obranu a uhýbanie (rýchly ale slabý) a stredný – ktorý je ich balansom. Každý z týchto postojov delí vaše schopnosti na ďalšie tri kategórie, ktoré vnášajú do bojov úplne nový level stratégie a využívania vašich bojových schopností. Celý boj so zbraňami dopĺňa aj skvelý systém Ki – staminy. Ten v sebe zahŕňa mechanizmus zvaný Ki pulse, kde po sérii vykonaných útokov môžete všetku použitú staminu dostať späť, ak správne načasujete váš Ki pulse.

V praxi budete teda využívať dve zbrane + tri postoje pre každú zo zbraní + vlastné skilly pre každú zbraň. Možností na taktizovanie pri bojoch máte viac než dosť, ale to stále nie je všetko! Okrem dvoch hlavných zbraní máte dostupné aj dve zbrane na dialľku. Tu sa môžete rozhodnúť medzi lukom, puškou a ručným kanónom, pričom naraz viete

využívať iba dve z nich. Tie vám často ponúkajú výhodu vzdialenosti a pomôžu z cesty odstrániť nejedného otravného nepriateľa. Munícia je, samozrejme, obmedzená, ale za presné strely budete odmenení bonusovým damageom. Každá zo strelných zbraní ma taktiež na výber dva typy munícií, základnú a špeciálnu. V tomto momente máte už k dispozícii celkom slušný arzenál na

boj zblízka aj na dialľku, a to s mnohými kombináciami a možnosťami. No pravý samuraj musí predsa vedieť aj niečo viac, ako sa len oháňať so zbraňami, nie? Nioh okrem prepracovaného systému zbraní a ich možností ponúka aj ďalšie, špeciálne možnosti boja. Tie sa delia do ďalších dvoch kategórií, a to Ninjutsu, ktoré zahŕňa hlavne ninjovské umenie (hádzacie nožov, jedy, pasce..) a Omnyo mágiu, ktorá zahŕňa kúzlenie (posilnenie seba/zbraní, poškodzovanie nepriateľov a ich debuffovanie). Obe tieto kategórie majú tak isto samostatný skill tree a svoju postavu si tak vyšperkujete do dokonalosti dodatočnými kúzlami, pascami a inými vylepšeniami podľa vlastného gusta.

Ak si to všetko spojíte dohromady, budete mať čo robiť, aby ste si vôbec vybrali, akou cestou chcete za svoju postavu hrať. Nehovoriac o tom, že možností nie je len veľa, ale sú aj skvelo prepracované, fungujú bezchybne a ten, kto skutočne zvládne všetko efektívne skombinovať, z toho bude aj masívne prosperovať.

Výbava a RPG

O dostupných zbraniach a výbave vo všeobecnosti som sa už zmienil vyššie, no práve ich RPG prevedie odlišuje Nioh od ostatných hier. Na rozdiel od Souls série, kde je každá zbraň jedinečná, v Niohu budete nachádzať výbavu skoro od všetkých nepriateľov, pričom každá časť brnenia, zbrane a bižutérie bude mať svoju raritu, od bežných až po exotické. Čím ťažší nepriateľ, tým väčšia šanca na lepšie predmety.

Nioh ponúka aj systém vyrábania, ktorý pozostáva z rozbíjania vecí na materiály, dropovania vzácnych materiálov od bossov, menenia vlastností zbraní za peniaze, upravovania výzoru zbrane, či dokonca dorovnávania levelu zbrane na základe inej. To všetko, samozrejme, platí pre brnenia aj zbrane. Práve tu nájdete niektoré z najlepších kúskov,

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

ako dokonca aj možnosť vyrábať časti setov, ktoré dokopy poskytujú špeciálne vlastnosti, a to na základe toho, čím viac kusov setu na sebe máte. To je ale len časť RPG prvkov, ktoré hra prináša. Okrem pomerne pekne prepracovaných občasných cutscén, niekoľko postáv ponúka aj malý dialógový systém s možnosťami odpovedí a NPC postavy.

Svet

Svet Niohu je na rozdiel od konkurencie úplne iný a špecifický. Hoci sa hra začína v Londýne, kde vás uvedie do pozadia hlavnej postavy Viliama, rýchlo sa presúvate do Japonska. Tam sa pomaly učíte jej tajomstvám a umeniu. Samotné zasadenie západného hrdinu do japonskej kultúry a samurajov je skvelý nápad.

K tomu si ešte pridajte kvalitné spracovanie, vynikajúcu atmosféru samurajského sveta sužovaného občianskou vojnou a záplavu démonov. Krajina je v naozaj temnom období, na pokraji kolapsu, a to všetko je znateľne cítiť. Grafické spracovanie hry tomu len pridáva. Podstatnejšie je, že celá táto skvelo spracovaná atmosféra, grafika a hrateľnosť beží v plynulých 60FPS, a to bez akýchkoľvek problémov.

Online

Popri všetkých vašich bojoch, prekonávaní bossov a získavaní lepšej výbavy, vás celú cestu bude sprevádzať aj online prvok Niohu. Počas hrania budete na zemi nachádzať krvavé hroby padlých hráčov. Neukážu vám, ako daný hráč zomrel, no po ich dotknutí z nich vyjde démonická podoba ich majiteľa a zaútočí na vás. Ide o skvostne prevedené AI verzie reálnych hráčov, ktoré po porazení vyhadzujú výbavu ich pôvodných majiteľov. Pokojne sa tak môže stať, že niekde vo svete nájdete aj môj hrob. Môžete sa potom pokúsiť získať odo mňa exotickú výbavu. Dávajte si ale pozor, umelá inteligencia týchto „Revenantov" je na vysokej úrovni a často zomriete práve ich rukou.

V určitej časti hry sa vám odomkne druhá polovica online systému, a tou sú klany. V tomto období bolo Japonsko rozdelené do klanov a inak tomu nie je ani v hre. Vo všeobecnosti sa boje klanov odohrávajú medzi červeným a bielym tímom, pričom každý z nich má niekoľko klanov. Vy si môžete vybrať, ktorý chcete reprezentovať. Tento klanový turnaj trvá vždy týždeň a vašou úlohou je nazbierať pre váš tím čo najviac bodov. Každý klan okrem toho pre hráča ponúka rôzne bonusy, ktoré sa postupne vylepšujú úspešnosťou hráčov. Čím viac bodovklan nazbiera, tým lepšie bonusy budú jeho členovia mať. Ako ale získavať body? Jednoducho, zabíjaním „Revenantov"! Teda zabíjaním už mŕtvych hráčov, ktorých vyvoláte dotknutím sa ich hrobov. Systém je jednoduchý, čím vyšší level „Revenanta", tým viac bodov (Glory) získate.

Čo z toho, keď váš tím vyhrá? Nielenže budete prispievať svojmu klanu a zvyšovať mu bonusy, ale za Glory (body) viete kupovať exkluzívne veci ako kozmetické, tak aj zbrane či brnenia. To síce môžete aj pri prehre, no pri výhre je výber a množstvo kvalitnejšie. Dostanete rôznorodé bonusy, a ak by sa vám pošťastilo, môžete byť v top priečkach všetkých hráčov s ešte väčšími odmenami.

Motiváciu teda máte veľkú. Systém je zábavný a „Reventantov" môžete bežne zabíjať počas plnenia misií. Nebudete na to sami. Do hry si môžete pozvať navyše jedného hráča, či už náhodného alebo kamaráta z friendlistu. Spolu môžete prechádzať celé misie, pričom bude mať rovnaké možnosti ako vy. Pokojne môže byť v 200.leveli s exotickou výbavou a vám pomáhať pri 10.leveli. Určite to má svoje výhody aj nevýhody.

Nioh bude ponúkať aj PvP mód, teda možnosť hráčov bojovať proti sebe, no ten zatiaľ nebol do hry pridaný. Malo by sa tak stať chvíľku po vydaní, vo forme patchu. Plánovaných je niekoľko DLC balíkov. Podľa potvrdených informácií majú byť tri, a pokiaľ bude každý aspoň taký dobrý ako základná hra, nie je o čom rozmýšľať.

Verdikt

ÁNO! Nioh predstavuje všetko, v čo hráči a fanúšikovia tohto žánru dúfali, dokonca ešte viac. Skvelá technická stránka, výborný frame rate, žiadne buggy, skvelé hrateľné, inovatívne mechanizmy, grafické, atmosférické prevedenie, online hranie a veľa iného! Jediná vec, ktorá by sa dala vyčítať, aj keď neopodstatnene, je japonský štýl hry, ktorý síce dodáva hodnoverný pocit prostredia, ale nie každému sa môže páčiť. Hra, o ktorej sa ani netušilo, či bude dobrá, zrazu prekonala Souls sériu, a tá bude mať čo robiť, ak chce Nioh dobehnúť. Už teraz sa nevieme dočkať na DLC-čka a pokračovanie, ktoré sa snáď udeje.

Richard Mako

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

For Honor

O SPOJENÍ TROCH SVETOV...

Ubisoft si pre nás na začiatok tohto roka prichystal hned' dva vel'ké tituly, ktoré hráči s nadšením očakávajú. A práve For Honor je prvým v rade. Po uzatvorenej alfe, bete a verejnom betatestovaní sa konečne dostávame k finálnemu produktu. Testovacie verzie nám o hre čo-to prezradili a v konečnom dôsledku to vlastne aj stačilo, ked'že For Honor nijak extra nevytŕča. Viac v našej recenzii.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ súbojový systém
+ vizuál
+ možnosti úprav

- krátka a nezáživná kampaň
- matchmaking
- po krátkom čase začne nudit'
- soundtrack
- rýchlo zapadne prachom

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Pokial' si zaspomínam na prvé predstavenie tohto nového IP-čka od Ubisoftu, v kuloároch pri posedení s kamarátmi začal okamžite rezonovat' názor, že táto hra bud' prekvapí, alebo jednoducho prepadne na plnej čiare.

Bez akýchkol'vek výčitiek hned' v úvode prezradím, že onen výsledok je niekde v strede. Po všetkých testoch, ktorými som prešiel, som For Honor začal brat' úplne vlažne a finálna verzia moje očakávania len potvrdila.

Osobne viac preferujem hranie hier pre jedného hráča, takže správy o pridaní kampane ma potešili. Po prvotnom spustení som si vybral frakciu a plnými dúškami sa pustil do príbehovej kampane.

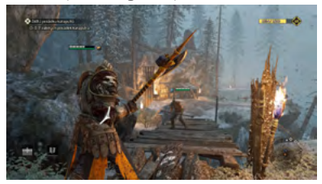
Tá má jasné stanovy a črty hier od Ubisoftu. Ako iste viete, For Honor mieša tri frakcie do spoločnej misy. Fantasy svet okupujú bojovníci z radov rytierov, Vikingov a Samurajov, ktorých jediným ciel'om je prežit'. Z historického hl'adiska tak nečakajte žiadne korektnosti, všetko je to snaha tvorcov priblížit' hráčom, aké by to mohlo byt', keby sa tieto tri univerzá stretli na jednom bojisku.

Kampaň prelúskate zhruba za 5 – 6 hodín, všetko záleží na tom, aký stupeň náročnosti si pred začatím každej príbehovej misie vyberiete. Čím väčšia náročnost', tým získate viac skúsenostných

bodov. Nečakajte žiadne dramatické zvraty. Príbeh je napísaný stroho a o nadväznosti by sa dalo polemizovat'. Náplne misií sú repetetívne a hráčov do deja určite nevtiahnu.

Po úspešnom absolvovaní každej misie získavate zaslúžené body a postupne dochádza k odomykaniu trikov, ktoré vám ul'ahčia súboje. Získate napríklad možnost' rýchleho uzdravenia či v prípade pasívnych trikov napríklad efektívnejšie údery. Odporúčam minimálne jeden trik navolit' pre potreby zdravia, ked'že v hre zo začiatku budete často umierat', ak nevyužijete túto možnost'. Hlavne pri vyšších stupňoch náročnosti. Súboje s nepriatel'mi môžete absolvovat' dvoma spôsobmi. Bud' zvolíte cestu sekania a obrany klasickým spôsobom, ktoré sú v hrách bežné, alebo si nepriatel'a tlačidlom označíte – v tomto momente okúsite súbojový systém, ktorý sa, samozrejme, líši od zvolenej frakcie. Navyše frakcie majú niekol'ko tried, ktoré sa v základe nijak extra nelíšia, no v určitých aspektoch menšie rozdiely nájdete.

Spomínaný súbojový systém je azda tým najvydarenejším prvkom hry. Volíte si smer útoku a obrany v troch smeroch. Všetko je to o reflexe a načasovaní, kde správnou obranou úderu zasadíte ranu skôr, ako ju nepriatel' stihne vykryt'. Animačne je For Honor zvládnutý na výbornú a súboje vyzerajú efektne. Avšak musím zdôraznit', že bez gamepadu by som hru ani nezapínal. Pokial' budete hrat' na klávesnici a s myšou, často budete frustrovaní, predovšetkým čo sa týka smerovania jednotlivých úderov. Určite odporúčam na hranie použit' gamepad.



Po krátkej a nezáživnej kampani sa však na rad dostáva hra pre viacerých hráčov, na ktorej For Honor stavia. Okrem kooperačného módu, v rámci ktorého môžete absolvovat' príbehové misie s kamarátom, dostávate d'alšie, v podstate klasické módy.

Rátajte so súbojmi 1v1, 2v2, prípadne súboj 4v4, ktorý do boja zapojí aj nepriatel'ov riadených umelou inteligenciou. Asi najvýraznejší mód je súboj jeden na jedného, ktorý som si obl'úbil aj ja. Práve tu si skutočne zmeriate sily s ostatnými hráčmi a využijete skvelý súbojový systém, ktorý For Honor ponúka.

Naopak, absolútna katastrofa je mód 4v4, v ktorom sa spôsob matchmakingu a doba pripojenia potrebných hráčov rovná hrôze. Navyše samotný režim hrania dostáva chaotické kontúry a pôsobí neprehl'adne. Absolútny mínus je, že hráči za prípadné odpojenie zo serveru nedostávajú žiadny postih. Pokial' bojujete a protivník sa odpojí, nič sa nedeje. A to nie je dobré!

Celý systém hry pre viacerých hráčov je založený na postupnom zdokonal'ovaní sa. Postupne si svoju postavu vylepšujete po vizuálnej stránke a taktiež si pilujete schopnosti. Tu Ubisoft stavil na vysokú kartu, ked'že možností úprav sú monštruózne. Upravit' sa dá prakticky čokol'vek, hlavne ak hovoríme o vizuálnych úpravách. Pokial' hodujete tomuto trendu, tak si celkom určite prídete na svoje.

Ani tu sa však nemôžem zbavit' pocitu, že po niekol'kých hodinách je aj hra v multipalyeri opakujúca sa.

Ak si navyše vd'aka mikrotransakciám kúpite za hernú menu všetky postavy a odomknete vylepšenia, tak si z For Honor urobíte skutočne len nejakú 10-minútovú oddychovku pri súboji 1v1. Z technického hl'adiska je For Honor zvládnutý na výbornú. Spomínané animácie sú perfektné a to rovnako platí pre vizuál. Počítačová zostava s procesorom Intel Core i5-4690, 16GB DDR3 pamät'ou a grafickou kartou GTX 1060 6GB zvládala hru v najvyšších nastaveniach pri rozlíšení 1080p slušne. Prakticky celú dobu si držala stabilných 60 snímok za sekundu, no miestami prepadla aj k hranici 45fps, a to hlavne v momente, ked' je na obrazovke naraz vel'ké množstvo postáv. Menej oslnivá je audio stránka. Zvukové efekty by ešte obstáli, no hudba je monotónna a akoby tam ani nebola.

Záverečné hodnotenie

For Honor ponúka zaujímavý koncept a možnost' vyskúšat' si súboje troch úplne odlišných frakcií na jednom bojisku. Zaujímavý nápad a dobre zvládnutý súbojový systém však úplne podkopávajú nedostatky v kampani, ktorá je len akýmsi núteným doplnkom a po čase nudným multiplayerom. Bez kampane by to mohla byt' pokojne F2P hra s mikrotransakciami.

Ján Schneider

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

Sniper Elite 4

PUŠKA SNAJPERA UŽ ČAKÁ...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Stealth-akčná taktická hra
Výrobca: Rebellion
Zapožičal: Hypermax

PLUSY A MÍNUSY:

+ otvorený svet
+ viacero možných spôsobov, ako sa dostať k cieľu misie
+ kooperatívny režim aj počas príbehu
+ umelá inteligencia je skvelá
+ dostatok rôznych a naozaj rozsiahlych misií v základnej hre
+ röntgenová kamera pri vydarených zásahoch

- čudný model vybuchujúcich áut
- niekedy pocit repetitívnosti a arkádovitosti

HODNOTENIE:

★★★★☆

Hier, kde sa dostanete do úlohy ostreľovača, nie je veľa. No ak nejaké sú, určite potešia každého milovníka pušiek a vojnových hier. Ten pocit, keď čupíte v kríčku a čakáte na ten správny moment, je naozaj na nezaplatenie. Len pred nedávnom sme priniesli preview na beta verziu hry, ktorá, ako sa zdá, nie je na tom až tak zle, aj keď vývojári majú ešte čo opravovať, aby sa na sériu Sniper Elite konečne dotiahli. Avšak najznámejšia séria hier zo sveta ostreľovačov – Sniper Elite len prednedávnom vypustila štvrtý diel, ktorý podľa reklamnej kampane sľuboval skutočne mnoho akcie v otvorenom svete. Aká táto hra naozaj je? Oplatí sa do nej investovať ťažko zarobené peniaze? To všetko sa dočítate v nasledujúcich riadkoch.

Príbeh nie najlepší, no patrí k prednostiam hry

Príbeh hry je jedným zo základných pilierov tejto hry. Nemecká strana začala vyvíjať hrôzostrašnú raketovú zbraň, ktorá si dokáže poradiť takmer s každou spojeneckou loďou. A je len a len na vás, aby ste im v tom zabránili. Hoci už niekoľko prototypov majú Nemci k dispozícii, stále to nie je dostatok na to, aby spojenecké sily prevalcovali. Preto čím skôr zasiahnete, tým skorej zabránite masovej výrobe zbrane, ktorá by mohla otočiť vývoj druhej svetovej vojny. Karl Fairburne, hlavná postava hry, to nebude mať jednoduché, teda, ak to jednoduché niekedy vôbec mal. V ceste mu bude stáť niekoľko stoviek nepriateľov, ktorí s ním nemajú ani v jedinom momente kúsok zľutovania. Umelá inteligencia nepriateľov je na tom naozaj dobre a niekedy sa budete diviť, keď sa nepriateľa len tak ľahko nezbavíte. Celkovo hra ponúka osem základných misií a pokiaľ máte prvé DLC Target Führer, dočkáte sa ešte jednej bonusovej navyše – tá je dobre prepracovaná, no jej cena (približne 10 eur) je diskutabilná. Prejdenie jednej misie zaberie približne 1,5-hodiny hracieho času a v prípade, ak sa snažíte dokončiť aj vedľajšie úlohy, budete si musieť vyhradiť niekedy až 2,5-hodiny.

Otvorený svet pridáva na hratEľnosti

Každá misia sa nachádza v akomsi malom svete, ktorý vám dovolí si robiť takmer všetko, čo chcete. Takmer – v hre je cítiť, že hoci nám autori dali veľkú voľnosť, nenápadne do niektorých miest implementovali menšie koridory. Na mapke sa nachádza niekoľko hlavných úloh a niekoľko úloh vedľajších. Vedľajšie úlohy vám pomôžu so skúsenosťami a pokiaľ ste puntičkár, sú pre vás samozrejmosťou, ktorú neradno vynechať. Otvorenému svetu to v tejto hre ide naozaj skvelo. Je len na vás, z ktorej strany (avšak nemusí to byť samozrejmosťou) sa vyberiete misiu plniť a akým štýlom pôjdete. Môžete celú misiu prejsť pomocou „stealth" prístupu, alebo striľať kombinovane pomocou ostreľovacej pušky, pištole a samopalu. Všetko podľa vašej ľubovôle. Taktiež je veľkým plusom to, že môžete využívať niektoré prvky prostredia, ako napríklad nechať vybuchnúť autá či sudy s výbušninami. A ak sú nablízku nepriatelia, môžu to tiež pekne schytať. No model vybuchujúcich áut je miestami naozaj podivný, najmä ich deštrukcia dokáže sem-tam prekvapiť nejakými anomáliami. Taktiež môžete využívať niektoré prvky, ako napríklad visiaci náklad. Ak sa nepriateľ nachádza pod nákladom, ktorý visí na žeriave, jedným výstrelom do správneho miesta z neho urobíte hneď a zaraz mastný fľak.

Rovnako môžete využiť aj hluk prostredia a ak nemáte na svojej zbrani tlmič – nevadí. Sem-tam nad vami prefrčia bojové lietadlá, ktoré robia naozaj silný hluk. Ak vyčíhate najhlasitejší moment (zväčša ide o moment, keď sa nachádzajú priamo nad vami), nepriatelia váš výstrel z pušky nebudú vôbec počuť. Ale pozor na to, aby neobjavili telo svojho kolegu, vtedy sa dajú do pozoru, keďže už vedia, že niečo nie je s kostolným poriadkom.

Z predchádzajúcich dielov si hra aj do štvrtého pokračovania priniesla svoje známe spomalené röntgenové zábery, ktoré sa zobrazia vtedy, ak svoj cieľ trafíte do nejakého orgánu či kosti. Teda v prípade streľby do mozgu uvidíte, ako guľka prejde cez mozog, alebo ak trafíte nepriateľa do oka, uvidíte naozaj nechutný záber, ktorý nie je práve pre slabšie žalúdky. V podstate ide o čerešničku na torte, vďaka ktorej túto hru pozná veľké množstvo hráčov videohier. Zábery sú naozaj detailné a krvavé, a tak určite nie sú vhodné pre každého. Na druhú stranu vám aspoň pripomínajú hrôzy vojny a následky deštruktívnych zranení. No röntgenové zábery môžu časom začať otravovať a ich repetitívnosť dokáže byť miestami nudná.

Hra ponúka možnosť odomykať rôzne zbrane za menu, ktorú dostávate počas hrania. Takže aj keď začínate so slabými zbraňami, nemusíte byť deprimovaní, časom sa dostanete k silnejším, lepším a zaujímavejším kúskom. Škoda len, že niektoré sú už súčasťou DLC a bežný hráč, ktorý si DLC nezakúpi, o tieto zbrane príde. Svoje zbrane si môžete upravovať

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

rôznymi vylepšeniami aj vizuálnymi vylepšeniami („skinmi"). V Sniper Elite 4 nájdete aj strom skúseností. Na každej piatej úrovni (až do levelu 30) budete mat' možnost' vybrat' skúsenost' (z možných dvoch). No tieto schopnosti nie sú nijak zvlášť dôležité a ak ste šikovní ostrel'ovači, ani si nevšimnete, že nejakú z nich máte aktivovanú.

Náročnost' hry sa dá nastavit' bud' to ručne v sekcii „Custom", alebo si môžete vybrat' jednu z prednastavených (od l'ahkej až po vel'mi náročnú). Akú si vyberiete, je opät' na vás, avšak majte na pamäti, že aj na tom najl'ahšom stupni náročnosti vám v niektorých momentoch môžu dat' nepriatelia dost' zabrat'. Hoci najt'ažšia úroveň nie je pre každého, určite odporúčam si ju aspoň raz vyskúšat'. Ide o parádnu výzvu.

Kooperácia prináša slušnú zábavu

Kooperácia je to, na čo som sa v tejto hre tešil najviac. Stačí, ked' si nájdete kamaráta, ktorý má túto hru (poprípade si hru spoločne zakúpite) a následne sa vrhnete do príbehu hry spoločne. Škoda len, že príbehové animácie zahŕňajú iba jednu postavu, a tak z nich kamarát zmizne a vidíte iba vašu postavu. Avšak hratel'nost' vo dvoch hráčoch je naozaj famózna. Ak k tomu pridáte ešte aj mikrofón so slúchadlami, môžete sa s kamarátom dohodnút' na tom, ktorí nepriatelia budú vaši a celú skupinku vojakov tak môžete odstránit' behom pár sekúnd bez toho, aby nepriatel' započul nejaký šramot. Takisto je tu dôležitá taktika, kamaráta môžete nechat' odstrel'ovat' nepriatel'ov z veže a vy sa so samopalom vrhnete do boja na blízko. A tak kamoša kryjete, aby mal všetkých na muške bez ohrozenia. V dvojici ide táto hra naozaj dobre a dovolil by som si povedat', že dáva hre naozaj šmrnc. Jednoducho, ak máte kamaráta, ktorý túto hru má, určite sa dajte dokopy a prejdite si príbeh hry spoločne. My v redakcii sme si hru v dvojici zahrali a verte, rozhodne to bola zábava a stálo to za to. Ak máte záujem, pozrite sa, ako vyzeralo naše spoločné hranie.

Multiplayer prinesie hodiny zábavy

Hra pre viac hráčov obsahuje celkovo (ak nerátame kooperatívny mód) šest' režimov. Tie sú viac-menej všetky o tom,

ako kvalitne ste sa v hre pre jedného hráča naučili striel'at' zo sniper pušky. Mód Team Deathmatch vás zaradí do tímu, ktorý sa snaží všemožnými prostriedkami porazit' nepriatel'ský tím. Obdoba tohto režimu je obyčajný Deathmatch, kde sa nehrá v žiadnom tíme, ale striel'ajú po sebe všetci hlava-nehlava. Tieto dva režimy nie sú nijak zvlášť náročné a v podstate čakáte schovaný niekde v kríku alebo za prekážkou na to, kým nepriatel' urobí chybu a odokryje sa, alebo zmení pozíciu. Vtedy príde na rad váš rýchly postreh a strel'ba, ktorá vám síce pridá bod, ale prezradí vašu aktuálnu pozíciu. V režime Distance King vyhrá ten, kto počas hry nastriel'a „najviac metrov". Teda sa zráta súčet celkových metrov, ktorý nastriel'a bud' hráč ako jednotlivec, alebo celý tím spoločne. Aj tu môžete hrat' v tíme, alebo jednotlivo každý proti každému. Asi najzábavnejší režim je No Cross. Tu sa dva tímy ostrel'ujú zo svojich území, ktoré oddel'uje tzv. zóna nikoho. Korunu režimom pre viacerých dáva režim Control, v ktorom musí tím udržat' kontrolu nad „rádiom". Tento režim nebol v čase písania recenzie príliš obl'úbený, a preto si na vhodných spoluhráčov počkáte o trošku dlhšie. Režimom pre viac hráčov najviac ubližuje jemná arkádovitost', ktorá vás v niektorých chvíl'ach môže stat' prehru, no nie je to nič, na čo by sa nedalo po pár hodinách hrania online zvyknút'.

Dá sa na nový Sniper Elite pozerať?

Graficky hra za konkurenciou nezaostáva a vývojári zvládli optimalizáciu na jednotku. Grafika sa dá nastavit' ešte pred štartom hry v okne nastavení. Na grafickej karte RX 480 8GB a DX 12 išla hra nádherne plynule na konštantných 60 snímkach za sekundu bez problémov na najvyšších možných detailoch. Dokonca zvládala aj výbuchy a viacero nepriatel'ov naraz bez toho, aby som mal strach z padnutia snímok. Jediná vec, ktorá mi pri nastavení chýbala, bola možnost' spustit' hru v okne bez okrajov. Našt'astie si vývojári túto chybu uvedomili a hned' pri prvej väčšej oprave tento nedostatok z hry odstránili. Prostredie hry je detailne vymodelované a nemám žiadnu výčitku. Avšak na modeloch postáv mohli vývojári zapracovat' trošku viac. Pri niektorých situáciách sa niektorým NPC v určitých momentoch hry až privel'mi leskla pokožka a celá scéna tak pôsobila trochu smiešne. To sa dá však prehliadnut' a celkový dojem, ktorý na mňa grafika spravila, je vel'mi dobrý. Hru som si po grafickej stránke naozaj užil.

Verdikt

Hra Sniper Elite 4 ma prekvapila svojou skvelou hratel'nost'ou, ktorá je v niektorých momentoch trochu arkádová. To však na hratel'nosti neuberá a sem-tam, naopak, pridáva. Rovnako si ma hra získala svojou bravúrne zvládnutou optimalizáciou PC verzie. Sniper Elite 4 dokáže hráčov, ktorí vyložene takémuto štýlu hier neholdujú, zabavit'. A v prípade, ak si nájdete kolegu do partie, hra prinesie nový, kooperatívny zážitok. Hra svojím prístupom neurazí a dokáže hráčsky záujem udržat' pozoruhodným príbehom, pútavou grafikou a predovšetkým otvoreným svetom. A čo v prípade, ak ste fanúšikom série Sniper Elite? Potom je štvrté pokračovanie pre vás povinným kúskom do vašej hernej knižnice.

L'ubomír Čelár

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

Torment: Tides of Numenera

NARATÍVNO-EPICKÝ,ALTERNATÍVNO-HISTORICKÝ A FILOZOFICKO-VEDECKO-FANTASTICKÝ MIŠUNG. NO, SKRÁTKA HOTOVÝ TORMENT!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: inXile Entertainment
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalitné, dobre napísané dialógy
+ Zamapätel'né postavy
+ Množstvo a kvalita vedl'ajších úloh
+ Pútavý hlavný príbeh
+ Súboje sú t'ahové, verné starej škole
+ Neobyčajné a pôsobivé prostredie
+ Všetko v hre má svoju históriu

- Absencia slovenskej alebo českej lokalizácie
- Nefunkčné rozlíšenia nad 1080p
- Vyššia cena na slovenskom trhu (40 eur)
- Slabšie textúry
- Málo dabingu a celková t'ažkopádnost'

HODNOTENIE:

★★★★☆

Aby sme boli úplne na rovnakej vlne; slovo „Torment", v preklade z anglického jazyka, znamená utrpenie. A bud'te si istí, že vaše pohodlné, mainstreamovými klišéovitými „erpégéčkami" rozmaznané hlavy dostanú tvrdý budíček. Ak ste unavení, radšej sa vyspite, ak máte problémy s očami, kúpte si okuliare; Torment je verný starej škole, kde budete robit' len dve veci; čítat' a premýšl'at'.

Tak trochu ako pri klasickej literatúre, len zábavnejšie. Ovel'a, ovel'a zábavnejšie. Torment je sám o sebe ako starodávny artefakt, ktorými je hra presýtená; väčšina dnešných hráčov (hlavne tínedžerov) nebude vediet', čo s ním robit', druhá skupina to aspoň skúsi a potom s nechut'ou hodí naspät' do kúta...

Ale tí, ktorí si pamätajú dobu, kedy bol príbeh všetkým, izometrické RPG boli na vrchole a pojem „originalita" sa nevzt'ahoval len na pôvod CD nosičov, ukryjú nový Torment láskyplne pod tričko a možno aj pustia slzičkou nostalgie.

Starý káder, nová hra

Na rozdiel od spirituálneho predchodcu nového Tormentu tentoraz vyhnanci z inXile Entertainment (áno, presne tí borci, ktorí stoja za d'alším, tentoraz fallout'áckym „špiritusom" Wasteland 2) zalovili v podivných vodách Monte Cookovho sci-fi fantazmagória nazývaného Numenéra. Ruku k dielu priložili aj také hviezdy herného neba, ako Brian Fargo (Fallout 1,2, Baldur´s Gate, Planescape: Torment) či Chris Avellone (Star Wars: KotOR II, Fallout: New Vegas, Wasteland II). A ten zoznam je ovel'a, ovel'a dlhší! Nepochybne aj vd'aka takejto sl'ubnej zostave machrov sa napokon štúdiu podarilo cez štartovač vyzbierat' neuveritel'ných pät' miliónov dolárov (vyše 4,7 mil. eur, priemer na jedného prispievatel'a je cca 50 eur). To zhruba stačí na dve veci; aby ste vydali jednu alebo viac skutočne kvalitných hier, alebo si kúpili jedno z najdrahších áut sveta, Lamborghini Veneo. Chvalabohu, že tu dnes máme to prvé...

Renesancia klasických RPG

Úspech pokračovania hitu z roku 1999 bol takpovediac predurčený už len vd'aka skalným „erpégéčkarom" zo starej školy, ktorí na hĺbkovo rozpracované postavy a bohatý príbeh nedajú dopustit'. Planescape: Torment patril svojho času (a vd'aka kultu, ktorý sa okolo neho vytvoril, v podstate dodnes parí) medzi absolútne topky videoherného priemyslu. Ohromil nás nielen pútavým scenárom a zasadením, no najmä zaujímavými postavami s vlastnou históriou a charakterom. Verejnost' hru ovenčila prívlastkami ako „unikátny" a „originálny", a ak ste sa s D&D kampaňou pretavenou do videohernej formy doposial nestretli, smelo navštívte stránky hociktorého e-shopu a ponorte sa do komentárov herných pamätníkov. Pri dnešnom hejtovacom trende je to vskutku labužnícke čítanie! Ked' si teda vezmeme do úvahy staršieho brata, ktorému sa Torment: Tides of Numenera musel aspoň vyrovnat', mastný výsledok kickstarterovej kampane a vývojársky tím plný géniov, je jasné, že od nového počinu štúdia inExile sa očakávalo naozaj vel'a. Mainstreamom možno Torment len tak prefrčal bez toho, aby sa zdvihli vel'ké vlny, no sklamat' takú bohatú základňu naozajstných a verných fanúšikov... to by bola pre Farga s Avelloneom kariérna samovražda. Podarilo sa im teda doručit' výsledok v očakávanej kvalite?

Numenéra? O tom som nikdy nepočul...

Podobne ako pri Planescape, aj Numenéra má pôvod v stolových hrách. Je jednou z mnohých kampaní pre mega populárny „dračák" – Dungeons & Dragons, a odohráva sa v tzv. Deviatom svete, ktorý je postavený na ruinách ôsmich predošlých. Numenéru vytvoril brilantný Monte Cook a aj ked' na Slovensku nepatrí k rozšíreným „doskovkám", dá sa zohnat'.Torment: Tides of Numenera je hrou zasadenou do rovnomenného sveta, ktorý je, stručne povedané, medzigalaktickým bordelom obrovských rozmerov... v dobrom slova zmysle. V Deviatom svete, teda na Zemi zhruba o miliardu rokov neskôr, nájdete skrátka všetko, od duchov, cez vesmírne démonické entity, návštevníkov z iných planét, polobožské (a miestami aj božské bytosti), až po robotov či iné záležitosti klasického sci-fi.

Kto číta, vie, kto nečíta, umrie!

Platí jednoduché, no zlaté pravidlo: V Tormente nikdy neviete, na koho – alebo na čo – narazíte. Samozrejme, to sa dá predsa povedat' o každej hre, ak ju hráme

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

prvý krát, no tu takéto slová naberajú iný rozmer. Napríklad, jednou z prvých postáv, ktoré stretnete (a ktoré sa k vám môžu na ceste pridať), je bádateľka a dobrodružka Callistege; pôvabná dáma v červenom, ktorú budete počas celej hry vidieť minimálne trojmo aj bez alkoholu. Nešťastnou náhodou sa jej totiž podarilo k sebe privolať aj svoje vlastné ja z iných realít. Výsledkom je teda inteligentná, no miestami uštipačná a cynická rádoby čarodejnica, ktorá naraz vníma dianie vo všetkých alternatívnych realitách.

Ďalší šok prišiel, keď som sa na druhý pokus (prvýkrát ma zabil lúč z akéhosi starodávneho obelisku, aj keď ma hra varovala, že to skončí zle. Odvtedy som začal brať dialógové texty o čosi vážnejšie) konečne dostal do civilizácie a prvého mesta. Tam som sa pre zmenu stal svedkom akejsi stredoveko-futuristickej popravy, pri ktorej odsúdenec prežíval v tranze nočné mory a jeho slová vychádzali z úst ako zhmotnený mäsový povraz, ktorý sa mu obmotával okolo tela, až ho mal nakoniec zadusiť. A aby kreatívneho sadizmu nebolo málo, jeho mŕtvolu mal potom zožrať príslušník jednej z mnohých starodávnych rás, aby mohol archivovať zločincove spomienky. Hustéééé...

Ak si odmyslím skvelý výber herného univerza a prudko originálneho príbehu, alfou a omegou sú, podobne ako pri Planescape, postavy a vedľajšie misie. Ako fanúšik RPG žánru si stojím za tým, že dobrú roleplay hru tvoria práve tieto dve veci. Tie krátke, často malicherné príbehové pasáže a uveriteľný dojem z postáv, ktoré vás celým rôdeom sprevádzajú – keď sa naplno ponorím

do vedľajšieho obsahu, no stále viem, čo je mojím hlavným a prvoradým cieľom –, keď je okolný svet dostatočne zaujímavý a nie je len prázdnou kulisou s NPC-čkami do počtu, vtedy si RPG dokážem užiť najviac. A Torment taký je.

Či už náhodou vleziete do okultného baru, kde s najväčšou pravdepodobnosťou predčasne zachránite svet, umožníte prastarému robotovi „splodiť" deti, vyriešite duchársku záhadu alebo načisto zmeníte život mutantskému tínedžerovi (okej, možno ho takpovediac opijete rožkom, vy zlí, zlí podrazáci!) – vždy máte istotu, že na ďalšom kroku zažijete niečo, čo vás prekvapí alebo inak vyvedie z rovnováhy. Už som, v súvislosti s Planescape, spomínal originalitu a unikátnosť, a teraz tieto slovné kalibre použijem znova. Torment: Tides of Numenera na jednej strane využíva klasické RPG mechaniky, akými sú ťahové súboje či rozvoj postavy

na báze EXP (skúsenostných bodov), „skillov" (zručností) a štatistík, no na strane druhej hráčovi ponúka rozľahlé, nevšedné a pre drvivú väčšinu našincov absolútne neznáme prostredie Deviateho sveta plné artefaktov, osobitných a zapamätateľných charakterov a brilantné dialógy, ktorým však chýba dabing.

Hrať Torment je ako čítať knihu

Kvalitatívnu líniu narácie a textov všeobecne si hra zachováva už od samotného začiatku. Zobudíte sa niekoľko kilometrov nad zemou na to, že jednoducho padáte. Neviete, kým ani čím ste, v hlave máte len guláš spomienok, ktoré stopercentne nie sú vaše. Kedysi ste boli len prázdnou schránkou veľmi mocnej bytosti, ktorá ju ale po čase odhodila a prevtelila sa do inej. Svojím spôsobom ste sa v tom momente narodili vy; nové vedomie v cudzom tele. Nemáte však čas ani na to, aby ste boli v šoku. Pád sa blíži, kilometre pod vami sa čoraz viac skracujú a ako čoskoro zistíte, po krku vám ide tajomné a hrôzostrašné stvorenie nazývané Smútok. Zhruba tak vás privíta vo svojom náručí nový Torment. Hrať ho je do veľkej miery – čo sa kvantity a kvality textov týka – ako čítať obzvlášť dobré sci-fi, len s tým rozdielom, že tu ste hlavnou postavou a nie len nečinným pozorovateľom, ktorý si vychutnáva rozvíjajúci sa dej. Ten, ako to už v RPG hrách býva, tvoríte vy; menej časté je však už to, že tím Briana Farga obišiel komerčnú cestu kilometrovým oblúkom a zacpal hráčom ústa síce na žalúdok (či skôr mysľ, ak mám byť presný) ťažkým, no sýtym a najmä kvalitným sústom, ktoré si zachováva

obsahové kvality svojho predchodcu. A čo je taktiež dôležité, posúva vizuálny dojem zo série Torment na vyššiu stupienok.

Vykecáte sa aj zo smrti... ak viete po anglicky

Pokrok je v tomto smere, samozrejme, jasne viditeľný (veď od Planescape ubehlo vyše 17 rokov!) a aj keď sa rozmanitému, originálnemu prostrediu v podstate nedá nič vytknúť, jeho spracovaniu už niečo málo predsa. Mne osobne slabšie textúry (ah, ten „oldskúl fíling!)" a absencia podpory rozlíšenia vyššieho než 1080p (v tomto prípade však ide skôr o chybu, nakoľko rozlíšenia v ponuke sú, len nejdú aktivovať) ani v najmenšom neprekážali, no pravdou je, že nemusím byť práve najreprezentatívnejšou vzorkou hráčskej vôle. Budem ale odvážny a poviem, že pár vrások pri takej fešande celkový dojem neskazí... nie, problém, a teraz rozprávam v regionálnej rovine, týkajúcej sa špecificky slovenských hráčov, leží niekde inde.

Keď rozprávam, vlastne v tomto prípade píšem, o bohatých, zapamätateľných a jedinečných dialógoch s koloritom humoru, irónie a serióznosti, neznamená to ani ťuk, ak neovládate angličtinu alebo iný jazyk, do ktorého je hra lokalizovaná. Slovenčinu alebo češtinu budete, žiaľ, hľadať márne. Nebola by to, samozrejme, až taká obrovská prekážka, ak by rozhovory a texty všeobecne netvorili 80 percent celej hry. Veď ešte aj z nechceného súboja sa môžete popri striehaní po nepriateľoch vykecať! Ale ruku na srdce; Torment mi naozaj, ako RPG, sadol, no viem si predstaviť zástupy nových, mladých fanúšikov série, ktorých opustí nadšenie po prvej polhodine hry strávenej alt-tabovaním na Google Translator. Ak si k tomu ešte pripočítam, že väčšina úloh, ktoré budete v Tormente riešiť, má tuhý filozofický alebo aspoň morálny podtón a musíte sa nad nimi zamyslieť, nemôžem inak než odporučiť prípadným nováčikom do podobného štýlu RPG, aby kriticky zhodnotili úroveň svojho cudzieho jazyka. Filozofické pozadie sa dá prehliadnuť, prinajhoršom rovno odignorovať, no nie práve najľahšia angličtina môže byť studenou sprchou už počas prvej hodiny hrania.

A to nehovoriac o tom, že uvádzacia tržná cena činí na Slovensku 40 eur... nie práve lacné osvieženie.

Numenera o numenérach

Vráťme sa ale naspäť k ďalšiemu z dôvodov, prečo je Torment dobrou hrou a nemal by chýbať nielen v knižniciach fanúšikov-nostalgikov, ale ani na poličkách zarytých milovníkov RPG. Jednou z vecí, ktoré na Tormente momentálne zbožňujem, sú numenéry. Nie, nemyslím práve názov hry, aj keď ten je, samozrejme, od numenér odvodený. Numenéry v hre predstavuje všetko, čo po sebe zanechalo predošlých osem civilizácií (aktuálna je už deviata).

Tie zvyčajne zažili svoj vrchol, potom recesiu a na koniec pád... všetko pre to, aby sa to po pár tisícročiach mohlo pekne zopakovať. Samozrejme, každá začínajúca civilizácia stavala na ruinách tej predošlej a postupne pridala aj čosi svoje, takže svet, ktorý bude vaša postava preskúmavať, je plný čudesných, unikátnych (opäť musím to slovo použiť) artefaktov. Predmety, bytosti, zvieratá, technológie, kultúra... všetko, čo zostalo po predošlých nájomníkoch Zeme, sa v Tormente označuje ako numenéra. Niektoré sa dajú použiť, aby počas súbojov jednorazovo zvrátili blížiacu sa porážku, iné majú trvalejšiu – a často mocnejšiu – povahu, a dokážu natrvalo vylepšiť vašu postavu. Sú, isteže, veľmi vzácne. No, a potom existujú aj numenéry, ktoré sú v podstate na nič, no keďže sú to relikvie, majú aj tak veľkú cenu. Šup s nimi k najbližšiemu obchodníkovi!

Ešte podstatnejšie než tento koncept artefaktov je ale to, že originalita sa v hre nedotýka len príbehu, univerza a postáv, ale vývojári si dali záležať aj na takých „drobnostiach", akými sú predmety. Väčšina z nich má svoj pôvod, svoj vlastný príbeh. A aj keď nebudete ani v najmenšom tušiť, kto je nejaký ten či onen mocný bojovník, ktorý pred vami držal váš nový meč, určite sa budete cítiť špeciálne... alebo minimálne špeciálnejšie.

Nosnou myšlienkou hry Torment: Tides of Numenera sú filozofické otázky, najčastejšie pojednávajúce o tom, akú váhu má život jednotlivca v spoločnosti. Žiadnu? Veľkú? Absolútnu? Hra vás často postaví do situácie, kedy budete musieť nájsť odpoveď.

Torment nie je hrou o cieľi, ale ceste, a dokonca aj neúspech môže niekedy otvoriť dvere, ktoré by v opačnom prípade zostali zatvorené. Ako hráči si budete si razit svoju vlastnú cestu naprieč pozoruhodným svetom plným anomálií a čudesností, a spoločnosť vám budú robiť tie najneobyčajnejšie postavy s vlastnými osudmi, názormi a povahami.

Verdikt

Torment: Tides of Numenera zostáva verný svojmu posolstvu starej školy kvalitných izometrických RPG. Hra kladie dôraz na rozprávanie príbehov, charakterovo pestré a zapamätateľné postavy a najmä na dialógy, ktoré sú jej hnacou silou. Ocenia ju najmä fanúšikovia Planescape: Torment a priaznivci síce ťažkopádnych, no obsahovo masívnych titulov.

Mário Lórenc

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

Horizon Zero Dawn

V OTVORENOM POSTAPOKALYPTICKOM SVETE PLNOM VEGETÁCIE SA KRAJINOU PRECHÁDZAJÚ OBRIE MECHANICKÉ STVORENIA

Nie je to tak dávno, čo označenie hry openworld vzbudzovalo u hráčov automaticky vysoké očakávania. Vytvorit' hru s rozsiahlym otvoreným svetom, ktorý hráči môžu slobodne preskúmavat', bolo natol'ko technicky náročné, že sa do tohto druhu hier púšťali len štúdiá, ktoré mali jasnú víziu a prostriedky na zrealizovanie. S príchodom nových technológií sa tvorba openworld hier do značnej miery zjednodušila, a tak ich s mottom „vytvoríme čo najväčšiu mapu, pridáme do nej veže, zasypeme ju čo najviac collectibles a medzi to rozsekáme nejaký ten príbeh" chrlí herný trh jednu za druhou. Horizon Zero Dawn sa na papieri možno od tohto motta príliš nelíši, avšak už pri prvom pohl'ade vytvára tol'ko otázok, ako sme už dávno pri openworld hre nevideli.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná openworld RPG
Výrobca: Guerrilla Games
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ nádherný otvorený svet
+ záhadnosť počas prvých hodín hrania
+ dizajn strojov ako aj ich umelá inteligencia
+ príbeh a jeho svižné tempo
+ technické spracovanie

- nutnosť neustále zbierať suroviny
- súboje s ľudskými nepriateľmi

HODNOTENIE:

★★★★★

Čo sa vlastne stalo?

Aj keď by sa na to prvý pohľad z obrázkov nemuselo zdať, dej Horizon Zero Dawn (HZD) sa odohráva na Zemi. Svet ako ho poznáme zničili stroje. Ľudia po obrovskom technickom úpadku prežívajú v malých kmeňoch uctievajúc rôzne náboženstvá, ktoré ponúkajú vlastné verzie minulosti. Nikto presne nevie, čo sa stalo a ani prečo sú všade divoké stroje, ktoré si žijú vlastním životom. Áno, znie to vágne, ale krása tohto sveta, ktorý predstavuje nádhernú víziu post-postapokalypsy, z veľkej časti spočíva práve v jeho postupnom spoznávaní očami hlavnej červenovlasej protagonistky Aloy. Vďaka tomu, že príbeh s ňou hráča zoznamuje už od jej útleho detstva, je pocit zo spoznávania ešte viac umocnený. A navyše nenásilným spôsobom predstavuje jej motiváciu zistiť viac o sebe, ako aj prežiť vo svete, v ktorom sa ocitla.

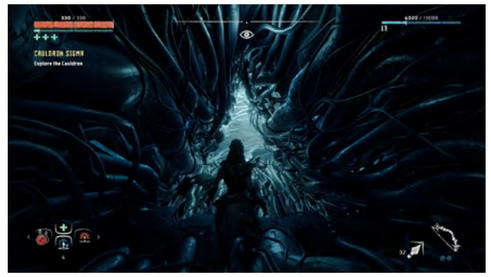
Príbeh má, až na dve troška zbytočné odbočky, relatívne vysoké tempo a formu katalyzátora plní dobre. A tak vás príbeh ženie za odpoveďami, ktoré v konečnom dôsledku dávajú, aj keď sa to z počiatočnej premisy zdá nemožné, naozaj zmysel.

Ako to celé funguje?

Už po pár minútach hrania HZD začne mať človek pocit, že mechanizmy, ktoré mu hra postupne predstavuje, už niekde videl, ale v zložitejšom prevedení. Za konkrétnu inšpiráciu by sa dal označiť s veľkou pravdepodobnosťou Witcher 3, o čom svedčia aj niektoré mená, ktoré nájdete medzi autormi HZD. V praxi to znamená, že hra je v zásade veľmi zjednodušenou RPG, čo možno zamrzí, ale na druhej strane to dodáva hre zaujímavú dynamiku. Aloy má napríklad možnosť viesť dialógy s ostatnými postavami, a dokonca robiť určité malé rozhodnutia, avšak nikdy ich nie je také množstvo, aby vám prišli zdĺhavé, tak ako sa to pravidelne stáva v RPG hrách. Okrem hlavnej dejovej linky môžete plniť aj rôzne vedľajšie aktivity, napríklad plniť vedľajšie questy, ktoré pozostávajú väčšinou z odhaľovania záhad, malých službičiek, čistenia kempov od banditov a zón od strojov alebo preskúmavania výrobní strojov, vďaka ktorým sa môže naučiť, ako jednotlivé druhy divokých strojov ovládať.

Okrem toho je tu možnosť stopovať takzvaných Tallneckov, na ktorých je po vzore iných openworld hier možné vyliezť a odhaliť si tak časť mapy s collectibles. Twistom je v tomto prípade fakt, že v hre ich je len 5, ako aj to, že Tallneckovia sú živé stroje, ktoré sa pohybujú. A prísť na spôsob, ako na nich vyliezť, predstavuje zakaždým iný druh puzzle. Zaujímavosťou je tiež, že množstvo collectibles, na rozdiel od iných openworld hier, sa drží na relatívne nízkom čísle a ich zbieranie tak vôbec nie je tak otravné. Čo sa na druhej strane za mierne otravné dá označiť, je neustále nútenie zbierať rôzne suroviny na výrobu potionov a munície, ich spotreba je totiž v súbojoch relatívne vysoká. A tak sa dostávame k súbojom a výzbroji mladej hrdinky, ktoré spolu so svetom DHZ tvoria najväčšiu unikátnosť tohto titulu. Aloy pri svojom putovaní bojuje so strojmi aj s ľuďmi.

Kým súboje s ľuďmi sú pomerne nudné, keďže sa pri nich najčastejšie len ostrieľujete lukmi a nepriatelia nie sú príliš inteligentní, súboje so strojmi sú vysoko zábavné a strhujúce. Hlavným dôvodom je dizajn strojov, ktorý je vďaka ich rôznorodosti nielen zaujímavý na pohľad, ale má priamy vplyv na to, ako je možné daný stroj premôcť. Každý z dvadsiatich piatich strojov má svoje špecifiká, a to či už v podobe svojich útokov, správania sa či slabých miest, ktoré sú náchylné na rôzne druhy munície.



V praxi to vyzerá tak, že každý stroj je možné oskenovať, čím sa zvýraznia jeho slabé miesta, a dostanete informácie, voči akému druhu munície je náchylný. Ako sa ďalej rozhodnete postupovať, je v zásade na vás. Môžete sa pokúsiť stroj prekvapiť a zaútočiť frontálnym útokom, čo vo väčšine prípadov končí tým, že vás stroj jednoducho prevalcuje, keďže väčšina z nich je aj napriek svojej veľkosti prekvapivo mobilná.

Taktiež sa môžete k nemu pokúsiť nepozorovane priblížiť, takpovediac ho priklincovať k zemi lanami, a následne sa pokúsiť stroj hacknúť, vďaka čomu bude bojovať na vašej strane. Ďalšou alternatívou je pokúsiť sa odhadnúť, ako sa stroj zachová a rozložiť jednu z mnohých pascí, ktorými ho dokážete paralyzovať a následne oddeliť od jeho tela väčšinou veľmi účinnú zbraň. Zbraň môžete následne použiť proti nemu. Fantázií sa v tomto prípade medze nekladú a pocit, keď sa vám podarí skolíť obrovský stroj, ktorý sa s revom a výbuchmi konečne zrúti na zem, je proste skvelý!

Ako to môže bežať na PS4?

Odpoveď na túto otázku, ktorá napadne asi každému, kto videl HZD v pohybe, popravde netušíme, ale tipujeme, že bude skrytá tak ako v prípade poslednej kapitoly Uncharted v tom, že Guerrilla Games je podobne ako Naughty Dog dvorným štúdiom Sony. Unikátny dizajn strojov, ako aj detailnosť rôznorodých prostredí spolu s nádhernými svetelnými efektmi sú jednoducho dych berúce. Atmosféru sveta podčiarkuje skvelý soundtrack a tiež dabing jednotlivých postáv.

Všetko to, čo tu môžete vidieť, beží na štandardnej PS4 vo 1080p pri stabilných 30fps s podporou HDR. Hra navyše v deň vydania dostane patch pre PS4 Pro, ktorý umožní hranie v 4K.

Verdikt

Horizon Zero Dawn je možné pri letmom pohľade označiť len za ďalšiu openworld hru, čo by však v tomto prípade bola určite chyba! Guerrilla Games sa utrhli z reťaze a aj napriek mechanizmom videným v iných hrách tento ponúkajú svižný zaujímavý príbeh v novom nádhernom svete, ktorý je vyslovene radosť preskúmavať a objavovať jeho tajomstvá.

Branislav Brna

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

Hitman

2017 V LEPŠOM ŠATE

Holohlavý zabijak je späť. A v plnej forme. Teda to sme si mysleli minulý rok, keď sa po cinematickom Absolution vrátili späť k otvoreným levelom a voľnou rukou pri výbere postupu. Chvalabohu, nadšenie pre cinematickosť v hernom svete opadá, a vracia sa dôraz na čo najlepšiu hratelnosť.

To však neznamená, že nový Hitman bol bez problémov. Kvôli obavám Square Enix o budúcnosť herného priemyslu dostali IO Interactive „príkaz" vydať nového Hitmana v epizodickej podobe, a tak po roku od vydania prvej časti, miliarde záplat a ďalšej miliarde pridaného obsahu vyšla kompletná prvá sezóna.

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše a rovno poviem, že nový Hitman je ovel'a, ovel'a lepší, vyladenejší a zábavnejší ako na začiatku minulého roka. Vtedy mal problémy s pripojením, hra bola posiata bugmi a rôznymi technickými problémami, ktoré zrážali inak výborný sandbox o veľkú mieru nadol. Všetci kričali, že hra mala ostať ešte hodnú chvíľu pod vývojárskou pokrývkou. No príkazy zhora sú príkazy zhora...

Po roku prichádza Hitman, ktorý nie je odkázaný iba na intro misie a na jednu misiu v Paríži, ale odteraz môže navštíviť aj Sapienzu, Marrakesh, Bankok, Colorado a Hokkaido. Každá z týchto lokalít dýcha vlastnou atmosférou, novými cieľmi a malým príbehovým spojivom, ktoré dotvára kolorit príbehovej kontinuity. Príbeh ale za veľa nestojí, no osobne som v prípade Hitmana radšej za vypilovanú hratelnosť, ktorá nepodlieha naratívnym potrebám. Každá lokalita tak má samostatný príbeh, ktorý tvoria jednotliví „obyvatelia". A do týchto kulís je vhodený Hitman. Zabudnite však na Absolution, kde ste si mohli

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: hra z pohľadu tretej osoby
Výrobca: IO Interactive
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratelnosť a rôznorodosť lokácií
+ živé aktualizácie
+ Contracts mód a jeho možnosti
+ sandbox

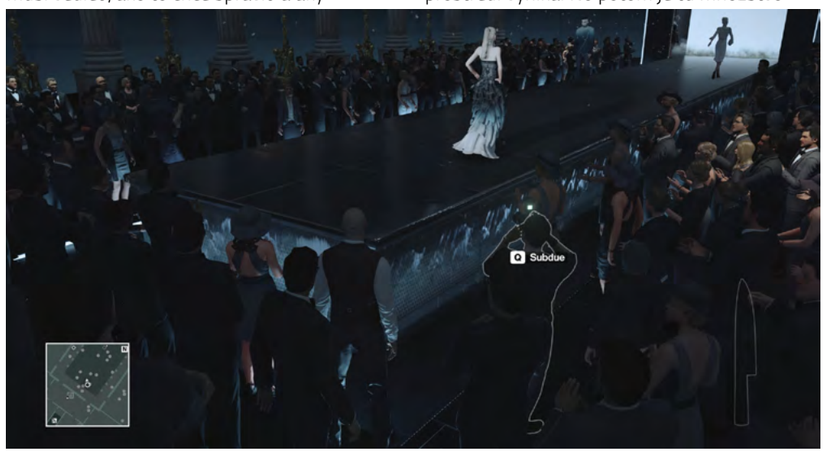
- hlavný príbeh
- občasné bugy

HODNOTENIE:

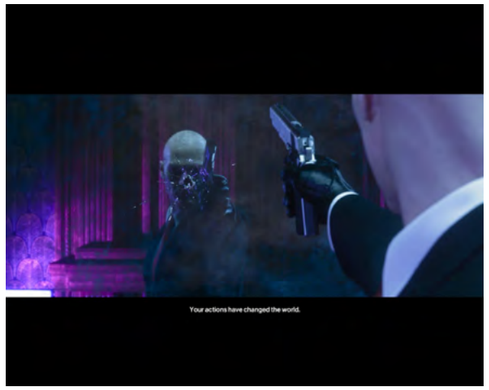
★★★★☆

cestu vpred prerazit' aj silou. Nový Hitman vás vyslovene núti používať všetky dostupné prostriedky, ktoré sériu preslávili. Vrátanie splývania s prostredím, prezliekania sa, plánovania a hratelnosti, ktorá do veľkej miery funguje štýlom pokus-omyl. Je však zrejmé, že hráč musí vedieť, čo chce robiť, musí vedieť, ako to chce spraviť a aký výsledok chce docieliť. Inak sa hráč nevyhne frustrácii, no v tom spočíva krása tohto titulu.

Ako som spomínal, hra ponúka 6 základných lokalít, no do tých je napratáná hromada obsahu. Základom je vždy eliminácia cieľov, kde práve nový Hitman vďaka rôznorodosti prostredí vyniká. No potom je tu množstvo



výziev, nútiacich vás využívať všemožné možnosti, ktoré vám autori dávajú do rúk. Taktiež je tu levelovanie každej jednej oblasti osobitne, čo vám pri nasledujúcich hraniach poskytne ďalšie a ďalšie možnosti. Nechýba ani mód Contracts, kde si môžete kontrakty na jednotlivé osoby vytvárať sami, vrátane spôsobu likvidácie cieľov a aj oblečenia, ktoré musíte mať pri likvidácii oblečené. Súťaží sa, samozrejme, na čas, takže podpora leaderboards je samozrejmosťou. Prostredia, ktoré máte k dispozícii, žijú svojím vlastným životom a je iba na vás, akí ste šikovní pri infiltrácii, zbieraní informácií a pri záškodníctve na jednotlivých mapách. Autori jednoducho vytvorili sandbox, vhodili vás doň a dali vám dostatok možností, aby hranie



nebolo nudné ani pri desiatom prechádzaní toho istého levelu. Je super, že súťaživosť je podporovaná všetkými možnými spôsobmi a že sa autori o hru výborne starajú prostredníctvom live eventov, aktualizácie cieľov a že sú veľmi aktívni aj na poli záplat a opráv.

Totižto pri vydaní hra nebola vôbec spôsobilá na fungovanie. Často padala jej online konektivita, na ktorej bola závislá, čo sa negatívne odrazilo na prijatí fanúšikmi. Dnes už hra od online funkcionalít závislá nie je a navyše je ovel'a stabilnejšia, čo je fajn. Taktiež musím pochváliť prácu autorov na opravných patchoch, ktoré vybalansovali umelú inteligenciu, niektoré prvky hry a hlavne bugy, aj keď tie sa ešte stále občas pritrafia. A aj výkon na konzolách a na PC je ovel'a lepší.

Verdikt

Autorom sa podarilo za rok vyšvihnúť holohlavého zabijaka o niekoľko úrovní hore. Môže za to nielen pridaný obsah a príkladné staranie sa o hru, ale hlavne to, že Hitman je konečne Hitman. Holohlavý zabijak s voľnosťou a so svojským štýlom. Tešíme sa na druhú sezónu!

Dominik Farkaš

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

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 otácok/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 rucne 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 znacky Logitech sú majetkom spolocnosti Logitech a môžu byť registrované. PlayStation je registrovaná ochranná známka spolocnosti Sony Computer Entertainment Inc.

FractalDesign Define C

Profi skriňa od FractalDesign za dobrú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: FractalDesign
Dostupná cena: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, použité materiály
+ príslušenstvo
+ vel'ké množstvo priestoru a úchytov pre káble
+ prachové filtre- umiestnenie
+ možnost' vlastnej kustomizácie

- absencia variantu so živšími farbami

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: mATX-MID tower
Rozmery: 210×440×399mm (š×d×v)
Hmotnost': 7,4 kg
Materiál: kov, plast
Úložný priestor: 2× 3,5 / 3× 2,5 palcové
Porty: audio jacky (2×), USB 3.0 × 2
Maximálna dĺžka GPU: 34c

HODNOTENIE:

★★★★★

Optimalizovaná pre vysoký prieduch vzduchu, tichú prevádzku a jednoduchú manipuláciu. Toto sú základné vlastnosti skrine Define C s technológiou ModulVent od spoločnosti FractalDesign. Viac sa dočítate v nami pripravenej recenzii.

Obal a jeho obsah

Balenie FactalDesign Define C je klasické. Výrobca zvolil kartón s čiernobielou potlačou. Vo vnútri kartónu je umiestnená samotná skriňa chránená dvomi polystyrénovými výplňami, chránené sú aj časti z plexiskla. Vo vnútri sa ešte nachádza rýchla príručka, príslušenstvo či prachový filter na vrchnú časť skrine.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohl'ad vyzerá skriňa spracovaná vel'mi solídne. Celá skriňa je odetá do čiernej matnej farby s minoritnými bielymi či striebornými prvkami. Plastové vonkajšie prvky ako rámy sú nastriekané matnou, titánovo tmavou farbou. Vyzerajú, akoby ani neboli z plastu, ale z kovu. Predná časť je osadená mohutným vyberatel'ným panelom s bočným nasávaním a nerezovým vzorom. Za túto časť je množné osadit' dva až 14cm vel'ké ventilátory.

Vo vrchnej časti sa nachádza priestor pre d'alšie dva 4cm ventilátory. Vrchná časť plní funkciu viacerých úchytov a zároveň odvetrávania. Odnímatel'ná časť s dierovaným profilom a filtrom/plným plechom je taktiež l'ahko odnímatel'ná. Obsahuje taktiež magnet, ktorý diel perfektne prichytí späť na svoje miesto. Taktiež tu nachádzame panel s LED indikátormi stavu PC, dvomi USB 3.0 portami, dvomi jack 3,5mm konektormi a napokon tlačidlom zapnutia a resetovania.

Zadná časť má svoj profil kompletne vyrobený z vel'kých celistvých dier zabezpečujúcich takmer stopercentné prúdenie vzduchu. Do zadnej časti je možné osadit' jeden maximálne 14cm vel'ký ventilátor. Spodná časť obsahuje vel'ké a vysoké striebristé podstavce v tvare valca. Taktiež tu nechýba vyberatel'ný filter pre počítačový zdroj, ktorý filtruje celú spodnú časť skrine a nielen zdrojovú.

Pravá bočnica je celistvá a vyrobená z plechu. Prekvapivo je tu nalepená odhlučňujúca látka. Ľavá bočnica je priesvitná, osadená priehl'adným plexisklom. Všetky mechanické prvky vrátane vnútornej a vonkajšej kostry, úchytov či záklopiek sú vel'mi solídne spracované, sú pevné a pružné zároveň.

Vnútorné rozloženie

Vnútorné rozloženie skrine pozostáva z oddelenej spodnej časti určenej pre zdroj s prieduchom a možnost'ou určitej kustomizácie. Nachádza sa tu teda miesto pre zdroj, káblový manažment a dva 3,5-palcové harddisky. Na oddel'ujúcom plechu sú zvrchu umiestnené odvetrávacie mriežky. Po pravej strane vo zvislej pozícii vedl'a umiestnenia z. dosky sa nachádzajú dva široké podlhovasté otvory a d'alšie menšie pre káblový manažment a ventilátory. V pozícii nad z. doskou sa nachádzajú d'alšie dva menšie a užšie otvory. Zo zadnej strany, za z. doskou, sa tu nachádza priestor pre montáž troch 2,5-palcových diskov. Priestor pod doskou, medzi doskou a bočnicou je taký akurátny. Nachádzajú sa tu približne dva centimetre miesta, a to pre rozloženie celého káblového manažmentu. Pri osadených predných ventilátoroch je možné osadit' 31,5cm GPU, po vybratí ventilátora túto hodnotu môžete navýšit' na 34cm.

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 12cm vel'ké a majú trojpinový konektor. Priestor v skrini je dostatočne rozl'ahlý a po menšej úprave je možné osadit' aj uzavreté vodné chladenie pre CPU a GPU. Dopredu je taktiež možné osadit' dva ventilátory, do vrchnej pozície tiež dva a vzadu jeden. Všetky ventilátory je možné osadit' do maximálnej vel'kosti 14cm.

Naše hodnotenie

Skriňa má vel'mi dobre zvládnutý vnútorný priestor, rozloženie komponentov a hlavne, čo je azda najdôležitejšie a túto vlastnost' málo výrobcov dodržuje, je praktická, l'ahko rozoberatel'ná a je vyhotovená z kvalitných materiálov. Pre náročného používatel'a bude dostatočne dobrá a upravitel'ná zároveň. Možnost' osadit' do skrine 5× 14cm ventilátory, alebo aj vodné chladenie robí zo skrine ozajstné monštrum. Cena je vzhl'adom na kvalitu zostavy príjemná.

Lukáš Libica

Roccat Cross

Skvelý multiplatformový headset, ak teda nemáte konzolu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pohodlie
+ nízka hmotnost'
+ kvalita zvuku

- pre konzoly len in-line mikrofón

ŠPECIFIKÁCIE:

Frekvenčný rozsah: 20 – 20000Hz
Rozmery: 149×196×80mm
Hmotnost': 185g
Dĺžka kábla: 2,35m (Dual 3,5mm jack), 1,2m (Single 3,5mm jack)
Meniče: 50mm, neodymiové magnety
Impedancia: 32Ω
Farba: čierna

HODNOTENIE:

★★★★☆

Headset Roccat Cross eliminuje potrebu vlastnit' zvlášť slúchadlá na PC, konzolu alebo mobilné zariadenie. Môže sa pochválit' nízkou hmotnost'ou a vysokou kvalitou podania zvuku nielen v hrách, ale aj pri počúvaní hudby, sledovaní filmov či hlasovej komunikácii.

Balenie

Slúchadlá dorazili v štandardnej krabici nevel'kých rozmerov s menej farebnou, no zato vel'mi názornou grafikou. Behom pár sekúnd je každému jasné, čo je hlavným zameraním slúchadiel – podpora vel'kého množstva platforiem. Krabica dorazila mierne poškodená na zadnej strane, no je aspoň dobré vediet', že svoj obsah ochráni aj pri tvrdšom zaobchádzaní, napríklad kuriérskou službou. V balení sa okrem samotných slúchadiel v ochrannom plastovom obale nachádza krátky manuál a dvojica káblov – jeden s dvojicou 3,5mm jackov pre pripojenie k počítaču, druhý s jediným 3,5mm jackom pre prepojenie s mobilom, konzolou či iným zariadením.

Kompatibilita

Roccat Cross sa chváli podporou všetkých moderných platforiem – PC, Mac, PS4, Xbox One či mobilných telefónov. Niet divu, ved' všetky tieto platformy (väčšinou) disponujú aspoň jedným 3,5mm jackom. Roccat však nešiel cestou prispôsobenia platformy headsetu (použitím rôznych adaptérov a redukcií), no rozhodol sa prispôsobit' headset jednotlivým platformám pomocou dvojice vymenitel'ných káblov. Kratší pogumovaný kábel s dĺžkou len 1,2m a in-line mikrofónom je ideálnym riešením pre mobilné telefóny, zatial' čo dlhší, opletený kábel s dĺžkou 2,35m s dvojicou 3,5mm jackov a samostatným mikrofónom na ramene sa zapáči najmä PC hráčom. Problém však budú mat' konzoloví hráči požadujúci tento kvalitnejší mikrofón, nakol'ko ku konzole sa (bez prikúpenia adaptéra) dá pripojit' len kratší kábel s menej kvalitným mikrofónom.

Dizajn a konštrukcia

Headsetu panuje simplicitný dizajn čiernej farby. Tejto jednoduchosti napomáhajú aj lesklé logá Roccat na vonkajších stranách mušlí a hlavového mostíka. Slúchadlá sú vyrobené na dotyk z vel'mi príjemného plastu s matnou úpravou. Hlavový mostík a vankúšiky sú vyrobené zo syntetickej koženky a sú vyplnené mäkkou penou. Slúchadlá sú vd'aka ich odl'ahčenému dizajnu a hmotnosti len 185g pohodlné aj pri dlhšom nosení. Hlavový mostík je primerane vel'ký a kvôli zníženiu hmotnosti je flexibilný. To mu však vôbec neuberá na komforte. Jeho mierne zahnutie dopredu taktiež napomáha ku skvelej ergonómii slúchadiel. Náušníky sú oválneho tvaru, dokážu sa natáčat' a krásne tak sadnú okolo uší. V kategórii ergonómie a pohodlia odo mňa získava Cross plný počet bodov. Slúchadlá disponujú odnímatel'ným káblom. Na prvý pohl'ad by ste to však nespoznali. Konektor – viac-menej štandardný 3,5mm jack – je v slúchadlách rovnako dokonale ukrytý, ako aj pevne uchytený. Na zadnej strane l'avého slúchadla sa nachádza šikovné koliesko na ovládanie hlasitosti.

Zvuk

Uzavreté mušle slúchadiel v sebe ukrývajú 50mm meniče s neodymiovými magnetmi. Cross vd'aka tomu disponuje vysoko kvalitným, ostrým zvukom vo všetkých frekvenciách. Zosilnené basy zvýrazňujú zážitok z boja v akčných hrách a rovnako skvelo vyznejú aj na basy bohaté hudobné žánre. Stredné a vyššie frekvencie tradične bývajú u herných headsetov v ústraní, Cross však nijako na ich kvalite neuberá. A tak ak práve nezachraňujete Zem pred inváziou či nepotláčate svetový terorizmus, môžete si užit' rozmanitú hudbu, a to kdekol'vek.

Mikrofóny

Väčší z dvojice mikrofónov dodávaných s headsetom sa nachádza na dlhšom kábli s dvojicou 3,5mm jackov, čo vylučuje jeho použitie na iných platformách než PC bez použitia adaptéra.

Mikrofón sa nachádza na krátkom, l'ahko ohybnom ramene. Pri videohovore s týmto mikrofónom ma druhá strana počula vel'mi čisto a bez akýchkol'vek náznakov šumenia, čo je vzhl'adom na absenciu akejkol'vek redukcie šumu vel'mi slušný výkon.

Naproti tomu ten menší mikrofón na kratšom kábli rozhodne nie je žiaden zázrak. Pri bežnom používaní, ked' mikrofón vol'ne visí zo slúchadiel, je jeho hlasitost' vel'mi nízka a navyše zaberá vel'ké množstvo okolitých zvukov. Na bežné telefonovanie to síce postačí, no na komunikáciu počas hry ho neodporúčam.

Záverečné hodnotenie

Roccat Cross je herný headset ideálny pre PC, mobilné telefóny a ak nepotrebujete kvalitný mikrofón aj pre herné konzoly. Kvalitou zvuku sa rozhodne nedá zahanbit' a vd'aka nízkej hmotnosti a skvelej ergonómii je pohodlný aj pri dlhšom používaní.

Stanislav Jakúbek

Roccat Kone EMP

Stále lepší a lepší

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 92€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, rozmery
+ prevedenie
+ ergonómia
+ RGB podsvietenie
+ optický senzor Owl-Eye
+ softvér

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 135×75×42mm
Hmotnosť: 116g
Optický senzor: PixArt 3361 „Owl-Eye'
Prepojenie: 1,8m opletaný USB kábel
Softvér: Roccat Swarm

HODNOTENIE:

Koncept a dizajnový základ pre hernú myš Kone z dielne Roccatu je síce starý už zopár rokov, no stále má čo priniesť. V tomto duchu sa nesie aj novinka, ktorá nadväzuje na túto úspešnú sériu a pridáva niečo navyše. Predstavujem vám hernú myš Roccat Kone EMP!

Balenie

Myš sa predáva v čiernej papierovej škatuľke s rozmanitou grafikou a popisom technických vymožeností. Jej pravá strana je skosená akoby do akejsi striešky, čo na jednej strane vyzerá zaujímavo, no na strane druhej to komplikuje vyberanie myši zo škatuľky. Kone je uložená vnútri škatuľky v plastovom puzdre a okrem nej nájdete v balení trojicu samolepiek a technickú dokumentáciu.

Dizajn, prevedenie

Dizajnový základ bol už položený pred niekoľkými rokmi v podobe modelu Kone Pure, z modelu Kone XTD dostal „EMP" zase podsvietenie. Prečo sa teda nedržať overeného dizajnu a prevedenia? Doménou celej rodiny modelu Kone je robustný dizajn, použité kvalitné materiály či výborná ergonómia, vďaka ktorým myš sedí výborne či už v stredne veľkej, ale aj vo veľkej ruke.

Na myši sa nachádza celkovo 9 tlačidiel (ak nerátam rollovanie kolieskom dopredu a dozadu), pričom vďaka softvérovej „fičúrke" Easy-Shift[+]™ je možné počet funkcií zvýšiť až na 21, čo ponúka naozaj široké možnosti. Jej rozmery sú 135×75×42mm a hmotnosť 116g. Scrollovacie koliesko myši je už tradične typu 4D Titan, čo sľubuje vysokú pevnosť a odolnosť. K počítaču ju pripojíte pomocou 1,8m dlhého, opletaného USB kábla. Telo myši je plastové, ladené do čiernej farby, s matnou povrchovou úpravou, vďaka ktorej sedí myš v ruke pevne a nekĺže. Na chrbte myši je umiestnené biele logo spoločnosti a po jej krajoch, ohraničujúcich hornú a bočné časti sa po jej celej dĺžke tiahnu lesklé pásiky, ktoré ukrývajú podsvietenie. Spodná časť obsahuje dve kĺzne plochy, jednu v prednej a druhú v zadnej časti a optický senzor. V porovnaní s modelom Kone XTD tu chýba puzdro so závažím, pomocou ktorého by ste si mohli prispôsobiť hmotnosť myši vašim potrebám.

Technické okienko

Srdcom Roccat Kone EMP je optický snímač PixArt 3361, ktorý si Roccat nechal modifikovať podľa svojich preferencií a nazval ho Owl-Eye, v preklade sovie oko, keďže pre tieto stvorenia je príznačný dokonalý zrak. Ako uviedol Roccat, 9 z 10 z profesionálnych hráčov využíva pri hraní úroveň DPI pod 2000, preto sa vývojári pri Owl-Eye zamerali na tzv. zlatý rozsah, do ktorého spadá rozmedzie 400 – 3000DPI, pričom Roccat garantuje najvyššiu možnú presnosť v rámci tohto rozsahu. Kone si ale rozumie s DPI až do hodnoty 12000. Nie je to síce rekord, no rozhodne ide o nadpriemer. Myš zachytáva pohyb až 250 palcov za sekundu (IPS) pri maximálnom zrýchlení 50G, zvláda polling rate na úrovni 1000Hz a dobu odozvy 1ms. Myš Roccat Kone EMP robí výnimočnou predovšetkým pohyb myši na obrazovke s presnosťou 1:1, čo sľubuje ovládanie v reálnom čase bez nejakého oneskorenia.

Softvér

Neodmysliteľnou súčasťou periférií od Roccatu je softvér s názvom Swarm. Prostredie Swarmu je rozdelené do troch celkov. Prvý celok obsahuje prehľad pripojených, ale aj predtým používaných periférií, funkciu Swarm Connect, AlienFX a Talk FX. Druhý zase portfólio nastavení myši a tretí manažéra herných profilov a makier. Profilov si môžete vytvoriť dokopy 5, môžete k nim priradiť aplikáciu či profil importovať alebo exportovať. Používateľský najzaujímavejšia je druhá časť s nastaveniami myši. Tento celok obsahuje štyri podkategórie, pin (pripináčik), nastavenia, priradenie tlačidiel a pokročilé nastavenia.Podkategória pin sústreďuje obľúbené nastavenia na jedno miesto, kde máte k nim najrýchlejší prístup. Každé z nastavení má v pravom hornom rohu trojicu ikoniek, už spomínaný pin, pomocou ktorého pridáte nastavenie k obľúbeným, reset nastavenia na továrenské hodnoty a informácie o nastavení.

Druhá podkategória, nastavenia, obsahuje nastavenia súvisiace s funkciami myši. Nájdete tu nastavenia senzitivity, vertikálnej scrollovacej rýchlosti kolieska, rýchlosť dvojkliku, rýchlosť kurzora či nastavenie DPI. To je možné regulovať v rozmedzí 100 – 12000 v hodnotách po 100. Celkovo je možné vytvoriť až 5 rôznych úrovní DPI, pokojne si ale môžete zvoliť len jednu či dve hodnoty.

V tretej podkategórii si budete voliť funkcie pre jednotlivé tlačidlá na myši. Fyzicky je tlačidiel síce 9, no Roccat ako programovateľné tlačidlo považuje aj scroll kolieskom dopredu a dozadu, teda k dispozícii je nastavenie 11 rôznych funkcií, no pomocou funkcie Easy-Shift[+]™ je možné toto číslo softvérovo zdvojnásobiť. Jednotlivé tlačidlá sú znázornené aj na grafike myši, pričom kliknutím na ponuku je možné tlačidlám priradiť obrovské množstvo funkcií, od tých základných cez multimediálne, vľbu makier, profilov až po ovládanie systému.

Poslednou podkategóriou sú pokročilé nastavenia, kde si upravujete úrovne polling rate, zvukovú odozvu, nastavenie zdvihu a nastavenie podsvietenia. Čo sa podsvietenia týka, EMP má síce dva podsvietené pásiky, no podsvietené plochy sú štyri, pretože pásiky sú rozdelené akoby na polovicu. Môžete si tak voliť farebný variant nezávisle od seba pre každú z nich, pričom nechýbajú svetelné efekty, ako plné podsvietenie, blikanie, dýchanie či tlkot srdca. Pri každom z efektov je možné zapnúť tzv. color flow, teda farebný tok, pri ktorom sa automaticky mení farebné spektrum. Navyše, jeho rýchlosť je možné regulovať na stupnici. Funkcie Talk FX a AlienFX umožňujú vyžmýkať z myši ešte viac v podobe pokročilejších svetelných efektov v spolupráci s vybranými hrami, ktoré vás zmenou farby podsvietenia upozornia na kritickú úroveň zdravia, málo munície a podobne.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Roccat Kone EMP je typ myši s tzv. palm gripom, teda celá dlaň leží na myši, pričom prsty sú narovnané. Vďaka tomu a matnému povrchu sadne myš do ruky ako uliata a pracuje sa s ňou naozaj pohodlne. Ku všetkým tlačidlám je bezproblémový prístup, vďaka Easy-Shift[+]™ je možné až dvojnásobne zvýšiť počet ich funkcií. Softvér Swarm vám ponúkne všetky najdôležitejšie nastavenia, vrátane nastavenia podsvietenia, ktoré je vyriešené naozaj zaujímavo, v podobe dvoch pásikov, ktoré v sebe ukrývajú štyri nezávislé plochy podsvietenia. Skvelou vľbou bola modifikácia optického senzora na Owl-Eye z dielne PixArt pre potreby Roccatu. Dbá sa na to, aby myš poskytovala čo najvyššiu možnú presnosť v tzv. zlatom rozsahu, ktorý preferuje drvivá väčšina profesionálnych hráčov. Výborný optický senzor dopĺňajú aj ďalšie parametre, spomedzi ktorých vyčnieva pohyb myši na obrazovke s presnosťou 1:1, čo sľubuje ovládanie v reálnom čase bez nejakého oneskorenia. Myš Roccat Kone EMP je skvelou nástupkyňou tohto modelu.

Miroslav Konkoľ

Acer Spin 7

Predražený skvost od Aceru ako sa patrí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Dostupná cena: 1400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná konštrukcia, otáčatel'ný LCD
+ výdrž batérie

- nedomyslené otváranie displeja (dizajn)
- vzhl'adom na cenu málo príslušenstva

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém: Windows
Šírka: 325mm
Výška: 229mm
Hĺbka/hrúbka: 10,9mm
Hmotnosť: 1200g
Farba: čierna

LCD Displej: 14 " LCD IPS 1920×1080 pix, lesklý s AntiGlare vrstvou
Procesor: Intel Core i7 – 7Y75 Kabylake 2× 1,3GHz – Boost 3,6GHz
Grafická karta: Intel HD Graphics
Operačný systém: Windows 10 Pro
Farba: čierna
Operačná pamäť: 8GB DDR3L
Pevný disk: SSD 256GB
Hmotnosť: 1200g
Kapacita batérie: 2770mAh
Výbava: WiFi, Bluetooth, operačný systém, touchpad,, HDMI, Bluetooth v4.1, Wi-Fi 802.11ac, USB C 3.1 C 2×, 1×, Combo Audio Jack, Dolby Audio reproduktory

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Spoločnosť Acer predstavuje moderný dizajn, hardvér a inovatívne riešenie otáčania LCD displeja do prakticky akéhokol'vek uhla. A tak nie je divu, že s ultrabookom Spin 7 získala niekol'ko ocenení, vrátane 2017 CES Innovation Award.

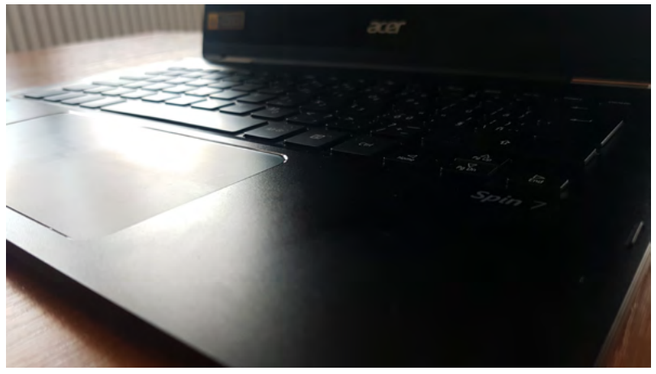
Dizajn a konštrukcia

Spin 7 využíva tenkú konštrukciu a prémiový dizajn s otáčatel'ným displejom do rôznych pozícií. Ultrabook je hrubý len 11mm a spája v sebe prvky zo zliatiny, špičkový displej a povrch zo skla, na ktorom sú viditel'né odtlačky prstov. Pri použití všetkých materiálov sa hmotnosť zariadenia ustálila na 1200g, čo je skutočne príjemná hodnota.

Z vrchnej časti vyzerá ultrabook ako knižka a po okraji má dva striebristé pánty, ktoré by mohli vyzerať ako knižná väzba. Dva pánty, ktoré je možné pretočiť do 360-stupňového uhla, robia s notebooku tablet i multifunkčné zariadenie zároveň. Samotné uloženie displeja je tenké po zvislej časti obrazu a hrubšie po horizontálnej.

Celkovo je možné Spin 7 požívať v možných režimoch: Laptop (klasický režim zobrazenia bez otáčania displeja), Ezel (otvorenie LCD do výšky tak, aby sa dalo písať na klávesnici a obraz bol bližšie k vám), Stand (displej otočíte a natiahnete ho do tvaru stojana), Pad (displej pretočíte o 360 stupňov a z ultrabooku spravíte tablet). Na spodnej strane sa nachádza informačná nálepka a po oboch stranách dva malé podlhovasté reproduktory. Ultrabook je vyvýšený pomocou štyroch gumičiek.

Ľavá hrana zariadenia obsahuje tlačidlo zapnutia a tlačidlá pre reguláciu hlasitosti. Pravá hrana zariadenia obsahuje po dva USB 3.1 porty (oba sú univerzálne, jeden je navyše aj napájací) a audio jack 3,5mm. Indikátor nabíjania a zapnutia zariadenia je napokon umiestnený v zadnej hrane zariadenia. Chladenie ultrabooku



bolo dostatočné aj pri spustených náročných aplikáciách. Ultrabook sa zahrieval extrémne, hlavne pri hrách, a to aj napriek 4,5W TDP. Má to na svedomí najmä pasívne chladenie, čo je vcelku bežná vec pri takomto type zariadenia.

Displej

O krištáľovo čisté zobrazenie obsahu sa stará špičkový, 14-palcový IPS panel s rozlíšením 1920×1080 pixlov. Displej je chránený ochranným sklom Corning Gorilla Glass. Aj napriek tomu, že je lesklý, má výborné pozorovacie uhly a verné zobrazenie farieb. To aj vďaka technológii Acer Color Intelligence, ktorá upravuje sýtosť farieb v reálnom čase. Svietivosť displeja je dostatočne silná aj na priamom slnečnom svetle, v tme je najnižšia intenzita jasu príjemne nízka. Displej je navyše dotykový a podporuje dotyk desiatich prstov. Dotykovú obrazovku využijete pri mnohých činnostiach, alebo môžete ultrabook využívať ako tablet.

Klávesnica a touchpad

Klávesnica zariadenia je mierne utopená v strede zariadenia a chýba jej numerická časť. Rozloženie klávesov je rovnomerné a pri písaní vhodne rozmiestnené. Na klávesnici sa píše dobre, rýchlo a pohodlne. Klávesnica nie je podsvietená LED svetlami, ako je dnes už celkom bežné.

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

Hardvér a výkon

Procesor je úsporný a najslabší CPU rady i7 7Y75 z rodiny KabyLake s taktom 1,3GHz so zapnutým TurboBoost do 3,6GHz. Operačná pamäť zariadenia je 8GB DDR3L s nízkym napájacím napätím.

Grafika je v tomto prípade len integrovaná Intel HD Graphics , ktorá zvládne staršie a menej náročné hry a, samozrejme, prehrávanie obsahu vo vysokom rozlíšení. Pri našom teste ultrabook zvládol hru Need For Speed MW 2013 v rozlíšení 1920×1080 pri minimálnych detailoch na približne 20FPS. Notebook sa mimoriadne prehrieval, a to hlavne jeho spodná časť. Hry ako League of Legends bežali plynulo aj na vyšších detailoch a komplikácie nenastali ani pri zobrazení 4k obsahu.

Ako úložisko dát je použitý rýchly SSD disk M.2 Kingston s kapacitou 256GB, ktorý má priemerné čítanie 341MB/s a prístupový čas 0,066ms.

O ozvučenie sa stará dvojica reproduktorov s certifikátom Dolby. Reproduktory hrajú veľmi príjemne. Maximálna hlasitosť je dostatočne vysoká a kvalita reproduktorov je výborná, i keď im absentujú basy, v takom malom tele notebooku ani nič lepšie čakať nemôžeme. Vďaka vstavanej aplikácii bolo možné nastaviť rôzne režimy zvuku, ktorými sa kvalita dala ešte vylepšiť. Kvalita webkamery bola primeraná a obraz plynulý a dostatočne zreteľný aj pri videohovoroch.

Nechýbala tiež výbava ako 5GHz Wi-Fi 802.11ac MIMO, Bluetooth v 4.1, HDMI, 2×USB 3.1 Type-C a Combo Audio Jack.

Operačný systém

Vstavaný operačný systém je v tomto prípade Microsoft Windows 10 Pro v slovenskom vydaní. Pri práci so zariadením sme nezaznamenávali zamŕzanie OS, alebo nekonečne dlhé spúšťanie aplikácií, a to aj napriek tomu, že sa v zariadení nachádzal extrémne úsporný CPU.

Batéria a výdrž

O poháňanie ultrabooku sa starala 2770mAh batéria. Počas testu sme notebook podrobili rôznym záťažiam. Pri nabití na 100% kapacity batérie, pri zapnutom jase na 75% a so zapnutým Wi-Fi sme surfovali na internete, pozerali dva filmy na štyridsaťpercentnej intenzite zvuku. Po približne piatich hodinách prevádzky zariadenia sa batéria vybila na 8%. Pri samotnom surfovaní na internete bez vedľajších operácií sa výdrž batérie predĺžila ešte o približne hodinu, čo hodnotíme veľmi pozitívne.

Záverečné hodnotenie

Spin 7 je skutočný skvost, čo sa týka jeho technickej stránky. Konštrukcia je výborná, celkom málo zanecháva odtlačky prstov na spodnej aj vrchnej strane. Zle navrhnuté je umiestnenie aj svietivosť signalizačných LED diód. Azda druhú najväčšiu starosť nám robilo otváranie zariadenia zo zaklapnutého stavu, nemali sme ako uchytiť displej a spodnú časť dvomi rukami, nie to jednou. Prichytenie LCD displeja mali na starosti silné magnety a absentovala akákoľvek hrana na uchopenie a otvorenie LCD. Pochváliť sa dá výborný LCD displej s vysokým FullHD rozlíšením s sýtymi farbami, výborná výdrž batérie a ozvučenie v podobe Dolby reproduktorov. Hmotnosť zariadenia je príjemne nízka. Máte tak pocit, že držíte v ruke zošit a nie kus elektroniky.

Chladenie bolo pasívne, takže na hluk sa sťažovať naozaj nemôžete – azda len na teplotu, a tak sa môžete ľahko popáliť pri maximálnom zaťažovaní Spin sedmičky. Vysoká je aj cena zariadenia, ktorá sa pohybuje pri hodnote 1400 eur. Pri takej vysokej cene si rýchlo rozmyslíte, či chcete byť štýloví, alebo siahnete po celkom inom zariadení. Neviem teda, pre koho presne bol určený tento ultrabook, ale študenti, ktorým by sa náramne hodil, to, predpokladáme, nebudú.

Lukáš Libica

Genesis Vanad 750 mouse bungee

Aj káblová myš môže mať výhodu bezkáblovej

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 23€

PLUSY A MÍNUSY:

+ zlepšenie káblového manažmentu
+ ochrana kábla myši pred poškodením
+ zabudovaný USB 3.0 hub
+ čítačka kariet micro SD
+ efektný dizajn
+ odnímateľné rameno

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

3 × USB 3.0,
1 × micro USB,
1 × microSD do 128GB,
kábel 1,2m,
základňa:
116×103×110mm,
platformy: Windows XP/7/8/10, Mac OS X (10.8 -10.11),
max. prenosová rýchlosť:
5Gb/s,
výstupný prúd: 5V 1A

HODNOTENIE:

"Myšie bungee" asi nie je veľmi známy výraz. Bodaj by bol, práve sme ho totiž vytvorili poslovenčením pôvodného „mouse bungee". Možno sa v tejto chvíli usmievate, no tento názov nie je vôbec zavádzajúci. Skutočne vychádza z podobnosti s bungee jumpingom a produkt je určený pre počítačovú myš.

Každý správny hráč používa káblovú myš. Zlomky sekúnd, ktoré možno v hre stratiť, nutnosť výmeny batérií a nepríjemné problémy pri ich slabnutí sú pre gejmerov prosto príliš vážne argumenty proti použitiu bezkáblového riešenia.

Káblové myši však majú tiež jeden neduh, a to je priestorový manažment pripojenia. Kábel sa vám môže zachytávať o prekážky na stole (asi nemusíme spomínať ten hnev, ktorý to dokáže vyvolať), môže mu zavadzať klávesnica či monitor, dokonca sa môže poškodiť napríklad častým šúchaním o hranu stola. Ak práve súhlasne prikyvujete s tým, že tento problém dôverne poznáte, tento článok vás poteší.

Genesis Vanad 750 je produkt, ktorý si riešenie týchto problémov dal za úlohu. Podobne ako pri bungee jumpingu aj pri mouse bungee ide o flexibilné uchytenie do pevného bodu. Tento bod je základňa zariadenia. Tá má trojuholníkový tvar a v jej vrchnej časti sa nachádza pružné gumené rameno. Doň sa v dvoch bodoch zatlačí kábel myši, pružný materiál ho obopína a nepustí.

Pochopiteľne, že si treba vzdialenosť medzi myšou a ramenom správne vymerať tak, aby ste pri pohybe po podložke, alebo v priestore vyhradenom pre myš mohli pohybovať rukou bez problémov.

Tento spôsob ovládania myšou rieši nielen spomenuté starosti s káblom, ale aj štýlovo vyzerá. Trojuholníková základňa Vanadu totiž dostala dynamicky pôsobiaci dizajn a efektné červené podsvietenie. Môžete preto očakávať obdivné otázky typu „Fíha, čo to máš?" od zvedavcov, ktorí vás navštívia.

Vtedy ich okrem ohúrenia hlavnou funkciou môžete tiež prekvapiť tým, že v zadnej časti základne sú zabudované tri porty typu USB 3.0 a čítačka kariet microSD. Tá môže byť užitočná, napríklad ak často prenášate fotografie zo smartfónu či fotoaparátu do počítača.

Ak máte svoje PC uložené na menej prístupnom mieste, alebo máte porty USB už obsadené

a potrebujete ďalšie, čo je hlavne pri notebookoch bežný jav, zabudovaný USB hub isto oceníte.

Samotný Vanad sa k PC pripája priloženým káblom s dĺžkou 1,2-metra, čo by malo stačiť každému na vyvedenie základne na stôl pred seba. Myš, ktorú budete týmto spôsobom ukotvovať, môžete zapojiť tiež priamo do portu USB na tele bungee a získať tak 1,2-metra kábla navyše.

Verdikt

Genesis Vanad 750 je veľmi praktický pomocník zacielený hlavne na hráčov, ktorí robia s myšou časté prudké pohyby. Jeho pružné rameno sa pri pohybe myši ohýba spolu s káblom a keďže je odnímateľné, možno bungee so sebou zobrať aj na cesty.

Celkovo produkt hodnotíme veľmi pozitívne. „Myšie bungee" so zabudovaným hubom USB s maximálnou prenosovou rýchlosťou 5Gbit/s, navyše aj s čítačkou kariet SD je skvelý pomocník nielen pre hráča, ale pre každého používateľa myši, ktorý má problémy s káblovým manažmentom.

Peter Vnuk

Roccat Suora FX

Mechanická klávesnica, za ktorú sa (ne)oplatí priplatit'...

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

+ funkcie
+ aplikácia SWARM
+ jednoduché ovládanie
+ rozmery
+ kvalita spracovania

- pomer cena/hodnota/výkon
- absencia lakt'ovej opierky
- menej kvalitné spínače

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozloženie: US
Typ klávesov: klasické
Typy spínačov: mechanické (TTC Brown)
Usporiadanie prvkov: klasické
Enter: jednoslotový
Backspace: široký
Ľavý shift: široký
Určenie: herná mechanická klávesnica
Rozhranie: drôtová (USB)
Šírka: 43cm
Hĺbka: 12cm
Software: Roccat Swarm

HODNOTENIE:

★★★★☆

A je to tu! Na trh prichádza dvojica klávesníc zo série SUORA od renomovanej značky ROCCAT. Suora FX sa snaží prebit' obrovskou hordou konkurencie v podobe high-end mechanických klávesníc za cenu 140€. Nie vždy je nutné pridávať funkcie ako efektné RGB osvetlenie len preto, aby to navýšilo hodnotu produktu. Ako teda Suora FX uspela v našom teste?

Obal a obsah

Suora FX k nám do redakcie dorazila v retail balení. Aj napriek tomu, že balenie vyzerá vel'mi pekne, vo vnútri je osekané na úplné minimum – obsahuje klávesnicu a dve príručky. Testovaná klávesnica je v americkom US rozložení.

Dizajn a konštrukcia

Telo je tvorené z dvoch kusov čierneho tvrdého plastu. Konštrukcia je vd'aka tomu odolná a ani pri hrubšom zaobchádzaní sa neláme ani neohýba. Vrchný plastový plát má jemne drsnú povrchovú úpravu a vd'aka nej nezachytáva odtlačky prstov a ani mastnotu a špinu. Klávesy majú matnú povrchovú úpravu, vd'aka ktorej sú na dotyk príjemné. Na spodnej strane nájdeme tri zaujímavé drážky, pričom každá z nich smeruje do inej strany. Sú určené na to, aby sme do nich vložili kábel a znížili riziko zamotania kábla, ked'že ten je opletený a má tendenciu sa lámat'. Je trochu škoda, že klávesnica nemá v tele vyvedené USB porty, ktoré by zlepšili používanie. Suora FX sa vel'kostne snaží byt' čo najnenápadnejšou. Inžinieri v Roccat preto urobili naozaj maximum, aby čo najviac ukrojili z vel'kosti. Konkrétne sa rozhodli spojit' multimediálne tlačidlá s F-klávesami, ku ktorým pristupujeme pomocou Function tlačidla. Aj napriek tomu napravo od nich nájdeme osobitné ovládanie hlasitosti a tlačidlo pre herný režim. Ked'že klávesnica nedisponuje žiadnymi LED diódami indikujúcimi zapnutý NumLock, CapsLock a ScrollLock, obsahuje signalizáciu priamo v klávese. Konkrétne pri spustení sa zmení farba podsvietenia z aktuálnej na bielu, čo je vel'mi šikovný t'ah.

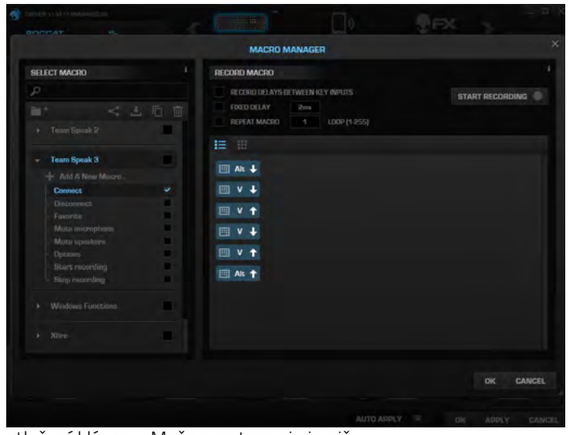
Mechanické klávesy

Za cenu 140€ určite očakávame mechanické spínače. Výnimkou nie je ani Suora FX a prichádza so spínačmi od firmy TTC. Ani na webe, ani na krabici nenájdeme, presne o aký typ spínačov ide. No podl'a všetkého to vyzerá na spínače Brown. Popravde, všetky majú vlastnosti, ktoré by hnedé spínače mali mat'. Konkrétne ide o spínač s hmatovou odozvou. Tá je ale na rozdiel od napríklad MX Brown posunutá výrazne nižšie, približne asi v tri štvrtine dráhy spínača. Jedinou nevýhodou je to, že klávesy pri stlačení pôsobia až trocha mäkko a neisto. Síce spínače nepochádzajú od tej najrenomovanejšej firmy, aj napriek tomu Roccat deklaruje vysokú životnost' – až 50 miliónov stlačení. Rýchle písanie nerobí žiadne problémy. Vel'kou nevýhodou je absencia lakt'ovej opierky. Ked'že majú klávesy vysoký zdvih, ruky sú v neprirodzenej polohe. No stačí pár hodín tréningu a zvyknete si.

Je nutné podotknút', že sa na klávesnici hrá naozaj úžasne. Osobne sa mi najlepšie hrali hry, kde je potrebné vyslovene „drtit'" klávesy, napríklad v Diable 3. Počas hrania určite oceníte herný mód, ktorý sa spúšt'a pomocou tlačidla vpravo hore na klávesnici. Ten aktivuje programovatel'né klávesy, premapované tlačidlá a d'alšie používatel'sky nastavitel'né funkcie v ovládačoch.

Aplikácia ROCCAT Swarm a funkcie

Klávesnicu je možné ovládat' iba pomocou plug'n'play, no pre pokročilejšie funkcie budete nútení si doinštalovat' aplikáciu ROCCAT Swarm. Už pri prvom spustení si môžeme všimnút' pekné grafické prostredie, ktoré je naozaj vel'mi intuitívne. Po pripojení klávesnice ju aplikácia okamžite detekuje a ak je to potrebné, aktualizuje firmvér. Aplikácia Swarm má vel'mi podobný princíp ako Razer Synapse – funguje na moduloch. Pre každé pripojené zariadenie sa doinštaluje modul určený pre dané zariadenie. V module pre Swarm FX nájdeme obrovskú studnicu možností, až sa zdá, že je bezodná. Niektoré funkcie sú až divné, no fantázii sa medze nekladú. Medzi takéto funkcie patrí aj zvuk pri



stlačení klávesu. Možno na tom nie je nič zvláštne, no mne osobne sa nezdal ani jeden zo zvukov normálny. Dokonca je možné si nastavit' čas, po ktorom sa pri držaní klávesu začne znak opakovat'. Je možné nastavit' presný počet opakovaní a d'alšie podobné vychytávky. Možnosti podsvietenia sú obrovské. Je možné si vybrat' bud' individuálny mód, alebo výber z prednastavených módov.

Čo sa týka individuálneho módu, ten ponúka nekonečné možnosti. Nastavovanie je rozdelené na dve polovice, konkrétne je to výber farby a rozdelenie klávesnice na bloky. Bloky sú vlastne skupiny vybraných klávesov, pre ktoré chceme, aby platila jedna vlastnost'.

Takže si môžeme vybrat' napríklad klávesy WSAD a ak si ich združíme do bloku, nemusíme sa snažit' pre každý kláves zvolit' jednu farbu, namiesto toho môžeme zmenit' farbu celého bloku. Takýto systém je vel'mi premyslený a ked' vás farba omrzí, je možné ju zmenit' pre celý blok.

V režime prednastavených nastavení môžeme nájst' tieto možnosti: dúha, efekt dažd'a, svetelný had, efekt skenovania, efekt radaru, efekt prechodu medzi RGB spektrom a, samozrejme, podsvietenie jednou farbou. Na mňa najviac zapôsobil dúhový mód, ktorý vyzerá naozaj dobre.

Ďalšou možnost'ou, ktorá potenciálne pritiahne ku kúpe tohto kusu hardvéru, je možnost' vytvárania makier. Na Suore FX fungujú naozaj vel'mi dobre a ešte lepšie sa konfigurujú. Počas nahrávania makier klávesnici vôbec nedochádza dych a všetko monitoruje správne a presne. Okrem toho je možné si nastavit' pevnú odozvu medzi každým stlačením tlačidla a je možné makrá opakovat' až 255-krát.

Okrem programovatel'ných makier nájdeme aj pár predprogramovaných – sú určené pre rôzne aplikácie a hry. Tie si môžeme krásne importovat' a priradit' k hociktorému klávesu. Okrem štandardných Office funkcií môžeme nájst' podporu pre komunikačný program TeamSpeak2 a 3 a pár desiatok hier.

Nenápadné tlačidlo umiestnené vpravo hore plní dôležitú úlohu. Ide o tlačidlo pre zapnutie herného módu. Po jeho aktivácii sa sprístupnia špeciálne mapovanie klávesov určené len pre tento mód, ktoré si môžeme kedykol'vek upravit' v SWARM-e.

Samozrejmost'ou je n-key rollover, teda snímanie každého klávesu osobitne, čo v praxi znamená, že napr. pri stlačení všetkých klávesov naraz budú všetky riadne zaznamenané. Okrem toho je prítomná aj funkcia anti-ghostingu.

Záver a hodnotenie

Klávesnica Suora FX je výbornou klávesnicou, na ktorej sa dobre pracuje, ak dokážeme prehltnút' enormnú cenu a pár nedostatkov. Práve zmienená vysoká cena robí z tohto produktu úplne „no-go", a to najmä preto, že Suora (brat bez prídavku FX) stojí o 45 eur menej a ponúka skoro to isté, len nesvieti ako dúha. Je trocha na škodu, že sa v Roccat rozhodli tento produkt takto predražit'. Určite sa mohli inžinieri posnažit' a mohli pridat' aj funkciu SWARM Connect, ktorá premieňa smartfón na displej, čo je rozhodne užitočné. Vel'kou nevýhodou je aj absencia lakt'ovej opierky, preto budú musiet' byt' prsty vždy opreté bud' o klávesy, alebo o stôl, čo pri vysokom zdvihu klávesov nerobí dobrotu. Aj napriek tomu ponúka Suora FX dobré možnosti pre každého hráča, no závisí len na osobnej preferencii, či uprednostní svetielka (Suora FX), alebo pomer ceny a výkonu (Suora).

Lukáš Bátora

Cooler Master MasterPulse PRO 7.1 over ear with Bass FX

Priestorový zvuk pre hráča za dobrú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ l'ahké no odolné vyhotovenie
+ priestorový zvuk
+ kvalitný zvukový prejav
+ volitel'ný basový efekt
+ inline ovládač s ekvalizérom
+ široký frekvenčný rozsah
+ dobrá cena

- príliš mohutná hlasitost'
- absencia ovládacieho softvéru

ŠPECIFIKÁCIE:

konfigurácia: 7.1

rozsah: 20Hz – 20kHz

impedancia: 50 Ohmov

citlivost': 118dB ± 3dB

alebo 109dB ± 3dB (Bass FX off)

kábel: 2m

konektor: USB pozlátený

mikrofón: všesmerový

100Hz – 10kHz

- 44mm meniče

HODNOTENIE:

★★★★☆

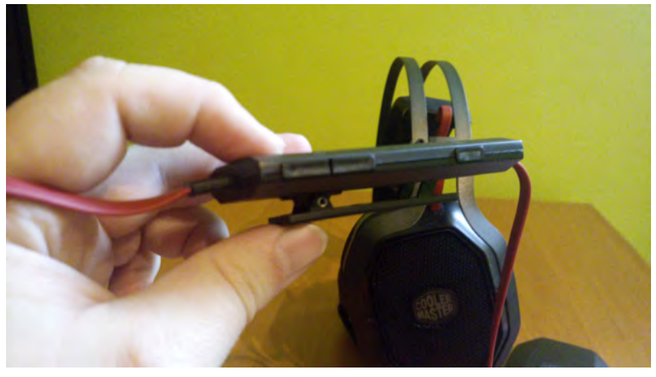
Slúchadlá podporujúce priestorový zvuk vo svete hráčov zatial' nie sú samozrejmost'ou. No mali by byt' a zrejme aj budú. Rozdiel oproti klasickému stereu je totiž zásadný. MasterPulse 7.1 PRO fungujú ako zvuková karta, takže majú zabudovanú vlastnú elektroniku, ktorá sa stará o modelovanie výsledného zvuku.

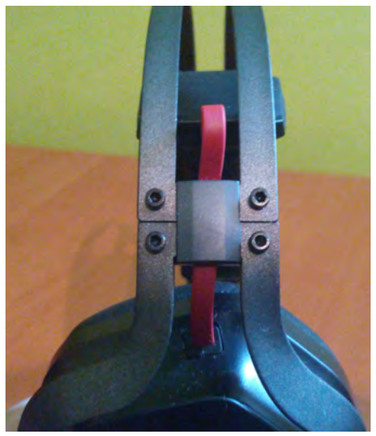
Po relatívne náročnom vyslobodzovaní z balenia sa vám v rukách ocitne headset, ktorý pôsobí robustne, no jeho hmotnost' je nižšia, ako by ste čakali, a to je dobre. Celú konštrukciu, vrátane náušníkov spevňuje kovový rám, takže okrem odolnosti predpokladáme aj vysokú životnost' konštrukcie slúchadiel, čo býva všeobecne slabá stránka mnohých, nielen lacných modelov.

Takisto pochválime aj komfort. Výrobca zvolil mäkkú prispôsobivú výstelku mostíka a správny prítlak náušníkov. Výsledok je príjemný pocit zo slúchadiel aj po niekol'kých hodinách tvrdého gamingu. Ničím vás nebudú otravovat', takže v podstate zabudnete, že ich máte nasadené. K dobrému pocitu tiež prispieva výborné odhlučnenie, ktoré po porovnaní s konkurenciou môžeme zaradit' do kategórie tých najlepších.

Naladenie headsetu je od výroby neutrálne, a tak ho možno využit' na počúvanie hudby prakticky ktoréhokol'vek žánru. Trošku nám chýbal obslužný softvér, ktorý by pomohol parametre zvuku prispôsobit' vlastným predstavám, no výrobca jeho neprítomnost' vyrovnal fyzickým ovládačom, ktorý je umiestnený v kábli. Je pomerne vel'ký a obsahuje posuvné prepínače na ovládanie hlasitosti, vol'bu niektorého zo štyroch prednastavených profilov zabudovaného ekvalizéra, aktiváciu mikrofónu, aktiváciu priestorového efektu a zmenu RGB podsvietenia loga CoolerMaster na oboch náušníkoch.

Okrem toho obsahuje ovládač tiež systém uchytenia na oblečenie, čo je celkom praktické, najmä





v tme. Spomenuté podsvietenie loga môže mat' niektorú z farieb, ktorú si tlačidlom zvolíte, môže medzi farbami plynulo prechádzat' alebo môže byt' úplne vypnuté. Plochý prívodný kábel dostal vínovo červené zafarbenie, je dostatočne dlhý (2 metre) a k PC sa pripája pomocou pozláteného konektora USB. Keby ste tu hl'adali konektor jack, nenašli by ste ho.

Vrát'me sa ešte k zvukovej charakteristike. Ako aj iné varianty tohto modelu, over-ear obsahuje technológiu Bass FX, ktorá slúži na mechanické vytvorenie rezonancie v hlbších frekvenciách zvukového spektra. Inak povedané, na každom náušníku sa nachádza magneticky uchytený kryt, po ktorého odňatí slúchadlá dostanú basovejší zvuk.

Rozdiel je celkom závažný, s krytmi basy nie sú vel'mi výrazné, takže predpokladáme, že väčšina majitel'ov bude slúchadlá používat' stále bez krytov. Ked' sa k dobrému frekvenčnému rozsahu (od 20Hz) pridá aj výrazný priestorový efekt a jeden z prednastavených zvukových profilov (na hry, filmy atď.), celok vytvorí ideálnu kombináciu hlavne pre hráča.

V hrách je totiž rozdiel v tom, či počujete, že sa k vám blíži nepriatel', alebo presne počujete, odkial' prichádza. To využijú fanúšikovia nielen multiplayer, ale aj singleplayer titulov. Konfigurácia zvuku 7.1 spôsobí, že budete schopní presne lokalizovat' postavy, prvky herného prostredia, ba niekedy sa vám vd'aka tomuto efektu možno podarí uhnút' aj letiacej strele. Testovali sme slúchadlá v niekol'kých hrách a rozdiel oproti stereo slúchadlám je vel'ký. Napríklad v tret'om Zaklínačovi nejde iba o praktickú službu v zmysle okamžitého určenia smeru blížiaceho sa nepriatel'a, ale aj o vylepšenie atmosféry. Počujete, ako kúsok od vás zurčí potôčik, ako vám hmyz poletuje okolo hlavy, zbystríte zmysly a hned' viete, na ktorú stranu sa zahnat' mečom po svorke vlkov... To sú zážitky, ktoré reprodukcia stereo prosto neposkytuje. Headset teda možno odporúčat' aj v použití s vybavením na VR a pri hudbe zapnutie priestorového efektu zvuk výrazne oživí.

Verdikt

CoolerMaster Masterpulse PRO 7.1 je headset, ktorý poslúži dobre na sledovanie filmov, počúvanie hudby, ale najviac z neho vyt'ažia hráči. Nechýba mu ani zabudovaný mikrofón, ktorý nie je vysúvatel'ný, takže ho vlastne vôbec nevidno a nebude vám zavadzat'. Vyzdvihnút' musíme vel'mi slušný frekvenčný rozsah, prednastavené zvukové profily na ovládači a odolné, no l'ahké vyhotovenie. Čo nám nevyhovovalo, je príliš vysoká hlasitost', ktorú slúchadlá poskytujú. Už pri nastavení okolo 30% je intenzita zvuku takmer neznesitel'ne vysoká, takže ak si radi vychutnávate tichú komornú hudbu, zrejme si neprídete na svoje. Naopak, milovníci vyššej hlasitosti môžu dopriat' svojim ušným bubienkom to pravé orechové. Všetky ostatné aspekty, ako je vysoký komfort používania, volitel'nost' efektu Bass FX a v neposlednom rade aj príjemne nastavená cena, musíme iba pochválit'.

Peter Vnuk

Gigabyte Z270 Gaming K3

Všetko, po čom môže srdce túžiť

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 141€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné audio
+ cena pod 150 eur
+ podsvietenie
+ dobré možnosti pretaktovania
+ Killer LAN NIC

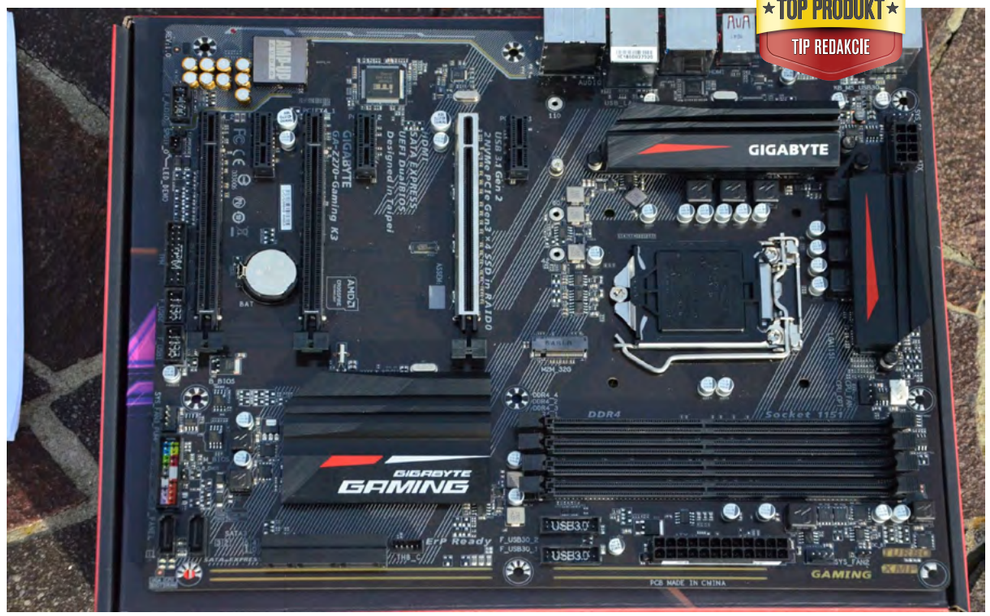
- iba jeden PCIe Armor slot
- absencia podpory NVIDIA SLI

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel 1151
Čipset: Intel Z270 Express
Podpora CPU: Procesory 6. generácie Skylake a 7. generácie KabyLake
Podpora RAM: 4× DDR4 Dual-channel, max 64GB až 3866MHz
Podpora Multi-GPU: AMD CrossFireX
Typ zvukovej karty: Realtek ALC1220 7.1
Audio: podpora 2/4/5.1/7.1 kanálového zvuku, podpora SPDIF-Out, High Definition Audio
Úložný priestor: M.2 konektor, 2× SATA Express connectors, 6× SATA 6Gb/s connectors, podpora RAID 0,1,5 a 10
USB porty: USB 3.1 Gen 2 Typ C, USB 3.1 Gen 2 Typ A, 8× USB 3.1 Gen 1 ports (4 externé, 4 interné), 6× USB 2.0/1.1 ports (2 externé 4 interné)

HODNOTENIE:

★★★★★



Vo svete počítačového hardvéru je už tradíciou, že najviac pozornosti a času sa venuje komponentom s tonou funkcií, dychberúcim dizajnom a prehnanou cenovkou. Každý správny znalec však vie ocenit' kúsok technológie, ktorý sa nepotrebuje na nič hrať, ponúka drvivú väčšinu nutných funkcií a je zhovievavý k peňaženkám potenciálnych majitel'ov. Začiatkom roka sme priniesli recenzie na kvalitné high-end matičné dosky značky Gigabyte z rady Aorus. Gigabyte ale nezabúda ani na svojich fanúšikov s nižším rozpočtom, no s vel'kou chut'ou pretaktovávať procesory, a tak vo svojom portfóliu ponúka aj matičnú dosku s označením Z270 Gaming K3.

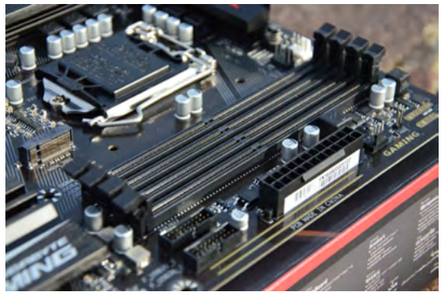
Ked' sa človek racionálne zamyslí nad tým, čo naozaj potrebuje ako základ v kvalitnom počítači, nie je to možnosť nastavit' si na desiatich rôznych miestach rôzne podsvietenie dosky s iným efektom. Nie je to ani trilión možností pripojenia alebo podpora štyroch grafických kariet. Áno, niektoré tieto možnosti sú vítané a niektoré funkcie dokážu ul'ahčit' život, alebo poskytnú možnosť pochválit' sa kamarátom. Na skvelý základ ale postačí presne to. Skvelý základ s výberom funkcií, konektivity a stabilný výkon. Tentoraz som mal šancu presvedčit' sa, či pri cenovke pod 150 eur dokáže Z270 Gaming K3 uspokojit' aj náročnejšie požiadavky počítačového nadšenca, alebo ju pri výrobe v snahe znížit' cenu okresali až príliš.

Obal a jeho obsah

Pri Gigabyte zariadeniach je už prevažne čierny obal úspešnou tradíciou. Pravdou je, že oproti drahším modelom je povrch krabice Gaming K3 bohatší na informácie a logá podporovaných funkcií. Ale tak to už pri výrobkoch určených na masový predaj býva. Je treba naozaj zaujat' zákazníka, aby vôbec zavadil pohl'adom o produkt. Jediný problém s balením som objavil až neskôr, po zapojení dosky. Je o tom, že vel'ké logo Gaming na prednej strane krabice je prevedené v dúhových farbách, čo vo mne už akosi automaticky evokovalo RGB podsvietenie dosky. Toho sa však na tomto modeli nikto nedočká, hoci aj podsvietenie jednou farbou (v tomto prípade červenou) má stále niečo do seba. Vnútri sa nachádzajú všetky očakávané brožúrky, návody, drivery a príslušenstvo, ktoré by mala matičná doska obsahovat'. Nič navyše sa pri tejto cenovej hladine ani nedá čakat'.

Prvé dojmy a rozvrhnutie dosky

Hoci ide cenovo dostupný model, kvitujem spracovanie a pocit, aký doska vzbudzuje v rukách. Tam síce vel'a času nestrávi, ale vždy sa oplatí na vlastné oči skontrolovat', čo všetko sa na dosku zmestilo, respektíve, čo na ňu výrobca umiestnil. Gaming K3 sa takmer nijako nevymyká štandardu, aspoň čo sa rozvrhnutia týka, ale okamžite som si všimol, že taký obl'úbený a na Gigabyte doskách často používaný PCIe Armor (kovové vystuženie PCIe slotov) je na tomto modeli použité iba na najrýchlejšom slote. Krátke skontrolovanie špecifikácií dosky



a moje podozrenie, že doska nepodporuje režim SLI pre grafické karty od Nvidie je potvrdené. Fanúšikov AMD kariet však poteší podpora CrossFire, hoci je pravda, že hráči prizerajúci viac na rozpočet nemajú vo zvyku fungovat' na systémoch s viacerými grafickými kartami. Inak sa na doske na moje prekvapenie vyníma kvalitný

zvukový čip Realtek ALC1220, hoci iné spoločnosti dávajú na dosky pod 150 eur modelovú radu 800, ktorá ale neposkytuje ani zd'aleka také dobré výsledky a zvukový zážitok. Potešia aj ASMedia USB 3.1 Gen 2 Typ-A a Typ-C porty, ktoré na lacnejších modeloch často absentujú úplne.

Vzhl'ad a personalizácia

Hoci nie je doska vybavená RGB podsvietením, v skrinke NZXT S340 s priehl'adnou bočnicou sa vôbec nestratila a stále dokázala sekundovat' podsvieteniu vodného chladenia. Kto o podsvietenie nemá záujem, môže ho vel'mi jednoducho vypnút' a fungovat' takpovediac potme. Podsvietenie je čisto osobnou záležitost'ou každého záujemcu a jeho zabudovanie je v tomto prípade bonusom navyše. Na pohl'ad Gaming K3 nejde do žiadnych extrémov a kombinácia čierneho základu s červenými prvkami nikoho neurazí. Možno by som ocenil kryt zadného panelu s konektormi, ale to je stále až na pár výnimiek bežným úkazom až na ovel'a drahších doskách.

Stabilita, taktovanie a testovanie

Dosku som otestoval s procesorom i7-6700K Skylake, nakol'ko chipset Z270 podporuje najnovšiu siedmu generáciu Intel procesorov s označením Kaby Lake aj šiestu známu ako Skylake. V rámci testov som nezachytil takmer žiaden problém pri dosahovaní hodnoty 4,8GHz, hoci voltáž procesora musela mat' na stabilné výsledky hodnotu 1,390V. To je stále nižšie ako najviac odporúčaná hodnota 1,450V, ktorú udáva väčšina výrobcov ako bezpečné maximum. Stabilitu som už tradične odskúšal ako bežným používaním, tak aj syntetickým testom Aida64, ktorý bez zaváhaní zvládol takmer 24 hodín namáhat' CPU, FPU, RAM a cache. Tak ako pri Aorus doskách aj tu môžem zopakovat', že oproti predošlej generácii dosiek pre Intel procesory sa toho nezmenilo až tak vel'a, aby bol citel'ne poznat' rozdiel medzi hraním či bežným fungovaním pod touto generáciou. Preto ani nebolo treba vytvárat' porovnávacie grafy FPS pri hrách na tejto generácii čipsetov a generácii predošlej.

Zhrnutie

Nie každý hráč plánuje hrat' v 4K rozlíšení, na dvoch GTX 1080-kach a popri tom ešte renderovat' video na i7 procesore. Práve pre tých hráčov, ale aj bežných počítačových používatel'ov je táto doska ako stvorená. V spojení s odomknutým i5 procesorom šiestej alebo siedmej generácie a obstojnou grafickou kartou ako Radeon RX 480 alebo Nvidia GTX 1060 dokáže Gaming K3 poskytnút' stabilný základ pre kvalitný herný/počítačový zážitok. V Gigabyte vedia, ako skresat' pridané funkcie na doske tak, aby neovplyvnili bežné fungovanie pri normálnych podmienkach. Pri tomto modeli sa im dokonca podarilo ponúknut' aj viacero skvelých stránok ako výkonné audio, USB 3.1 Gen 2 alebo Killer LAN a pritom nastavit' cenu na vel'mi konkurencieschopných 140 eur.

Daniel Paulini

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

CINEMAX

Gigabyte Aorus Z270X Gaming 9

To najlepšie, čo Gigabyte ponúka

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 580€

PLUSY A MÍNUSY:

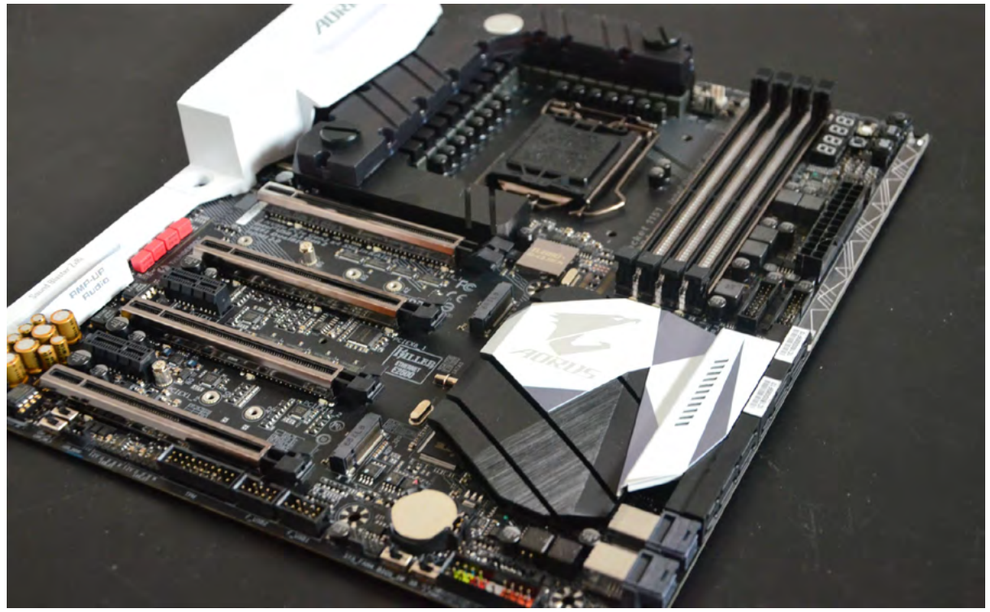
+ iba kvalitné komponenty
+ možnosti personalizácie cez RGB Fusion
+ neskutočná stabilita
+ 2×Killer LAN + Killer Wi-Fi

- vd'aka cene len pre vyvolených

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel 1151
Čipset: Intel Z270 Express
Podpora CPU: Procesory 6. generácie Skylake a 7. generácie KabyLake
Podpora RAM: 4× DDR4 Dual-channel, max 64GB až 4133MHz
Podpora Multi-GPU: AMD CrossFireX, NVIDIA SLI x2, x3, x4
Audio: zvuková karta Creative Sound Core 3D s podporou Sound Blaster ZxRi
Úložný priestor: 2× M.2 konektor, 2× U.2 konektory, 3× SATA Express konektory, 8× SATA 6Gb/s konektory, Podpora RAID 0,1,5 a 10
USB porty: USB 3.1 Gen 2 Typ C + Typ A, 9× USB 3.1 Gen 1 ports (5 externé, 4 interné), 4× USB 2.0/1.1 ports (4 interné)
Rozmery: ATX FormFactor; 30,5cm×26,4cm

HODNOTENIE:



Trh s počítačovými komponentmi sa riadi viacerými pravidlami, ktoré sú samy o sebe vel'mi jednoduché. Je samozrejmost'ou, že spoločnosti sa snažia ponúknut' komponenty v rôznych cenových hladinách, a tak oslovujú najširšie spektrum potenciálnych zákazníkov. Niektoré komponenty sú však v takých cenových reláciách, že bežný smrtel'ník iba krúti hlavou.

Takéto a podobné pocity som mal aj ja, keď som sa dozvedel, že budem testovat' najvyšší model matičnej dosky so socketom 1151 od spoločnosti Gigabyte. Čím viac som na dosku pozeral a čím dlhšie som jej dával zabrat', tým viac som začal cene začínajúcej nad hranicou 500 eur chápat'. Doteraz som sa pri skladaní počítačov a radení s výberom riadil vel'mi jednoduchou formulou. Najdrahší komponent v hernom počítači by mala byt' grafická karta, za ňou procesor, matičná doska a potom zvyšok komponentov. Keď som sa však zamyslel nad potenciálnym využitím Gaming 9, táto formulka bola aplikovatel'ná aj na ňu.

Obal a jeho obsah

Prvou zmenou oproti bežným štandardom je už balenie. Gaming 9 sa nedrží štandardného otvárania. Táto krabica má mierne väčšie

rozmery, plastovú rúčku na vrchnej strane a predný kryt je na jednej strane uchytený suchým zipsom, ktorý po otvorení odhal'uje dosku zasadenú do šedej ochrannej peny. Vnútri sa toho okrem bežných vecí nachádza naozaj vel'a a to už naznačuje, komu bude doska určená. Doposial' som sa nestretol s doskou, ktorá by mala vnútri dohromady šest' SATA káblov, Wi-Fi anténu, 3 SLI mosty (na prepojenie 2, 3 a 4 kariet), Crossfire most, 2 predlžovacie káble pre RGB LED podsvietenie a 2 thermistorové káble.

Prvé dojmy a spracovanie

Prvá vec, ktorú som si na Gaming 9 všimol, sú jej väčšie rozmery. Nanešťastie som si to všimol až počas toho, ako som ju išiel osadit' do testovacej skrinky Fractal Design Define S (opät' podotýkam, že „S" neznamená Small), no do zostavy sa nezmestila. Táto doska má jednoducho o dva centimetre na šírku viac ako jej doslovne menší bratia. Našťastie sa zúfalá situácia vyriešila vd'aka skrinke NZXT S340, do ktorej sa tesne zmestila, nechávajúc asi dva

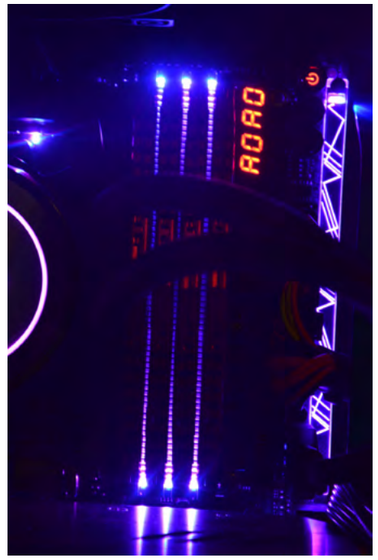
milimetre miesta navyše. Po osadení bola už otázka zapojenia hračka a hneď pri prvom zapnutí som sa mohol kochať všetkými desiatimi LED zónami, ktoré sa dajú kontrolovať nezávisle od seba. Kvalitou spracovania sa Gaming 9 nedá prirovnať takmer k žiadnej bežnej doske, podobne ako by bolo porovnávať Rolls-Royce ku Škode Fabia. Áno, v základe obe majú štyri kolesá, motor a volant, ale použité materiály, dôslednosť pri výrobe a všetky malé detaily tento kúsok radia do úplne inej triedy.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Na tejto doske sa nachádza 10 samostatných LED zón, ktoré sa dajú ovládať cez aplikáciu RGB Fusion v Gigabyte App Center, ale takisto aj cez mobilnú aplikáciu. Maličkosť, áno, ale znalci ju určite ocenia. Čo sa týka komponentov, na Gaming 9 sa rozhodne nešetrilo ani v tom najmenšom ohľade. Preto sú na doske napríklad dva Killer E2500 LAN porty spolu s Killer Wireless-AC 1535, dohromady 3 zosilňovače (2× JRC NJM2114 a 1× TI Burr Brown OPA2134TI NE5532) pracujúce pod taktovkou zvukového čipu Creative Sound Core 3D a PCIe sloty v prevedení Dual Armor s Ultra Durable dizajnom. Čo sa PCIe portov týka, nadšencov určite poteší riešenie, ktoré Gigabyte do tejto dosky implementoval. Tým je rozšírenie PCIe liniek, vďaka čomu sú prvé dva PCIe sloty plnohodnotné x16 a druhé dva x8. Vďaka tomu by mali byť počítače s touto doskou a dvoma grafickými kartami schopné využiť celý výkon na 100 percent. Lepšie výsledky by mali ponúknuť aj SLI kombinácie troch a štyroch kariet.

Vzhľad a personalizácia

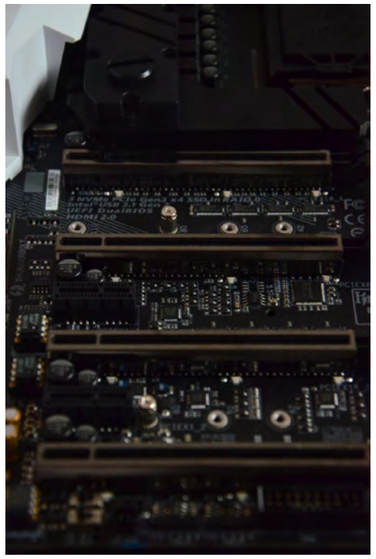
Aj najvyšší model Aorus rady Z270 dosiek od Gigabyte sa drží tej istej kombinácie čierneho základu s bielymi prvkami. Tento štýl vyzerá nadmieru dobre a v praxi nemá čím urazit'. Či sa hodí k špecifickej stavbe, budú diktovať aj iné komponenty, hoci treba mysliet', že na poli personalizácie, upravenia a nastavenia vzhľadu dosky nemá Gaming 9 v dnešnom svete takmer žiadnu konkurenciu. Spomínaných 10 RGB LED zón sa dá z Gigabyte App Centra a aplikácie RGB Fusion ovládať buď celkovo, alebo sa na každej jednej dá nastaviť samostatný efekt a farba. Farby sú sýte a dokážu uspokojiť aj

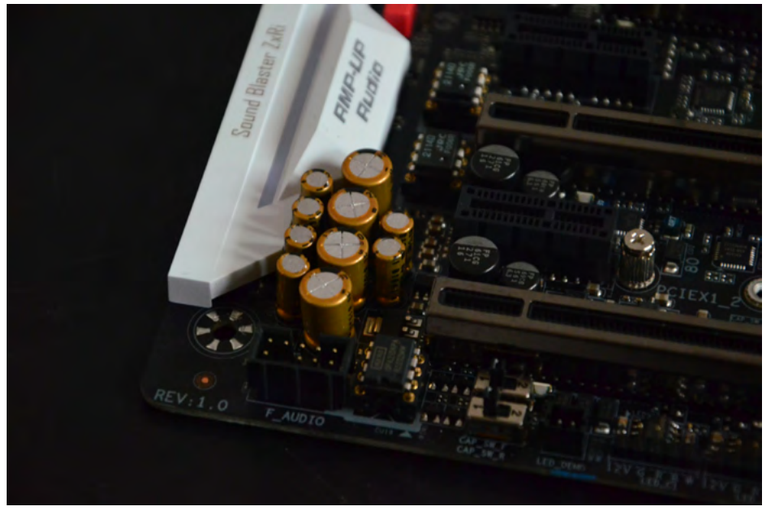


toho najnáročnejšieho „farbofila". RGB Fusion existuje aj ako aplikácia na Android a iOS, takže podsvietenie dosky sa dá meniť aj na diaľku (čím sa napríklad dá navodiť príjemná, romantická atmosféra). Cez aplikáciu sa tiež dajú ovládať aj iné zariadenia podporujúce RGB LED, ktoré sú pripojené do počítača. Či už ide o grafickú kartu (ktorou bola v tomto prípade GTX 1060 6GB od Gigabyte v prevedení Xtreme Gaming), klávesnice, alebo vodné chladenie. Hoci musím priznať, že RGB Fusion sa veľmi nepohodol s ovládaním podsvieteného chladiča od spoločnosti NZXT, ktorý bolo treba nastaviť samostatne cez jeho vlastný softvér.

Stabilita, taktovanie a pomer cena/výkon

Gaming 9 je určená pre tých najnáročnejších používateľov a do tých najextrémnejších situácií. Testovať ju so Skylake procesorom (i7-6700K) mi prišlo ako rúhanie, nakoľko sa mi zdalo, akoby si tento kúsok ani poriadne nerozcvičil nohy. Nakoľko čipset Z270X podporuje aj Skylake, pustil som sa do pokusov s pretaktovaním. Referujem, že osvedčený testovací procesor zvládol stabilných 4,8GHz pri mierne zvýšenej voltáži. Niektoré dosky s čipsetom Z270 ponúkajú aj automatické pretaktovanie, ktoré automaticky zistí „bezpečné" limity procesora a nastaví jeho takt podľa svojho uváženia. A táto doska, samozrejme, nemôže byť výnimkou.





Automaticky sa však procesor dostal iba na úroveň 4,5GHz. To je stále ,05GHz nad základné nastavenie, ale nie je to nič svetoborné. Nad Gaming 9 určite nebudú uvažovat' l'udia, ktorí nie sú ochotní a neplánujú taktovat' sami až na doraz. Od použitia v „bežnejších" počítačoch totiž bude odrádzat' hned' zo začiatku cena, ktorá momentálne začína okolo 570 eur.

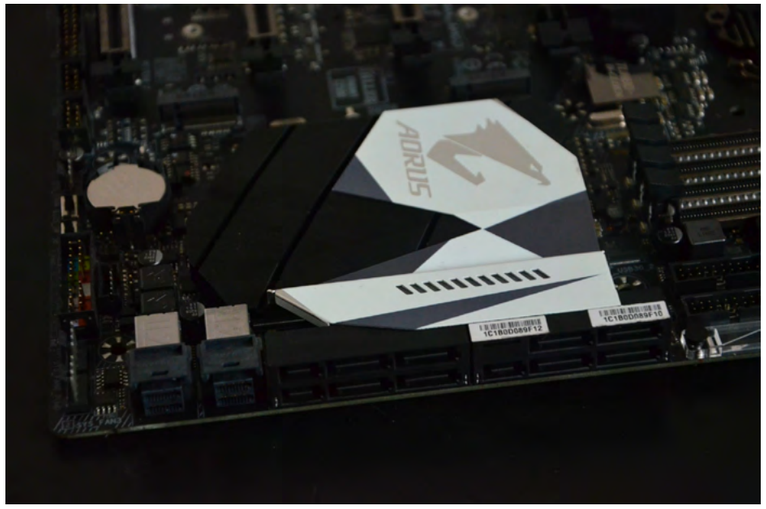
To sa môže a bude zdat' vel'a ako nehorázny peniaz za matičnú dosku, ktorá je blízka platforme s čipsetom X99 (tak ako sa to zdalo aj mne). Po naštudovaní technických špecifikácií a malej diskusii so zástupcami Gigabyte som dospel k záveru, že táto doska je taká preplnená kvalitnými komponentmi (2 Killer Ethernet porty, Killer Wi-Fi, lepší čip na zvýšenie PCIe liniek, brutálne znejúce zosilňovače a zvuková karta) a ponúka takmer všetky technológie, ktoré sú na najnovšom Intel čipsete dostupné, že táto cena jednoducho zodpovedá tomu, čo za ňu kupujúci dostane.

Zhrnutie

Plánujete poskladat' herný počítač na najnovšie AAA tituly vo FullHD rozlíšení? Chcete na ňom sem-tam streamovat' alebo si pozriet' dobrý film? Potom táto doska nie je pre vás. Gigabyte Aorus Gaming 9 je šialenost'. Extrém, ktorý vyzerá úžasne a každý si ho dokáže upravit' podl'a svojich predstáv. Nezmysel pre bežného smrtel'níka.

Ak sa vám však doma vál'ajú aspoň 2 nevyužité GTX 1080, vodné chladenie na mieru, zopár NVMe SSD a pred raňajkami bežne pretaktovávate procesory nad 5GHz, potom je táto doska ako stvorená pre vás. Nám ostatným, poctivo pracujúcim alebo študujúcim aspoň ukazuje, ako asi budú vyzerat' a aké výkonné budú dosky v budúcnosti. A o niekol'ko rokov aj cenovo dostupnejšie.

Daniel Paulini



Zalman ZM-K650WP

Vodotesná odolná klávesnica z polyoxymetylénu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Zalman
Dostupná cena: 24€

PLUSY A MÍNUSY:

+ úplná vodotesnosť
+ jednoduchá údržba
+ pevná odolná konštrukcia
+ spätná kompatibilita s PS/2
+ klávesy na hlasitosť
+ pokročilý anti-ghosting
+ dobrá cena

- absencia slovenských popisov
- vyššia hlučnosť
- absencia podsvietenia

ŠPECIFIKÁCIE:

anti-ghosting: do 26 klávesov
kábel: 1,8m,
USB: kompatibilita s PS/2
hmotnosť: 1,1kg
rozmery: 445×158×37mm
- 108 klávesov
- piestovo-membránové vodotesné vyhotovenie

HODNOTENIE:

Vo svete cenovo prístupných klávesníc je konkurencia dosť veľká, vyhotovenia sa vzájomne podobajú a rozhodnúť sa pre konkrétny výrobok nie je ľahké. Model, ktorý sa má presadiť, musí ponúkať čosi navyše. V prípade ZM-K650WP zaujme vodotesné vyhotovenie a zvláštny materiál, z ktorého je klávesnica vyrobená.

V oblasti dizajnu tento model výzorom neupúta. Vzhľad je celkom bežný a nebyť nápisu „Z-machine gaming gear" nikomu by ani nenapadlo, že ide o hráčske zariadenie. Zo štandardu sa mierne vymykajú nožičky, ktoré sú vybavené gumovým zakončením. Vďaka tomu sa klávesnica na stole menej šmýka. Príjemne prekvapení budú majitelia starších strojov, keďže je kábel zakončený redukciou konektora PS/2 na USB. Tú stačí odobrať a klávesnicu použijete aj na naozaj starých PC.

Rozloženie klávesov je štandardné. Jediný, no dosť užitočný bonus sú funkčné klávesy nad numerickou časťou na riadenie systémovej hlasitosti a na uzamknutie klávesu Windows. To oceníte, ak sa vám stáva, že v zápale hry brnknete omylom do tohto klávesu a v prívale nadávok sa prepnete späť do systému. Ten istý kláves pri zatlačení na dve sekundy poslúži na uzamknutie všetkých ostatných klávesov. Rozmermi ide o bežnú klávesnicu, no hmotnosťou tak trochu prekvapí. Pri manipulácii cítiť, že má viac ako jeden kilogram, no je to daň za odolnosť voči vode a robustné fyzické vyhotovenie. Model je vyrobený z polyoxymetylénu (POM), čo je polymér používaný vo výrobkoch, ktoré by mali byť veľmi pevné, stabilné a s nízkym koeficientom povrchového trenia. Ochrane súčiastok a zvýšeniu pevnosti tiež prispieva časť konštrukcie, ktorá je z hliníka a stabilizačné pozinkované pláty. Samotné klávesy majú pomerne vysoký zdvih a ich povrch je nešmykľavý. Pod nimi je ukrytá vrstva gumy, ktorá na rozdiel od bežne používaného silikónu vykazuje vyššiu presnosť pri stláčaní a dlhšiu životnosť. Klávesy sú popísané laserom, škoda len, že nie po slovensky. Ako sme už naznačili, dizajn zaujme hlavne vyhotovením. Čo si budeme nahovárať, my, hráči, pri počítači často konzumujeme jedlá a nápoje. Nebudeme rozoberať, či alkoholické alebo nealkoholické a či doma alebo na LAN párty. Poliata klávesnica plná čipsov z minulého roka je na hráčskom stole bežný jav. Schválne, urobte si test, otočte svoju klávesnicu dolu klávesmi a zatraste. Z toho, čo z nej vypadne, niekedy možno zostaviť kompletný jedálny a nápojový lístok. Testovaný model od Zalmanu je na tvrdé zaobchádzanie pripravený. Špeciálna hydrofóbna konštrukcia klávesov s názvom Plunger (piest) nielenže tekutine úplne odolá, ale ju dokonca odvedie mimo oblasti klávesov, a to pomocou strategicky umiestnených dierok. To má okrem ochrannej výhody aj jednu menšiu nevýhodu. Vyliata tekutina vám síce nezničí klávesnicu, no potečie cez dierky na stôl. Odolnosť proti kvapalinám však zjednodušuje údržbu. Klávesnicu stačí ponoriť do vody, zatriasť ňou, aby sa odstránili nečistoty a usušiť ju handričkou (nie slnečnými lúčmi). S bežnou klávesnicou sa tento postup neodporúča...

Verdikt

Výrobca sa pýši podobnosťou pocitu z klávesnice v porovnaní s mechanickými modelmi. To sa v našom teste nepotvrdilo. Hlučnosť je približne rovnaká, presnosť zodpovedá membránovej klávesnici a absencia podsvietenia takisto zamrzí, no cena je zrejme aj vďaka tomu prijateľnejšia. ZM-K650WP si svojho používateľa získa hlavne odolnosťou voči tvrdšiemu zaobchádzaniu, voči vode, proti šmýkaniu sa, dlhou životnosťou a funkčnosťou. Anti-ghosting v tomto prípade dokáže rozlíšiť až 26 súčasne stlačených klávesov, takže k chybnému zaznamenaniu stlačenia nedôjde, ani keby ste boli chobotnica, ktorá hrá s kamarátom pomocou split-screen.

Peter Vnuk

ASUS G752VY

Minulogeneračné herné delo...

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Dostupná cena: 2050€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ displej
+ výkon
+ možnosti rozšírenia

- touchpad

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: 17.3" Full HD IPS - matný
Procesor: Intel Core i7-6700HQ (2.6-3.5GHz) Skylake
Grafická karta: nVidia GeForce GTX980M 4GB DDR5
Operačná pamäť: 16GB DDR4 (2x8GB) + 2 vol'né sloty / maximálne 64GB
SSD: 256GB M.2
Pevný disk: 2000GB 5400ot.
Optická mechanika: DVD-Super Multi DL
Sieťové pripojenie: Wifi 802.11ac, Gigabit LAN
Konektivita: 4x USB3.0, 1x USB 3.1 Type C, HDMI, VGA, Slúchadlá, Mikrofón
Batéria: 8 článková, 6000mAh
Rozmery: 416 x 322 x 20–49 mm
Váha: 4.6KG
Šasi: hliník
Zvláštna výbava: Gaming Carry bag, Gaming Headset, Gaming Mouse

HODNOTENIE:

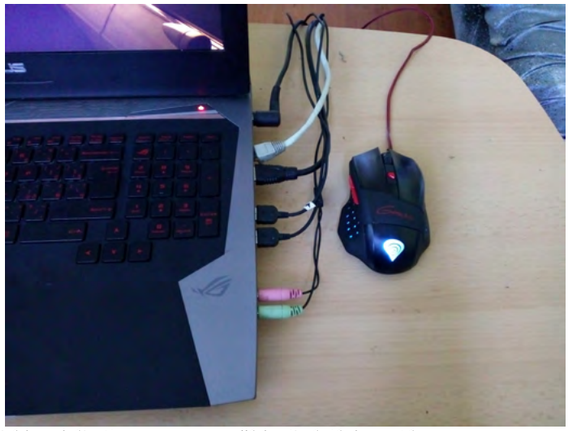
★★★★★

Notebook k nám dorazil v predajnom balení, ktoré môžete očakávať aj v obchodoch. Príslušenstvo tvorí len napájací adaptér, manuály a páska zo suchého zipsu (na napájacie káble).

Dizajn a konštrukcia

Azda prvý „detail", ktorý udrie do očí, sú rozmery. Tento notebook je aj napriek svojim 17-palcom monštrom, ktoré dáva najavo, že skutočne ide o „nabušenú" hernú mašinu.

Zadná strana displeja je vyrobená z hliníku s brúseným povrchom, uprostred sa nachádza na červeno podsvietené ROG logo a dvojica prúžkov s prechodom červenej až oranžovej, čím sa nenápadne zmierňuje kontrast medenej oranžovej v okolí pántov. Zo zadnej strany sa nachádzajú iba výduchy oboch chladičov, ktoré sú orámované červenou mriežkou, uprostred ktorej sa ešte nachádza na červeno podsvietený prúžok. Výsledný dojem v tme je úžasný, no za denného svetla červený plast pôsobí trochu lacným dojmom. Napríklad model G752VT (pôvodný model G752VT bol na recenzovanie vymenený za G752VY) má mriežku z čierneho plastu, a to je omnoho neutrálnejšie. Z vnútornej strany sa nachádza podsvietená klávesnica, s prekvapivo dobrým rozložením

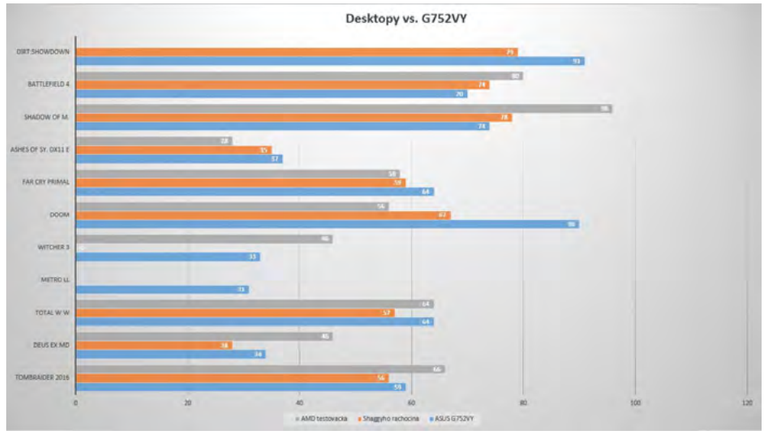


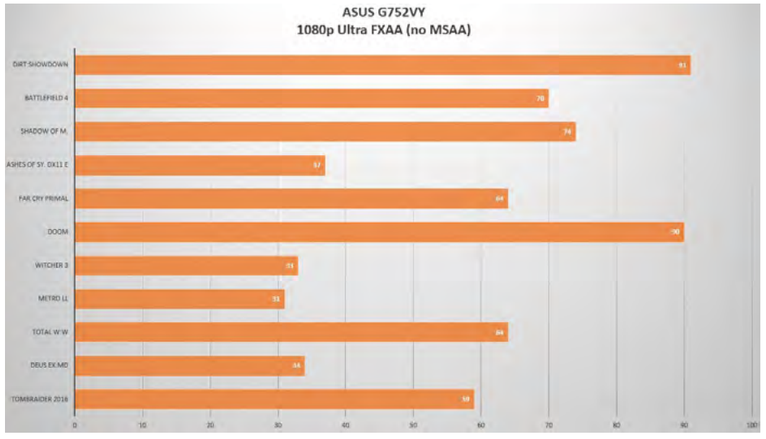
klávesov. Nad klávesnicou sa nachádza pätica makro klávesov, spoločne s dedikovaným klávesom pre webkameru. Z vnútornej strany notebook opäť naberá nádych brúseného hliníka, no ide iba o plast, ktorého kombinácia s matným čiernym povrchom a miernym medeným akcentom vyzerá skutočne vynikajúco. Ak má plast nejakú výhodu, tak je to menší prenos tepla od komponentov, vd'aka čomu nebude mat' hráč ruky položené na žeravom povrchu.

Na l'avej strane sa nachádza na dnešné pomery už raritná optická mechanika, čítačka pamäť'ových kariet, a dvojica USB 3.0 portov. Pravá strana je o niečo bohatšia: RJ45(LAN), HDMI, mDP, 2× USB 3.0, USB Type-C a všetky bežné 3,5mm audio jacky.

Po stránke konštrukcie by sme len márne hl'adali slabiny, tuhosť tela je vzhl'adom na hrúbku na dobrej úrovni. Displej mierne trpí, pretože kvôli rozmerom je dosť l'ahké ho ohýbať, a to aj napriek hliníkovému krytu. Preto notebook neodporúčame nosiť v ruksaku, ktorý nemá spevnenú priehradku pre notebooky. Na druhej strane tuhosť pántov je dokonalá, displej aj pri menších vibráciách zostáva pevne vo svojej pozícii, no napriek tomu nie je problém notebook otvoriť aj malíčkom.

Reproduktory síce „nevyhrali" pozíciu za displejom a dodatočne im ešte dopomáha subwoofer na spodnej strane notebooku. Kvalita zvuku je však dosť hlasná, výborná. No niečo tu nesedí. Vždy je totiž počuť, že zvuku stojí v ceste prekážka.

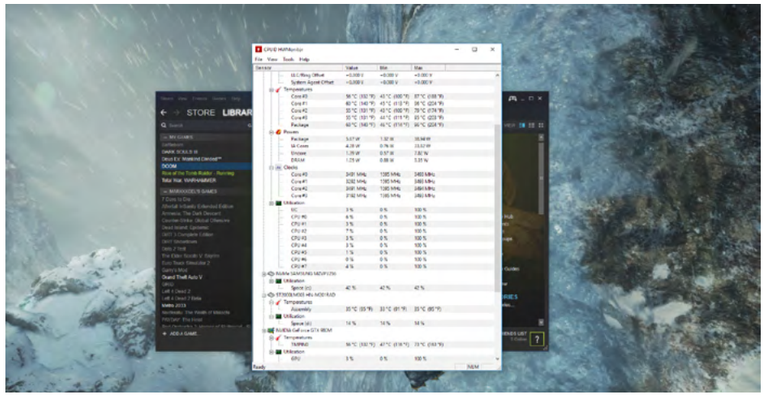




Displej

Notebook disponuje 17,3-palcami FullHD (1920×1080). IPS panel má v porovnaní s bežnými IPS panelmi zvýšenú obnovovaciu frekvenciu na 75Hz z bežných 60Hz.

Ak si však myslíte, že to je všetko, čo ASUS „napratal" do tohto panelu, tak sa mýlite. Panel disponuje technológiou nVidia G-Sync. Rozhodne



po stránke parametrov sme zostali z displeja milo prekvapení.

Je však displej taký dobrý aj v praxi? Rozhodne! Tento notebook disponuje jedným z najkrajších panelov vôbec. Farby panela sú prekvapivo živé, no rozhodne nie prestrelené. Čierna je čiernou, rovnomernosť podsvietenia je tiež na dobrej úrovni, nevšimli sme si výraznejšie rozdiely v kvalite podsvietenia v jednotlivých zónach. Azda jediný detail, ktorý sa nemusí každému páčiť, sú príliš hrubé rámiky okolo displeja, kvôli ktorým sa displej javí ako 15,6" vložený do 17" tela.

Výkon

Čo by to bol za herný notebook, keby nemal poriadny výkon? Ide o minulogeneračný notebook, čo aj vysvetľuje použitú Maxwell grafiku (GTX9××) a procesor 6. generácie. Aktuálne sú už na trhu procesory 7. g. Kaby Lake, a grafiky 1××× rady známe aj ako Pascall.

Detail kompomentov:

- CPU: Intel Core i7 6700HQ@2,6GHz (3,5GHz Turbo)
- GPU: nVidia GeForce GTX980M 4GB GDDR5
- RAM: Samsung 16GB DDR4@2133MHz (CL 16)
- SSD: Samsung NVMe SM951 (MZVPV256)
- HDD: Seagate 2TB 5400rpm
- OS: Windows 10 Home

Konfigurácia notebooku je brutálna. A a pretože nemáme toľko herných notebookov v tejto kategórii, ku ktorým by sme mohli prirovnávať, budeme porovnávať s desktopmi. Konkrétne s našou AMD testovačkou a mojím osobným PC. Konfigurácia oboch PC je:

Gamesite AMD testovačka:

- CPU: AMD FX 8370@4GHz
- GPU: MSI RX480 8GB
- RAM: Kingston HyperX Beast 16GB DDR3@1600MHz
- OS: Windows 10 Pro

Osobný PC:

- CPU: Intel Core i5 3570K@4,6GHz
- GPU: ASUS GTX780 3GB
- RAM: Kingston HyperX Beast 16GB DDR3@1600MHz
- Windows 10 Pro

Zo syntetických testov na celkový výkon sme zvolili 3DMark Firestrike, 3DMark 11 Extreme a PCMark 8. Vždy pre porovnávanie grafík využívame iba skóre z grafiky, v tomto prípade budeme využívať celkové skóre, pretože grafika nie je jediný komponent, ktorého výkon nás zaujíma.

Notebook si vedie výborne vo všetkých testoch. Čo nás milo prekvapilo, ani s Desktopmi sa práve nemazná.

Výkon a vlastnosti v hrách

Metodika testovania hier je jednoduchá. Všetky hry sme nechali na rozlíšení FullHD a v prípade všetkých hier sme ponechali nastavenia grafiky na maximum. Jediné nastavenie, ktoré sme nepoužívali, bolo MSAA, a nahradili sme ho menej náročným FXAA (ak bola možnosť z nekonzistencie výsledkov). Na testy sme využívali najnovší dostupný ovládač 378.49. Notebook sa rozhodne za svoj výkon hanbiť nemusí, ba práve naopak. Milým prekvapením je, ako v niektorých testoch „rozbil" oba desktopy. Rozhodne veľmi slušné.

Notebook disponuje dvojicou masívnych chladičov, samozrejme, jeden je pre CPU a druhý pre grafiku. Pri bežnom používaní funguje iba jeden z nich a pri hraní naskočí druhý, ktorý má na starosti grafiku.

Pri bežnom používaní je notebook tichý, no iba málokedy si dovolí vypnúť ventilátor úplne. Pri hraní je milou devízou veľmi nízka hlučnosť. Hluk z ventilátorov je navyše konštantný a s pokojným tónom, takže po chvíli sme si prestali hlučnosť uvedomovať úplne.

Osobné dojmy a používanie

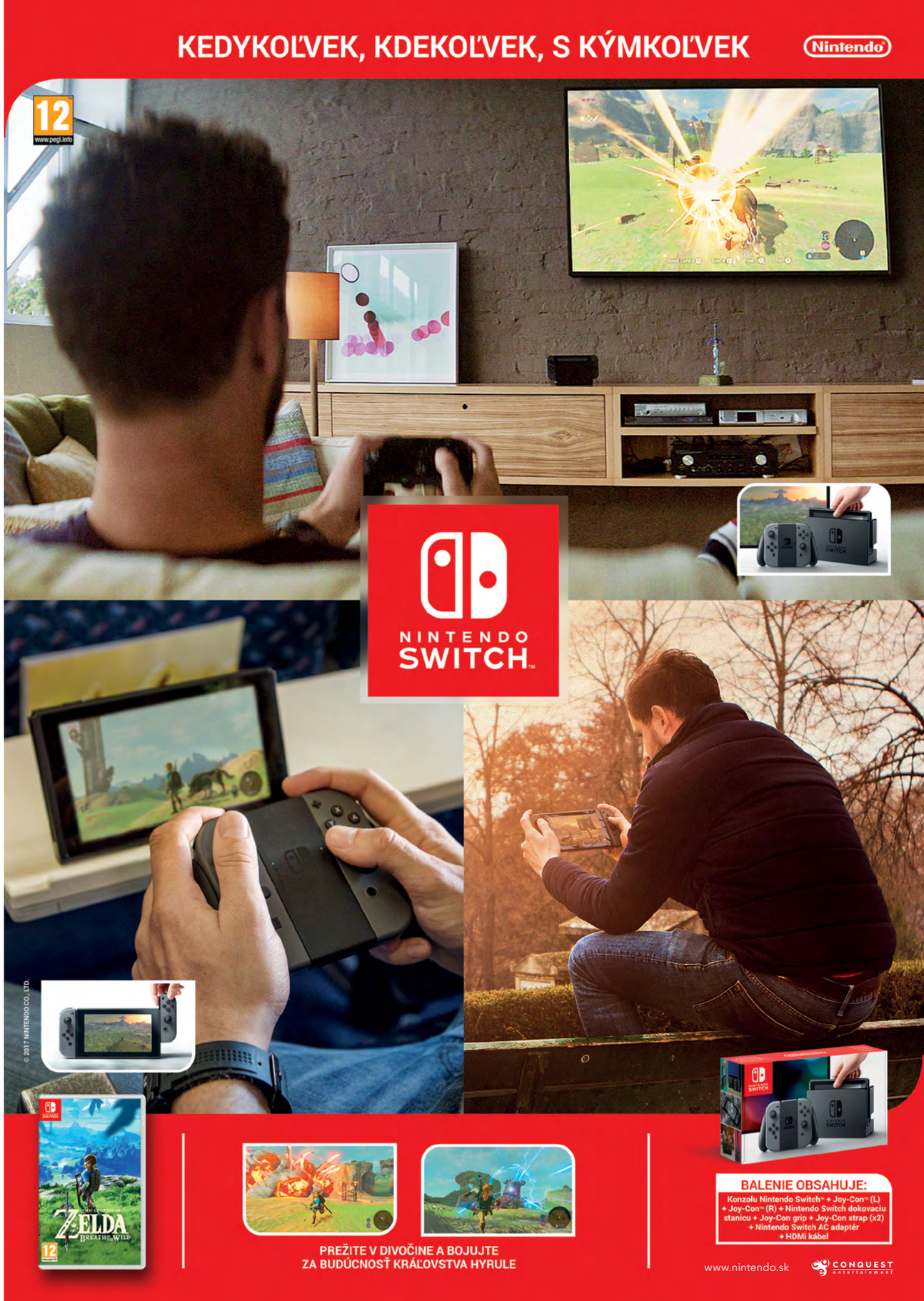
Notebook so svojimi rozmermi 17,3" je príliš veľký na to, aby sa zmestil do väčšiny batohov. To však nevnímame ako negatívum, pretože vzhľadom na hmotnosť toto skrátka nie je notebook, ktorý by ste chceli so sebou brať každý deň.

Ak niečo výrobca mierne nedomyslel, sú konektory, najmä tie na pravej strane. Na tejto strane totiž väčšina hráčov manipuluje s myšou. Nie je to nejaký veľký nedostatok, no uberá to na pohodlí pri používaní, ak potrebujete použiť notebook aj na prácu.

Azda jediným veľkým nedostatkom touchpad. Áno, poviete si, ktorý hráč ho používa? Najprv som si myslel, že horšia kvalita touchpadu je spôsobená tým, že notebook nemusí byť v plnohodnotnej predajnej verzii. No vzhľadom na to, že som mal k dispozícii 2, môžem povedať, že touchpad je naozaj úbohý. Má značne pomalé odozvy, väčšina multidotykových gest sa podarí až na niekoľký pokus a otrasné tlačidlá, ktoré sa hýbu do každej strany, celkovo pôsobia lacným dojmom.

No na druhej strane sa veľmi vydarila klávesnica. Jej rozloženie je ideálne a pocit z písania je výborný. Chod klávesov je plynulý, pričom vyžadujú taký akurátny tlak na stlačenie, hlučnosť je veľmi nízka, podsvietenie je príjemné a nastaviteľné. Displej je nádherný, má matný povrch, výborné farby, G-Sync a ešte aj zvýšenú obnovovaciu frekvenciu. Nemôžem nič než len pochváliť výrobcu za výborný výber.

Marcel Ilavský



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Veľká Británia, 2017, 117 min

RÉŽIA: Danny Boyle
SCENÁR: John Hodge
PREDLOHA: Irvine Welsh (novela)
KAMERA: Anthony Dod Mantle
PRODUKCIA: Bernard Bellew, Danny Boyle, Christian Colson, Andrew Macdonald
HRAJÚ: Ewan McGregor, Jonny Lee Miller, Robert Carlyle, Ewen Bremner, Kelly Macdonald, Shirley Henderson

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony

- záver
- miestami priveľa nostalgie
- slabší scenár

HODNOTENIE:

★★★★☆

T2 Trainspotting

FANSERVIS PRE NÁROČNÝCH

Trainspotting je jedným z filmov, ktoré vám po dopozeraní ešte na dlho uviaznu v hlave a rozvíria v nej prúd myšlienok. Tematika drog je divácky veľmi vďačná, predsa len zakázané ovocie chutí najlepšie. Kto by nechcel vedieť, aký je to pocit, pre ktorý sú ľudia ochotní obetovať úplne všetko?

Od udalostí z prvého dielu ubehlo dvadsať rokov a Mark Renton (Evan McGregor) sa vracia do mesta, ktoré bolo preňho kedysi domovom. Za takmer dve dekády sa toho až tak veľa nezmenilo. Spud (Ewen Bremner), a Sick Boy (Jonny Lee Miller) si stále fetujú prvú ligu, až na to, že Spud zostal na heroíne, zatiaľ čo Sick Boy presedlal na o čosi menej zničujúci kokaín. Kým Spud učinil pokus o fungujúcu rodinu, a pokus o samovraždu, pričom v oboch prípadoch bol neúspešný, Sick Boy stále pokračuje vo svojich pochybných kšeftoch. Posledný zo štvorice, Begbie (Robert Carlyle) toho od prvého dielu až tak veľa nestihol, po celý čas bol totižto v base. Pokračovanie filmu ako Trainspotting sa len veľmi ťažko dá nakrútiť k divákovej plnej

spokojnosti. Z jednotky sa stal kultový film, a tak je vcelku pravdepodobné, že diváci nebudú pokračovanie porovnávať s originálom, ale s idealizovanou predstavou pôvodného filmu. Režisér Danny Boyle preto spravil vcelku rozumný krok a stavil na nostalgiu. T2 tak na jednej strane jednotku nekopíruje a ide svojou vlastnou cestou, zároveň však po nej neustále pokukáva a odkazuje na ňu. Možno niekedy až príliš, až má človek pocit, že ani nie je poriadnym filmom. Keby bol T2 počítačovou hrou, bol by skôr datadiskom ako samostatným pokračovaním.

Film o čosi ubral z plynu a tragiky, no pridal na komike a pozitívnych emóciách. Netreba sa však pomýliť - stále je dostatočne temný, len to už nie je také peklo ako minule. Hlavní hrdinovia sú na tom po celý čas biedne, keď už však peklo trvá pridlho, človek si naň začína zvykať a neberie ho až tak vážne. Hlavní hrdinovia sú mimoriadne sympatickí a človeku prirastú k srdcu, a preto sa ani veľmi nenahneváte, keď scenáristi nakoniec prejavia trošku milosrdenstva.

Scenáristicky je T2 ťažko uchopiteľným filmom a vo svojej podstate by ani nemal fungovať. Príbeh je veľmi slabo vygradovaný a jednotlivé scény na seba nadväzujú bez hlbších súvislostí, pričom ich najsilnejším spojivom je neustále odkazovanie na prvý diel. Ten fanservis je však veľmi dobre zrežírovaný a aj keď scény nefungujú ako celok, jednotlivé udalosti z T2 sú samy o sebe veľmi zábavné.

Okrem skvelého soundtracku na tom určite majú zásluhu aj veľmi zábavne napísané postavy a ich dialógy. I tak mi však Spud pripadal miestami už trošku otravný a Renton tiež nezohral takú výraznú úlohu ako pred dvadsiatimi rokmi. Poteší však postava Begbieho, ktorá v Carlyleovom podaní prináša tie najsilnejšie tragikomické momenty. Jedným z najsilnejších častí filmu je práve zobrazenie Begbieho vzťahu s jeho rodinou. Sick Boy viac ako dialógmi zaujme charizmou, ktorej má na rozdávanie.

Do príbehu druhého Trainspottingu sú nenápadne a s ľahkosťou vpletené životné múdrosti. Asi najsilnejší moment celého filmu sa nachádza v jeho strede a je ním Markova variácia kultového monológu z jednotky „Choose life". Táto pasáž veľmi presne pomenúva hlavný problém s návykovými látkami. Pokiaľ sú drogy únikom od sveta, aký zmysel má vracať sa doň, keď som sa z neho vlastne snažil uniknúť? Trainspotting T2 je filmom, ktorý veľmi dobre rozumie fetáckej duši, ako aj ľudskej psychológii.

Záver filmu pôsobí trochu silene. V podstate prináša to isté ako jednotka, len v akomsi jemnejšom prevedení. Aj záverečný súboj je až zbytočne natiahnutý a pôsobí ako z akčného filmu. Ocenil by som preto niečo komornejšie. Oplatí sa teda ísť na nový Trainspotting do kina? Pokiaľ ste nevideli jednotku, ani nie. T2 v mnohom nadväzuje na originál a bez znalosti prvého filmu mnoho z deja nepochopíte. V opačnom prípade návštevu kina vrelo odporúčam. Nečaká vás síce taký intenzívny zážitok ako s prvým filmom, je však veľmi pravdepodobné, že zafunguje spomínaná nostalgia. Navyše Trainspotting 2 mnohé motívy z jednotky dovysvetľuje. Zároveň však aj sám o sebe divákovi prinesie množstvo momentov, pre ktoré sa kino oplatí navštíviť. T2 na mňa zapôsobil prekvapivo silno a emotívne.

„Nový Trainspotting neprináša taký silný zážitok ako jednotka, aj tak sa ho však oplatí vidieť. Slabší scenár vyvažuje hlavne sympatickými a dobre napísanými postavami, ako aj hlbkou, ktorú objavíme len v málo filmoch."

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Dánsko, 2017, 104 min.

Réžia: Chris McKay
Scenár: Seth Grahame-Smith, Chris McKenna, Erik Sommers
Hudba: Lorne Balfe
Obsadenie: Will Arnett, Jenny Slate, Ralph Fiennes, Rosario Dawson, Zach Galifianakis, Michael Cera, Mariah Carey, Billy Dee Williams, Jonah Hill, Channing Tatum

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor
+ kultúrne narážky
+ dabing
+ farebná animácia
+ akcia

- určené pre vyhranenú skupinu l'udí

HODNOTENIE:

★★★★★

LEGO Batman Film

HESLO? IRON MAN JE LÚZER

Tri roky po tom, ako vo svete animovaného filmu ožili postavičky LEGO, prichádza do kín očakávané pokračovanie. Nie je to však pokračovanie v pravom slova zmysle – film Chrisa McKaya nesleduje hlavného hrdinu z LEGO príbehu Emmeta, ale sústredí sa na jednu z vedl'ajších postáv. Ako názov LEGO Batman vo filme nasvedčuje, tentokrát bude v centre diania postava, ktorá si aj tak v pôvodnom príbehu ukradla všetku pozornost' – ultracool, hláškujúci Batman. LEGO Batman vo filme má však celkom štedrú stopáž – 104 minút. Dokázal si Netopierí muž udržat' nastavenú latku kvality, aj ked' nesie na svojich pleciach nielen osud Gothamu, ale aj celého filmu?

Batman (Will Arnett) zdanlivo žije v Gothame životom, ktorý by mu mohol každý závidiet' – obyvatelia mesta, ktorých večer čo večer zachraňuje pred zloduchmi, ho nadovšetko zbožňujú a jeho noci sú plné akcie a dobrodružstva. Po návrate do svojej legendárnej jaskyne naňho však čaká len komorník Alfred a obrovský, prázdny dom. Tak mu to ale

vyhovuje – Batman predsa pracuje sám. Ked' sa však Gotham stane centrom doteraz najväčšieho útok pod vedením Jokera (Zach Galifianakis), bude Netopierí muž nútený vyhl'adat' pomoc. Podarí sa mu ubránit' mesto, a čo je dôležitejšie, pustit' l'udí do svojho osamelého života?

Nie je t'ažké uhádnut', na ktorú vekovú kategóriu film skutočne mieri – deti síce pobaví neustály pohyb, niektoré z jednoduchých gagov a najmä bláznivá záplava farieb, no ako u väčšiny animovaných filmov, ktoré v súčasnosti vznikajú, je LEGO Batman v skutočnosti zameraný na pobavenie ich dospelého sprievodu. Nedá sa však povedat' ani to, že by film bol určený pre všetkých dospelých divákov. Na to, aby si divák najnovší prírastok do batmanovskej rodiny naplno užil, musí splnit' dve podmienky – je nutné, aby mal zo superhrdinského žánru už čo-to napozerané a taktiež potrebuje mat' aj istý popkultúrny prehl'ad. Film je totiž čo sa popkultúrnych narážok týka od prvej sekundy skutočne zbesilou jazdou. Obsahuje ich tol'ko, kol'ko len l'udská pozornost' pojme a to, či si ich divák všimne, závisí od jeho všímavosti a prehl'adu. Už počiatočný komentár Batmana počas úvodných titulkov našepkáva, že celý film bude ladený parodicky. A skutočne – ani nitka neostane suchá nielen na batmanovskom univerze, ale výsmechu sa dočkajú aj najväčšie klišé romantického a akčného žánru.

Najväčším terčom humoru je, samozrejme, samotný Batman. Aj napriek tomu, že ide o paródiu na jeho typické príbehy, je to paródia láskavá – a v istom zmysle sa dá film považovat' naopak za oslavu batmanovského subžánru. Postoj k filmu a jeho humoru silno závisí od diváckeho postoja k postave a kultúre Batmana. Film skvelým spôsobom odkazuje na množstvo dopravných prostriedkov a nástrojov, ktoré využíva i na predošlé stvárnenia Batmana na plátne. Taktiež spochybňuje zdravý rozum obyvatel'ov Gothamu i čudesné mená a schopnosti plejády Batmanových protivníkov - s filmom sa stotožnia všetci, ktorí sa niekedy čudovali, prečo má Batman nepriatel'a s názvom Egghead či Calendar Man – nie, napriek obavám vysloveným vo filme, si to skutočne nevymýšl'ame.

Vrcholom celého filmu je charakter Batmana a jeho vzt'ahy s ostatnými postavami. Jeho samotárska povaha, viera vo vlastné schopnosti a odhodlanie pracovat' osamote je vyhrotené do úplnej paranoje a narcizmu. Batmanov vzt'ah s Alfredom a Robinom však prináša filmu aj menej komickú rovinu. Ako príbehový podklad pre humor si tvorcovia zvolili ten najzákladnejší a najšablónovitejší príbeh o rodine a o tom, aké dôležité je prežit' svoj život s inými l'ud'mi, ktorých máme radi. Napriek tomu, že je táto príbehová línia nabitá klišé, stále však v kontexte parodických vtipov nielenže neprekáža, ale aj funguje, a v istých momentoch je film dokonca aj dojímavý.

Slovenský distribútor urobil pre divákov priaznivý krok a zanechal film aj v originálnej verzii s titulkami. Will Arnett totiž Batmana dabuje prvotriedne a využíva jeho charakteristický chrapl'ák, aby prednášal ikonické hlášky, či dokonca spieval. S potešením si divák vypočuje aj hlas Michaela Ceru ako Robina a Ralpha Fiennesa ako Alfreda (čím sa tvorí jeden z najväčších paradoxov filmu, ked'že sa v ňom objaví aj postava Voldemorta, ktorú Fiennes v Harry Potter sérii hral). Rizikom bol dabing Jokera – Zach Galifianakis sa ale ku komickej verzii Jokera hodil dobre. V dobe, kedy filmom takpovediac vládnu superhrdinovia, je film LEGO Batman vo filme vel'mi vítaným prírastkom do rodiny. Prináša čerstvý pohl'ad na nielen batmanovské univerzum a naplno si ho užijú hlavne fanúšikovia filmov, ktoré tak úspešne paroduje. Pre nich to bude jedno z najlepších stvárnení Batmana, aké kedy bolo na striebornom plátne a

najvtipnejší superhrdinovský film, aký kedy DC s Warner Bros ponúkli. Ben Affleck a jeho sólovka tak musí prekročit' vysoko nastavenú latku, ked'že práve LEGO Batman bol film, po ktorom si poviete, že superhrdinovia sú hustí.

„Film, ktorý je v zásade paródiou na superhrdinovské filmy, je vd'aka skvelým postavám a humoru v skutočnosti skôr poctou. Očarí nielen animáciou, ale aj akciou, a ak o Batmanovi viete aspoň niečo, král'ovsky sa zabavíte."

Michaela Medved'ová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Veľká Británia/USA, 2016, 124 min.

Réžia: Robert Zemeckis
Scenár: Steven Knight
Hudba: Alan Silvestri
Obsadenie: Brad Pitt, Marion Cotillard, Jared Harris, Lizzy Caplan, Matthew Goode, Charlotte Hope, Raffey Cassidy, Lasco Atkins, Marion Bailey, Christian Rubeck, Daniel Betts, Miroslav Zaruba, Lukas Johne, Simon McBurney, August Diehl

PLUSY A MÍNUSY:

+ potenciál hereckej dvojice
+ prvá tretina
+ kamera

- zmeny žánru
- sterilita filmu
- nepresvedčivosť postáv a hereckých výkonov
- neschopnosť zaujať diváka

HODNOTENIE:

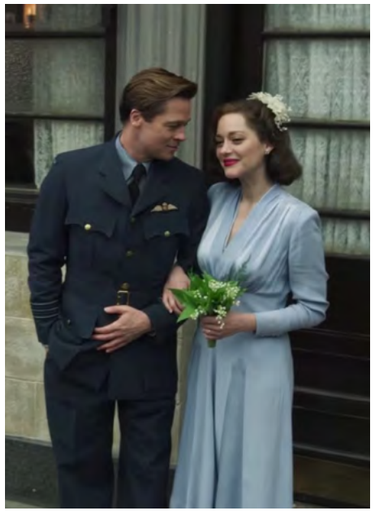
★★☆☆☆

Spojenci

KEĎ ANI BRAD PITT NEZACHRÁNI SITUÁCIU

Na to, aby film navodil klasickú, až staromódnu atmosféru, netreba až tak veľa – vydarené kostýmy, všadeprítomné cigarety, vhodná hudba... A keď sa k tomu pridá prostredie legendárnej Casablancy, výlet do (nielen) filmovej histórie je hotový. Aj toto sú elementy, na ktoré spoliehal Robert Zemeckis pri nakrúcaní svojej novej drámy z obdobia druhej svetovej vojny Spojenci. Na priblíženie vojnového obdobia nepoužil explóziu a akciu, ale bežný život. A namiesto okázalej romantiky vsadil všetko na silu hlavnej hereckej dvojice Marion Cotillard a Brad Pitt. Je to však dosť na to, aby sa zo Spojencov v silnom predoscarovom období stal výrazný a zapamätateľný film?

V roku 1942 má anglický špión Max (Brad Pitt) v marockej Casablance úlohu – zabiť nemeckého veľvyslanca. Po zoskoku do marockej púšte sa v meste stretáva s agentkou Marianne (Marion Cotillard), ktorá mu má s cieľom pomôcť. V rámci misie predstierajú, že sú zamilovaný manželský pár. Po čase však zistia,



že ich predstieraná láska prerástla do skutočnej, a po príchode do Londýna sa vezmú. Istý čas žijú idylickým rodinným životom – problém nastane vo chvíli, keď sa Max o manželke dozvie nepríjemné informácie a je nútený pochybovať, či skutočne pozná ženu, s ktorou žije.

Film sa dá pomocou lokácií, v ktorých sa dej v tom či onom období odohráva, rozdeliť na tri príbehové celky, ktoré sú do istej miery samostatné. Napriek tomu, že úvodná scéna – zoskok s padákom do púšte – divákov strhne hneď do centra diania, prvá tretina filmu je pomalšia a plynie pokojne. Nie je to však na škodu, práve naopak – úvodná časť stojí na iskrení medzi hlavnou dvojicou a na šarmantných dialógoch Maxa a Marianne. Zábavným spôsobom uvádzajú divákov do dvojitého života špiónov a aj napriek pomalej výstavbe film vykračuje správnou nohou. Zrazu však nastane zlom – akoby si tvorcovia uvedomili, že majú k dispozícii celovečerný film a nie televíznu sériu, a tak sa snímok nečakane posúva míľovými krokmi dopredu. Náhle skoky o niekoľko mesiacov či rokov sprevádza neprirodzený vývoj charakterov a rozhodnutia postáv, ktoré v kontexte predchádzajúcich scén či dialógov vonkoncom nedávajú zmysel. Veci sa dejú len preto, aby bolo možné dej posunúť v čase a na iné miesto.

Rýchle skoky možno napomáhajú dynamike filmu, úplne však podkopú dobre vystavané postavy. Divák stráca akékoľvek väzby, ktoré si za prvú časť filmu stihol k postavám vytvoriť – tým, že sa dej posunie tak rýchlo a do úplnej inej situácie, akoby film predstavil úplne novú dvojicu, ktorú divák nestihol, a možno ani nemá záujem spoznať. Príbeh taktiež na seba priberá ďalšiu vrstvu a stáva sa novým žánrom. Prechodom do Londýna sa totiž z filmu stráca všetko napätie a z interakcií hlavnej dvojice zas všetka chémia. Film sa stáva nepekne sterilným. Dramatická zápletka je do filmu vložená umelo a všetky snahy vzbudiť záujem o život postáv zlyhávajú v umelom prostredí.

Prechod z jedného žánru do druhého ublížil aj hereckým výkonom ústrednej dvojice. Brad Pitt má počas celého filmu (s výnimkou poslednej scény, ani to však nie je jeho životný výkon) na tvári nepreniknutelný a nemenný výraz a vyzerá, akoby mal problémy s mimikou. Marion Cotillard je bezpochyby očarujúca a do prostredia štyridsiatych rokov sa svojím šarmom dokonale hodí – škoda však, že všetko toto platí, len keď hovorí po francúzsky.

Anglicky hovoriaca časť jej postavy presne zapadá do šablóny, ktorú Marion v posledných rokoch v anglicky hovoriacich filmoch hráva, a teda ničím neprekvapuje. Vytráca sa však všetka chémia, ktorú v úvode filmu herci majú – sterilita ich vzťahu by sa dala aspoň trochu napraviť silnými vedľajšími hereckými výkonmi, tie sú však vo filme zanedbateľné a žiadna z menších postáv nevystupuje do popredia.

Filmu vyšla práca s kamerou – úvodný záber spoza pieskových dún berie dych a kamera taktiež počas celého filmu krásne pracuje so zrkadlami, oknami a odrazmi všetkých druhov. Pozitívom je aj práca s atmosférou – vynikajúco zachytáva obdobie druhej svetovej vojny a okupovaného Londýna. Nie sú nutné bojové scény na to, aby film ukázal, aké tiesnivé obdobie to pre obyvateľov bolo – na druhej strane však túto ťažobu vyvažuje vykreslením faktu, že život väčšiny ľudí sa kvôli vojne nezastavil a pokračuje ako predtým. Táto civilnosť filmu nahráva, a preto je záverečný prechod do akcie skôr zbytočný, a úplne násilne presúva film opäť do iného žánru.

Samotný záver mal potenciál film vytiahnuť zo šedého priemeru, robí však presný opak a zatlčie pomyselný posledný klinec do filmovej rakvy. Ak by sa film skončil o tri minúty skôr, premrhaný potenciál by bolo možné prepáčiť – záverečný epilóg je však nesmierne patetický. Spojenci sa teda aj vďaka tomu, že nevyužívajú ponúkané šance na filmové zlato, stávajú len priemerným (a občas ani to nie) filmom. Tvorcovia neboli schopní premeniť vstupný herecký a príbehový kapitál na niečo výnimočné – a tak ani Casablanca, nádherné šaty Marion Cotillard a Brad Pitt v uniforme slabému výsledku nepomôžu.

„Aj keď sa film odohráva v Casablance, podobná filmová klasika z neho nebude – vydarený výber hercov do hlavných úloh pochová podivná výstavba filmu a kvôli jeho sterilite divákom na postavách a príbehu ani veľmi nezáleží."

Michaela Medveďová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 137 min

Režie: Kenneth Lonergan
Scénář: Kenneth Lonergan
Kamera: Jody Lee Lipes
Hudba: Lesley Barber
Hrají: Casey Affleck, Lucas Hedges, Kyle Chandler, Michelle Williams, Heather Burns, Tate Donovan, Josh Hamilton
Střih: Jennifer Lame
Scénografie: Ruth De Jong
Kostýmy: Melissa Toth

PLUSY A MÍNUSY:

+ Herecké výkony
+ Soundtrack
+ Atmosféra
+ Scénář

- Místy zpracování

HODNOTENIE:

★★★★☆

Miesto pri mori

SKVĚLE ZAHRANÉ A NAPSANÉ DRAMA

Režisér a scenárista Kenneth Lonergan se svojí novinkou Místo u moře bodoval už koncem minulého roku na různých festivalech a o ty nejcennější sošky ještě bude bojovat v průběhu února. V rámci cen akademie za letošní rok si tahle novinka odnesla hned šest nominací, včetně Nejlepšího filmu. Stojí za vaši návštěvu, nebo se jedná o mnoho povyku pro nic?

Film se točí kolem postavy Lee Chandlera (Casey Affleck), jehož zdánlivě běžný život naruší rodinná tragédie, která jej postaví do situace, na kterou není ani zdaleka připraven.

Na rozdíl však od běžných uměleckých dramat, které se snaží získat co největších počet ocenění a sošek na poměrně prvoplánových příbězích nemocných lidí a problematických osobností, Místo u moře se spíše zaměřuje na příběh normální rodiny a její stav po úmrtí jednoho ze členů.

Až tahle nastolená situace postupně odhaluje traumata jednotlivých členů, především pak hlavního hrdiny.

Osobnosti a příběh především

Kenneth Lonergan zde staví především na skvělém scénáři a do značné míry originálně odvyprávěném příběhu, který obratně kombinuje aktuální děj s častými flashbacky, které dodávají nový význam rozhodnutím, které hlavní hrdina po smrti svého bratra musí učinit.

Film v tomhle ohledu značně benefituje ze skvělých hereckých výkonů, především pak Casey Afflecka v hlavní roli.

Jediným výrazněji slabším článkem je pak v některých momentech ne příliš uvěřitelný a trochu umělý projev Lucase Hedgese.

Slabším článkem filmu je také nepříliš objevná či originální audiovizuální stránka. Soundtrack Lesley Barberové má sice v některých momentech svá silná místa, kdy napomáhá podtrhnout tíživost a závažnost situace bez zbytečného zacházení do extrému, při celkovém pohledu se ovšem jedná o spíše standardní zpracování dramatu, kterých je ročně v kinech několik desítek.

Precizně vystavěné drama

Možná ale právě díky tomu film dává vyniknout samotnému příběhu a hercům, na kterých tak spočívá celá tíha filmu.

Místo u moře je filmem protikladů – na jedné straně film zaujme svými postavami a svým příběhem, na druhé straně má trochu problém se vymanit ze škatulky dalšího akademického dojáku, který jde především po oceněních a běžnému divákovi nemá co nabídnout. To ovšem není úplně pravda.

Pod slupkou dalšího festivalového filmu se skrývá velice dobře vystavěné a zajímavé drama, které upřímně prodává problematický příběh hlavního hrdiny, aniž by se snažilo diváka citově vydírat klasickými žánrovými berličkami.

Pokud jsou tedy dojemné a upřímné příběhy a dramata vaší parketou, neváhejte ani na moment.

Snímek Místo u moře naleznete v české kinodistribuci díky společnosti Falcon od 2. února. Na Slovensku pak od 2. března v distribuci společnosti Itafilm. Film je nevhodný mládeži do 12 let.

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 85 min

Režie: Henry Yu
Scénář: Abdul Williams
Hudba: Toby Chu
Hrají: Jeremy Shada, John Cena, Mark Calaway, Saraya-Jade Bevis, Paul Levesque, Vince McMahon, Diedrich Bader, Michael Coulthard, Jon Heder, James Patrick Stuart
Producenti: Michelle Wong
Střih: Mark Yeager

PLUSY A MÍNUSY:

+ milosrdná dĺžka

- dabing
- príbeh
- postavy

HODNOTENIE:

★☆☆☆☆

DIVOKÉ VLNY 2

KEĎ SA PRÍLIŠ TLAČÍ NA PÍLU

Poznáte Codyho Mavericka? Cody je surfujúci tučniak z animáku Divoké vlny z roku 2007. Takmer pred desiatimi rokmi nám ukázal, že aj animované rozprávky môžu byť husté. A teraz sa o to snaží znova, avšak už pod taktovkou iného režiséra.

Po tom, čo Cody v minulom diele v surferskej súťaži zachránil Kurča Joea , žije so svojou kamarátkou Lani pokojným životom na ostrove Pingu. Kurča Joe vďaka Codyho obete súťaž vyhral, a tak sa z neho stal svetoznámy surfer. Na ostrove si nažíva aj Codyho starý nemesis, Tank Evans. Zvrat nastáva, keď sa šéf Veľkej päťky, skupiny najhustejších a najlepších surferov sveta, chystá do dôchodku a hľadá svojho nástupcu. Cody totiž po obetavej prehre v súťaži v prvom filme neprestal snívať. A jeho sen, stať sa členom Veľkej päťky, sa práve teraz môže splniť. Vhodných kandidátov je však viacero, teda konkrétne štyria – Cody Maverick, Lani Aliikai, Tank Evans a Kurča Joe. Vyhrať však môže iba jeden. Veľká päťka plus štyria hrdinova z jednotky to v prípade Divokých vĺn 2 znamená, že na plátne sa takmer nepretržite bude pohybovať 9 animovaných postavičiek. 9 postáv nonstop, to zaváňa problémom. (pokiaľ teda nepozeráte Dvanásť rozhnevaných mužov). Sympatické charaktery z jednotky boli vďaka tomuto počtu obrateľ o hlbší rozmer a na plátne sa pohybujú len jednoduché bábky v rukách scenáristov. Nie že by na rozvoj postáv ostal pri ich množstve a tom všetkom surfovaní nejaký čas. Slušne ma ale vytáča fakt, že hlavný konflikt medzi postavami je v podstate totožný s tým z jednotky. Cody Mavercik sa na konci Divokých vĺn dozvedel dôležitú lekciu o priateľstve, avšak asi si pri surfovaní udrel hlavu o kameň a dostal amnéziu. Preto musí v pokračovaní riešiť ten istý problém odznova. Ako typické pokračovanie sú Divoké vlny 2 väčšie a akčnejšie, ale zároveň neoriginálne. Pokiaľ jednotka poznala s „coolovosťou" mieru, dvojka ju presahuje, kde sa len dá a film preto zúfalo nefunguje. Väčšina originálnych a vtipných nápadov z jednotky, ktorá sa dostala aj do pokračovania, je použitá v oveľa väčšom rozsahu. Príliš sa ale tlačí na pílu, a tak je výsledok prinajmenšom rozpačitý. Najväčším nepriateľom filmu je však slovenský dabing. Ten pôsobí na výsledný zážitok podobne, ako keby vám niekto pri pozeraní muzikálu vypol zvuk. Ak je niečo skutočne silnou stránkou Divokých vĺn 2, potom sú to dialógy. Aspoň v jednotke sa scenáristi skutočne vyhrali. Reč tučniakov bola zábavná a skutočne znela husto. Slovenský dabing šitý rýchlou ihlou je však katastrofa. Prekladať slang je samo o sebe veľmi náročné, tu sa však prekladalo štýlom: „Dajme prvé, čo mi napadlo, len nech to sedí tučniakovi do zobáka." Postavy preto častokrát bľabocú nezmysly, ktorých pointa ukonala pri procese prekladu. Špeciálnu kategóriu potom tvorí dabing radostných výkrikov tučniakov počas surfovania. A keďže sa surfuje ostošesť, kŕčovitého „Juuuu! Uuuu! Paráda!" si užijete požehnane. Paradoxne, v preklade sa slang nevyužíva tam, kde by sa to naozaj hodilo. Namiesto nespisovného „surfer" sa vo filme používa ľubozvučné a gramaticky správne slovo „surfista". Asi sú Divoké vlny 2 v origináli hlúpym, ale aspoň vtipným filmom, no v slovenčine to už tak určite nie je. Dabing zároveň ničí aj ďalší dôvod, pre ktorý by ste si chceli Divoké vlny 2 pozrieť. Ak ste fanúšikom wrestlingu a sú vám známe mená ako John Cena, The Undertaker, Triple H, Paige či Vince McMahon, vedzte, že práve títo ľudia nadabovali Veľkú päťku. Vo filme je na wrestlerov ukryté vcelku veľké množstvo odkazov, na tie však v slovenskom dabingu môžete zabudnúť. V konečnom dôsledku teda dopadajú Divoké vlny 2 veľmi smutne. Pokiaľ vám nevadí veľký kvalitatívny pokles oproti jednotke a máte radi wrestling, počkajte si radšej na DVD-čko.

Adam Schwarz

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Jen Sincerová
Buď ťažký frajer

Rok vydania: 2016
Žáner: životná pomoc, psychológia, ezoterika, duchovné náuky

PLUSY A MÍNUSY:

+ ľahko a zrozumiteľne písaná kniha
+ neobsahuje klišé motivačné frázy
- žiadne

HODNOTENIE:

★★★★★

Buď ťažký frajer

AKO O SEBE PRESTAŤ POCHYBOVAŤ A ZAČAŤ ŽIŤ

Predstavte si, že ste vo fantastickej reštaurácii, kde si môžete naložiť toľko jedla, koľko len budete vládať zjesť. A kde na vás čaká more skvelých zážitkov, skúseností, možností úžasných ľudí a spôsobov, ako sa podeliť o to, v čom ste naozaj dobrí.

Buď ťažký frajer je motivačná kniha pre všetkých, ktorí chcú zlepšiť svoj vlastný život, no nechcú pritom prísť o rozum. Autorka ponúka 27 kapitol plných vlastných príbehov a skúseností, citátov, múdrych a inšpiratívnych rád a jednoduchých cvičení ako správne využívať silu vesmírnej energie, vďaka ktorej môžete dosiahnuť doposiaľ pre vás nemožné. Každá kapitola je písaná pútavo, človek sa dozvie, prečo to doteraz nefungovalo tak, ako by sme chceli, a taktiež, aké šance na zmenu máme.

V prvom rade, čo musíme pochopiť je, aby sme začali veriť tomu, že možnosti na tomto svete sú neobmedzené. Je potrebné sa však prestať báť a mať odvahu vstúpiť do vôd, ktoré pre nás neboli doposiaľ prístupné. Veď čo môžeme stratiť? Môžeme len získať. Napríklad takú slobodu, ktoráje protikladom strachu. Autorka nás v knihe učí pozorovať svoj strach, pozrieť sa naň inými očami, nepremýšľať o hlúpostiach a žiť v prítomnosti. Jedna z kapitol poukazuje aj na to, že človek má vedomú a podvedomú myseľ. Vedomú myseľ využívame už od detstva, zato podvedomie sa dostáva do úzadia a človek naň v živote často zabúda. Snaží sa nám vysvetliť, že si máme život užívať plnými dúškami, nezabúdať na vďačnosť, ale aj na to, aby sme druhým odpustili. A to nie kvôli nim, ale hlavne kvôli sebe.

Kniha nás učí milovať samých seba, bez ohľadu na to, kým sme. Veriť, že nás vesmír nekonečne miluje a preto sa nemáme báť priať si naozaj to, po čom túžime. Nebáť sa ničoho, vziať odhodlanie do vlastných rúk a uveriť, že dokážeme dosiahnuť všetko, čo si zmyslíme. Vďaka obsahu, ktorý je v knihe popísaný, sa môžeme k vysnívanému cieľu dostať za krátky čas, a to aj spôsobom meditácie. Zaujímavé a lákavé cvičenia, ktoré Jen praktizuje aj sama na sebe, sa snaží čo najviac opísať. Pomáha identifikovať a zmeniť nevhodné vzorce správania, ktoré dennodenne používame, a snaží sa nám ukázať návod, ako si vytvoriť život podľa vlastných predstáv. Taktiež poukazuje na to, prečo sa správame, ako sa správame, učí ako milovať samého seba a ako využiť silu vesmírnej energie, aby sme konečne uspeli a boli naozaj šťastní.

Kto sa rozhodne žiť lepší život a nevie, akým smerom sa má uberať, mal by si prečítať túto knihu. Je písaná ľahko a zrozumiteľne. Jasne nastavuje pravidlá, ktorými sa máme riadiť, ak chceme byť šťastnejší. A ak niekomu nie je jasné, čo robí zle, tu môže nájsť odpoveď. Vstať z gauča a začať pre svoju budúcnosť niečo robiť! Všetko, čo si želáme, je tu a teraz. Musíme len zmeniť svoj uhol pohľadu, aby sme videli všetky možnosti, ktoré máme. Nájsť skutočnú motiváciu a neprestať dôverovať svojej intuícii.

Spôsob, akým Jen píše sa mi skutočne zapáčil, pretože kniha nie je prekombinovaná rôznymi poučkami, či známymi frázami. Vďaka jej skutočnému príbehu sa viem viac stotožniť s tým, prečo by som aj ja mohla dotiahnuť svoje sny až do úspešného cieľa. Všetci máme totiž možnosť voľby. Neľutujem svoj čas, ktorý som strávila pri tejto knihe, pretože aj keď nie ste fanúšikom motivačných kníh, táto kniha vo vás niečo zanechá. Každý čitateľ si tam nájde kúsok pre seba, čo mu môže zmeniť budúcnosť.

Heslo autorky:
„Miluj sám seba"

Lenka Hužvárová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

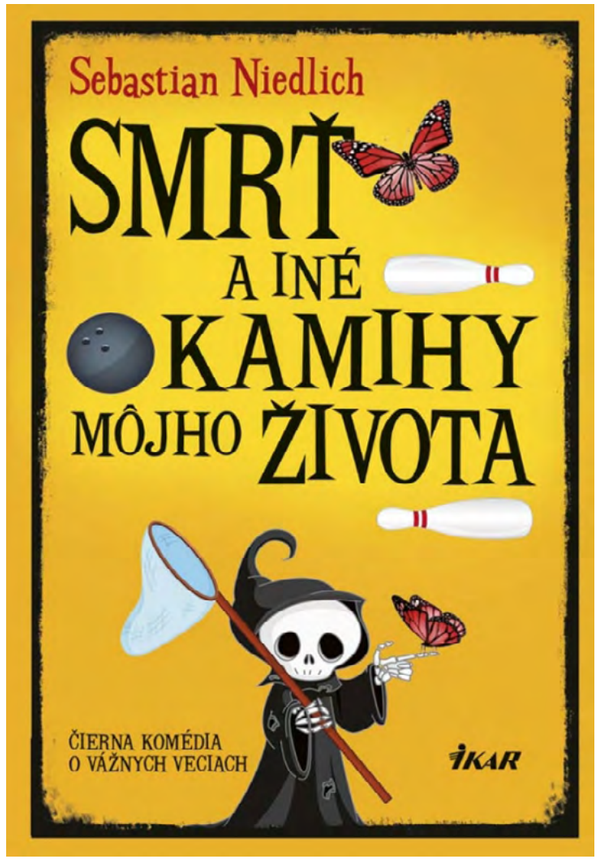
ZÁKLADNÉ INFO:

Sebastian Niedlich
Smrť a iné okamihy môjho života

Rok vydania: 2016
Žáner: Beletria pre dospelých, Spoločenské romány, Humor, Satira

PLUSY A MÍNUSY:

+ originálne postavy
+ humor
+ hravosť príbehu
- záver



HODNOTENIE:

★★★★★

Smrť a iné okamihy môjho života

JA A MÔJ KAMARÁT SMRŤ

Chceli by ste vedieť presný dátum svojej smrti? A čo tak vidieť príčinu smrti ľudí okolo vás? Niekedy jednoducho nemáte na výber. Hlavnou postavou knihy je Berlínčan Martin. Už od detstva za ním chodí bytosť, ktorú by väčšina z nás nechcela stretnúť ani v tom najhoršom sne – Smrť. Martinovi však nechce ublížiť, dokonca mu ponúkne svoje priateľstvo. Tak vznikne neobyčajný vzťah chlapca a Smrtonosa, ktorý trvá dlhé roky. V knihe vlastne nasledujeme hlavného hrdinu počas jeho školských čias, prvých vzťahov a neúspechov. Je pravda, že jeho schopnosť vidieť Smrť mu často spôsobuje problémy, ale je príčinnou aj mnohých úsmevných zážitkov.

„Keď človek vie, že onedlho umrie, môže to byť celkom upokojujúci pocit. Nemusí si robiť starosti s niečím, čo mu celý život alebo najmenej polovicu života pilo krv. Napríklad dane. Alebo odvody. Alebo somráci, čo vyberajú kontajnery a robia okolo nich bodrel, alebo hranolčeky ako guma. Nazbiera sa to." (str. 3).

Podtitul knihy znie „čierna komédia o vážnych veciach", čo je naozaj výstižné. Tým, že je druhá hlavná postava sám Smrtonos, dej sa na mnohých miestach zaoberá témou umierania a smrti. To sa však autorovi vo väčšine prípadov podarilo podať formou humoru a irónie. Snaží sa poukázať na jej nevyhnutnosť a taktiež na to, že sa jej netreba báť. Akoby pomocou smrti hovoril o žití a radosti z neho.

Hlavným plusom tejto knihy sú jej postavy. Mojim najobľúbenejším bol Smrtonos, veď kto by si neobľúbil chlapíka v kapucni so sieťkou na motýľe, hrajúceho šach a večne pohmkávajúceho si beatlesácky hit Ob-la-di Ob-la-da? Hlavná postava – Martin – mi zo začiatku bola sympatická, ale ako sa skutočnosti v príbehu vyvíjali ďalej, s mnohými jeho rozhodnutiami som pri čítaní zásadne nesúhlasila. Dokonca som po jednej kapitole musela knihu na hodinu odložiť, aby som sa trochu upokojila.

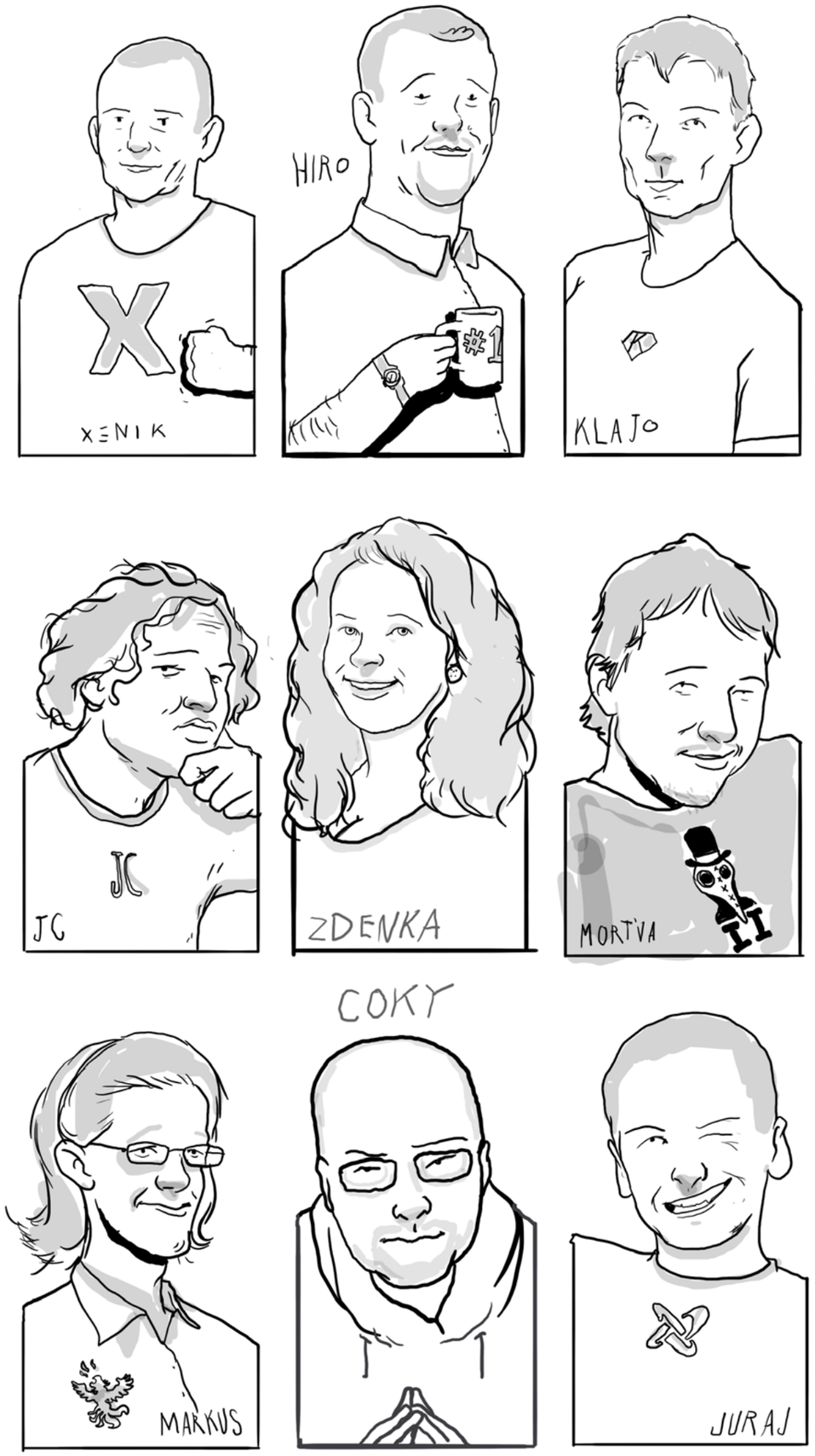
„Kedy?" počujem vlastný hlas. „Onedlho." So záujmom sa zadíva na ľudí, ktorých som pozoroval. „Si nervózny?" „Neviem sa dočkať," sarkasticky odvetím. „S tým sa nežartuje." „Mám pocit, že moje telo momentálne nevie, ako by sa malo cítiť." „Onedlho to prejde." „Veď vravím, neviem sa dočkať." Mlčky pozorujeme dianie naokolo. Priateľ si začne pískať ob-la-di-ob-la-da. Nemôžem si pomôcť, musím sa usmiať. „Vieš čo? Podľa mňa je pekné, že keď človek odchádza tam, kam odchádza, že keď odchádza do večnosti, má pri sebe priateľa." Obráti sa ku mne, polovicu hlavy mu zakrýva kapucňa. Prestane pískať, uškrnie sa. Uškŕňa sa rovnako, ako keď sme sa stretli prvý raz. Lenže vtedy som ešte nevedel, že je to Smrť. (str.5).

Páči sa mi, ako autor do svojho príbehu zapracoval niektoré významné svetové udalosti. Tým, že má kniha trochu nadprirodzený charakter, pôsobí takýto aspekt osviežujúco a vyvažujúco. Na niektorých miestach sa vám môže zdať, že sa to naozaj stalo tak, ako autor opisuje. A vy ani len nezapochybujete o Smrtonosovej existencii.

Asi jediná vec, s ktorou osobne nie som spokojná, je záver knihy. Myslím si, že ho mohol autor trochu viac premyslieť.

Nenechajte sa oklamať obálkou knihy. Aj keď pôsobí trochu detsky, kniha je určená dospelým, ktorí hľadajú jednoduché čítanie a humor. Čo je však dôležité dodať, po jej prečítaní nebudete mať pocit, že ste ju čítali len pre zábavu, keďže je aj o dôležitých veciach; dá vám priestor na zamyslenie a otázky typu: „Čo by som na jeho mieste spravil ja?". A hlavne by som na nečudovala, keby ste knihu „zhltli" za jeden deň.

Katarína Laurošková


XENIK
HIRO
KLAJO
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ

P.M. ČERVENIAK
GS TALES
P.M. Červeniak
marec
Jáj, to je krása! Teplučko, Jar je už za rohom!
HHHROOO...
HÉFEJ!!! KTO, ČO
HHROOO!!!
HHROOO...!!!
HIRO
REDAK
Tu som už azda v bezpečí...
HIROOOOOOOOOOOO vstávaj, zaspal si do roboty!
...the end!