

GENERATION

TESTOVALI SME
Lenovo Moto G5

HRA MESIACA
Mass Effect:
Andromeda



VIDELI SME
Rýchlo a zbesilo 8

GENERATION

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

REDAKCIÁ
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

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

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš,
Adam Schwarz, Roman Kadlec, Mário Lorenc, Mareš Hodor,
Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Miroslav Konkol', Eduard
Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka,
Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec,
Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Vlha, Marek
Suchitra, Ján Mikolaj, Miňo Holík, Lea Uhliarová, Monika
Záboršká, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava
Uškerová, Katka Hužárová, Ivana Vrabl'ová, Adrián Liška

SPOUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Marek Liška

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

Titulka
Lenovo Moto G5

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-lifestylevý 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 volne
na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu
www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa.
Dostupný je aj ako volné prezerateľ'ná 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 vytvárajú
výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť
s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie.

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

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná
úplne alebo súčasti 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 môžu zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

All text and layout is the copyright of the company
Mission Games s.r.o. 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



■ **Mám rád Phila Spencera. Podarilo sa mu vytiahnuť Xbox platformu z dna od uvedenia Xboxu One na trh až po pozíciu zdatného sekundanta na trhu konzol. No po jeho vyjadreniach na (ne)potrebu singelplayer hier od 1st party vývojárov som si uvedomil, že Microsoft a aj on stále rozmýšľajú viac ako biznis firma ako tvorcovia hier.**

Už dávnejšie sa šéf Sony štúdií vyjadril, že oni nepotrebuju, aby každá hra bola zisková. To sa parádne ukázalo na predĺžom vývoji The Last Guardian, ktorý jednoducho pri dĺžke vývoja asi t'ažko môže byť ziskový. Na druhej strane Microsoft odpojil Scalebound od financií, lebo rýchlosť vývoja neprebiehalo podľa ich predstáv.

No faktom zostáva, že bez určitého riziku nič svetoborné nevytvoríte. Akokoľvek zbožňujem multiplayer Halo 5, Gears of War 4 či Forza Horizon 3, všetky tieto hry sa napriek ich nesporným kvalitám hýbu v určitých mantineloch. Na druhej strane tu máme Nier, NieR, Horizon a hromadu 1st party Sony hier, ktoré hýria variabilitou a sviežimi nápadmi. A to je presne dôvod, prečo je Sony v tejto generácii poprednú. Lebo sa neboja riskovať a vedia, že iba pri inováciách môžu naraziť na „Next Big Thing“.

Tol'koto môj „rant“ na Microsoft namiesto klasického editoriálu. Dúfam, že svojimi názormi na toto dianie prispejete k aktivite na fórách Gamesite.sk.

Príjemné čítanie vám praje

Dominik Farkaš
šéfredaktor www.gamesite.sk



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
[<<](http://WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK)

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

Lenovo[®]



Procesor Intel® Core™ i7.
Intel Inside®. Znamená neobyčajný výkon.



**MAXIMÁLNY ZÁŽITOK
Z HIER A MULTIMÉDIÍ.
BEZ OBMEDZENÍ!**

LEGION
by Lenovo

 **marsann**
lenovoonline.sk

Zakúpite na www.LenovoOnline.sk

Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi a Xeon Inside sú ochranné známky spoločnosti Intel Corporation v Spojených štátach amerických a/alebo ďalších krajínach.

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> Richard Mako



Necromancer je späť!

Príbeh o Povstaní Necromancera bol vyrozprávaný na minuloročnom BlizzCon, keď Blizzard oznamil, že strašidelný odpal'ovač mŕtvol z Diablo 2 bude prerobený aj do Diablo 3.

Ako majster v temnom umení budete ovládať sily života a smrti potrebné na obnovenie rovnováhy.

Necromanceri sú mocní kúzelníci, ktorí môžu zničiť svojich nepriateľov

pomocou kliatob a reanimácie. Z Diabla 2 prešli obrovskou zmenou vzhladu, ale aj vylepšením schopností.

Beta, kde sa po prvý raz ukázal, neobsahovala iba Necromancera, ale aj všetky ostatné vychytávky patchu 2.6.0, ako sú dve nové zóny pre mód Adventúra a štyri nové waypoints.

Energiu Necromancer čerpá zo sily samotnej smrti a velí armáde

povstalých bojovníkov. Ale asi najlepšia z jeho schopností je, že môže nechat' mŕtvoly vybuchnúť! Aj keď ide o rework starého Necromancera z Diablo 2, bude podľa vývojárov úplne odlišný a má vyjsť aj v ženskej verzii. Celkovo sa obe postavy budú len trošku líšiť od Witch Doctora – ten je skôr zameraný na spirituálne záležitosti, Necromanceri sú zameraní na temnejšie motívy. Dátum vydania ešte nie je známy.

RE 7

Hráči, ktorí očakávajú príbehové rozšírenie Resident Evil 7, si ešte chvíľu počkajú. DLC Not a hero sa odkladá a ešte k tomu zatial' na neurčitý dátum, no pravdepodobne to nebude tak skoro.



Vanquish na PC

Sega v najbližej dobe poteší všetkých hráčov. Po naportovaní oblúbenej Bayonetty to vyzerá tak, že sa svojej PC verzie dočká aj akčná pecka Vanquish. Oficiálne to ešte ale nie je.





League of Legends

Dvojica nových hrdinov

■ League of Legends privíta nie jedného, ale hned' dvoch nových hrdinov, ktorí budú môcť spoločne v boji dosiahnuť oveľa viac. Do hry prichádza Rakan a Xayah. Rakan má byť' podľa slov tvorcov extrémne pohyblivou podporou, ktorej prednosťou bude možnosť' rýchlo sa vrhať' do akcie a zasa späť' a narušovať' tak nepriateľ'ské akcie. K tomu sa pripojí možnosť' buffovať' spojencov pomocou rôznych štítov a liečení. Na druhú stranu Xayah bude vel'mi dobrou ADC, schopná ihned' zo začiatku bez problémov zaútočiť'. Navyše bude disponovať' zaujímavou ultimátnou schopnosťou, ktorá ju spraví na krátku dobu nezamieriteľ'nou.



Bulletstorm 2

Gearbox to nevylučuje

■ Počas apríla sa k nám dostala vylepšená verzia skvelej akcie od štúdia People Can Fly – Bulletstorm s príavným názvom Full Clip Edition, a pri tejto príležitosti sa Gearbox vyjadruje aj na margo prípadného Bulletstorm 2.

V rozhovore sa nechali tvorcovia zo štúdia počuť', že prípadný úspechom novej verzie by zistili, či sa oplatí otvoriť' dvere novému dielu. Všetko teda závisí na predajoch remasterovaného prvého dielu. Zároveň prezradili, že plány pre nového Duke Nukema nemajú. Bulletstorm je momentálna priorita.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...tvorcovia hry Friday the 13th sú natol'ko spokojní so svojím počinom, že vydajú túto zaujímavú záležitosť' už 26. mája 2017. Hra ponúka režim, v ktorom jeden hráč hrá v koži masového vrahá a zvyšní sú kempujúci, snažiaci sa prežiť' jeho vraždené besnenie.

■ ...príbehové rozšírenie pre Nier: Automata je za rohom.

Už 2. mája sa hráči môžu tešiť' na novú bojovú arénu Colosseum, 3 nové kostýmy, dvoch nových bossov a mnoho iného. Väčšinu týchto vecí budete odomykať' v bojoch collosea.

■ ...rovnako ako Nier aj Nieh plánuje svoje prvé príbehové rozšírenie na 2. máj. Expanzia okrem nového regiónu, bossa a zbraní prinesie aj novú mágiu, ninja schopnosti a špeciálne brnenia. Rozšírenie prinesie aj očakávaný PVP mód.

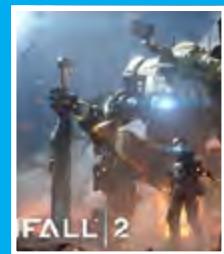
CoD WW2

Call of Duty sa po rokoch vracia ku svojim koreňom. Najnovší diel sa vráti do čias druhej svetovej vojny a aj keď' viac informácií ešte nemáme, samotný fakt návratu do 2. svetovej je skvelý.



Titanfall 2

Do Titanfall 2 príde nový obsah zadarmo. Ako prvé to budú dve nové mapy, Glitch a Relic, ktoré budú sprevádzat' Prime Titani Ronin a Tone. Pribudne aj nová frakcia, level 100, a dokonca aj nový Titan.



ASUS Zen AiO ZN270



All-in-one PC ZN270 z modelovej rady Zen AiO sa môže, rovnako ako jeho predchadcovia, pochváliť jednoliatou kovovou konštrukciou s precíznym spracovaním, motívom sústredných kruhov inšpirovaným zenovou filozofiou a elegantným integrovaným stojanom. V kombinácii s povrchovou úpravou v súčej farbe ponúka Zen AiO luxusný vzhľad, ktorý oceníte nielen doma, ale napríklad aj v kancelárii.

Poznávacím znamením Zen AiO ZN270 je širokouhlý 27" displej, príčom v ponuke je dotykový aj nedotykový variant. U dotykovnej verzie môžu používateľia PC intuitívne ovládať gestami s vysokou presnosťou. Displej typu IPS je podsvietený a ponúka široké pozorovacie uhly a dostatok jasu aj kontrastu. Vďaka FullHD (1920x1080) rozlíšeniu je určený ako pre náročné pracovné úlohy, tak pre domácu zábavu v podobe hrania hier či sledovania filmov a videí. Displej zaberá 74% prednej plochy obrazovky, ktorá je kompletne prekrytá sklom. Všetky varianty all-in-one PC Zen AiO ZN270 pre český a slovenský trh poháňajú procesory Intel Core i5/i7 siedmej generácie. V kombinácii s až 16GB operačnej pamäte DDR4, kombinovaným 1TB HDD a 128GB SSD uložiskom a grafickou kartou NVIDIA GeForce 940MX získajú

používateľia vysoký výkon pre multimediálne využitie, ale tiež rýchlejšie zdiel'anie súborov alebo lepšiu odozvu pri hraní hier.

Silnou stránkou Zen AiO ZN270 je aj zvuk, o ktorý sa starajú štyri 3W reproduktory a audio systém, navrhnutý týmom Golden Ear ASUS a certifikovaný expertmi zo spoločnosti Harman Kardon. Každý stereo kanál disponuje dvojicou 3W reproduktorov dvojcestnej konštrukcie – konfigurácie, ktorá sa používa v reproduktoroch tej najvyššej Hi-Fi kvality. Konštrukcia dvojpásmových reproduktorov využíva dve samostatné jednotky, ktoré pracujú v harmónii. Menší výškový reproduktor je navrhnutý pre čisté audio vo výškach, väčší a robustnejší basový, naopak, vytvára bohaté a silné basy bez skreslenia. K dispozícii je aj bohatá konektorová výbava: štyri zadné porty USB 3.1 Gen 1 a dva porty USB 2.0. Okrem portu HDMI-out je tu aj port HDMI-in, ktorý umožňuje prijímať audio a video výstup z akéhokoľvek zariadenia s podporou HDMI.

Cena modelu ASUS Zen AiO ZN270 začína na Slovensku na 1 449€ s DPH; v Českej republike na 38 990Kč.



NEWS FEED



ASUS oznamil produktový rad FX Series

Všetky tri nové modely obsahujú predinštalovaný systém Windows 10, špeciálne navrhnutú chiclet klávesnicu s červeným podsvietením, zvýraznenými WASD klávesmi a spínačmi typu scissor a FullHD displeje so širokými pozorovacími uhlami. Vďaka tomu ponúkajú skvelé vizuály bez skreslenia farieb, a to aj pri pohľade pod extrémnymi uhlami.

A15-palcové modely ASUS FX553 a FX753 sú poháňané procesormi Intel Core i7 7. generácie, až 32GB RAM a grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1050

alebo 1050Ti. Na slovenskom trhu je už dostupný model FX553 vo viacerých konfiguráciách za cenu od 899€. 17-palcový ASUS FX502 je poháňaný procesorom Intel Core i7 7. generácie, až 24GB RAM a grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1060. Notebook obsahuje aj zabudované reproduktory, ktoré sú navrhnuté tak, aby zvuk upriamili priamo na používateľa. S hrúbkou len 23,5mm a hmotnosťou iba 2,2kg sa FX502 ideálne zmestí do tašky alebo batohu. Model FX502 bude dostupný vo verzii FX502VM-FY400T v koncovej cene 1469€.

Logitech G413



Klávesnica Logitech G413 je vybavená mechanickými spínačmi Romer-G vyvinutými exkluzívne spoločnosťou Logitech, ktoré ponúkajú o 25% rýchlejšie zapnutie než klasické mechanické spínače. Tento model bol navrhnutý s dôrazom na presnosť a poskytuje bezkonkurenčný výkon v modernom dizajne.

Horný kryt má z brúseného eloxovaného hliníka, aký sa používa pri konštrukcii lietadiel, d'alej má priechodný USB port a precízne podsvietenie klávesov – všetko za dostupnú cenu 99,99€. Logitech G413 je k dispozícii v dvoch verziach: Carbon s červeným podsvietením a Silver s ikonickým bielym podsvietením.

Trust Car 230V Power Socket



Zariadenie disponuje štandardnou zásuvkou so stabilným výkonom 150W pre neprerušované nabíjanie s max. špičkou 300W a tiež 2,1A/10W USB konektorom určeným k súčasnému napájaniu mobilných telefónov či navigácií. Predáva sa s cennou 49,99€.

Trust GXT 880

Klávesnica je založená na spínačoch Trust GXT-White s lineárnym chodom, životnosťou až 50 miliónov stlačení a silou pre úplné stlačenie 45g. Biele LED podsvietenie, N-key rollover a anti-ghosting zaistí už skvelý herný zážitok. Je dostupná za 119,99€.

CM MasterLiquid



Obe novinky Cooler Master ponúkajú nízky profil čerpadla a systém dvoch komôr oddelujúci prítok a odtok chladiacej kvapaliny pre vyššiu efektivitu a nižšiu hlučnosť. Okrem zavedených patíc procesorov podporujú aj aktuálne platformy AM4 a Kaby Lake.

Wi-Fi aj cez PowerLine

Ak riešite problém, že Wi-Fi signál vašej siete nedosiahne do niektornej miestnosti, nová sada PowerLine od D-Link vám ponúka jednoduchý a účinný spôsob, ako vytvoriť ďalší Wi-Fi prístupový bod jednoduchým zapojením adaptérov do štandardnej elektrickej zásuvky.

Startovacia sada PowerLine AV1000 Wi-Fi AC (DHP-W611AV) využíva najnovšiu technológiu PowerLine AV2.1, ktorá umožňuje zlepšenie výkonu pri použití viacerých adaptérov, zníženie rušenia a podporu prenosovej rýchlosť až 1 Gb/s. Set obsahuje Wi-Fi AC adaptér (DHP-W610AV) a gigabitový adaptér s priechodnou zásuvkou (DHP-P610AV). Pre zvýšenie výkonu a bezpečné pripojenie je sada vybavená technológiou Dual-band Wi-Fi AC1200, ktorá ponúka celkovú rýchlosť dvojpásmoveho bezdrôtového prenosu až 1,2 Gb/s.



Malá pamäť?

Nie je nič horšieho, ako ked' sa vám uprostred natáčania vybijú baterky, alebo ked' už nemáte miesto na pamäťovej karte.

Špeciálne pri 4K videu sa jej kapacita zaplní akosi rýchlejšie, takže bude vhodné pripraviť sa na to dopredu. Pamäťové karty s veľkou kapacitou dnes nestoja tak strašne vel'a a navyše sa dajú rozumne využiť i v mobile alebo tablete na hry, hudbu, aplikácie, alebo videá. Okrem bežných pamäťoviek sú v predaji aj odolnejšie karty Kingston určené najmä pre akčné kamery, drony a outdoor aplikácie. Cenový rozdiel je zanedbateľný a rýchlosťou postačia bez problémov aj na to 4K video. Odporúčame vám kúpiť microSD kartu s SD adaptérom, pretože tak máte jednu kartu pre dve veľkosti, ktorú môžete použiť podľa potreby vo veľkej zrkadlovke aj v malej kamere dronu.



Kamery odolné proti výbuchu

Tri nové modely termálnych sietových kamier a kamier s teplotným alarmom AXIS XF40-Q2901 a XF60-Q2901 majú ochranu proti výbuchu.

Umožňujú tak prevádzkovateľom výrobných závodov monitorovať vzdialenosť, neprístupné a citlivé oblasti a poskytujú im tak možnosť veľmi rýchlo reagovať a chrániť svojich zamestnancov, výrobne zariadenia a citlivú priemyselnú infraštruktúru. Navyše pomáhajú vizuálne kontrolovať a overovať, či funkcie a procesy prebiehajú správne, a dokonca poskytujú vzdialenosť pomoc pri vykonávaní pravidelnej údržby. Nové kamery sú založené na priemyselných štandardoch a otvorených protokoloch. Chránia ich veľmi odolné telo a bez problémov sa integrujú do architektúr získavania dát (SCADA) s doplnením o termálnu technológiu.





BE
UNBEATABLE

[hyperxcommunity](#)

[@hyperx](#)

[@hyperx](#)

[hyperx](#)

Prvá herná myš od značky HyperX



HyperX, divízia spoločnosti Kingston, oznámila, že v krajinách EMEA uvádza na trh hernú myš s názvom HyperX Pulsefire FPS Gaming Mouse určenú pre profesionálnych hráčov "strel'ačiek" (FPS) i tých, ktorí o túto úroveň usilujú a hľadajú presnú a spôľahlivú hernú myš.

Aby uspokojila požiadavky hráčov na výkon, používa na sledovanie pohybu senzor PixArt 3310. Rýchlosť odozvu klikanie zaistí už spínače Omron, pričom každý má odolnosť 20 miliónov kliknutí. Prvá herná myš značky HyperX už získala prestížne ocenenie RED DOT AWARD 2017 za kvalitu dizajnu a spracovania - vytvorili ju špičkoví konštruktéri z laboratórií spoločnosti HyperX so spätnou väzbou od profesionálnych

hráčov. Pre tých, kto s hraním myslia naozaj vážne, má myš Pulsefire FPS ergonomický a odľahčený dizajn, ktorý umožňuje ako akciu, keď myš držíte v dlani, tak aj kŕčovitý úchop "pazúrov". Väčšina hráčov používa rozlíšenie 400 až 3200 DPI a myš Pulsefire FPS má preto tieto rozlíšenia v predvol'bách, takže sú k dispozícii len pri stlačení tlačidla.

Rýchlosť pohybu zaistí už optimálne rozloženie hmotnosti, ktorá je celkovo iba 95 gramov a umožňuje vykonávať veľmi rýchle pohyby. Prispievajú k tomu aj pogumované bočné úchopy, ktoré pomáhajú držať myš pevne v ruke. Myš Pulsefire FPS má šest odolných tlačidiel s ultra rýchlohou reakciou a zreteľnou hmatovou odozvou pri každom kliknutí.



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.

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Deváté hvězdné války bez princezny

Princezna Leia se v devátém díle Star Wars nakonec neobjeví. Letošní osmý díl tedy bude poslední, kdy se setkáme s oblíbenou princeznou z hvězdných válek. I přes původní tvrzení bratra nedávno zesnulé Carrie Fisher, že se za využití archivních záběrů její postava objeví i za dva roky v posledním díle nové trilogie, studio Disney zprávu vyvrátilo s tím, že po negativním ohlase jaký u části fanoušků vytvářelo digitální oživení Petera Cushinga a z respektu k samotné herečce, nebudou pro devátý díl oblíbenou hrdinku oživovat za pomoci archivních záběrů a digitálních triků. Princezna Leia se tedy naposledy na velkém plátně objeví 14. prosince v osmém díle Star Wars: Poslední z Jediů.



Další knižní adaptace od Petera Jacksona?

Peter Jackson mluvil o adaptaci knižní série Philipa Reeva už v roce 2009. Až nyní ovšem jeho adaptace prvního dílu Mortal Engines (v češtině předloha vyšla jako Smrtelné stroje) začíná nabírat na konkrétních tvarech. První díl ze série Kroniky hladového města by se měl ve své filmové podobě do kin dostat 14. prosince 2018 a objevit by se v něm mimo jiné Stephen Lang nebo Hugo Weaving. O režii se postará Christian Rivers, pro kterého to bude celovečerní debut. S Jacksonem nicméně spolupracoval na snímcích ze Středozemě jako supervizor vizuálních efektů.



Albus Brumbál zná svého dalšího představitele

Jedním z klíčových motivů pro novou sérii ze světa Harryho Pottera započatou snímkem Fantastická zvířata a kde je najít je soupeření dvou největších kouzelníků té doby, jejichž závěrečný velkolepý souboj by měl být vrcholem celé série. Z prvního dílu víme, že si Gellerta Grindelwalda zahráje v průběhu celé série Johnny Depp. Až nyní je ovšem známo, kdo se zhostí Brumbála. Nebude jím nikdo jiný, než britský herec Jude Law. Ten by se ve své nové roli měl objevit už v druhém pokračování Fantastických zvířat, které by se do kin mělo dostat v listopadu příštího roku.



Castingové a filmové novinky:

- Zanedlouho se v kinech objeví teprve Strážci galaxie 2, nicméně Marvel už naplno pracuje na přípravách třetího dílu, kterému se nepřekvapivě upsal opět James Gunn.
- Will Smith by si mohl zahrát džinu v nové hrané verzi Aladina.
- Margot Robbie si pro změnu zahraje hlavní roli ve filmu Mary Queen of Scots.
- Dwayne Johnson a Jason Statham se vrátí i v devátém díle Rychle a zběsile. Aby toho nebylo ovšem málo, jejich dvě postavy dostanou vlastní spin-off.
- Rychle a zběsile 8 stanovilo nový historický rekord v největších ziscích celosvětově za první víkend v distribuci s částkou 532 milionů dolarů. Porazilo tak předchozího držitele Star Wars: Síla se probouzí, který držel rekord s 529 miliony.
- Začala se natáčet videoherní adaptace hry Rampage s Dwaynem Johnsonem v hlavní roli.
- Arnold Schwarzenegger a Sylvester Stallone se neobjeví v dalším díle Expendables.
- Scénárista Eric Roth napíše scénář k novému Duně v režii Denise Villeneuvea.
- Activision Blizzard postupuje s plány na svůj vlastní filmový vesmír založený na herních titulech z jejich produkce. První z nich by měl být natočen na motivy série Call of Duty a produkce by měla začít už příští rok.
- Frankensteinova nevěsta se dočká remaku, postarat by se o něj měl Bill Condon, který nedávno do kin uvedl novou verzi Krásky a zvířete.
- Film o loupežném přepadení Widows nabídne ve svém obsazení mimo

Liamu Neesona a Violy Davis také Colina Farrella a Roberta Duvalla. ▪ Strážci – Watchmen se nejspíše dočkají další filmové šance, tentokrát jako Rkový animák.
▪ Komedie Cesta do Ameriky s Eddie Murphym se dočká pokračování.
▪ Fede Alvarez se upsal remaku kultovního Labyrintu.
▪ Dolph Lundgren se upsal Aquamanovi. V očekávané komiksovce se objeví jako král Nereus.
▪ Benedict Cumberbatch si zahraje hlavní roli podvodníka ve filmu na motivy skutečného příběhu The Man in the Rockefeller Suit.
▪ Josh Brolin přidává další komiksovou roli do své filmografie. Objeví se totiž jako Cable nejen v druhém Deadpoolovi, ale také ve třech dalších filmech.
▪ Plán útoku 2 se ještě ani nedostal do kin a Sylvester Stallone už láká na třetí díl, ve kterém se objeví také.
▪ Ron Howard plánuje jako jeden ze svých dalších projektů adaptaci memoáru Hillbilly Elegy od J. D. Vance.
▪ Miles Teller a Shailene Woodley se objeví společně ve snímku Adrift.
▪ Začátkem příštího roku se začne natáčet snímek Jungle Cruise na motivy další zábavné atrakce z Disneylandu, ve které by se měl objevit Dwayne Johnson. Ten se upsal snímku už před třemi roky.
▪ Poslední kniha Michaela Crichtona Micro se dočká filmového zpracování, o které by se měl postarat Joachim Rønning, polovina režisérského dua zodpovědného za film Piráti z Karibiku: Salazarova pomsta, který se dostane příští měsíc do kin.

- Ed Helms, Jeremy Renner a Hannibal Buress se objeví v komedii Tag.
- Ang Lee si jako další snímek vybral akční sci-fi Gemini Man o zabijákově, který bude pověřen zabít svůj mladší klon.
- Leonardo DiCaprio a Martin Scorsese by spolu mohli opět spolupracovat na snímku Killers of the Flower Moon, který se zaměří na události, které vedly ke vzniku FBI.
- Callum Turner si zahraje bratra Mloka Scamandera ve Fantastických zvířatech 2.
- Michael B. Jordan a Michael Shannon se objeví v nové adaptaci knihy Fahrenheit 451 v produkci HBO.
- Anna Boden a Ryan Fleck, režisérské duo zodpovědné za snímek Hazardní hráči, se postará o režii další marvelovky Captain Marvel. Dle slov Iana McShanea mají v HBO na stole hotový scénář k filmovém pokračování kultovního seriálu Deadwood.

Změny v datech premiér:

- Goodbye Christopher Robin, životopisný snímek na motivy tvůrce Medvídka Pů. A. Milnea se do kin dostane 10. listopadu.
- 13. října se do kin dostane novinka Martina McDonaghha Three Billboards Outside Ebbing, Missouri.
- Novinka The Meyerowitz Stories (New and Selected) ve které se objeví mimo jiné Ben Stiller, Dustin Hoffman a Adam Sandler, se do distribuce dostane skrze Netflix v druhé půli letošního roku.
- Čtvrtý díl Insidious se zpozdí, místo původního 20. října 2017 se film posouvá na 5. ledna 2018. Jeho místo zaujme jiný horor ze stejné produkce s názvem Half to Death. Novinka Guillermra del Tora The Shape of Water se do kin dostane 8. prosince 2017.

KINO THE CIRCLE PR

VEDIEŤ JE DOBRÉ.
VEDIEŤ VŠETKO JE EŠTE LEPŠIE.

EMMA WATSON TOM HANKS
THE CIRCLE

EUROCORP AND IMAGE NATION ABU DHABI PRESENT IN ASSOCIATION WITH PARKS - MACDONALD PRODUCTIONS/ROUTE ONE ENTERTAINMENT
A PLAYTONE/ZONKEY STORY/1979 FILMS production. EMMA WATSON, TOM HANKS, 'THE CIRCLE'. JOHN CUSACK, KAREN GILLAN, ELIJAH COLEMAN, PATTON OSWALT, GLENN HEADLY AND BILL Paxton
PROD. AVY KAUFMAN, CH. DIR. TIFFANY ANDERS, PROD. DANNY GELMAN, DIR. OF PHOT. EMMA POTTER, DIR. OF VISUAL EFFECTS LISA LASSEN, PROPS GERALD GOLDBECK, PROP. MATTHEW LIBATIQUE, ACC.
MUS. STEPHANE ALZIARO, RON SCHMITZ, SALLY WILCOX, STEVEN SHARESHIAN, EVAN HAYES, PETER FROH, MARIO SIMONE, FEDERICA SANT'ELENA, RUSSELL LEVINE
PROPS. CINDY BUEZMAN, ANTHONY BIEGMAN, JAMES PONSOURT, PROPS. DAVE COOPER, SET DEC. JAMES PONSOURT, PROPS. DAVE COOPER, SET DEC. JAMES PONSOURT

TheCircle.sk

**V kinách
od 27. 4. 2017**



Napínavý moderný triler The Circle sa odohráva v nie príliš vzdialenej budúcnosti, kde súkromie je zločin a spoločnosť čelí otázke: Akú cenu sme ochotní zaplatiť za to, že budeme vedieť všetko?

Môžem sa vás na niečo opýtať? Keby ste vedeli, že vás niekto 24 hodín denne nepretržite sleduje, správali by ste sa lepšie? Keby naša spoločnosť začala zdieľať úplne všetko, aké by to asi malo dôsledky? O niektorých l'ud'och - ako sú celebrity alebo kriminálnici - chceme vedieť všetko, aby sme uspokojili svoju zvedavosť alebo získali istotu, že sme pred nimi v bezpečí. O iných l'ud'och - ako sú politici alebo policajti - chceme vedieť všetko, pretože sme presvedčení, že na to máme sväté právo. Kde sú hranice? Odjakživa sme si myslí, že totalita je niečo, čo nám vnucujú. Ale čo ked' už sa na nej, hoci aj nevedomky a dobrovol'ne podiel'ame?

O FILME

Svet bez hladu. Svet bez vojen. Svet bez chorôb. Neobmedzené možnosti. V úchvatnej a najväčšej high-tech spoločnosti The Circle neexistuje problém, ktorý by nebolo možné vyriešiť. Jej technológie majú moc doslova zmeniť svet. Práve sem, do zamestnania snov, nastupuje mladá a ambiciozne dievča Mae (Emma Watson). Šéf a zakladateľ spoločnosti (Tom Hanks) je vizionár, ktorý vybudoval v Circle raj na Zemi a ktorý túži po dokonalom svete. Jeho receptom na pokrok a na šťastné a spokojné l'udstvo je svet bez tajomstva, úplná otvorenosť a transparentnosť všetkých l'udí, zdieľanie... a sledovanie.

Mae je obklopená vymoženosťami supermodernej spoločnosti. Ohromená ideálmi a vzájomnosťou sa na návrh samotného šéfa Circle

zapojí do experimentu, ktorý by št'astie a pokrok v Circle mohol rozšíriť do celého sveta. Súčasne s tým začne stretávať tajomného muža. Stane sa jej nový život rozprávkovým snom alebo dostane príchut' hororovej nočnej mory? Bude mať kruh, do ktorého vstúpila, cestu von? KTO MÁ TAJOMSTVÁ, KLAME.

Z KNIHY NA PLÁTNO

Adaptácia kritikou oceňovaného románu Kruh spisovateľa Davea Eggersa neprebiehala tak, ako je v Hollywoode obvyklé. Spoluautor scenára a režisér James Ponsoldt sa pustil do písania na vlastnú päť.

"Som veľký fanúšik Davea Eggersa, tohto ohromujúceho génia, už od jeho prvej knižky. Takže som sa tešil, až si prečítam The Circle, "hovorí Ponsoldt. "Je to zábavná kniha s mrazivou atmosférou, ktorá šokujúcim spôsobom predpovedá, že utopické ideály sa môžu rýchlo zvrhnúť. Najviac ma rozhodilo, ako veľmi som sa stotožnil s hlavnou hrdinkou. Ked' som ešte len dokončoval môj predchádzajúci film, začal som s Daveom preberať možnosť, že by som The Circle sfilmoval, "pokračuje Ponsoldt. "Dave ma ohromne podporil. Bolo príjemné skryť sa na chvíľu v takej vlastnej bubline a zameriať sa len na písanie scenára. Zo začiatku som v tom bol úplne sám. A ked' som skončil, jediní, ktorí dostali prečítať výsledok, boli moja žena a Dave."

Dave Eggers scenáru natol'ko veril, že sa o neho rýchlo podelil so svojim kamarátom Tomom

Hanksom. Toma Hanksa to zaujalo a "Už sme stáli na štartovacej čiare", usmieva sa Ponsoldt.

Hanks ukázal scenár Garymu Goetzmanovi, ktorý je jeho produkčným partnerom v spoločnosti Playtone. "Videl som Jamesov film „The End of the Tour“ a bolo mi jasné, že tento chlapík je profesionál. Vie si perfektne premysliť scény, hercov, motivácie postáv a má cit pre to, čo bude vyzerat' na plátnie zaujímavo. Pracovalo sa nám s ním naozaj skvele", hovorí Goetzman.

Úžasné a zároveň desívé vízie The Circle pomohli režisérovi preniesť na plátno zostavu ostriel'aných tvorcov. Výtvarník Gerald Sullivan dal podobu filmom ako Návrat Temného rytiera alebo Grandhotel Budapešť, kameraman Matthew Libatique má na konte nomináciu na Oscara za nasnímanie Čiernej labute a stál za kamerou Iron Mana, Telefónnej bûdky, Spojencov alebo Money Monster. Strihačka Lisa Lassek sa oháňala nožnicami pri filme Avengers a hudbu pre The Circle zložil Danny Elfman. Ten Danny Elfman...

Natáčanie filmu sa začalo 11. septembra 2015 v kalifornskom Los Angeles.

ADAPTÁCIA TÉMY

Kniha Kruh vyšla v roku 2013 ako sci-fi triler. Mnoho v tú chvíľu budúcich technologických a psychologických stránok príbehu sa však medzitým priblížilo skutočnosti. Pre filmárov to znamenalo veľkú výzvu, a zároveň jedinečnú príležitosť.

Vďaka aplikáciám ako Periscope, Meerkat a Facebook live sa môže pripojiť na internet ktokol'vek, kedykol'vek a odkiaľkol'vek podobne ako s kamerami SeeChange, ktoré uvidíte vo filme. Fakt, že sociálne médiá zohrali v amerických prezidentských vol'bách 2016 významnú úlohu, že kandidáti na prezidenta využívali Twitter vo veľkom a obchádzali tak tradičné médiá, posunul tému zdieľania všetkých informácií (alebo alternatívnych





informácií) ovel'a bližšie našej každodennej realite. Britská televízna antológia Čierne zrkadlo zameraná na temné a satirické aspekty modernej spoločnosti, predovšetkým dôsledky využívania nových technológií, medzitým spopularizovala žánor premyslené satirické science-fiction.

HODNOTOVÝ SYSTÉM: ZDIEL'ANIE vs. SÚKROMIE

Kl'účová otázka filmu znie: 'Ako vyvážiť výhody spoločnosti s l'udskou potrebou súkromia, ktorá bezvýhradne zdiel'a všetky informácie?'

Film The Circle zdôrazňuje, že problém neustále rastúceho objemu dát, ktorý zanecháva stopu po našich aktivitách, vôbec nie je čiernobiely. "Datafikácia" každodenných aktivít môže byť nesmerne prínosná pre inzerentov, vedeckov, doktorov, poriadkovej zložky alebo vzdelávacích systémov a pomôcť im vylepšíť kvalitu nášho života – tým, že nám prispôsobí informácie na mieru. Vlajkovým produkтом spoločnosti The Circle je v knihe aj vo filme aplikácia TruYou, ktorá po jedinom prihlásení zlúči všetky ostatné využívané programy, a tým pádom zruší nutnosť prihlasovať a odhlasovať sa na niekol'kých rôznych miestach. Lenže kol'ko toho potom musíme výmenou za pohodlie o sebe prezradit?

Hrdina Toma Hanksa, Eamon Bailey, za všetkých okolností presadzuje mantru firmy The Circle: "Vediet" je dobré. Vediet" všetko je ešte lepšie. "Na otázku, či sa toto heslo zhoduje s Hanksovými vlastnými názormi, herec odpovedal: "Vzal som si z toho, že každý je strojcom svojho št'astia. Áno, je skvelé môcť zaplatiť účty prostredníctvom internetu alebo si kedykol'vek pustiť akýkol'vek film, na ktorý sa práve chcete pozerať, ale človek sa musí opýtať sám seba, či mu to naozaj prinesie úžitok. Chce to vel'a ostražitosť stále rozmýšľať, čo je

prínosné pre mňa osobne a čo je prínosné pre spoločnosť. Ja by som sa k The Circle nikdy nepridal, nechcel by som byť členom niečoho takého. Dokonca mám priateľov, ktorí sa vracajú k obyčajným zaklápacím mobilom bez aplikácií. Ľudia si nájdú spôsob, ako byť znova anonymní, nájdú si cestu von a podľa mňa to nakoniec bude jednoduchšie, než si všetci myslia."

Mae (Emma Watson) o anonymitu nestojí. Ked' ju zakladatelia The Circle postrria, dobrovol'ne sa prihlási k tomu, aby sa stala prvým človekom, ktorý o sebe bude zdiel'at' úplne všetko. Tým pádom sa stáva stelesnením firemnej mantry - počas dňa nosí kameru a dáva svojmu publiku prístup k čomukol'vek, čo robí - ku každej činnosti, každému rozhovoru a každému emailu.

Jej oddanosť voči firme sa ešte prehĺbi, ked' spoločnosť súhlásí, že poskytne zdravotné poistenie jej otcovi, ktorý trpí sklerózou multiplex. Mae sa ul'aví a je za to vd'ačná, pretože ju ničí sledovať, ako sa otec stráca pred jej očami a matka pre neho horko t'ažko zháňa potrebnú starostlivosť. Ked' potom vidí, že sa otcov stav zlepšil, urobila by pre spoločnosť The Circle prvé posledné.

Mae je mladá, energická a z jej generácie zvyknutá na to, že kamery sú všade. Preto sa jej zdá prirodzené všetko zdiel'at'. Vď'aka tomu, ako sa spoločnosť stará o jej chorého otca, naplno uverí tvrdeniu, že čím viac budú všetci prepojení a čím viac informácií budú zdiel'at', tým sa budú mať lepšie.

ČO JE THE CIRCLE?

The Circle je hybrid všetkých veľkých technologických spoločností dneška - ako sú Amazon, Facebook, YouTube a Apple. Má za cieľ vytvoriť komunitu, ktorá zdiel'a všetky skúsenosti a zážitky. Ked' Mae prenikne hlbšie do kruhu a zblízka sa

oznámi s víziou zakladateľov spoločnosti, uverí, že chrániť si súkromie je nielen sebecké, ale dokonca je to zločin.

Pôvodného zakladateľa spoločnosti menom Ty (ktorý si tiež hovorí Kalden) hrá John Boyega. Ten popisuje sociálnu sieť v filmu "skoro ako Facebook. Také miesto, kde sa môžu priatelia zísť online a trochu sa pobavit". Ale ako sa sieť rozrástá pod vedením Eamona Baileyho (Tom Hanks) a Toma Stentona (Patton Oswalt), začne byť trochu nenásytná. Ty s tým nesúhlasí, pretože "toto nemal v úmysle." Prosí Mae, aby mu to pomohla zastaviť. St'aže sa, že sa "všetko nahráva, zverejňuje a oni to môžu využiť", ako budú chciet'."

Ďalším cieľom zakladateľov spoločnosti je, aby si každý musel povinne založiť účet na sieti The Circle. Bailey na začiatku filmu hovorí: "Verím, že ľudia sú sami schopní dosiahnuť dokonalosť." Zakladatelia The Circle chcú, aby boli užívateľské účty prepojené so sociálnym poistením a ponúkli ľuďom možnosť prostredníctvom aplikácie platíť dane alebo voliť. A tu začína ďalší problém - komu by sa nepáčilo voliť prostredníctvom smartfónu? O kol'ko by to bolo jednoduchšie a pohodlnejšie? Bailey, Stanton a nakoniec i Mae argumentujú, že "by sa tým mohol zvýšiť počet voličov, a ked' by sa zúčastnili všetci, nebola by naša demokracia o to rozmanitejšia?" Akonáhle sa Mae zaviaže k úplnému zdiel'aniu, je to práve ona, kto sa snaží posunúť veci dopredu vyhlásením, že vol'by by mali byť povinné a informácie o tom, kto koho volil, by mali byť verejně.

Film THE CIRCLE si môžete pozrieť aj vo Vašom kine od 27. APRÍLA.



Súťaž s portálom



Vydajte sa za nepriateľské línie v najmodernejšej vojenskej striel'ačke. Záleží len na vás, ako budete plniť misie v tomto nepriateľskom svete.

■ Staňte sa sniperom

Zamerajte ciele na veľkú vzdialenosť. Veľkú úlohu hrá nastavenie elevácie, rýchlosť a smer vetra, kontrola dychu a pevná pozícia. Vybrať si môžete zbraň a typ náboja.

■ Staňte sa duchom

Sledujte svojich nepriateľov a likvidujte ich pomocou širokej škály chvatov. Pokročilé možnosti zakradačového prístupu zahŕňajú prieskum dronom a vertikálnu navigáciu.

■ Staňte sa bojovníkom

Získajte množstvo pokročilých zbraní a upravte si ich podľa potreby svojej misie a svojho osobného štýlu. Vyberte si útočné pušky, brokovnice, guliomety a dokonca aj výbušniny.

■ Staňte sa všetkými tromi

Ste americký odstrel'ovač vysadený za nepriateľskými líniemi v Gruzínsku, blízko ruských hraníc. Brutálni vojenskí diktátori sa zmocnili časti tejto oblasti a je na len vás, aby ste zabránili chaosu a rozpadu celé krajiny.

1. cena PC Sniper: Ghost Warrior 3 (Season Pass Edition) (kl'úč)
2. cena PC Sniper: Ghost Warrior 3 (Season Pass Edition) (kl'úč)
3. cena PC Sniper: Ghost Warrior 3 (Season Pass Edition) (kl'úč)

Súťažte na www.gamesite.sk



Vo firmách sa začala video revolúcia

Súčasné pracovné prostredie prechádza revolúciou. Všetky obchodné aktivity sú stále viac digitálne prepojené. Demokratizácie a vplyv spotrebenných technológií premieňajú spôsoby kedy, kde a ako l'udia pracujú.

Dnešné firmy musia uspokojíť novú pracovnú silu a tá dobre ovláda digitálne technológie, ktoré postupne akcelerujú zapojenie zamestnancov, zvyšujú ich produktivitu a obchodnú bdelosť¹. To im pomáha udržiavať nások pred ostatnými. Celý rad CEO investuje do iniciatív v rámci digitálneho pracovného prostredia, ktoré vnímajú ako svoju hlavnú prioritu a hnačí moment, ako získať a do budúcnosti si aj udržať konkurenčnú výhodu. Éra digitálnych pracovísk už získava svoje obrys, ktoré sú tvarované troma hlavnými trendmi.

Fyzické premeny

Firmy v súčasnosti proaktívne menia koncept svojich kancelárskych priestorov s cieľom udržať krok s dynamikou novej generácie a pracovnej sily. Posun k otvorenému pracovnému prostrediu dramaticky mení spôsob práce a spolupráca zamestnancov. Má to však aj svoj rub – v otvorených kanceláriach

je t'ažšie sa sústredit² a neustále rušenie je jednou z najväčších výhrad, ktoré zamestnanci voči otvoreným kanceláriám majú. Niet divu, že ked' sa teraz firmy posúvajú k modernejším konceptom pracovného prostredia, veľ'mi intenzívne rastie potreba vytvárať neformálne rokovacie miestnosti a oddychové zóny.

Podľa správy spoločnosti Wainhouse Research bude rast neformálnych „konferenčiek“ a malých miestností pre schôdzky hrať veľ'mi dôležitú úlohu pre podporu spolupráce medzi jednotlivými pracovnými tímmi. Jej hlavný analytik Andrew Davis je presvedčený, že na svete je takých miest medzi 30 a 50 miliónmi a väčšina z nich nie je vybavená technológiami, ktoré jednoduchú spoluprácu umožňujú a podporujú. Zig Serafin, korporátny viceprezident spoločnosti Microsoft pre obchodné služby Skype uviedol, že 97 percent rokovacích miestností na svete výbavu pre moderne video konferencie ešte stále nemá.

Vplyv zvykov nových generácií

Prebiehajúce zmeny v koncepte kancelárií posilňuje aj ďalší trend – mení sa demografické zloženie ich používateľov. Odhaduje sa, že v roku 2020 budú

prislušníci generácie nazvanej „Millenials“ alebo tiež „Generácia Y“, čiže s dátumom narodenia medzi rokmi 1980 až 2000, tvoriť až 50 percent svetovej pracujúcej populácie. Minulý rok v Spojených štátach prekonali príslušníkov Generácie X, ktorá doteraz mala najväčšie zastúpenie pracujúcich v produktívnom veku.

Jednou z charakteristických vlastností týchto „Millenials“ a nasledujúcej „Generácie Z“ (najnovšie prichádzajúci na pracovný trh narodení od polovice 90. rokov minulého storočia) je fakt, že sa narodili ako „digitálne rodení hovorcovia“. Sú zvyknutí byť neustále na sieti a spôsob, ako používajú technológie, je od predchádzajúcich prístupov odlišný. Pre nich je hlasová schránka niečo úplne zastaraného a e-mails (vnímané ako veľ'mi formálne spôsoby komunikácie) sa začínajú rýchlo odoberať rovnakým smerom. Títo pracovníci očakávajú, že sa kancelárske prostredie prispôsobí tomu ako komunikujú oni a že budú môcť aj v práci používať aplikácie pre komunikáciu cez sociálne siete, ktoré využívajú v osobnom živote.

Adaptívne technológie

Technológie zohrávajú zásadnú úlohu v spôsoboch a podobe našej spolupráce.



Tempo nasadzovania aplikácií využívajúcich cloud sa zvýšilo a otvárajú sa tak nové a efektívnejšie spôsoby práce. Zabezpečovanie video konferencií ako služby má na trhu masívny dopad, pretože firmám umožňuje využívať technológie potrebné pre tieto formy spolupráce v takom rozsahu, aký aktuálne potrebujú.

Bohatá komunikácia pomocou videa je zásadná pre budovanie dôvery medzi čoraz viac distribuovanými pracovnými skupinami, keď je každá z nich zameraná na svoje vlastné úlohy. Pre ľudí je komunikácia tvárou v tvár prirodzená a preto dnešní zamestnanci očakávajú, že budú môcť spolupracovať pomocou videa. To vedie k stavu, že do pracovného prostredia stále viac preniká video. Už sa nejedná o samostatnú

technológiu ako sú video konferencie, pretože sa skôr stáva súčasťou aplikácií pre produktivitu pracovných činností, napríklad Slack a nedávno oznámenej aplikácie Microsoft Teams.

Najnovšie zistenia spoločnosti Wainhouse Research naznačujú, že sa používanie videa v obchodných činnostiach stáva mainstreamom, pretože viac ako polovica súčasných webových konferencií využíva obraz a súčasťou 60 percent z týchto video hovorov je aj zdieľanie obsahu.

Dobrou správou je, že k tradičným systémom pre video konferenčné miestnosti, ktoré môžu ľahko vyjsť aj na 5.000 a viac USD, už existujú alternatívy. Prichádza vlna cenovo dostupných, vysokokvalitných video riešení pripájaných

cez rozhranie USB, ako napríklad rad produktov ConferenceCam spoločnosti Logitech, ktoré už teraz ponúkajú široké rozšírenia a sú vhodnou cestou, ako môžu firmy riešiť video komunikáciu.

Ak chcú firmy uspiet' v 21. storočí, musia adoptovať nové technológie a plánovať dopredu s ohľadom na digitálne pracovné prostredie novej generácie. Dobrou správou je, že technológie pre podporu spolupráce sú cenovo oveľa dostupnejšie než kedykoľvek predtým. A ako sa ceny znížujú a ich používanie je stále jednoduchšie, je zaujímavé sledovať, že sa ocítáme v bode zvratu smerom k ich masívному nasadeniu. V nasledujúcich niekol'kých rokoch bude digitálne pracovné prostredie nepochybne oblast'ou, ktorú bude veľmi zaujímavé sledovať'.



Shock Troopers

KLASIKA STÁLE BAVÍ

Čaro dávnych run and gun hier stále žije. A aj keď ho možno nevidíme také silne ako kedysi, je tu bezpečne medzi nami. Tu a tam sa stále niekde nachádzajú určité útržky minulosti, len tak v povetri ľadne poletujúce ako žeravý uhlík, ako keby ani nevnímali tok času. Občas sa tým kvalitnejším podarí dostať zo svojej bubliny aj do súčasného sveta, aby ich objavili ešte nedotknuté generácie. Takýmto šťastlivcom je aj Shock Troopers.

Shock Troopers bola pôvodne automatovka, ktorá vyšla v roku 1997 na Neo Geo. Svojím štýlom, grafikou, hratelnosťou a zábavou nadhľadom už pri prvom pohľade pripomína slávnejšiu sériu Metal Slug, a to sa ani vlastne nesnaží skrývať. Shock Troopers bola nepochybne hra silne inspirovaná týmto, rok predtým vydaným titulom a požičiava si od neho niekol'ko prvkov. No obviňovať hru z obyčajného vykrádania by bolo nerozumné, nakol'ko sama pridáva do žánru svoje vlastné novinky a pôvodný prototyp hratelnosti d'alej rozvíja po svojom.

Hra ponúka dohromady 18 izometricky videných levelov, v ktorých ide len o to, aby ste nimi prešli a pozabíjali v nich všetko, čo sa hýbe. Ich dizajn nie je príliš objavný, ide totiž len o lineárne štruktúry, no grafický štýl a skriptované animácie sú tým hlavným lákadlom, ktorý dizajn t'ahá dopredu. Úrovne sú pomerne dlhé a obsahujú tradičný boss fight na ich konci. Bossfight, mimochodom, v Shock Troopers znamená mať pred sebou veľké obrnené vozidlo rozličného druhu, ktoré vypáli asi tak milión nábojov a samo si tak tiež „žiada“ asi tak milión nábojov, kým nezomrie.

Na začiatku máte výber z troch cest a možnosť hrať s jednou postavou alebo viacerými vybranými, ktoré sa dynamicky menia bud' po smrti predchádzajúcej, alebo si

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch
Žánor: run and gun
Výrobca: Saurus
Zapožičia: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + stará dobrá hratelnosť
- + zábavné skripty
- + skvelé zbrane a nepriatelia
- metúce ovládanie
- dnes už nemá potrebnú hĺbku

ich môžete meniť vy priamo podľa l'ubovôle. Každá z ôsmich postáv sa pohybuje rôznorodou rýchlosťou a má originálnu, len im vlastnú špeciálnu zbraň. V roku 1997 sa na nejakú politickú korektnosť asi ešte nebral ohľad, nakol'ko hrat' môžete za skutočné skvosty, ako napríklad za statnú holohlavú černošku Big Mama, prsnatú blondínu s príznačným menom Milky, alebo napríklad aj za černocha so skutočne zaujímavým pseudonymom Southern Cross.

V úrovniach stretnete množstvo rôznorodého nebezpečenstva, od klasických pešiakov, výsadkárov padajúcich z neba, gul'ometčíkov schovaných za prekážkami cez tanky rôznych druhov až po spomínaných majestátnych bossov. Na ich zničenie máte rovnako tak rôznorodý arzenál, od klasického gul'ometu cez raketomet či plameňomet až po sniperku strielajúcu tri náboje naraz, každý do iného smeru.

Odvädial' na vás vyskakujú nepriatelia, odvädial' na vás pália gul'ky, a preto hra doslova nemá hluché miesto. Vždy sa na vás niekto chystá, z každej strany po vás pália rakyty, hádžu granáty



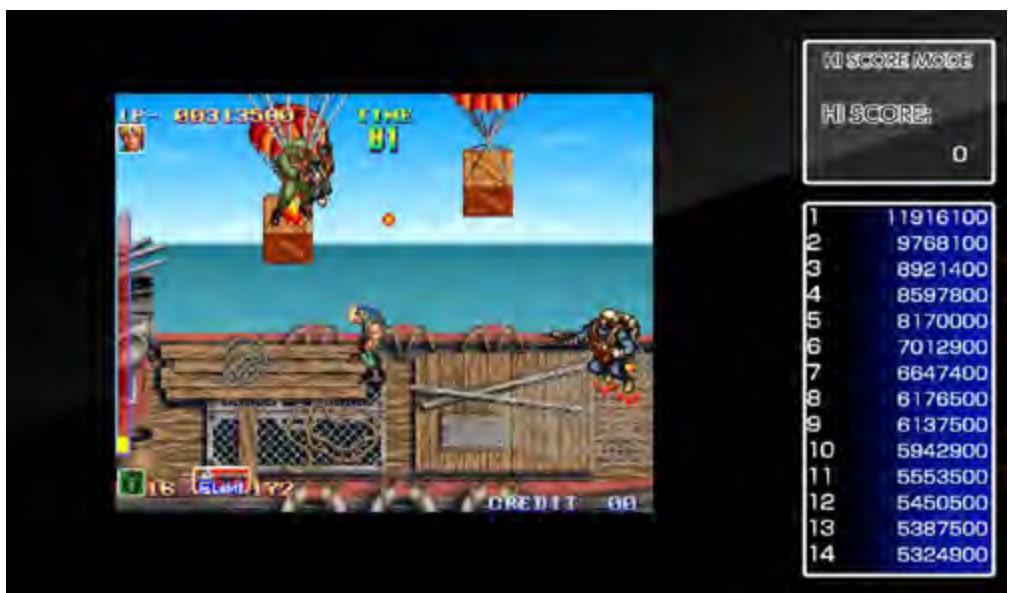
a snažia sa vás zabít'. Hratelnosť tejto hry sa ani nedá opísat' inak, hoci by som veľmi chcel. Nedajú sa použiť košaté výrazy ani expresívne pojmy, nemôžem sa využívať v metaforách ani skrývať vo vetách hlboké posolstvá, systém hry je totiž prostý ako žánor „run and gun“ samotný. Shock Troopers je predovšetkým explozívnu oslavou detských túžob všetkých chlapcov stat' sa aspoň na 5 minút filmovým Rambom.

Switch verzia prináša niekol'ko zaujímavých prvkov, ktoré stoja za zmienku. Hru môžete hrať s originálnym japonským znením, vyskúšať módy Hi Score (súťaženie o čo najvyššie skóre v online rebríčku bez možnosti uloženia) a Caravan (súťaž o najvyššie skóre v online rebríčku počas piatich minút hrania bez uloženia), nastaviť si veľkosť zobrazovanej plochy, čo je pri takej kockovanej grafike viac ako vítané, nastavovať filtre evokujúce CRT monitory či brutalitu zobrazenú v hre. Navyše môžete do hrania pripojiť aj svojho kamoša a zasmiať sa spolu pri kooperačnom hraní, ktoré ešte zvyšuje zábavnosť hry.

HODNOTENIE:



Odvädial' na vás vyskakujú nepriatelia, odvädial' na vás pália gul'ky, a preto hra doslova nemá hluché miesto. Vždy sa na vás niekto chystá, z každej strany po vás pália rakyty, hádžu granáty



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

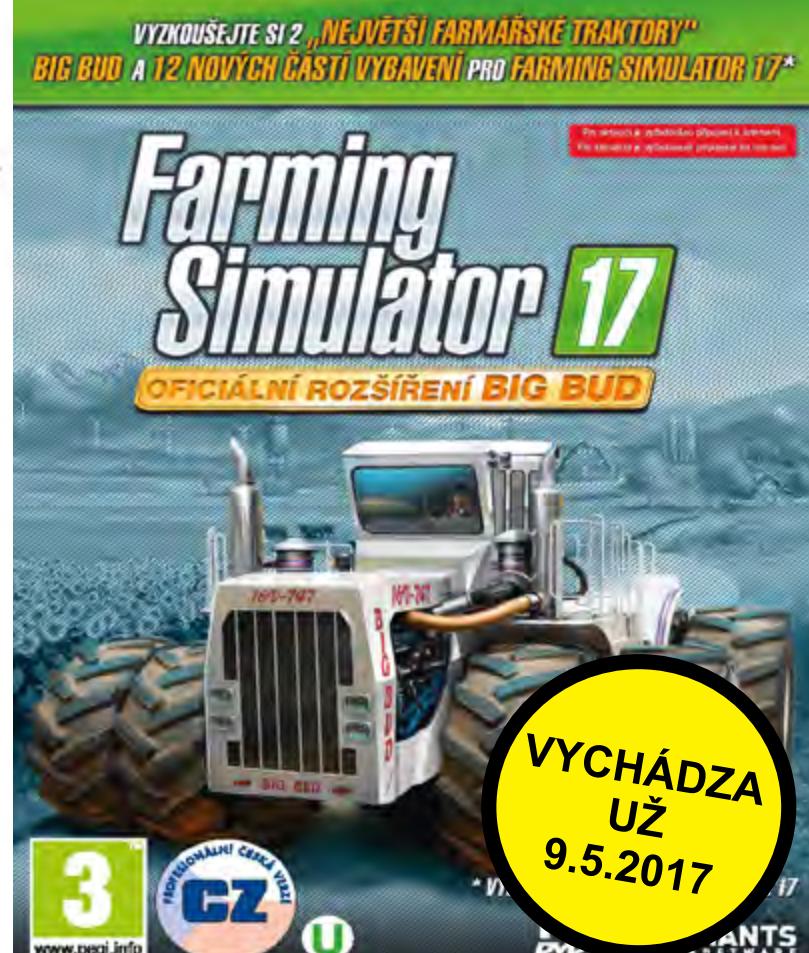


GAME
EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



ZBERATEĽSKÉ PREDMETY





Čo mi na hre veľmi prekážalo, bolo ovládanie, a to ani nie tak v samotnej hre, ale skôr v menu. Často sa mi stávalo, že som musel na jednu funkciu používať vždy iné tlačidlo, čo občas vyústilo do frustrácie. Raz na jednu funkciu musíte používať „Y“, raz bočné tlačidlo „L“ a raz dokonca tlačidlo „Plus“. V jednej chvíli na potvrdenie používate „Y“, aby vás v druhej hra vyzvala stlačiť „A“. Väčší chaos než v samotnej hre, ked' na vás letí desiatka projektov, to vám poviem.

Záverečné hodnotenie

Zábavná striel'ačka klasického štrihu, ktorá sa na nič nehrá a stavia všetky karty na okamžitú hratelnosť. Tá je sice dnes už dosť prostá, no aj napriek tomu je Shock Troopers veľmi zábavou hrou, ktorú si z dlhých chvíľ určite radi pustíte znova a znova. Proste číro-číra zábava. A o to predsa predovšetkým ide, nie?

Maroš Goč



HYPERX™

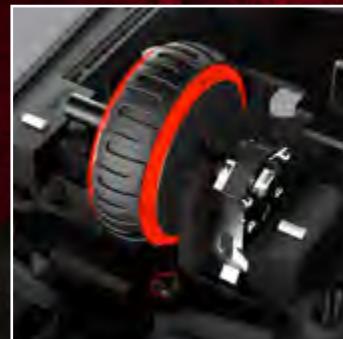
FPS myš profesionální třídy s
dokonalou přesností



reddot design award
winner 2017



Náruživí hráči i profesionáli vedia, že presná a spoľahlivá myš môže predstavovať rozdiel medzi porážkou, či víťazstvom. Myš HyperX™ Pulsefire FPS používa osvedčený senzor Pixart 3310, ktorý zabezpečí plynulé sledovanie pohybu bez zrýchlovania, čo ti pomôže presne mieriť a udržať situáciu v hre pevne v rukách. Nech už si kráľ headshotov alebo si ničiteľ vo veľkom štýle, Pulsefire FPS má predvolené DPI hodnoty, ktoré sú vyladené podľa tvojich potrieb a sú k dispozícii pri jedinom stlačení tlačidla. Ergonomicke protišmykové prevedenie podporuje štýl držania celou dlaňou, rovnako ako aj tz. štýl držania "v pazúroch". Nízka hmotnosť myši navyše umožňuje hrať pohodlne dlhší čas. Myš HyperX Pulsefire FPS je vybavená spínačmi Omron - šiestimi trvanlivými extrémne citlivými tlačidlami, ktoré pri všetkých kliknutiach poskytujú jasnú hmatovú odozvu. Hráči, ktorí berú hru vážne, si nemôžu dovoliť, aby v okamihu, keď ide naozaj o všetko, ich myš preskakovala a zadrhávala sa. Myš HyperX preto má pre plynulé klzanie po podložke pružný oplétaný kábel a väčšie klznice.



The Elder Scrolls: Legends

NIE PRÁVE TES HRA, NA AKÚ
FANÚŠIKOVIA SÉRIE ČAKALI, ALE
NAPRIEK TOMU SOLÍDNA DYNAMICKÁ
„KARTOVKA“ S POTENCIÁLOM ZAUJAŤ
ŠIROKÉ SPEKTRUM HRÁČOV.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platorma: PC

Žáner: Zberateľská

kartová hra

Výrobca: Dire Wolf

Digital LLC

Zapožičiač: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + inovácia v podobe dvoch herných pruhov
 - + dizajnovo vkusné, pekné kartičky
 - + množstvo herných kariet
 - + dostupnosť na mobilné zariadenia
 - + hra je zadarmo
 - cena kartičiek a herných rozšírení
 - herná plocha je statická a nudná
 - na PC nutnosť aplikácie Bethesda Launcher
- Pri online hrách je pre mňa vždy najdôležitejšie to, aby všetko bolo takpovediac „zrozumiteľnou zábavou“. Neholdujem MMO žánru, ale príležitostne sa k nemu, zväčša po dlhých prestávkach, uchýlim – za predpokladu, že hra nie je príliš komplikovaná a ja si nemusím nanovo memorovať všetky zložité súčasti. Aj preto mi veľmi sadlo The Elder Scrolls Online, no nevedel som prísť na chut' napríklad takému Riftu; aj keď ide nepochybne o kvalitný kúsok.

Týmto „širokým spektrom“ mám na myсли ako fanúšikov žánru CCG, tak aj série The Elder Scrolls. Skúmanie rozliahleho sveta, na aké sme pri Prastarých zvitkoch zvyknutí, si tentoraz budeme musieť odpustiť, no vd'aka ľahko pochopiteľným herným mechanikám, podareným inováciám a modelu free-to-play majú nové Legendy potenciál zaujať aj kartových laikov.

Ľahko naučiteľné, t'ažko ovládnuteľné

Bethesda po tejto stránke jednoducho opäť trafila klinec po hlavičke. Po MMO RPG z prostredia svojej najúspešnejšej videohernej série vydala d'alší titul, ktorý je nielen zábavný, ale najmä prístupný širokej verejnosti vd'aka riadeniu sa heslom: „Easy to learn, hard to master“ – „Ľahko naučiteľné, t'ažko ovládnuteľné.“

Príbeh po prvýkrát v TES nehrá rolu

Úvodné minúty TES: Legends strávite vcelku slušne spracovaným tutoriálom vo forme príbehu. Dej je v tomto prípade,

HODNOTENIE:

historicky po prvýkrát v celom univerze, na vedľajšej kol'aji a slúži len ako vítané pozadie pre hráčov, ktorí sa učia základy. Až keď si prejdete prvé kolo kampaní, pustí vás hra k jej d'alším časťiam; napríklad k Aréne, kde budete bojovať

o odmeny s určitým počtom súperov a napokon aj bossom, alebo k multiplayerovej časti, kde sa postavíte iným hráčom. Ak by vás náhodou jednoduchý príbeh tutoriálu predsa len zaujal, vždy sa k nemu môžete vrátiť. Dokonca aj niekto ako ja, teda človek, ktorý



nikdy nemal tú čest' s veľ'mi podobným Hearthstoneom, sa v kartovom svete Tamrielu naučí veľ'mi rýchlo chodiť po vlastných. Koniec koncov, princípy moderných zberateľ'sko-kartových hier sú si navzájom veľ'mi podobné; prílišné odklonenie sa od nepísaných pravidiel by mohlo mať vydavateľ'a fatálne dôsledky. Hráči dali najavo, čo od žánru očakávajú, a hity ako Magic: The Gathering, Hearthstone, Gwent či TES: Legends im úspešne vychádzajú v ústrety.

Jedno bojisko, dvaja hráči, dva fronty

Najväčším rozdielom oproti Hearthstoneu je rozdelenie bojiska na dva hracie pruhy na každej strane. Ten nal'avo, nazývaný pol'ný, nie je ničím výnimkočný, no ak uložíte kartu na pravú stranu, na tzv. tieňový pruh, počas trvania jedného kola získa nová jednotky „neviditeľnost“, resp. je pred

dodáva každej hre veľ'kú rozmanitosť. Odrazu to nie je jedno bojové pole, ale hned' dve, ktoré si musíte ustrážiť'. Ak na jednom prehrávate, stále máte šancu vďaka susednej lajne – len nesmiete zabudnúť, že to isté platí aj pre súpera. Vyložiť tie správne karty v ten správny čas je jedna vec, no vyložiť ich navyše aj na tú správnu stranu je ešte väčšia zábava. Hre to dodáva híbku potrebnú na to, aby si Legendy dokázali udržať' aj to náročnejšie publikum.

Ked' môže Blizzard a WoW, prečo nie Bethesda a TES?

Ciel'om každého hráča je vyprázdniť oponentovu 30-bodovú zásobu bodov zdravia (HP). Počas každého t'ahu máte na výber; bud' zaútočíte priamo na protivníka a miniete mu počet bodov zdravia rovnajúci sa útočnej sile vašej karty, alebo radšej vyradíte, prípadne oslabíte, niektorú zo súperových kariet. Ide o ďalší faktor, ktorý výrazne ovplyvňuje vaše šance na víťazu – kľ'úcom k triumfu je „vynulovať“ súpera, no pri tom si musíte dávať extra veľ'ký pozor na to, aké karty hádže na stôl on. Niektory stačí jeden t'ah, kedy sa pahlne vrhnete priamo na protivníka a odignorujete nebezpečnú kartu, a ďalšieho kola sa už nedozijete.

S množstvom bodov zdravia oboch hráčov sú späťe runy. Obe strany začínajú s piatimi a postupne ich strácajú zarovno s klesajúcimi HP. Pri každom zlomení takejto runy si príslušný hráč t'ahá kartu, a ak je náhodou označená ako proroctvo, môže ju zahrať okamžite, a to aj počas súperovho t'ahu. Niektoré



proroctvá majú charakter obyčajných pešiakov, no iné zasa dokážu jediným kliknutím nakloniť misky váh na opačnú stranu. Karta proroctva „Grahtwoodsky útočník zo zálohy“ napríklad uberie 1 bod obrany všetkým nepriateľským kartám v danom prahu. Na jednu stranu sa zmestia nanajvýš štyri karty, a ak majú, povedzme, tri z nich po jednom bude obrany (ale, naopak, vysoký útok, ktorým by majiteľovho súpera zničili behom jedného t'ahu), použitie útočníka zo zálohy, a navyše priamo počas nepriateľovho t'ahu, úplne zmení rovnováhu síl.

A ako inak zvýšiť šance na takýto comeback, ak nie správne namiešaným balíčkom?

OP karty nečakajte

Od stratégie, či skôr opačne, sa priamo odvíja váš hrací balíček, ktorý môže mať až 70 kariet. Nové karty získavate nielen pri hraní s inými hráčmi, ale aj porážaním umejel inteligencie v Aréne či príbehovom tutoriále. Je na vás, či si upravíte už existujúci tematický balíček, alebo namiešate úplne nový s kartami podľa vašej vol'by a vlastným avatarom. V každom prípade môžete v zbierke kombinovať nanajvýš dva atribúty, podľa ktorých sú karty rozdelené (sila, vôľa, inteligencia, obratnosť, odolnosť). Každý atribút má pre lepšie rozlíšenie vlastnú farbu a ich kombinovaním vytvárate klasické herné RPG povolania (bojovník, lukostrelec, kúzelník, mních, vrah, križiak a pod.). Ak si napríklad namiešate balík z červených kariet (sila) a zelených (obratnosť), takpovediac si vytvoríte postavu lukostrelca. Inteligencia (v hre modrej farby) v kombinácii s vôľou (žltá) vám zabezpečí mága a výdrž (fialová) s obratnosťou symbolizuje prieskumníka. Povolaní je celkovo desať a ked'že balík môže obsahovať nanajvýš dva rôzne atribúty, nikdy nebude môcť vytvoriť balík s použitím všetkých dostupných kariet.

Samotné karty majú potom rôzny charakter. Môžu mať podpornú, ofenzívnu či defenzívnu funkciu podľa toho, akou schopnosťou sa vyznačujú. Niektoré sa dajú použiť hned po zahrati a nie až v d'ľšom kole, iné zasa dokážu, vd'aka otrave, okamžite z hry odstrániť nepriateľskú jednotku. Strážne karty sú jedinečné tým, že znemožňujú priamy útok na hráča, a je

potrebné ich najprv poraziť. Aj napriek pestrosti druhov a typov kariet sa nedá povedať, že by niektoré boli príliš silné alebo príliš slabé. Stretol som pri hraní viaceré, ktoré by som v súperovej ruke už najradšej nikde nevidel (nechutné sú najmä AoE efekty), no sú zriedkavé a na ich použitie je zväčša potrebný vysoký počet bodov many. Tá sa každým t'ahom zvyšuje o jeden bod, pričom hráč, ktorý hru neotvára (teda ide ako druhý) môže využiť výhodu magického prsteňa s troma použitiami, ktorý dokáže okamžite a natrvalo pridať extra bod many. V každom prípade sa mana na začiatku každého t'ahu automaticky zresetuje a zvýši o jednu priečku.

Silu kariet v balíku rozložte rovnomerne

Tento systém vás v praxi prinúti premýšľať nad zložením balíka. Príliš veľa silných kariet znamená, že sice začnete hru s dobrým výberom, no nebude schopný ho použiť, pretože karty si budú vyžadovať také množstvo many, ktoré budete mať až v treťom, štvrtom, piatom t'ahu. Karty, ktoré stojia jeden či dva body many, sú na úvod nesmierne užitočné, no opäť si musíte ustriechnuť, aby váš balík obsahoval aj takpovediac „late-game“ esá. V Legendách nechýba ani klasický taktický prvok kombinovania rôznych kariet; jednoduchým príkladom je schopnosť rýchleho útoku, ktorá hráčovi umožňuje útočiť dvakrát po sebe. Ak sa táto karta použije na jednotku s vampirickou schopnosťou, hráč sa dokáže za jedno kolo vel'mi rýchlo vyliečiť na úkor slabnúceho oponenta a otočiť hru.

Herná plocha by potrebovala zmenu

Vizuálne sa TES: Legends skôr prikláňajú ku Gwentu než ku Hearthstoneu. Blázivá, komiksová grafika Blizzardu tu absentuje; kartičky sú však veľmi pekné a rôznorodé, plné motívov z univerza Prastarých zvitkov a poňaté „realisticky“ (s ohľadom na fantasy tematiku, samozrejme). Väčšiu pozornosť by si, žiaľ, zaslúžila herná plocha, ktorá je, oproti Hearthstoneu, statická a nudná. Hráč nemá možnosť prispôsobiť si rozhranie, existuje len jeden základný (a, žiaľ, veľmi nezáživný) motív. Nejde sice o základný nedostatok, no napriek tomu dúfam,

že Bethesda túto chybčku krásy upraví v nasledujúcich aktualizáciach. Prečo si sem-tam nezahrať v jaskyni, na tráve či mestskej krčme? TES, ako séria, vedela vždy ponúknut' pôsobivé scenérie a vizuály – krásu Legiend však začína a končí pri kartičkách.

Bethesda Launcher a ceny mikrotransakcií hre škodia

Potenciál hry zvyšuje aj free-to-play model (hra je zadarmo) a dostupnosť na mobilné zariadenia, hoci v súčasnosti môžeme hovoríť len o iPadoch. Na PC je nutnosťou nainštalovaná aplikácia Bethesda Launcher, no ked'že d'ľalšia hra od Bethesda, Fallout Shelter (taktiež dostupný cez BL), nájdeme už aj na Steame, je tu nádej, že ho čoskoro budú nasledovať aj Legendy. V aktuálnom stave je totiž BL absolútne zbytočným programom, a jeho nútene používanie zo strany Bethesdy vnímam prinajmenšom negatívne. Daňou za nulovú cenu Legiend sú mikrotransakcie v podobe nákupu kariet či príbehových rozšírení. Aktuálne hra ponúka len jedno DLC (The Fall of the Dark Brotherhood – Pád Temného bratstva) za masnú cenovku 20 eur. Za niekol'ko nových kariet navyše, mounta do Elder Scrolls Online a príbehové kampane, od ktorých sa dá len t'ažko očakávať nejaký zážitok, je to prinajmenšom na slovenský trh uletená cena.

Ani samostatné balíky kariet nie sú najlacnejšie. Úvodná cenovka začína na piatich eurách, no trpezzliví hráči majú dostatok možností na to, aby si svoju zbierku postupne rozširovali. Nenechajte sa odraďať prípadnými úvodnými prehrami – je veľká pravdepodobnosť, že súper mal jednoducho lepšie karty, pretože sa rozhodol utratiť nejaké to euro. Treba ale myslieť na to, že karty sú len polovica úspechu: skúsenosti získate len a len cvikom, a ak vás hra chýti dlhodobo, čochvíľa budete „kreditkárov“ zahanbovať už po niekol'kých t'ahoch.

Verdikt

Legiendy sú konkurencieschopnou alternatívou voči Hearthstoneu a Gwentu, z ktorej sa napokon vykľulo oveľa príjemnejšie prekvapenie než som čakal. Všetkými piatimi hviezdičkami odporúčam vyskúšať.

Mário Lórenc



Hosting pre vaše
podnikanie. Pre vás.

MASS EFFECT ANDROMEDA

POTENCIÁL S PROBLÉMAMI

Mass Effect sériu asi netreba bližšie predstavovať. Vynorila sa v minulej generácii konzol a stala sa jednou z najpopulárnejších RPG hier, aj keď pravdou zostáva, že hra sa skôr podobala na striel'áčku z pohl'adu tretej osoby ako na RPG hru. Shepard však skončil, jeho príbeh bol zakončený dosť kontroverzne a po 5-ročnej prestávke prichádza diel, v ktorom je všetko nové: protagonista, engine, galaxia, posádka, príbehy, rasy. Keby však nebolo problémov...

Úprimne, Mass Effect Andromeda je v rámci súrie diel s najväčším potenciálom. A osobne si myslím, že stačilo zopár mesiacov v útrobách štúdia navyše a išlo by možno aj o najlepšiu hru súrie. Teda v niektorých aspektoch. „Player first“ filozofia, ktorou sa chváli EA, však dostáva na frak a ukazuje sa, že ide skôr o d'alšiu marketingovú frázu.

No popriadku. Medzi druhým a tretím dielom pôvodnej trilógie vznikla tzv. Andromeda Initiative. Iniciatíva viacerých rás galaxie Mliečnej cesty vyslať a nájsť vhodný domov v galaxii Andromeda. Scott alebo Sarah Ryder sú det'mi Pathfindera, človeka so špeciálnymi schopnosťami, ktorý viedie l'udskú posádku. Po príchode do galaxie však nastáva krutá realita, nakol'ko ani jeden zo svetov, ktorý sa mal osídlit', nespĺňa očakávané kritériá, a tak sa pokojne osídľovanie zmení na boj o holý život. O to viac, keď sa objaví tajomná nová rasa Kett a mýtmi opradená rasa Remnants.

Lore smerom k vytvoreniu zaujímavého príbehu tu je. Nexus ako hlavná stanica pre posádky AI totiž prechádza vlastnými problémami, archy s ostatnými rasami sú nevedno kde. Mohli by ste si povedať, že tých problémov je až príliš veľa na to, aby ich dokázal manažovať jeden človek. Netreba zabúdať na členov posádky novej lode

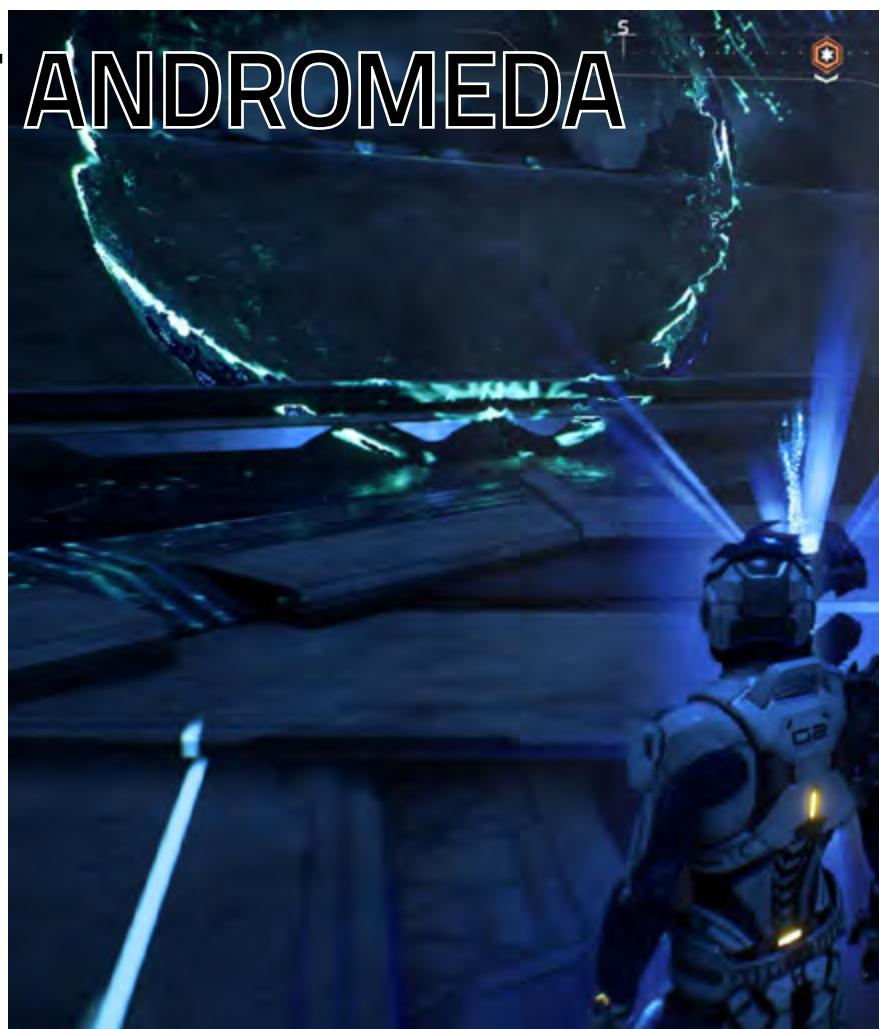
ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žánor: FPS
Výrobca: Bioware
Zapožičač: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý príbeh a postavy
- + výborný súbojový systém
- + flexibilný a variabilný RPG systém
- + multiplayer
- bugy a technické chyby
- výkyvy v framerate na konzolách
- nedoladenosť v niektorých detailoch

HODNOTENIE:



Tempest, pričom každý je s vlastnými problémami a zaujímavými príbehmi v pozadí. Až na zopár kiksov v niektorých častiach prezentácie príbehu je všetko tak, ako má byť. Bioware už tradične exceluje v charakteroch a aj keď sa príbeh nevyhol zopár klišé momentom, určite to nie je vec, na

ktorú sa budú hráči st'ažovať, práve naopak. Nehovoria o súbojovom systéme, ktorý sa posilnil v akčnosti, variabilite, zaujímavosti a intenzite. Pathfinder, vaša hlavná postava, má prístup ku všetkým talentovým stromom, od biotíky cez technologické schopnosti až po tie klasické. Je teda iba na vás, čo si zvolíte,





nakol'ko reštrikcie nejakou hernou triedou neexistujú. Systém je veľ'mi flexibilný a vd'aka nemu je na mieste experimentovanie pri hraní. Vašu obl'ubénú kombináciu môžete počas boja l'ubovoľne prepínati prostredníctvom systému Favorites, v ktorom si na viete rýchlo meniť tri aktívne schopnosti a aj profil. Ten funguje ako vylepšenie základných vlastností postavy podľa schopností, ktoré máte navolené. Z multiplayeru trojky si autori vypožičali systém cooldownu schopností. Ten je naviazaný na to, kol'ko a aké zbrane máte k dispozícii, takže vo väčšine prípadov platí, že čím menej zbraní tým častejšie budete mať schopnosti k dispozícii. K tomu si prirábate rýchle úskoky, automatické krytie, veľ'ké bojové arény a celkovo lepšiu mobilitu a máte sa skutočne na čo tešiť.

Zvýšená mobilita má svoje opodstatnenie. Hra totiž podľa vzoru súrie Dragon Age Inquisition

prešla na pseudo open worlds dizajn. To v praxi znamená veľ'ké mapy plné zaujímavých, ale aj menej zaujímavých činností. Zbieranie materiálov, bočné úlohy rôznej komplexnosti a zaujímavosti a hlavne veľ'ké herné plochy. Našt'astie je tu Nomad, váš verný koník... teda vozidlo. Schopnosťami prevyšuje kone zo Skyrimu, no netreba im dávať jest'. Dovozie vás takmer všade a správ pre vás všetko, okrem boja. Na to budete musieť z vozidla vystúpiť. Akokol'vek sa autori snažili dementovať porovnávania so systémom Dragon Age Inquisition, faktom zostáva, že podobnosť tam je veľ'a a Zaklínač 3 v tomto aspekte zostáva nepokorený.

RPG systémy Andromedy okrem flexibility poskytujú aj potrebnú variabilitu. Škoda, ostatné aspekty by potrebovali dodať viac. Hlavne animácie, ktoré sú na to, že za hrou stojí

Bioware a EA, dosť smiešne. Nie vždy, nie pri každej situácii, ale stáva sa to dostatočne často, aby sa to stalo terčom posmechu na internete. Ďalej sú to bugy. Tiež veľ'mi časté a zasahujúce všetky oblasti. Od prepadávania sa pod textúry, cez nefunkčné questy a bežné problémy pri hraní. Najsmutnejšie na tom je, že vo všetkých prípadoch ide o problémy, ktorým sa dalo takmer pohodlne predísť, stačilo posunúť dátum vydania. Ale aj tak asi hovorím do vetrov...

Svety sú obrovské, no často pusté a ukazujú, že kvantita sa nedá nahradit kvalitou, a teda aj pri obrovskom množstve obsahu je potrebné jeho spracovanie na kvalitatívne dostatočnej úrovni. Graficky svety vyzerajú krásne, o tom žiadnych pochyb. Ich najväčšia sila spočíva v rôznorodosti medzi jednotlivými planétami, čo sa týka flóry a fauny, a tak poskytujú zábavu aj napriek občasnej stereotypnej náplni. Opäť tu musí vyzdvihnuť famózny súbojový systém, ktorý je nápomocný pri prechádzaní aj tých najstereotypnejších pasáží kampane.

Plusový bod si určite zaslúži umelá inteligencia ako protivníkov, tak aj spolubojovníkov. Aktívne využívajú svoje schopnosti, snažia sa využiť všetky možnosti na zdolanie, a tak sa ešte zvýrazňujú kvality súbojového systému. Škoda, že sa autori rozhodli pre osekanie taktických možností ich ovládania, takže jediné možnosti sú po novom označenie miesta, kam majú ísť, a cieľa, ktorý majú prioritne zlikvidovať. Aj napriek tomu, že som skonštatoval, že RPG prvky sú flexibilné a variabilné, je zrejmé, že autori sa viac prikláňajú k akčnosti ako k taktickosti.

Autori sa taktiež rozhodli úplne vyhodiť Paragon / Renegade systém a nahradit ho systémom, ktorý pokrýva emócie, ktorými Ryder reaguje na dianie okolo pri konverzáciách. Žiadny meter vám teraz neblokuje konverzačné možnosti, aj keď pravdou zostáva, že tých možností pri konverzáciách je často pomenej.

Každopádne všetky dobré vlastnosti Andromedy, týkajúce sa hlavne súbojového systému, sa prenášajú aj do multiplayeru, ktorý je minimálne rovnako dobrý ako v trojke, dokonca by som povedal, že lepší. Trpí rovnakými problémami ako kampaň, čiže sú to bugy doplnené o problematický P2P systém. Taktiež je menším problémom jednotvárnosť nepriateľských jednotiek oproti tretiemu dielu. Post'ažovať sa tiež musí na veľ'ké výkyvy vo framerate na konzolách.

Verdikt

Hra Mass Effect Andromeda nám ukázala hlavne nenaplnený potenciál. Bola by to skvelá hra, keby nebola zrážaná na kolená hlúpymi chybami, vyplávajúcimi z priskorého dátumu vydania. Áno, aj hra, ktorá je vo vývoji päť rokov, môže byť vydaná príliš skoro. V tomto prípade ide v niektorých aspektoch o nedovarenú polievku. Aj napriek tomu je hra sama o sebe dôstojným nástupcom trilógie.

Dominik Farkaš

Vikings: Wolves of Midgard

SLOVENSKÍ VIKINGOVIA?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žánor: RPG
Výrobca: GamesFarm
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUŠY:

- + množstvo nepriateľov
- + množstvo lokácií
- + primeraná dĺžka hry
- + ničiteľné prostredie
- + dobre vyvážený „loot“
- + finálna scéna milo prekvapila
- + fajn hudobný sprievod
- neprehľadný inventár
- technické nedostatky
- hlavná postava sa miestami správa imbecilne
- chýba lepší online multiplayer



HODNOTENIE:



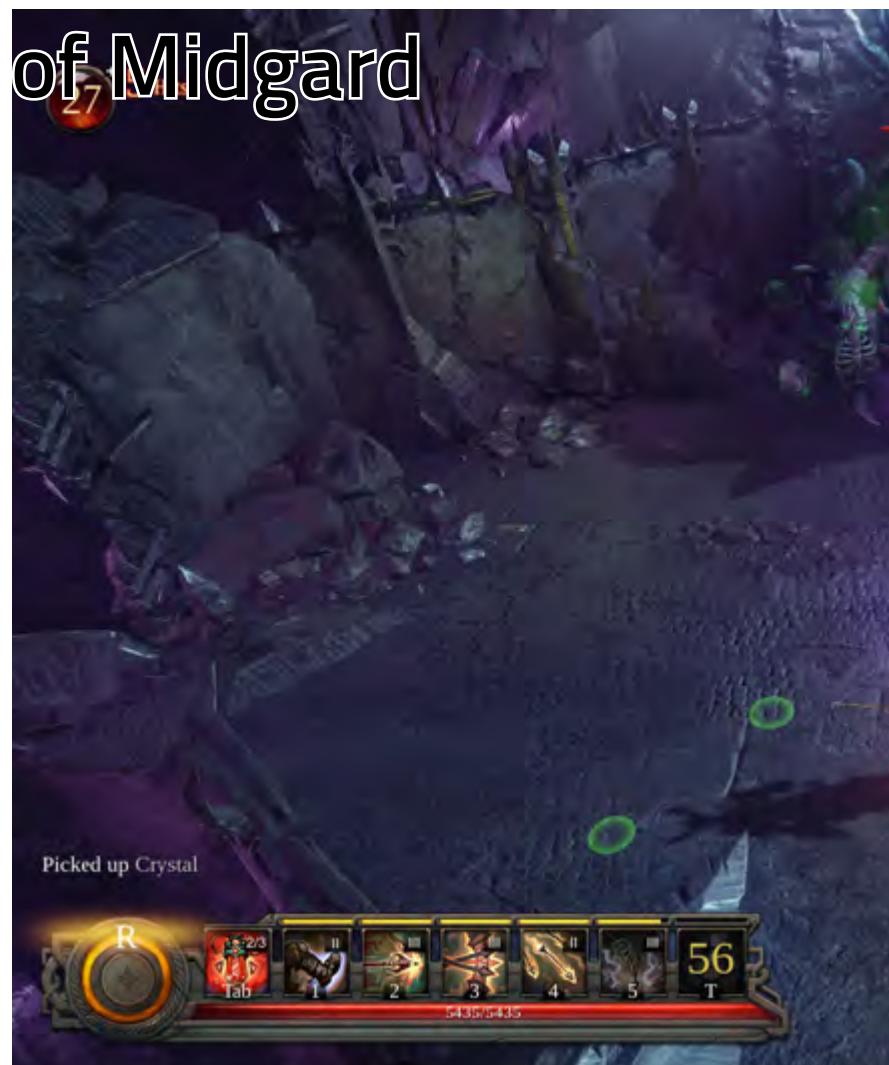
Pamäťate si, kedy naposledy ste hrali dobrú hru, ktorá by sa zaoberala vikingskou mytológiou? Pravdepodobne to bolo veľmi dávno. Slovenskí vývojári sa však nebáli načriť do tejto mytológie a priniesli na svet hru, v ktorej sa vziajete do roly neotesaného, zato však nebojácného Vikinga a bude len na vás, ako sa s udalosťami, ktoré v hre naberú naozaj rýchly spád, vyrovnáte. Či sa oplatí hru zakúpiť, sa dozviete v recenzii.

Diablo po slovensky

Po spustení hry na vás vyskočí možnosť vytvoriť si svojho vlastného Vikinga, a dokonca aj možnosť si ho podľa seba pomenovať. Na výber máte, samozrejme, obe pohlavia – muža ako Warriora a ženu ako Shieldmaiden. Pokial' ste spokojní s výzorom svojej postavy, prichádza na rad povolenie a vieroveryznanie. Na výber máte bohov severskej mytológie ako Odin, Skathi, Tyr, Thor či Loki, pričom každá viera má špecifickú zbraň – palicu (Odin), luk (Skathi), dvojručné kladivo (Thor), meč a štít (Tyr) či dve smrtiaci sekery (Loki). Naviac tu máte možnosť spustiť Valhalla mód. Ak v tomto móde zomriete, vaša postava putuje do Valhally, kde bude popíjať medovinu a zabávať sa a vy môžete hrať od začiatku. Mne osobne sa najviac páčil luk (Skathi), a to najmä preto, že môžete na nepriateľov streľať bezpečnej diaľky.

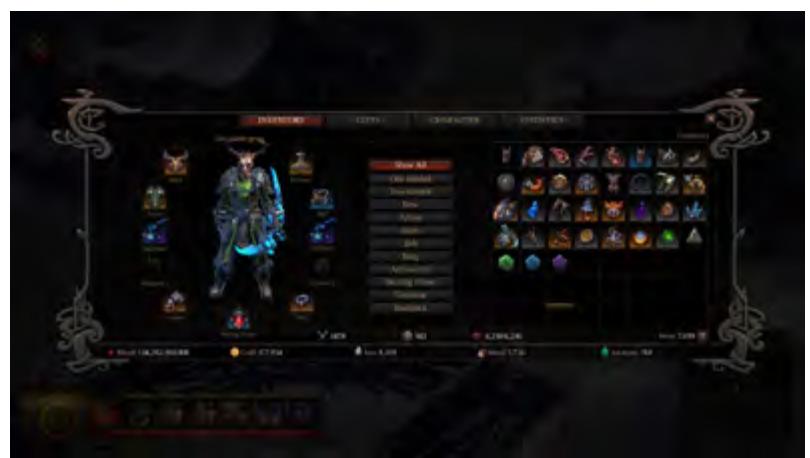
Náčelník je mŕtvy, nech zjije nový náčelník!

Príbeh začína príchodom vašej postavy do dediny, ktorá odoláva nájazdu Jotunov. Vy, nebojácný Viking, sa chopíte svojej zbrane a vyberiete sa dedinu zachrániť. Čo však Hel nechcel, zist'ujete, že



hlavný náčelník je mŕtvý a vy ste ich jedinou spásou. Zachránite pár hlavných postáv a zrazu, ani neviete ako, stávate sa náčelníkom vy. Udalosti po tomto nájazde naberú rýchly spád a neskôr okrem netvorov, obrov či trollov, budete riešiť aj nečakaných nepriateľov

z juhu a nakoniec možno aj zabrániť Ragnaroku! Príbeh hry nepatrí medzi tie najlepšie, chýba mu „duša“ a mnoho vecí by šlo urobiť trošku inak. Prišiel mi trošku nekonzistentný a miestami som nadobúdal pocit, že na ňom pracovalo viaceri lúď naraz. No čo





ma hnevalo najviac, bol samotný hlavný protagonist. Ten sa, ziaľ, miestami správa ako úplný imbecil. Naviac z jeho úst budete často počúvať všakovaké „vtipy“, ktorých sarkazmus je až príliš prehnany. Hrdinovi nepomáha ani jeho hlas, ktorý sa k nemu vôbec nehodí a osoba, ktorá mu ho prepožičala, pravdepodobne tiež nemala svoj deň. Škoda, že vývojári sa viac nevenovali charakteru hlavnej postavy, pretože by to príbehu neuškodilo.

RPG systém je celkom dobrý

Čo by to, samozrejme, bolo za „diablovek“, keby nemala prepracovaný RPG systém. V hre počas zabijania zbierate „krv“. Tú však musíte zbierať úplne doslova. Po mŕtvyh nepriateľoch ostávajú na zemi červené fragmenty, ktoré pohybom svojej postavy vyzbierate. Tu sa vám mnohokrát môže stat, že na krv zabudnete, a tak príde o cennú



„menu“. Ak budete mať dostatočný počet skúseností, budete musieť nájsť oltár, kde danú krv bohu obetujete a potom si budete môcť zvoliť, na ktorú schopnosť daný bod využijete. Na výber máte spolu

päť aktívnych schopností a pätnásť vedľajších, pasívnych schopností. Tie vám pridajú napríklad kritické poškodenie či rýchlosť útoku a podobne.

Počas putovania hrou dostávate zložené úlohy. Vaše postavy sa nachádzajú v dedine, ktorej šéfujete. Tu si súčasne môžete dať od svojich dedinčanov vytvoriť veci. Aby ste si ale mohli vyrobiť lepšiu zbroj, budete musieť časom vylepšiť kováčsku dielňu, oltár či príbytok tvorca rún a podobne. Na to všetko budete potrebovať suroviny, ktoré vás príbeh zavedie.

Každý level má špecifickú mapu, ktorá je limitovaná stenami (voda, les, pripast, skala a podobne). Každá úroveň vám ponúkne aj vedľajšie úlohy, za ktoré dostanete suroviny navyše. Úlohy ale nebudú jednoduché a na ich splnenie budete okrem dávky šťastia potrebovať aj viac herného času a pevné nervy. Na konci levelu vás bude čakať aréna s finálnym nepriateľom, ktorý je oproti tým bežným o niečo silnejší. No nemusíte sa obávať neporaziteľného bossa. Na jeho porazenie vám postačia šikovné prsty a trošku dôvtipu.

Už máš legendárku?

Každé „povolanie“ má svoju špecifickú zbraň, no vy si počas putovania môžete vybrať aj inú, ako napríklad meč, sekuru,

atď. Počas hrania nachádzate zbrane, zbroj, prstene a podobné doplnky. Tie sa farebne odlišujú podľa vzácnosti: bezfarebné, zelené, modré, oranžové a fialové. Prvé štyri viete nájsť



v podstate hocikde (alebo si ich dokonca vyrobít), no na fialové zbrane si budete musieť „chvíľku“ počkať. Tie viete vysklaďať a používať viac-menej až ku koncu hry. V jednotlivých leveloch zbierate všetky potrebné veci na ich zostrojenie, ako napríklad tetivu či pružný luk. Keď budete mať všetky, dvojklikom si fialovú vec vyrobíte a hurá, môžete ju veselo používať.

Nepotrebné zbrane smiete predávať v dedine u predavačov, avšak pozor! Pri predávaní platí pravidlo dvakrát meraj a raz rež. Viackrát sa mi podarilo vďaka mojej nepozornosti omylom predat zbraň. Predaná zbraň už ale nejde vrátiť späť a vám ostatú iba oči pre pláč, prázdne ruky a vysmiaty predavač. Jeden z obchodníkov ponúka aj výmenu rôznych surovín. To je sice vynikajúce, ale ak potrebujete kúpiť dve tisíc driev, budete musieť myškou 2000-krát kliknúť na šípku vedľa. Verím však, že tento neduh tvorcovia opravia, pretože som radšej zvolil opakovanie niekorej z misií či výzvu bohov, a tak si zarobil suroviny inou cestou. Výzva bohov je akási minihra, v ktorej odolávate vlnám nepriateľov a za splnenie dostanete suroviny či runy. Runami si následne môžete osadiť svoj meč a pridať im dobrú vlastnosť.

Mimochodom, v hre sa dá ničiť veľa vecí, a tak pri nájazde na nepriateľský tábor môžete rozbiť sudy, debničky, stromy, vozy či stolíky, z ktorých následne môžete pobrať potrebné suroviny, a tak si zabezpečiť dostačujúci prísun materiálov na vlastnú výstavbu. Ide naozaj o neobvyčajný prvk, ktorý hre pridáva na zábavnosť.

dodal'ovat' a hned' ako niekto napíše do fóra, že má problém, tvorcovia sa mu snažia pomôcť či už nejakou radou, alebo rovno opravným patchom.

Hra pre viacerých hráčov by potrebovala oživenie

Veľmi zaujímavou súčasťou je hra pre viacerých hráčov. Tá je však limitovaná na kooperáciu dvoch hráčov. Ak teda chcete s niekym hrať, musíte si spoluhráča nájsť napríklad na fóre, alebo si spoločne s kamarátom túto hru zakúpiť. V hre chýba niečo ako jeden veľký spoločný chat alebo hub, prosté niečo, kde by si l'udia spoločne vedeli vytvárať klany alebo partie na prechádzanie hry. Ak by táto zložka hry pre viacerých hráčov bola ovel'a prepracovanejšia, vyzdvihlo by to kvalitu hry a jej hodnotenie do nebeských výšin. Avšak v momentálnom stave ide iba o akési milé prilepšenie v hre, ktoré bude využívané len v drobnejšom množstve.

Verdikt

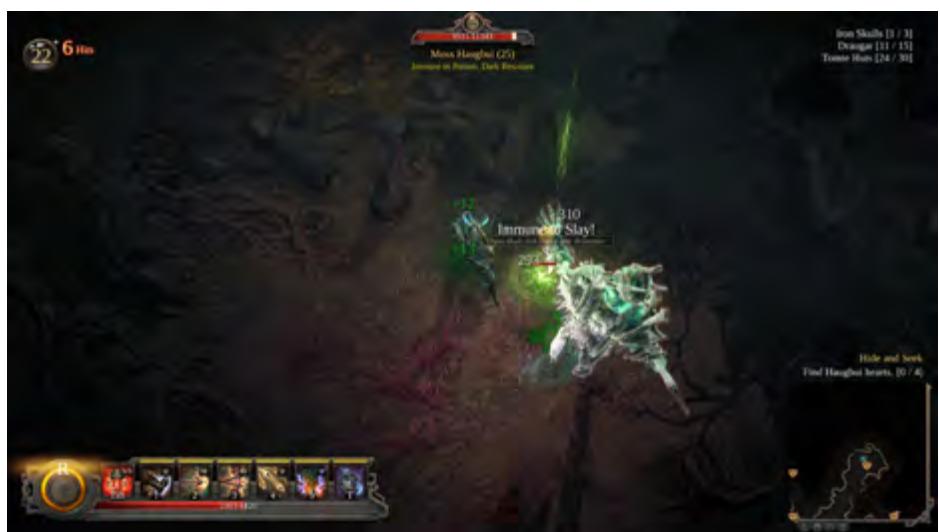
Vikings: Wolves of Midgard je hra, ktorá má dve strany. Na jednej strane stojí skvelá hrateľnosť a zábavný gameplay, príjemný „lootovací“ systém a ničitelné prostredie, no na druhom konci sú technické nedostatky, nesympatický hlavný hrdina a slabší príbeh. Ak sa naučíte ignorovať nedostatky, ktoré táto hra má, odmení sa vám hodinami zábavy a zaujímavou hrateľnosťou. Ak ste fanúšikom vikingskej mytológie či hier ako Diablo, nemáte nad čím váhat - táto hra musí byť vaša.

Lubomír Čelár

Ovládanie, grafika a zvuk

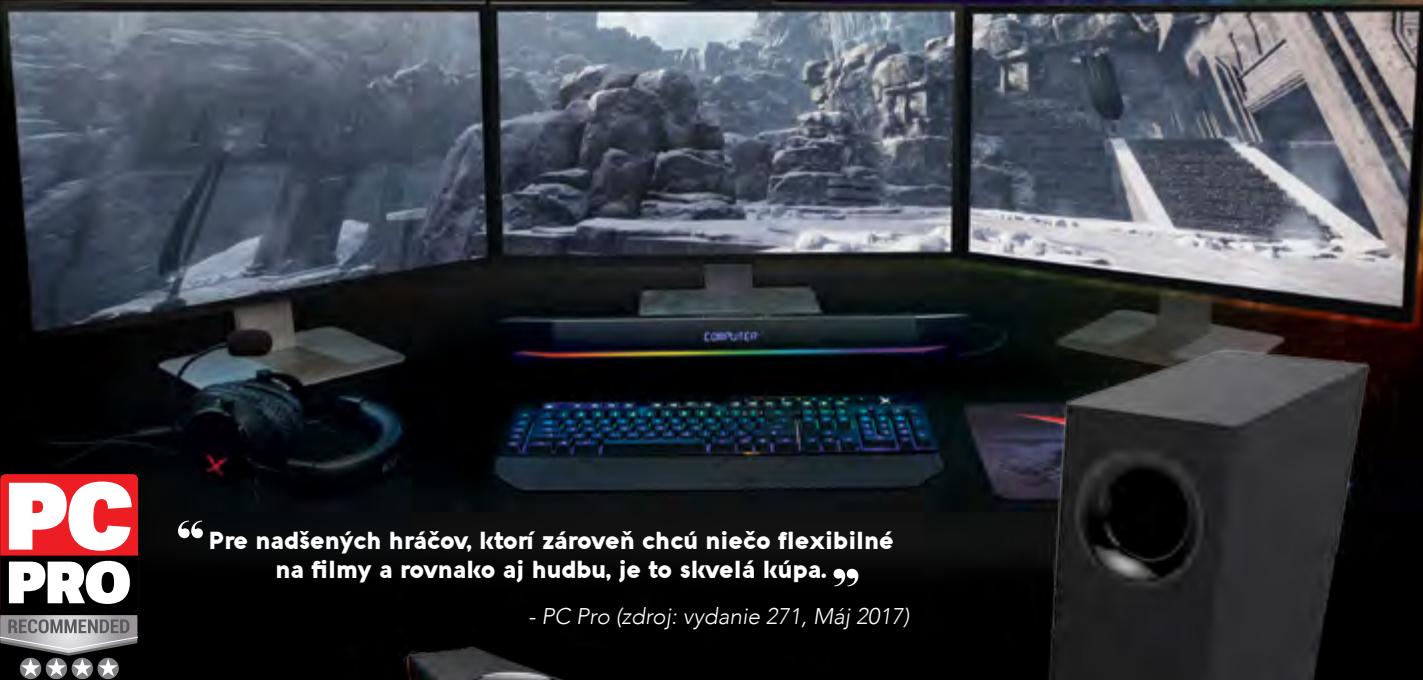
Ovládanie hry na klávesnici je bezproblémové, avšak niekedy som mal pocit, že odozva na niektoré akcie bola až prílišdlhá a potom bol výsledok môjho snaženia nepresný. Keďže ide o diablovek, pripravte sa, že myšku a jej gombíky pekne potrápíte. Hra ide ovládať aj gamepadom, ale na ten som si pri tomto type hry netrúfal.

Grafika hry je naozaj pekná a nedá sa jej nič výčítať, ak nerátam niektoré glitche, ktoré sa mi počas hrania vyskytli, ako napríklad lietajúce predmety, smiešna fyzika, vertikálne otočenie kamery a podobne. Raz sa mi dokonca stalo, že troll, ktorý na mňa išiel zaútočiť, si to v poslednej chvíli rozmyslel a skočil z útesu. Rovnako ma prekvapilo nefunkčné ukončenie misie. Na obranu autorov však musím povedať, že sa snažia hru upravovať,





PRISPÔSOBITEĽNÝ 24-BIT HI-RES HERNÝ AUDIO SYSTÉM POD MONITOR



“Pre nadšených hráčov, ktorí zároveň chcú niečo flexibilné na filmy a rovnako aj hudbu, je to skvelá kúpa.”

- PC Pro (zdroj: vydanie 271, Máj 2017)



“Creative Sound BlasterX Katana je špičkový audiosystém prevažne pre hráčov”

- TouchIT (TOP Produkt, Január - Február 2017)



16.8 MILIÓNA AKTÍVNYCH FARIEB

24-bit / 96 kHz
Digital Audio

150W PEAK

**MAXIMÁLNY VÝKON 150W,
24-BIT/96kHz ZVUK VO
VYSOKOM ROZLIŠENÍ**
S integrovanou zvukovou kartou/DAC



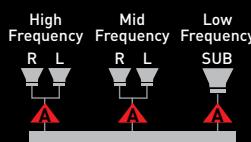
MOŽNOSTI PRIPOJENIA

USB, Optický vstup, Bluetooth 4.2, USB flash drive, Aux-in, Mic-in, Headset vstup

DOLBY AUDIO™

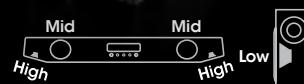
DOLBY DIGITAL DEKÓDER

Pre skutočné 5.1 kanálové prehrávanie s jasným dialógom



KONŠTRUKCIA S 3 ZOSILOVAČMI

Pre nekompromisne jasný, dobre vyvážený a miestnosť vyplňujúci zvuk



5-MENIČOVÁ KONŠTRUKCIA RIADENÁ DSP

2 stredo-basové meniče, 2 výškové reproduktory, 1 menič s dlhým dosahom v subwooferi



SOFTVÉR BLASTERX ACOUSTIC ENGINE PRE PC

Prispôsobiteľné vylepšenia pre neobvyklú úroveň realizmu 7.1 priestorového virtuálneho zvuku s jasnými zvukovými stopami

Old Time Hockey

HOKEJ ZO STAREJ ŠKOLY PRICHÁDZA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: športová hra
Výrobca: V7 Ent.
Zapožičal: V7 Ent.

PLUSY A MÍNUŠY:

- + príjemný humor
- + spomeniete si na film Slap Shot
- + návrat do starých čias
- + perfektný soundtrack
- + cena
- chýba online multiplayer
- obrovská náročnosť
- zabugované ovládanie
- hra sem-tam padne
- hlúpi brankári a nemotorné prihrávky
- príbehový mód s hlúpymi úlohami
- zatial nepodporuje klávesnicu
- bitky počas zápasov sú sklamáním

Pamäťate si ešte na staré hokejové hry ako NHL'95 či Bret Hull Hockey, kde ste všetko videli v 2D pohľade a na 3D grafiku sa v tej dobe takmer vôbec nepomyslelo? Presne taký hokej práve vychádza a okrem nostalgickej spomienky na staré videohry si pri tejto hre istotne zaspomínate aj na kultový film Slap Shot.

Čo tu všetko je a kde je online multiplayer?

Menu hry je veľmi jednoduché, je sprevádzané jednoduchými „retro“ zvukovými efektmi a v podstate neobsahuje toho veľa. Okrem nastavení hry tu nájdeme možnosť exhibičného zápasu a príbehový mód. Príbehový mód je klasický sezónny mód, ktorý môžeme poznáť napríklad z hernej sérií NHL, avšak v netradičnom rúchu. V príbehovom móde zažijete prekvapivé momenty či si prečítate úsmevne správy v novinách. Tu tvorcovia naozaj humorom nešetrili a aj keď sa Old Time Hockey javí ako vážna hokejová hra, nie je to tak. Počas sezóny budete navyše odomykať hráčske karty jednotlivých hviezd, tzv. Bush Hockey League (d'alej už len BHL). A keďže ide o naozaj retro hru, každý jeden zápas budete musieť odohrať ručne, pretože niečo ako simulovanie zápasov v tejto hre nenájdeme. Sezóna obsahuje jednotlivé štatistiky hráčov, tímové tabuľky a kalendár najbližších a minulých zápasov. V prvej sezóne máte možnosť hrať iba za jeden tím – Schuylkill Hinto Brews. Hned' ako však dokončíte sezónu v móde Story Mode+, si už budete môcť vybrať akékol'vek mužstvo z ponuky BHL.

Ak sa bojíte ovládania, ktoré vám nikto nevysvetlí, nemusíte sa strachovať. Tutoriál v hre si odkrúpite počas prvých zápasov, kde vám hra dáva rôzne úlohy,



ktoré budete musieť plniť – ako napríklad dat' protihráčovi bodyček, vyskúšať si hákovanie, prihrať v hre 30-krát a podobne. No ak si myslíte, že niečo takéto je super, čítajte d'alej, pretože úlohy majú v tejto hre aj svoju temnú stránku, ktorá sa prejaví v príbehovom móde.

Čo ma ako zarytého hokejového hráča 21. storočia a doby internetu zarmútilo, bola absencia aspoň online exhibičných zápasov. Kútikom duše však dúfam, že túto možnosť tvorcovia do hry pridajú (kvôli tlaku hráčov), ale nevkladám do toho veľké nádeje, nakol'ko sa už v jednej diskusii vývojári vyjadrili, že niečo také vonkoncom neplánujú. Online multiplayer by hru určite nezvyčajným spôsobom oživil, pridal jej zábavnosť a body k hodnoteniu.

Ovládanie vám niekedy spôsobí vrásky na tvári

Pre mňa bolo ovládanie hry naozaj nočnou morou. Old Time Hockey som hral pomocou ovládača z XBOX 360, ktorý v niektorých momentoch hry reagoval veľmi zle. Ak som svojmu spoluhráčovi prihrával puk, ten sa často na stotinu sekundy pri spracovaní prihrávky zastavil či zasekol (asi premýšľal o svojom živote) a až o chvíľu sa prebudil a pravdepodobne zistil, kde je.

Vďaka tomu sa však protivníku mne dostal a mohol ma jednoducho obratiť o puk, či do mňa dokonca vrazil svojím mohutným telom. Hoci chýb ovládanie nie je až tak veľa a dá sa na to zvyknúť, kazí to celkový dojem z hry. A podľa poslednej

HODNOTENIE:





aktualizácie sú si týchto chýb vývojári vedomí a postupne ich opravujú.

Hra ponúka niekol'ko druhov nastavení ovládania, tzv. „klasické ovládanie“, kde jedným gombíkom prihrávate a druhým striel'ate (presne tak ako to poznáme napríklad z NHL'93), potom ovládanie pokročilé („Advanced“), ktoré je vel'mi podobné tomu z hernej sérií NHL (a ich najnovších pokračovaní) od EA a posledné ovládanie nesie názov „pivné ovládanie“. Vď'aka nemu budete môcť hru ovládať len jednou rukou a druhá ruka vám ostane vol'ná na popíjanie lahodného moku. Mne sa osobne javilo najlepšie ovládanie „Advanced“, ktoré mi dovol'ovalo mať nad hrou väčšiu kontrolu, nakol'ko som nemal po ruke žiadne pivo. Veľkým minulosom je však to, že príbehový mód budete môcť ovládať iba ovládaním pre pokročilých (najmä kvôli hlúpym úlohám, ktoré tam na vás budú čakať).

Náročnosť je naozaj veľká

Príbehový mód hry je naozaj náročný a v prvých momentoch hry budete neustále prehrávať. V Old Time Hockey

sú najväčším problémom brankári, ktorí majú nižšie IQ ako cvičené medúzy. Tí sice často chytia skvelé strely, ale nemajú problém prihrat' protihráčovi nachádzajúcemu sa za bránkou a ten následne strelí gól. Samozrejme, toto všetko spravia sami od seba a vy sa budete môcť iba kyslo usmievat' na monitor. Takisto prihrávky na spoluhráčov nie sú práve dobre vymyslené a aj keď mierite na svojho kolegu vpravo, môžete prihrat' inému kolegovi naľavo, ktorý je v nevýhodnej pozícii. Vyhrat' buly bude spočiatku tiež problém, ale tréningom a pári zápasmi sa vám aspoň pári vhadzovaní podarí vyhrat'. I keď tomu ovládanie hry vel'mi nepomáha. A aby sme nekrivdili iba brankárom – aj hráči vás dokážu niekedy poriadne rozložiť. Predstavte si, čo by ste robili, keby ste vo vyloženej brejkovej situácii? Ak je vaša odpoved': „šiel by som striedať“, potom ste pravdepodobne hráčmi v tejto hre.

Čo ma však niekol'kokrát v hre prekvapilo, boli nezvyčajné zvraty zápasu, keď som celé dve tretiny v hre dokázal uhrat' výsledok 4 – 0 v môj prospech a počítacom riadený protivník sa z vyložených šancí netrafil ani raz. Avšak v tretej tretine mi počítac dokázal do brány „nasúka“ osem gólov zo šancí, v ktorých mal protivník vyslovene nulovú šancu dať gól, a tak som prehral 4 – 8. Podobné zvraty sa však nestali iba jedenkrát a v týchto situáciách som dokázal iba prekvapene vypliešťať oči na monitor a nadávať!

Každý zápas sezóny má pre vás prichystané rôzne úlohy. Niektoré z nich sú edukačné v rámci toho, aby ste sa





hru naučili hrať, iné sú typu – naraz na mantinel toho a toho hráča, vyprovokuj brankára k bitke, prihraj tridsaťkrát a podobne. Na tom by nebolo nič zlé, avšak ak tieto úlohy v zápase nesplníte, daný zápas môžete hrať opäť odznova a je jedno, či ste prehrali, alebo nejakou náhodou dokázali súpera zdolat'. Proste sa vám táto hra nezapočíta. Toto ma dokázalo naštvať neuveriteľným spôsobom, navýše ked' som s prehľadom vyhral 6 – 2, ale nedokázal som vyhrať stanovený percentuálny počet vhadzovaní, a tak som zápas musel opakovat' znova a znova. Ak chceli vývojári niečím takýmto predĺžiť životnosť hry, tak traftili naozaj vedľa. Počas hrania niekedy ani neviete, či sa máte sústredit' na výhru v zápase, alebo úlohy (ktoré sú viac či menej prvoradejšie).

Čo to hra z reprákov?

To, čo sa mi na tejto hre páči najviac, je jej naozaj úžasný soundtrack, ktorý obsahuje hudobné hity ako Can Can od Bad Manners, Dingle Regatta od The Pogues, či Old Time Hockey od The Donnybrooks. Do hry pasuje táto hudba ako „rit' na šerbel“ a aj vd'aka

tomuto hudobnému sprievodu som si hru veľmi rád zahral. Dokonca v menu



hry tieto pesničky aj nájdete a môžete si ich rovno pustiť. Rovnako ako hudba je na tom dobre aj grafika, ktorá nie

je súčasťou zvlášť prepracovaná, no neurazí. No grafiku v tejto hre primárne nejde. Old Time Hockey je vyložene arkádová simulácia hokeja a stavuje na nostalgiu. Práve preto tu nenájdeme dokonalo vymodelované tváre hráčov ani dokonalé modely štadiónov. Za to sa však vývojom podarilo sklobiť prijemne vyzerajúci vizuál s klasickým štýlom hokejovej počítačovej hry zo starej školy.

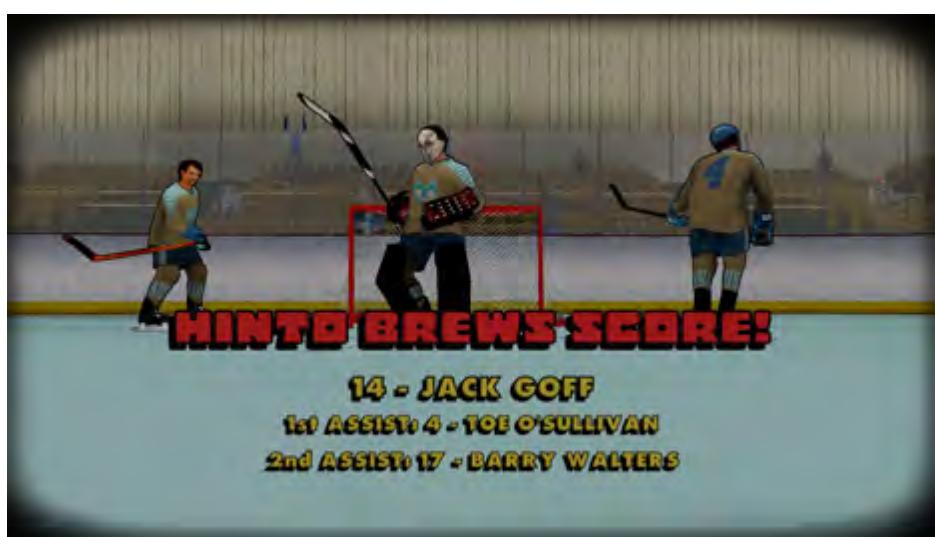
Verdikt

Old Time Hockey je hrou, ktorá čiastočne prináša určitú formu zábavy, nostalgiu starých arkadových hokejov a ducha filmov ako Slap Shot, o ktorý sa hra opiera. No na druhej strane prináša Old Time Hockey aj veľké sklamanie v podobe nedokonalého a nepohodlného ovládania, nezmyselných úloh v

príbehovom móde, väčšej náročnosti a absencie online multiplayeru.

A hru príliš nezachraňuje ani perfektný soundtrack, ktorý sa do hry náramne hodí. Ak vás aj cez tieto chyby hra zaujala a rozmýšľate o jej kúpe, smelo do toho, cenovka za hru zodpovedá obsahu. Avšak ak ste na vážkach, no chcete hrať hokej na PC, porozmýšľajte o poslednom NHL 2009, ktoré bolo zároveň posledným dobrým hokejom na platformu PC.

Lubomír Čelárik



Gravity Rush 2 – Druhý pohľad

BRAŇO TO HRE GRAVITY RUSH 2 V JEHO RECENZII PORIADNE NATREL! A HOČI S NÍM V NIEKTORÝCH NÁZOROVCH SÚHLASÍM, POKÚSIL SOM SA NA HRU POZRIEŤ OBJEKTÍVNEJŠIE.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žánor: Akčná hra

Výrobca: SCE

Japan

Studio

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUŠY:

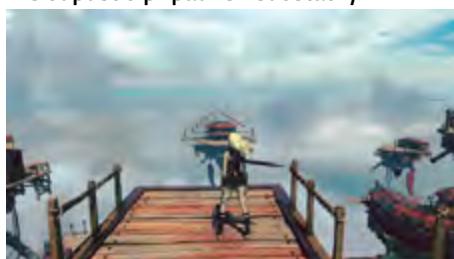
- + audiovizuálne spracovanie
- + koncept hry nebude vyhovovať každému

- ovládanie nie je bez chýb
- koncept hry nebude vyhovovať každému

HODNOTENIE:



Gravity Rush je iná hra. To treba zdôrazniť' hned' v úvode recenzie. Platilo to o prvej hre a platí to aj o druhej, ktorá sa hratelnosťou od jednotky až tak veľmi neodlišuje. Prvá hra Gravity Rush bola akousi modlou pre majiteľov prenosnej konzoly PS Vita, pretože išlo o jednu z mála exkluzív. Je zrejmé, že kvôli slabej podpore zo strany Sony sa hráči tešíli akémukolvek exkluzívnomu materiálu, a tak boli ochotní hre odpustiť' prípadné nedostatky.



Hru Gravity Rush 1 som na Vite hral aj ja a dokázal som jej niektoré chybčíky prepáčiť'. Vytvoriť hru, ktorá umožňuje úplnú volnosť bez obmedzení gravitácie je výzvou a spraviť pre ňu ideálne ovládanie je ešte t'ažšou úlohou. Gravity Rush to zvládla na dvojku, popravde, bolo čo zlepšovať'. Hra si však získala početný zástup fanúšikov. Pomohol tomu aj fakt, že na Vite vychádzalo celkovo veľa ázijských titulov, a to bol pre niekoho



dostatočný dôvod na kúpu prenosnej konzoly. Gravity Rush sa časom objavil v remasterovanej podobe aj na PS4 a pripravil si pôdu pre druhý diel. V oboch prípadoch bolo prijatie značne pozitívne, ale ako sú niektorí redaktori ochotní hre odpustiť' nie úplne vybalansovanú hratelnosť' a s tým súvisiacu frustráciu, Braňo narovinu povedal, čo mu vadí.

Gravity Rush 2 je totiž presne ten typ hry, ktorý bud' milujete, alebo nenávidíte. Keďže sa na hru snažíme pozerat' objektívne, treba pochvíliť' aj jej myšlienku a spracovanie. Audiovizuálna kvalita je výborná, a to napriek tomu, že sa dabing objavuje iba zriedkavo (aj to v japončine). Príbeh svoju úlohu plní dobre, a tak je rozhodujúcim aspektom iba hratelnosť'. Trúfam si tvrdit', že žiadna iná hra sa svojím konceptom ku Gravity Rush nepribližuje. Problémom GR2 je, že sa takmer nezmenila v porovnaní s jednotkou.

Ovládanie ostalo takmer bez zmeny a stále nie je dokonalé. Čo nie je úplne pozitívna správa, pretože Gravity Rush je tým typom hry, ktorý vás priviedie do frustrácie, a ak sa vám nebude darit', budete nadávať' na ovládanie i na herné mechanizmy. Faktom je, že niektoré aspekty dizajnu sú úplne šialené ako napr.

ovládanie kamery nakláňaním gamepadu bolo pre mňa absolútne nepoužiteľné. Naštastie sa táto vlastnosť' dala vypnúť'.

Gravity Rush 2 si uvedomuje svoju unikátnosť' a spočiatku kladie veľký dôraz na to, aby ste si osvojili základy ovládania: ako sa správne vznášať', prepínať' gravitáciu a čo robí' v rôznych situáciach. Problémom je, a to platilo aj v jednotke, že v prípade frenetickej bojov sa prejaví komplexnosť' ovládania. Čažko povedať', nakol'ko je to zámer vývojárov, ako vytvoriť väčšiu výzvu, a nakol'ko je problémom iba naša pohodlnosť', pretože sme zvyknutí na jednoduchšie ovládanie.

Gravity Rush 2 je najmä o lietaní, resp. hraní sa s navigáciou. Herný svet je väčší ako v jednotke a faktom zostáva, že misiám by pomohlo určité spestrenie. Hlavným nedostatkom sú však limity nie tak celkom ideálneho ovládania, ktoré sa začnú prejavovať' v náročnejších bojoch. Obmedzenie toho, ako dlho môže byť' Kat vo vzduchu mi nevadilo, ale tá diskotéka kamery s nie vždy poslušným ovládaním dokáže naštvať'. Hoci možno sme len my nešikovní, ale potom nehovorte, že sme vás nevarovali.

Roman Kadlec

Lego Worlds

AJ KEĎ BY SI TO MOŽNO ŽELAL, LEGO WORLDS NIE JE DRUHÝM MINECRAFTOM

Pred takmer siedmimi rokmi sa medzi hráčmi začala šíriť správa o vznikajúcej malej hre, v ktorej ste mohli stavať všetko od výmyslu sveta. Vtedy ešte pojem Minecraft niekomu nič nehovoril. Takmer každý, kto túto hru vyskúšal, bol z nej nadšený. A ako roky išli, z malej, nenápadnej hry sa stal fenomén, do ktorého sa zamílovali milióny detí aj dospelých. Celkom živo si viem predstaviť, ako sa na celý tento nečakaný vývoj z diaľky s hrôzou prizerala spoločnosť LEGO, uvažujúc, prečo tento nápad nesksrol v myšlienkach jej vývojárov. Ved' predsa povol'vanie uzdy svojej fantázii a zhmotňovanie svojich predstáv kocku za kockou je niečo, čo vždy bolo hlavným trademarkom značky LEGO. A preniest' kúzlo tejto činnosti na obrazovky monitorov nemôže byť predsa také zložité...

V prvopočiatkoch sa teda môže do povedomia natískať označenie „klon Minecraftu“, čo však nie je celkom presné. Autori Lego Worlds, ktorími sú TT Games stojaci za takmer všetkými doterajším LEGO hrami, sa rozhodli pre ščasti odlišný prístup. Áno, stále platí, že ide hlavne o vytváranie vlastných projektov, pri ktorých používate výhradne LEGO diely, avšak spôsob, akým sa v hre dostávate k jednotlivým dielom,

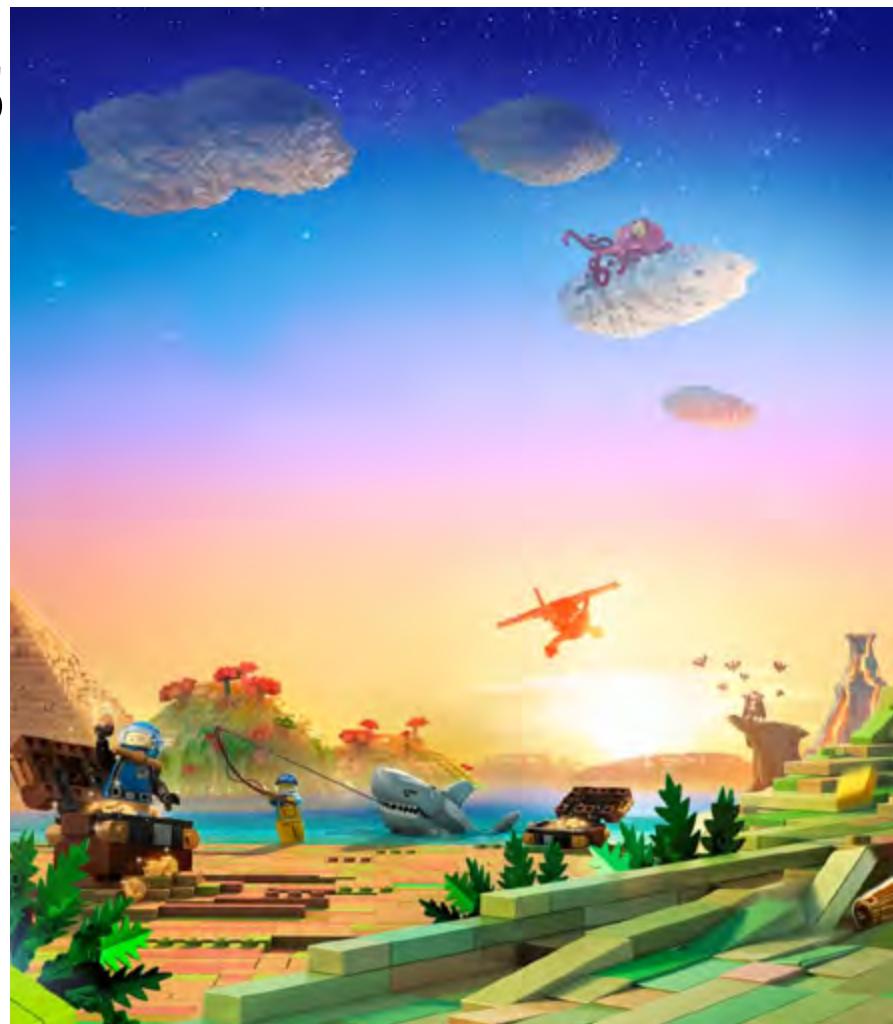
ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: akčná adventúra
Výrobca: Travellers Tales
Zapožičač: Cenega

PLUSY A MÍNUŠY:

- + LEGO stavanie tak ako ho poznáme
- + obrovská rozmanitosť LEGO svetov
- + dopravné prostriedky
- + multiplayer
- + cena
- súbojový systém
- zamýkanie obsahu za nudné questy
- chýbajúce diely z LEGO Technic
- technické problémy

HODNOTENIE:



je diametrálne odlišný. Hra začína vcelku rozsiahlym tutoriálom, ktorý hravou formou vysvetľuje možnosti úpravy sveta okolo seba. K dispozícii je okrem jednoduchého stavania kocky po kocke možnosť terafomovať prostredie, mal'ovať, ako aj kopírovať celé časti sveta a tiež možnosť pridávať do sveta hotové LEGO výtvory po tom, ako ich objavíte. Hlavný rozdiel oproti Minecraftu spočíva v tom,

že či už kocky alebo LEGO výtvory „necraftíte“ zo surovín, ktoré by ste museli prácne zbierať, získavate ich objavovaním vo svetoch Lego Worlds, ktoré postupne navštěvujete.

V praxi to vyzerá tak, že pristanete vo vybranom svete, zbadáte napríklad kus plotu, ktorý sa vám páči, oskenujete ho a ten sa následne pridá do stavebného inventára. Ak sa rozhodnete, že daný kus plotu chcete použiť, stačí si ho nájsť v inventári, „odomknúť“ ho zaplatením ingame LEGO meny (tá je podobne ako v iných LEGO hrách doslova všade) a následne môžete daný kus plotu používať neobmedzene, kedykol'vek sa rozhodnete. Toto isté platí aj pre LEGO postavičky, zvieratká, určité druhy menších stavieb, ako aj dopravné prostriedky. Výsledkom je tak vedenie hráča k tomu, aby preskúmal čo najviac rôznych svetov a objavil v nich diely, ktoré sa mu hodia do vlastného projektu.

Bohužiaľ, celkovému snaženiu podráža nohy podobnosť svetov s tými v No Man Sky. A teda svety sú náhodne generované, takže nikdy neviete, čo na ktorom z nich môžete objavíť, až kým na nich nepristanete a nepreskúmate





loadingom, začne byť akékol'vek hranie, aj pri najväčšej snahe nadobudnúť nejaký progres, vel'mi rýchlo frustrujúce. Frustrujúcim sa dá nazvať aj bojový systém, ktorý je postavený na princípoch LEGO hier, a teda stačí pribehnúť k nepriateľovi a opakováním stláčaním toho istého tlačidla ho fackat', až kým sa nerozpadne.

Systém stavania, ktorý tu hrá prvé husle, pritom vôbec nie je zlý. Skladanie kociek je na gamepade intuitívne a po pár minútach zvykania si na jeho špecifická môžete veselo budovať. K dispozícii je ohromné množstvo rôznych dielov, ktoré ked' už raz objavíte a odomknete, môžete používať bez akékol'vek limitu, čo prospevia ku kreativite výtvorov. Pracovať na svojich výtvoroch môžu naraz až dvaja hráči, ked'že hra disponuje lokálnym, ako aj online multiplayerom. Čo na druhej strane zamrzí, je absencia dielov z LEGO Technic, ako aj nemožnosť si vytvárať vlastné dopravné prostriedky, ktoré sa však snáď objavia v budúcnosti.



Po grafickej stránke Lego Worlds vyzerá podobne ako iné LEGO hry – roztomilo. Na rozdiel od nich má však tento titul vo svojej aktuálne recenzovanej verzii hned' niekol'ko rôznych technických problémov. Konkrétnie ide o vysoko nekonzistentný framerate a časté padanie hry.

O vcelku odfláknutej optimalizácii svedčia už spomínané loadingy, na titul, ktorý sa nepokúša o hyperealistickosť, sú vel'mi neprimerané. Zvukové efekty a hudba, ktorá však hrá len sporadicky, sú príjemnými doplnkami diania na obrazovke.

Celkovo je Lego Worlds zaujímavým počinom, ktorý však trpí rozpoltenosťou najmä v tom, akou rýchlosťou chce dávkovať obsah. Na jednej strane dovoluje prakticky neobmedzené stavanie, avšak vzápätí zamýká veľ'a dielov a svetov za plnenie nudných questov.

Ako však ukázal early access na Steame, tvorcovia hry aktívne počúvajú námietky hráčov, a tak sa im snáď v budúcnosti podarí doladiť tento inak solídny základ.

Verdikt

Aj ked' by si to možno želal, Lego Worlds nie je druhým Minecraftom. Tento titul je skôr určený pre mladšie publikum, ktorým rodičia odmietajú kupovať neustále ďalšie LEGO kocky v snahe uspokojíť ich čoraz väčšie kreatívne vízie, a ako taký aj napriek spomenutým nedostatkom plní svoj účel.



ich. To by možno nemuselo byť také zlé, keby jednotlivé svety nebolo nutné odomykať zbieraným zlatým kociek, pričom možnosť vytvoriť si úplne vlastný svet vám hra umožní, až ked' sa vám ich podarí nazbierať rovných 100. Zlaté kocky získavate plnením miniquestov, ktoré sa väčšinou obmedzujú na postavenie čohosi alebo donesenie niečoho komusi. Hra pritom vôbec nerieši

fakt, že všetko v nej je generované náhodne, a tak potrebnú vec, ktorú na splnenie potrebujete, nemusíte mať vôbec objavenú. Ak sa k tomu pripočíta, že na obrazovke, v ktorej si vyberáte svet, ktorý zatúžite navštíviť, reálne nevidíte, kol'ko zlatých kociek alebo predmetov na danom svete môžete získať. Taktiež fakt, že každý presun medzi svetmi je spojený s takmer 2-minútovým

Branislav Brna

Thimbleweed Park

TAKMER PERFEKTNÝ NÁVRAT DO HISTÓRIE

Král'ovský žáner klikacích adventúr zažíva od začiatku tohto storočia veľmi zlé časy. Doby, kedy podobné hry vychádzali na dennej báze a prinášali jeden klenot za druhým, sú podľa všetkého už nenávratne preč a prežívajú len v myslach verných fanúšikov. Svet sa zmenil, všetko sa nejako zrýchlilo, hráči už pri hrách nechcú toľko premýšľať, chcú totiž dostať okamžitú frenetickejú zábavu, a takýto trend point-and-click adventúram ani náhodou nepraje.

Existuje meno, ktoré tento druh hier preslávilo azda najviac. Ron Gilbert, tvorca nezabudnuteľných titulov, ako Day of the Tentacle, Maniac Mansion alebo Monkey Island. Ten sa svojho času zapríčinil obrovskou mierou o to, prečo bývali „klikáčky“ jedným z najobľúbenejších žánrov a prečo mu dnes vlastne hovoríme kráľovský. I ten ale skôr či neskôr podľahol tlaku vývoja a svoje zameranie zamenil z detských na edukačné tituly. Ruku na srdce, niet sa jemu a ani nikomu inému čo čudovať, nakol'ko časy adventúram jednoducho nepriali.

Všetko ale zmenil príchod Kickstartera, služby, pomocou ktorej môžu tvorcovia vyzbierať peniaze priamo od fanúšikov a spraviť hry, po ktorých hráči i oni samotní túzia a to bez starostí o to, či sa hre bude dariať medzi širokou verejnosc'ou. Gilbert po 24 rokoch prichádza s novou hardcore adventúrou Thimbleweed Park, ktorá je úžasným počinom, nádherným návratom do minulosti, inteligentným titulom a jasným dôkazom, že l'udia takéto hry stále milujú.

Na začiatku hry sa stane brutálna vražda a na miesto činu prichádzajú nezávisle od seba dva detektívi, Reyes a Ray, ktorí na seba už od prvého momentu zazerajú s určitým opovrhnutím. Aj keby sa mohlo zdáť, že hlavným námetom hry je vyšetrovanie, po

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: point-and-click adventúra

Výrobca: Terrible Toybox
Zapožičač: T.T.

PLUSY A MÍNUSY:

- + bohatá hratel'nosť stavajúca na logike
- + dĺžka atakujúca 20 hodín
- + skvelo fungujúci príbeh
- + výborné postavy a dabing
- + krásny art štýl
- niekol'ko nedotiahnutých častí príbehu i hratel'nosti
- absurdná pointa a koniec

HODNOTENIE:



MAPA HRY:



prvej kapitole sa ukáže, že dej nie je taký priamočiary. Tá mŕtvolu, koniec koncov, nikoho ani tak nezaujíma. Reklamný slogan hry: „V Thimbleweed Park bude pre vás mŕtvolu tým najmenším problémom.“ teda treba brat' doslovne. Hra je založená na prechádzaní prostrediami, dialógoch, zbieraní rôznych

vecí a ich používaní na správnych miestach. Začiatok sa sice nesie v komornejšom duchu, no nebude trvať dlho a hra sa vám úplne otvorí, a to vravím fakt úplne. Thimbleweed Park je akýmsi otvoreným svetom, kde sa môžete túlat' hned', ako vám to príbeh dovolí. Rozšíri sa vám aj množstvo hratel'ných postáv



a k detektívom Reyesovi a Rayovi sa pridá mladá programátorka Dolores, vulgárny klaun Ransome a duch. Medzi týmito postavami si môžete vol'ne prepínať.

Každá z postáv je nejakým spôsobom prepojená a ani nie tak minulost'ou ako momentálnymi záujmmami, pričom je skutočne fascinujúce, ako to všetko Ron Gilbert vymyslel, navrhol a vytvoril, aby to dávalo zmysel. Nechýbajú vynikajúce rozhovory, skvelé hlášky, výborný, a v prípade Ransoma dokonca až hrubozrnný, humor a pre adventúry typické bláznivé situácie.

Znamenitá je atmosféra všadeprítomných konšpirácií, pochybností a všeobecnej neveri voči ostatným. Tvorcovia hry sa nechávali počuť', že ich hlavnou inšpiráciou boli seriály Twin Peaks a Akty X, čo je hned' vidieť'. Hra seriály nevykráda, skôr spracováva

ich motívy svojím spôsobom a dodáva im originálny nádych.

Takéto adventúry boli často kritizované za to, že riešenia problémov si vyžadovali rôzne nelogické kombinácie, na ktoré prišli len tí majúci až privel'mi pokrútené mozgové spojenia. Thimbleweed Park ide na to úplne inak.

Drvíva väčšina z nich má základ v úplne logickom vysvetlení a aj ked' sa našlo niekol'ko situácií, pri ktorých som si povedal: „Ale však toto nie je fér!“, vo väčšine prípadov som si len buchol hlavu o stôl, pretože mi taký logický krok nenapadol. Hra stavia na logike, čím nestráca na náročnosti.

Tak by to malo stále byť'. Hra doslova vyžaduje, aby ste pozorne načúvali, zapamätali si postavy a to, čo hovoria, lebo sa k nim budete často vraciať', aby vám poskytli veci potrebné

na vyriešenie situácií. Zároveň musíte mat' oči na stopkách a nebrat' do inventára všetko, nakol'ko sa vám môže l'ahko zaplniť zbytočnosťami, ktoré nikdy nevyužijete. Thimbleweed Park vám umožňuje vziať mnohé, no len zlomok z toho skutočne využijete.

Aj ked' je hra skutočne výborná, príbehom upúta a nepustí, graficky je na vyšej úrovni než väčšina pixel artových hier, dabing je úplne perfektný (Ransom si jednoducho berie každú scénu pre seba) a hudobne nádherne dokresľuje celkový obraz, je niekol'ko vecí, ktoré sa mi na hre až tak nepáčili, respektíve, u mňa nefungovali tak, ako by si tvorcovia možno priali.



Hned' na začiatku môžete ovládať oboch detektívov, a tak som s nimi po jednom kráčal z miesta na miesto, až kým som nezistil, že to nie je potrebné. Chyba lávky. Postavy sa vôbec nevnímajú, ako keby sa ani nevideli. Komunikujú, len ked' si predávajú veci, no inak sa správajú, ako keby boli pre seba len vzduch. To dosť zamrzí, nakol'ko hra doslova kričí, že chce, aby boli osudy postáv viac prepletené, aby bolo pozadie postáv hlbšie a aby sa interakcia medzi postavami zmohla na viac, než len na obyčajné: „Thank you.“

Ak máte viac hratelných postáv pri sebe, uvedomíte si, že možnosť l'ubovoľného prepínania medzi nimi len sekunduje hratelnosti ako jedna z jej prvkov, no nedokáže z potenciálu vytrieskať viac. Aj z toho dôvodu mi prišiel koniec hry zvláštny. Zrazu sa všetci stretnú na jednom mieste a začnú spolupracovať, ako keby boli najlepší kamoši, pritom však hru môžete zahráť aj tak, že sa niektoré postavy dovtedy ani nestretnú. Ron tu jednoznačne doplatil na prekombinovanosť, ktorú si nedokázal ustrážiť.

Celkom dosť ma otrovali neustále narážky na predchádzajúce tituly, ako napríklad na spomínaný Maniac Mansion či určité druhy vtipov, ktoré sú dnes už otrepané (napr. vo vypátej situácii hrá nervydrásajúca husľová hudba a postava zrazu povie, prečo pri takých situáciách stále počuje tú istú melódiu). Pachut' v ústach mi zanechal aj samotný koniec, nakol'ko pointa ma privel'mi neohúrla a nie preto, že by som ju odhalil predčasne, ale preto, že nie je z tých najoriginálnejších. V hre taktiež existuje niekol'ko pasáží, na ktoré sa ako keby z konečného hľadiska nejako pozabudlo. Čo sú to signály? Načo vlastne slúži „Secret meeting“ a čo je úlohou toho spoločenstva? Prečo sa šéf skupiny objavil na obrazovke len raz?

Maroš Goč

The Disney Afternoon Collection

16-BITOVÁ ÉRA JE SPÄŤ

Pamäťate si ešte časy, ked' hry neboli o grafike ani o dokonalých animáciach, ale o hratelnosti a hráči neboli rozmažnaní a nest'ažovali sa na každý jeden detail? Ked' vo svete vládli procesory s taktom maximálne 66 MHz, takže kto mal 16MB RAM, spustil úplne každý softvér a Mitch Buchannon spolu s C. J. Parkerovou začínali zachraňovať l'udské životy na televíznej obrazovke? Áno, presne do takýchto nostalgických časov vás zoberie kolekcia hier The Disney Afternoon Collection.

Kolekcia hier, na ktorú všetci čakali

Táto kolekcia hier obsahuje presne šest kompletných hier, ktoré si mnohí z vás istotne pamäťajú z dôb dávno minulých. Konkrétnie ide o hry Chip'n'Dale: Rescue Rangers 1, Chip'n'Dale: Rescue Rangers 2, Darkwing Duck, Tale Spin, DuckTales 1 a Duck Tales 2. Každá zo spomenutých hier zahŕňa okrem klasického herného režimu aj dva špeciálne režimy „Time Attack“ a „Boss Rush“.

Ako už názvy týchto režimov napovedajú, v „Time Attack“ móde budete sút'ažiť so všetkými hráčmi vo svete o to, kto najrýchlejšie prejde danú hru, a verte či nie, porazit' ich

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žánor: Sériu hier – 2D plošinovky

Výrobca: Capcom
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + nostalgia
- + stále tá istá dobrá hratelnosť
- + rôzne bonusy vo forme hudby, informácií, obrázkov a podobne
- + viac hier v jednom
- sem-tam zle optimalizovaná emulácia
- chýbajú niektoré hry

HODNOTENIE:



je takmer nemožné. Prví desiatí najlepší hráči dokonca majú v rebríčku aj zaznamenané to, ako v hre postupovali, takže ak ich chcete poraziť, môžete sa učiť od tých najlepších.

Ďalší režim „Boss Rush“ vám dá možnosť poraziť všetkých bossov z danej hry a, samozrejme, opäť pôjde o to, ako rýchlo to stihnete uskutočniť. Aj tu môžete



sút'ažiť s d'alšími hráčmi z celého sveta a skúsiť ich prekonat' alebo, rovnako ako pri „Time Attack“, ich iba sledovať, obdivovať a ticho im závidieť ich šikovné prsty.

My sa chceme hrať!

Posledný režim s jednoduchým názvom „Play“ vám dovolí danú hru hrať tak, ako by ste ju hrali napríklad na archaickom systéme NES, na ktorom daná hra bežala. Každá hra ponúka možnosť uloženia a nahrania danej hry, takže sa nemusíte báť, že by ste o svoj postup prišli. Všetky hry z tejto kolekcie sú sice pomerne krátke, no zato naozaj náročné a ak si zvolíte vyšší stupeň náročnosti, budete mať čo robíť. The Disney Afternoon Collection podporuje hranie cez klávesnicu, ktorá nebude robiť problém žiadnemu hráčovi. Ovládanie odpovedá ihned a je bezproblémové. Rovnako hra podporuje aj ovládanie cez gamepad, aj keď iba čiastočné. Ak máte napríklad ovládač od XBOX 360, nebude temat' problém. Ak si do PC zapojíte „custom gamepad“ (napríklad ako ja, keď som zapojil USB dvojosový klon SNES gamepadu), v menu nenájdete možnosť premapovať tlačidlá. Hra v podstate takýto





Pridaný obsah do hry je malým, no zato obrovským bonusom

Grafika hry a zvukové efekty sú presne také, na aké si spomíname. Nič sa na hrách nezhoršilo a zlepšenie takmer vôbec nevidieť (respektívne, čo viac by sa dalo zlepšiť, všakže?). Ak ste pri hraní takýchto hier zvyknutí na CRT televízor, žiadny problém! Hra ponúka možnosť TV filtra, ktorý „emuluje“ vizuál starej televízie. Takisto si môžete nastaviť rozlíšenie 4:3 alebo širokouhlé rozlíšenie, ktoré však hru trocha neprirodene natiahne, no na druhú stranu nebudeť mať na širokouhlom monitore (či televízii) prázdné (či statické) okraje. V niektorých momentoch ma trošku prekvapil fakt, že emulácia hry začala sekat', čo by sa pri emulovaní takýchto starých hier stávať nemalo. Naštastie sa tento problém vyskytol iba párkrát a na rovnakom mieste, takže je dosť možné, že opravný patch sa už u vývojárov pomaly, ale isto vytvára.

The Disney Afternoon Collection obsahuje aj špeciálnu sekciu bonusov. Okrem hudobných stôp zo všetkých hier nájdete aj ponuku „Musem“, ktorá vám zobrazí škatule z hier; sekciu „Odd's and End's“, ktorá obsahuje rôzne zaujímavé obrázky; „Pencil to Pixel“ zas obsahuje množstvo obrázkov, ako sa z kreslených rozprávok stala pixelová hra; či nakoniec sekciu „Original Artwork“, v ktorej nájdeme (nečakane) originálne artworky.

Z čoho som bol trošku smutný, bol fakt, že kolekcia hier neobsahuje remastrovanú verziu Duck Tales, ktorú malo pod palcom štúdio CAPCOM. Určite by to pridalo na hodnote celej kolekcie, no pravdepodobne by ubralo na hodnote remastrovanej hre (ktorá je stále v predaji). Čo by mohol Capcom v spolupráci s Disney spraviť d'alej? Samozrejme, d'alšie obdobné balenie hier, do ktorého by pridali napríklad dávno zabudnuté kúsky, ako Mickey Mousecapade, Goof Troop, Bonkers, Mickey Mania, The Little Mermaid či Adventures in the Magic Kingdom.

Verdikt

Milovali ste staré dobré plošinovky, ako Darkwing Duck, Chip&Dale či DuckTales? Potom túto kolekciu hier budete zbožňovať. Hra navyše prináša bonusový obsah, ktorý sice nie je obrovský, no poteší každého pamätníka videohier. Túto kolekciu skrátka musíte mať, pretože vás vráti do vášho detstva a prinesie vám nádherné nostalgické spomienky.



gamepad ani nedeteguje, čo je škoda, nakol'ko hrat' hru na starom klasickom gamepade by bol naozaj skvelý zážitok. Aj keď na obranu hry musíme povedať, že toto je všeobecny problém s viacerými hrami na Steame. Tenmôj „custom gamepad“ sice deteguje, no niektoré osi ovládača nastaviť prosté nevie – škoda! Každý kúsok z kolekcie ma navyše aj veľmi pozoruhodnú

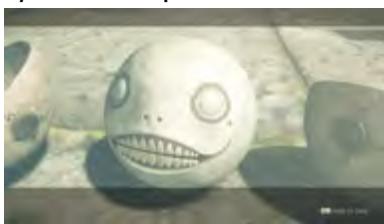
funkciu REWIND. Pokial' vo víre akcie nejakým nedopatrením zomriete, môžete si pretočiť daný moment späť a vašu poslednú (v podstate aj predposlednú, atď.) akciu zopakovať. S veľkou pravdepodobnosťou sa táto funkcia mnohým hráčom páčiť nebude, no pre tých menej šikovnejších alebo tých, ktorí pri hraní nechcú stráviť celé hodiny, ide o dar z nebies.

Lubomír Čelár

Nier: Automata

NIER JE KONEČNE TU!

V dnešnej dobe sa nestáva až tak často, aby sa vývojári a herné štúdiá púšťali do nových a odvážnych výziev. O to viac si preto treba takéto herné počiny cenit'. A cenit' si treba i tie, ktoré sa po rokoch vracajú, aby oživili svoju slávu. Nier k tejto kategórii jednoznačne patrí a nejde len o slabý pokus vytvoriť umelé pokračovanie.



Nier: Automata je pokračovaním pôvodnej hry, ktorá síce v kritikách obstála rozporuplne, no nedá sa jej upriet' unikátny štýl, mechanizmy a nápady, ktoré priniesla. Aj vďaka tomu ostal Nier v srdciach mnohých hardcore fanúšikov navždy zakorenený a tí snívajú o pokračovaní. A tento rok sa majú veru dôvod tešiť!



Nemyslite si, prosím, že ide len o ďalšiu Hack&Slash hru, zaodetú v zaujímavom kabáte. Do Nier: Automata budete musieť investovať čas a trpezlivosť. Režisér hry je totiž známy svojimi pokusmi a Nier je jednoznačne jedným z nich. Nier Automata sa odohráva viac ako milénium po pôvodnej hre a

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žánor: Hack&Slash
adventúra

Výrobca: Platinum
Games

Zapožičiaľ: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + inovatívne nápady
- + RPG prvky
- + príbeh a spracovanie
- FPS problémy
- soundtrack



HODNOTENIE:



na Zem. Tu sa k slovu dostáva vaša hlavná postava, android 2B, ktorý bol na Zem vyslaný podporiť odboj. Bohužiaľ, viac sa o vajej ceste nedá povedať bez toho, aby som vám nevyspojiloval časti hry, a tak nechám zvyšok na vás. Poviem vám však jedno, keď uvidíte záverečné titulky, verte, že hra, cesta a príbeh sa neskončili, no všetko sa práve začína!

Pamäťate si, ako som vyššie spomínať odvážne nápady a unikátné mechanizmy? Ak chcete Nier prejsť a zistit' pozadie, osudy postáv a celý príbeh, hru budete musieť prejsť presne trikrát! No určite sa nebudete nudíť. Ak od hry očakávate zážitok počas prvého hrania, dočkáte sa maximálne priemerného zážitku, ktorý vám za peniaze a čas veľmi stáť nebude. Investujte svoj čas do ďalšej a ďalšej hry a pri každom novom hraní sa dočkáte lepšej hry, ktorá vás priková ku kreslu a budete chcieť viac. Platinum Games, vývojári hry, sú však známi iným ako unikátnymi mechanizmami a nápadmi. Tým sú skvelé Hack&Slash hry. Pri hraní sa však nedočkáte dokonalosti ako Devil May Cry alebo Bayonetta, no Nier určite net'ahá za kratší koniec. Klasický H&S dopĺňa RPG

nadväzuje na príbeh v čase, keď je Zem pod úplnou kontrolou mimozemskej rasy, ktorá ju pomocou svojich robotov napadla a je tak už stáročia pod jnmimozenskou kontrolou. Ľudstvo bolo nútene premiestniť sa na Mesiac a odvtedy vedie partizánsku vojnu. Ironicky k tomu používajú svojich vlastných robotov – androidov s vlastnou umelou inteligenciou, a tak podnikajú výpady a misie



prvkami, a tak máte na výber z niekol'kých druhov zbraní. Dlhé, krátke meče, všemožné vylepšenia vašich bojových schopností či umenia so zbraňami. Pomocníkom v boji na väčšiu vzdialenosť bude osobný dron, ktorý okrem toho ponúkne aj útočné alebo obranné špeciality – použitie neľ raz za určitý čas. Možnosti a kombinácií je veľ'a, stačí si nájsť tú pravú. Variabilita

zbraní a v kustomizácii nie sú jediné, čo sa počas hry bude meniť'.

Jeden z najznámejších mechanizmov pôvodnej hry sa vrátil aj do pokračovania a aj tentoraz sa hratelnosť bude miestami meniť' z modernej hack and slash na 2D platformovku a niekedy aj s kombináciami čiernobielej obrazovky či nejakej tej hádanky. Okrem 2B



budete hrať aj za iné postavy. Aby ste sa v systéme výbavy, skillov a vylepšení nestratili, hra ponúka systém „loadoutov“, ktorý viete meniť kompletne vopred uloženými nastaveniami postavy jedným klikom.



Ak ste si doposiaľ mysleli, že ide len o klasickú bojovú tunelovú hru, ste mierne na omyle. Hra je sice stále pomerne priamočiara, no ponúka aj iné možnosti. Počas hrania viete navštěvovať lokality zvané Hubs, kde okrem obchodníkov, iných postáv a noviniek viete naberať aj bočné questy.

Tie sú často spočívajú len na primitívnom nosení vecí alebo zabítí určitých nepriateľov, no ponúkajú zopár nových častí príbehov a dialógov. Ako je na tom hra po technickej stránke? Nie najlepšie, no nie je to ani žiadna katastrofa. Vzhľadom na to, že hra nemá nijak extra náročnú grafiku a spracovanie, je dosť ironické, že jej plynulosť pomerne často padá na nepríjemnú úroveň, čo je pri H&S hráč naopak nevhodné. Odhliadnuc od toho a od zopár glitchov a veľmi zriedkavého crashu to je inak pomerne v poriadku a väčšina vecí bude pravdepodobne opravená pomocou patchov.

Verdikt

Nier: Automata je veľmi zaujímavá hra. Oblubia si ju hlavne hráči, ktorých lákajú nové a zvláštne spracované svety od japonských režisériov. Spolahliteľne sa na to, že ak chcete plný zážitok, hru musíte prejsť trikrát, no každé znovaehranie bude vždy o inej zábave.

Na svoje si prídu i fanúšikovia rýchlych Hack&Slash hier a aj keď sa to netiahá na skvelé bojové systémy iných legiend, určite sa zabavíte. Odhliadnuc od miernych FPS problémov je Nier určite jedným zo svetlých herných momentov tohto roka, prinášajúci na scénu niečo úplne iné a svojské, čo stojí za vašu pozornosť.



Richard Mako

Persona 5

KONEČNE PRICHÁDZA ZNÁME

JAPONSKÉ RPG NA STARÝ KONTINENT

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: JRPG
Výrobca: Atlus
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + kreslené cutscény
- + atmosféra
- + súboje
- + Tokio
- + naozaj dlhý gameplay (až cez 100 hodín)
- lineárnosť
- cena

"Persona 5 vás zavedie do sveta tajuplného tímu Phanomt Thieves. V hre nebude len bojovníkom, ale aj obyčajným študentom vo vel'kom meste, ktorý bude musieť zvládať nástrahy nie len bežného študentského života, ale aj života ukrytého pod rúškom tajomstva. A práve tu odhalíte, čo je Persona."

Japonské RPG som v mojom hernom živote nezvykol veľ'mi hrávať a aj v tomto duchu sa bude niesť táto recenzia. Prvé a jediné JRPG, ktoré som kedy hral, boli dnes už naozaj archaické záležitosti, a to Pokémon Yellow pre Gameboy Color a hra Princess Maker 2, ktorá bežala ešte na operačnom systéme MS-DOS. Hru Persona 5 som prijal ako výzvu a ako niečo, čo otvorí nový svet, predstaví nový žáner a možno aj novú väšeň. A ako to dopadlo? Čítajte d'alej, určite sa to dozviete.

Najprv Japonsko, potom zvyšok sveta

Persona 5 konečne dorazila aj do sveta. Už minulý rok (september 2016) si mali možnosť hráči v Japonsku túto hru zakúpiť a hrať. A zvyšku sveta ostávali oči pre plač a čakanie na lokalizáciu, ktorá bola v nedohľadne. No všetko sa to zmenilo 4. apríla tohto roku, ked' sa Persona 5 konečne vo vytuženom anglickom preklade stala dostupná aj pre ostatok sveta (s výnimkou niektorých krajín). Niet sa čo čudovať, preklad dal asi naozaj zabrat', nakol'ko celý gameplay hry má niečo cez osemdesiat hodín, a textu, rozhovorov a všetkého možného je v hre skutočne neúrekom. Nehovoriac o tom, že o piatom pokračovaní hry sa písalo už v roku 2010, ked' na svetlo sveta vyplávali nové informácie o pokračovaní Persona 4. Takže vývoj hry s veľkou pravdepodobnosťou zabral na súčasný štandard nepredstaviteľ'ných šest' rokov.

Čoho sa v tomto pokračovaní dočkáme?

Príbeh hry je zasadený do roku 20XX. Autori hry naschvál nechceli špecifikovať, kedy sa hra odohráva. Avšak čo môžeme hned z hry zistíť, je, že dej sa odohráva v modernej dobe v japonskom



meste Tokio. Vaša hlavná postava sa na začiatku deja ocitne v nesprávnom čase na nesprávnom mieste a kvôli tomu bude niesť následky, ktoré budú ovplyvňovať smerovanie hry. Neskôr však zistí, že disponuje akýmiś neobyčajnými schopnosťami,

ktoré vás možno najprv vystrašia, no časom zist'ujete, čo všetko za nimi stojí. Príbeh je teda rozdelený do dvoch rovín. Na jednej ste študentom Shujin Academy a na druhej bojujete, prechádzate rôzne dungeony a riešíte neuveritel'ný a miestami



HODNOTENIE:





dých berúci príbeh. Aj keď sa to môže zdať pravdepodobne, tieto dve dejové línie sú navzájom veľmi prepletené a hráč musí sledovať oboje, aby nestratil pojem o príbehu. Navyše, ak ste neznali sveta japonských RPG či Anime, môže sa vám stat', že sa v príbehu stratíte. V takomto prípade odporúčam pozorne čítať všetky príbehové texty a najmä zapnúť predstavivosť, pretože tá je v tejto hre veľmi potrebná. Je vidieť, že autori počas vývoja do hry zaradili mnohé fantazijné prvky, ktoré môžu bežnému Európanovi priblížiť mnohokrát priam šialené.

Sociálny simulátor?

Ako už bolo spomenuté, hra sleduje dve dejové línie. Zaujímavé sú, samozrejme, oboje a ich striedanie je celkom príjemné a ani jedna vás ani po dlhšej dobe hrania neomrzí, nakol'ko ich obmeny sú veľmi dobre načasované. Veľmi zaujímavá je študentská dejová



línia hlavnej postavy. V nej môžete s postavami nadvázovať vzťahy a pre „fajnšmekrov“ tu je aj možnosť prežiť ozajstnú romantiku. Rovnako sú tu veľmi dobre spracované charaktery.

Stretnete tu napríklad problémového kamaráta Ryujihu Sakamoto. Ten na prvy pohľad sice vyzerá ako klasický grázel, no počas príbehu zistíte, že netreba súdiť knihu podľa obalu. Taktiež tu stretnete mnoho iných kamarátov, v ktorých sa ukrývajú zaujímavé osobnosti a niekedy vás prekvapí ich netradičný vzhľad. Sociálny aspekt je zvládnutý na jednotku a na chut' mu príde asi každý. Oproti Persona 4 pôsobia postavy o čosi dospelejšie a nemáte taký pocit, že hráte za partiu 10-ročných faganov, ale skôr za starších teenagerov.

Súbojový systém

Oproti svojmu predchodcovi (Persona 4) sa toho až tak nezmenilo. Súboje v podstate prebiehajú rovnako. Môžete využiť základné údery na blízko, údery na dial'ku (respektívne striel'anie), na útok používať rôzne predmety alebo tzv. „persony“. Tie získavate z nepriateľov, ktorých musíte najprv oslabiť a následne ich persony z nich „dostať“. Navyše môžete v neskorších fázach „persony“ aj kombinovať. Hoci sa systém „persón“ na papieri (respektívne na monitore) môže zdáť zvláštny, počas hrania si ho intuitívne osvojíte a celkovo vám získavanie a následné ovládanie „persón“ príde jednoduché.

V dungeonoch sa pohybujete spoločne so svojou partičkou. Narážate na nepriateľov, na rôzne poklady, hádanky

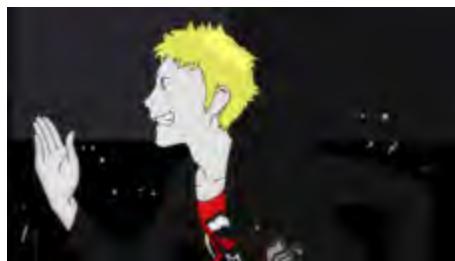
a „Safe room-y“. V „Safe room“ si môžete svoj postup v dungeonе uložiť a ak zistíte, že už ste mali na daný herný deň súbojov dosť a vaše postavy sú vyčerpané, môžete infiltráciu do zámku

(dungeonu) prerušíť a pokračovať v nasledujúci herný deň. A, samozrejme, môžete si doplniť svoje zásoby, nakúpiť lepsie zbrane či rôzne vylepšenia. No na každý dungeon máte obmedzený počet dní, za ktorý ho musíte prejsť. Počas svojho putovania v dungeonoch si musíte dávať pozor na to, aby vás nepriateľ neodhalil. Ak vás odhalí, napadne vás ako prvý a vy tak prichádzate o možnosť prvého útoku. Takisto musíte vedieť, aké útoky platia na konkrétnego nepriateľa (na aké útoky je slabý) a využívať len tieto typy útokov. Na konci dungeonu vás čaká boss, ktorý je oveľa silnejší než základní nepriatelia a na výšších stupňoch náročnosti sa poriadne zapotíte.

Animácie počas súboja sú oproti Persone 4 na oveľa vyššej úrovni a používateľské prostredie súbojov vyzerá omnoho modernejšie. Už nemáte pocit, že hráte staršiu hru z Nintendo, ale novú a modernú hru. Presne to sa od autorov očakávalo, keďže predchodca hry vyšiel ešte na PlayStation 2 a PlayStation 3. Veľmi pekne sú spracované aj finálne animácie v prípade, ak súboj vyhráte. Hre dodávajú svojráznu dynamickosť. Hoci po čase vás možno začnú otravovať a vy ich budete mať chut' preskočiť.

Hratel'nosť je zaujímavá a grafika pekná a zároveň jednoduchá

Ako každé JRPG je aj Persona 5 značne lineárna, no za to zameraná na príbeh. Súboje sú veľmi dynamické, nenudia, netrvajú dlho a nemáte pocit, že ste extrémne silní alebo extrémne slabí. Stupeň náročnosti hry sa dá nastaviť



aj počas hrania a ak máte niekedy pocit, že vám hra dáva zabrat', poste si náročnosť znížite (samozrejme, ak to vôbec ešte pôjde nižšie). Postavu v dungeonoch ovládame z pohľadu tretej osoby (presne tak ako v Persona 4). Pohľad z tretej osoby je v podstate v dnešnej dobe žiaduci, avšak jeho nadmerná „živost“ vás zo začiatku môže trochu spliesť a vyvolat' vo vás rozporuplné pocity, že hráte akési akčné RPG. Niekedy tak môžete pol'ahky pŕist' o želaný moment prekvapenia. A neraz sa môže stať, že práve kvôli tomu prehráte súboj a musíte nahráť uloženú pozíciu spred pol hodiny. Grafický kabát

hry je však veľmi pekný a pripomína japonské Anime. No nečakajte, že sa Persona 5 po grafickej stránke vyrovna napríklad Final Fantasy XV. Persona 5 skôr stavia na kreslenejšiu grafiku, silný príbeh a klasické t'ahové súboje.

Prekvapili ma pekné animované filmy a hudba

V čom ma Persona 5 nesklamala, sú kreslené cutscény a animácie, ktorých je tu naozaj neúrekom. Ich atmosféra sa veľmi dobre dopĺňa s počítacovými animáciami hry, ktoré sú spravené skôr do štýlu „anime“. A práve takto som si JRPG vždy predstavoval. Viem si predstaviť, že hudobný soundtrack je pre milovníka j-popu výborne ladiaci. Mňa až tak neočaril, miestami mi prišiel dokonca nevkusný, no podľa diskusii fanúšikov JRPG na internete môžeme badať, že ide naozaj o podarenú časť hry (nuž, pravdepodobne nie som ciel'ová skupina). Soundtrack obsahuje približne 20 zaujímavých skladieb. Tie sú bud' inštrumentálne, alebo spievane.

Verdikt

Persona 5 je hrou, ktorá fanúšika JRPG pohltí tak ako žiadna iná hra. Jej príbeh je vskutku veľmi dobrý, prepracovaný, hra vás bude rozhodne bavit' a nebude sa od nej chciet' odtrhnúť. Hra obsahuje veľmi pekné kreslené cutscény a dynamickú hudbu. Tvorcovia odviedli naozaj kus práce a je to na hre vidieť. No čo v prípade, ak ste „JRPG panic“, ale chceli by ste okúsiť, ako chutí tento svet? Odporúčam počkať, kým hra aspoň trošku zlacie a vyskúšať ju až potom.

Lubomír Čelár

Novinky a bestsellery pre vaše NINTENDO 3DS™

**FIRE EMBLEM™
-Shadows of Valentia- Echoes**

LIMITOVANÁ EDIČIA

OBOJSTRANNÝ PREBAL HRY

SOUNDS OF ECHOES CD

CELICA amiibo

ALM amiibo

VALENTIA ARTBOOK (VEĽKOSŤ A4)

EXKLUSÍVNE KOVOVÉ PIXELOVÉ ODZNAKY

Vychádza 19. 5.

FYZICKÁ KÓPIA HRY



Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia Limitovaná edícia

Mario Sports Superstars

Ever Oasis

Vychádza 23. 6.



Pokémon Sun



Pokémon Moon



Super Mario Maker for Nintendo 3DS



Monster Hunter Generations

Nintendo 3DS™ a Nintendo 2DS™ sú matené a chránené vlastníkom. ©2017

©2017 Nintendo



Demoverzia
zdrojne
ku stiahnutiu



Demoverzia
zdrojne
ku stiahnutiu



Nintendo®

CONQUEST
ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

NINTENDO DS

new NINTENDO DS XL

Husk

AKO SA POKÚSIŤ O SILENT HILL
ĽAHKO, RYCHLO A ZLE!

Autori Husk si dali za úlohu vytvoriť survival horor, ktorý by sa mohol rovnati legendám. Hru, ktorá vás vystraší tak, že budete žobrat' o d'alšie vystrašenie vo zvrhlej extáze desivého herného opojenia. Podľa podnadpisu už zrejmé tušíte, ako tátó snaha dopadla. Žeby to bola iba otázka vokusu autora tejto recenzie? Posúd'te sami.

Aby bol zážitok silnejší, všetko sa odohráva z pohl'adu prvej osoby. Voláte sa Matthew Palmer a na začiatku príbehu sa veziete vo vlaku s manželkou a dcérou. Hovoríte o tom, že idete navštíviť svojho otca, ktorý nebol práve ideálnym otcom. Už sa blížite k ciel'ovej stanici, keď tu zrazu... vaša dcéra to už nedokáže vydržať a spolu s mamičkou odídu na WC. Presne tam odíde aj celý dej hry. Vo vlaku zostanete sám, neviete, čo sa stalo ani čo sa od vás očakáva. Po tom, ako ste vyšli zo svojho kupé, kráčate dlhými chodbami vagónov (vd'akabohu, dá sa aj bežať). Všade je pološero, tma, temno... závesy na oknách vejú vo vetre, vlak sa bezhlavo rúti do neznáma a nikde ani živej duše. Nevidíte takmer nič. Keby stál pred vami rozzúrený medved' grizly, tak doň veselo narazíte. Ešte šťastie, že tie sa vo vlakoch často nevyskytujú.

Po dlhšom pobiehaní tam a späť zistíte, že stačí nájsť kl'úč od elektrickej rozvodovej skrínky a nahodit' ističe, aby sa vám rozsvietilo. Myslím vo vlaku, nie v hlave, v tej stále nebudeste chápat', o čo ide. Po ceste narážate na kopu predmetov, ktoré si môžete obzriet'. Nič viac. Obzriete si ich, ale význam nemajú. Hned' po rozsvietení svetla sa vydávate na úžasné dobrodružstvo plné skvelých zážitkov. To by sa vám páčilo, však? Tak na to rýchlo zabudnite! Po vagónoch budete blúdiť dosť dlho a ako vravela jedna nemenovaná učitel'ka z Nitry: „Ako zakliaty prd v lampáši“. Až sa nakoniec celá

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žánor: survival horor
Výrobca: UndeadScout
Zapožičiaľ: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + nič
- odfláknutá grafika
- nepresvedčivá atmosféra
- primitívne puzzle
- mizerná AI
- nulová motivácia hrať
- koridorovost'
- absencia akejkol'vek invencie

HODNOTENIE:



vlaková súprava výkol'ají a vy sa preberiete na trávniku v ciel'ovej destinácii. Ide o mestečko Shivercliff, v ktorom by mal bývať váš otec. Žena a dcéra nikde. Zrejme budú ešte na WC...

Jedine týmto názorným opisom úvodu hry bolo možné sprostredkovat' vám tú hroznú



nudu, ktorú vám Husk poskytne. Sem tam sa vás hra pokúsi vystrašiť nejakým prudkejším, alebo naopak jemným, no strašidelným zvukom. Ostriel'anému hráčovi to však vyvoláva prinajlepšom úsmev na tvári, prinajhoršom budete gúľať očami a mrmlať si čosi o trapase. My sme sa dokonca





občas smiali. Áno, až také zlé to je. Technická stránka by mohla hru vytiahnut' smerom hore, ale nestalo sa tak. Základom je Unreal engine 4 a grafika je vel'mi nekonzistentná. Občas si poviete „Hm, táto scéna sa im celkom podarila“, ale väčšinu času budete mat' pocit, že ste práve vypli Duke Nukem 3D, v rádiu hrajú Backstreet Boys, vaša sestra si listuje v časopise Bravo a vy hráte počín z roku 1995, v ktorom sa, mimochodom, dej odohráva. Hudba sa objaví asi po hodine hrania, ale nemáte pocit, že by nejakým spôsobom atmosféru dotvorila. Ak chceli tvorcovia dosiahnut', aby sa hudba v tejto hre spájala so záhadnosťou, podarilo sa im to. Je nám záhadou, na čo ju vôbec použili, kedže nepodporuje atmosféru hororu.

Okrem toho máme podozrenie, že hlavný hrdina asi nebude čerstvý absolvent Hardvardskej univerzity, kedže ten „brilantný

génius“ asi po hodine blúdenia prázdnymi priestormi začne trúsiť hlášky typu: „Niečo tu nie je v poriadku“. Áno? Nehovor! Naozaj, nie je! Po čase začnete zistovať, že jediné tvory, ktoré sa v meste nachádzajú, sú akýsi zmutovaní zombíci. Aké originálne...

Ak nájdete v ponurej miestnosti kovovú trubku, s ktorou budete rozbíjať zámky na dverách, môžete ňou zombíkovi klepkať na čelo pokojne aj minútu, nezabijete ho. Môžete ho tým jedine tak omráčiť a potom utekať preč. On však za vami bude bežať a nastane jedna z dvoch alternatív. Bud' vás chytí a zabije a vy sa vrátite k najbližšiemu checkpointu, alebo stratí záujem. My sme takto pred jedným zombíkom utiekli do miestnosti v jednej z budov a zabuchli mu dvere pred nosom. Detinské, však? No predstavte si, stratil záujem a odišiel. Asi nevedel stlačiť kl'učku... Možno to znie ako skvelá

zábava, ale nie je. V skutočnosti je to retardovaná AI. Rozmiestnenie checkpointov tiež nepoteší, kedže vás loading vráti o desať minút hrania naspäť a manuálne ukladanie tu neexistuje. V prípade tejto hry to známená dobré dva kilometre pobehania. Neskôr sa podľa všetkého dostanete aj k strelným zbraniam, no tak dlho sme hrať nevydržali.



Keby ste si náhodou mysleli, že pohyb po strašidelných miestach môže byť zaujímavý, vedzte, že hra je prísně koridorová. Pohybujete sa v presne stanovenej línii, musíte prejsť presne danými dverami, po ulici presne definovanou cestou, aby ste sa dostali d'alej a hľadky, ktoré musíte kvôli d'alšiemu postupu vyriešiť, sú o ničom. Bud' nájdete pohodené kl'úče na stole, alebo kód k bezpečnostným dverám kdeś na post-it papieriku či obnovíte odstavaný elektrický prúd posunutím páky. Možno si hovoríte, že taká hororovka môže zabodovať aspoň temnou atmosférou. Viete, čím sa vás tvorcovia pokúsia vystrašiť? Príde na opustenú benzínovú pumpu, nájdete tam baterku, vložíte do nej batérie, zasvietite si na okolie a na televízore, ktorý doteraz iba šumel sa zrazu objaví odtlačok l'udskej dlane a zaznie hrôzostrašný zvuk. Žiadne sofistikované pokusy o temno a úzkost', ale útok na základné reflexy hráča.



Nebudeme sa pokúšať dojiť mŕtvu kravu. Husk je zlá hra. Vel'mi zlá hra. Jedna z najhorších. Ak vás baví blúdiť opustenými interiérami a exteriérami nočného Shivercliffu a vystraší vás samotné prostredie, nech sa páči. Ste masochista a medzi bičovaním svojho tela a chodením po sklených črepinách radi hráte nezmyselné hry? Zaobstarajte si tento titul, ale nehovorte, že sme vás nevarovali. Ospravedlňujeme sa, že vám nepovieme, ako hra pokračuje a skončí. Ked' raz príde naša chvíľa, pokojne zomrieme v blaženej nevedomosti. Na tomto svete ešte nevytlačili dosť peňazí na to, aby nás bolo možné prinútiť hrať Husk viac ako zopár hodín. Aj to sme podstúpili iba z lásky k vám, našim čitatel'om.

Peter Vnuk

Creative Sound BlasterX Siege M04

Herná myš od Creative?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 63€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + dizajn,
prevedenie
- + príjemná cena
- + sniperské
tlačidlo
- + podsvietenie
- nič

SPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

136 × 68 × 43mm

Hmotnosť: 110/143g

(bez kábla/s káblom)

Typ myši: herná myš

Optický snímač:

PixArt PMW3360

2m opletený USB kábel

1000Hz Ultrapolling

Softvér: Sound

Blaster Connect

HODNOTENIE:



GENERATION

★TOP PRODUKT★

TIP REDAKCIE

Ked' som sa dozvedel, že idem recenzovať' nejaké produkty od Creative, spočiatku som si myslel, že pôjde o nejaké headsety, alebo iné záležitosti zvukového charakteru. Ostal som teda prekvapený, ked' z toho vzišla kombinácia hernej myši a klávesnice. V dnešnej recenzii si predstavíme myšku, klávesnicu príde na rad po nej. Creative týmito perifériami zabývalo ešte d'alej do vôd gamingu a má od týchto produktov veľké očakávania. Ako sa mu podarili prvé kroky? Čítajte d'alej.

Balenie

Krabička je ladená do čierno-červenej farebnej kombinácie, je zdobená peknou grafikou a nachádza sa na nej množstvo technických informácií a parametrov. Vnútri balenia okrem myši nájdete len technickú

dokumentáciu a trojicu kartičiek s pod'akováním, že ste si myš zakúpili, predstavenie produktu a grafiku s návodom, že štvorica klznej plôch myši je vymeniteľná. Creative sa nechal výborne inšpirovať' otváracou prednou časťou krabičky, ktorá drží pomocou suchého zipsu a po jej otvorení umožňuje nahliadnut' na myšku bez nutnosti otvárania obalu. Prvý dojem je teda dobrý.

Dizajn, prevedenie

Ked'že z dielne Creative ide o prvý počin v oblasti herných myší, výrobca mal o to t'ažšiu úlohu, aby skálbil zaujímavý dizajn, funkčnosť a ergonomiu do jedného rozumného celku. Čo sa samotného dizajnu týka, Creative zobrajal od každého výrobcu kúsok a zahrnul ho do M04-ky. V konečnom

dôsledku, musím povedať', dizajn je v celku vydarený. Rozmery myši sú 136 × 68 × 43mm, pričom typ držania myši je palm gripový, to znamená, že celá dlaní leží na tele myši a prsty sú zároveň vyrovnané. Takýto „úchop“ myši nemusí však vyhovovať' každému, mne do ruky nesadla úplne ideálne, pričom takéto problémy nemávam. Do istej miery to však ovplyvňuje pravá strana myši, ktorá by mohla byť' podl'a môjho názoru zaoblenejšia alebo inak tvarovaná, pretože mi neumožňovala uchopit' myš dostatočne pohodlne. Ide však len o môj subjektívny pocit, druhému zase môže takýto úchop vyhovovať'. Hmotnosť' je príjemných 110g bez kábla, s káblom 143g. Jeho dĺžka je 2 metre a je opletaný. Telo myši je zhotovené z plastu, no pôsobí robustným a pevným dojmom. Povrchová úprava je matná, výrobca

ju označuje ako odolnú voči odtlačkom prstov, skutočnosť je však trochu iná. Povrch možno dokáže eliminovať odtlačky prstov len do určitej miery, navyše, s vlhkými či mastnými prstami si neporadí. Bočné „opierky“ pre palec a malíček sú pogumované. Na chrbe myši sa nachádza logo v podobe písma X, ktoré je podsvietené. Podsvietený je okrem toho aj takmer celý obvod myši, a to v podobe pásika umiestneného v spodnej časti. Spodná časť obsahuje 4 klzne plôšky, ktoré sa dajú vymeniť a optický senzor.

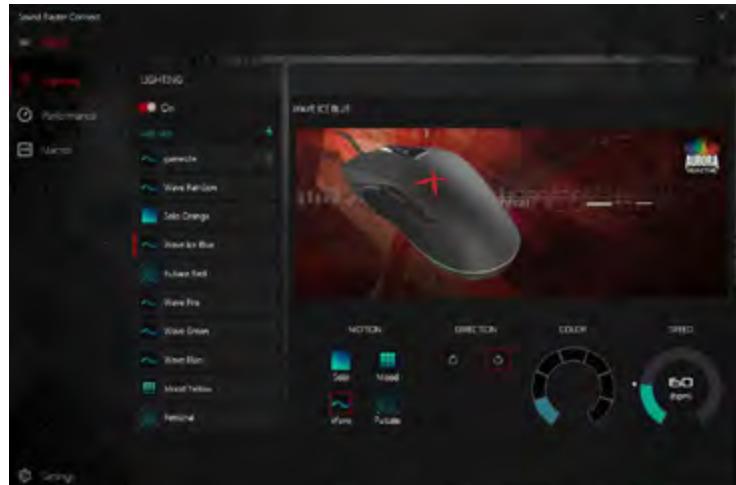
Na M04-ke sa nachádza celkovo 7 programovateľných tlačidiel, pričom jedno z nich je umiestnené možno trochu netypicky, na úrovni, kde máte položený palec. Sound Blaster ho označuje pod názvom „sniperské“ tlačidlo. Prítomnosť takého tlačidla vás v hranach za určitých situácií určite nájde uplatnenie, navyše je k nemu veľmi dobrý prístup, trošku horšie sú však na tom postranné tlačidlá, pretože ak chcete stlačiť vnútorné tlačidlo, musíte palec poohýbať trochu viac. Horšie na tom budú dlhoprstí hráči, tí si budú musieť precvičiť gymnastiku. Šikovne je vyriešené tlačidlo na zmenu hodnoty DPI, ktoré má vlastný ukazovateľ zvolenej úrovne DPI v podobe „paličiek“.

Technické okienko

Srdcom M04-ky je optický snímač PMW3360 z dielne PixArt, ktorý využíva viacero popredných výrobcov vo svojich TOP herných myšiach, preto sa po technickej stránke Siege M04 líšíť veľmi nebude. V tomto prípade pôjde skôr o to, či sa podarí výrobcovi zaujať zákazníka po celkovej stránke. Kvalitný optický snímač tomu určite dopomáha. Čo sa d'alších parametrov týka, Siege M04 podporuje rozlíšenie v rozmedzí 100 – 12000DPI, zvláda zrýchlenie 50G, zachytáva pohyb 250 palcov za sekundu (IPS) či polling rate na úrovni 1000Hz. Výrobca uvádzá ďalej životnosť tlačidiel 50 miliónov kliknutí. Čo sa teda parametrov týka, M04-ka za konkurenciou rozhodne nezaostáva.

Softvér

K hernej myši prináleží aj patričný softvér, výrobca ho v tomto prípade



nazval celkom jednoducho, ale výstižne, Sound Blaster Connect. Z názvu vyplýva, že tento softvér združuje všetky periférie, ktoré majú jeho podporu.

Prostredie softvéru je jednoduché. V ľavej časti sa nachádzajú 3 stĺpce, s ponukou nastavení podsvietenia, výkonu a makier. Prvé z nich, nastavenie podsvietenia, obsahuje 9 prednastavených profíkov podsvietenia. Každé jedno si môže dopravitiť podľa vašich predstáv, prípadne si vytvoriť vlastné podsvietenie. Každý profil obsahuje nasledujúce parametre nastavenia podsvietenia: pohyb, smer, farba a rýchlosť. Parameter pohyb obsahuje efekty podsvietenia solo, mood (nálada), vlna a pulzovanie. Zaujímavým efektom je mood (nálada), ktorý rozdeluje podsvietený pásek do siedmich trvalo podsvietených zón, pričom pre každú z nich si môžete zvoliť iba jednu farbu.

Takmer identickým efektom je pulzovanie, ktorý takisto rozdeluje pásek do siedmich zón, v tomto prípade ale podsvietenie pulzuje. Je dobré spomenúť, že Siege M04 podporuje full RGB škálu podsvietenia, v číselnom ponímaní ide o 16,8-milióna farieb. Pre každú farbu je pritom možné na stupnici nastavovať aj jej nepriehľadnosť.

Na myši je pritom podsvietených hned' niekol'ko častí, už spomínaný pásek, logo, koliesko a ukazovateľ zvolenej úrovne DPI. Úpravy podsvietenia, čo sa farieb týka, je možné prevádztať len pre pásek, logo svieti vždy len na červeno a koliesko s ukazovateľom úrovne DPI zase len na biele. Ďalšia možnosť nastavenia softvéru obsahuje položku výkon. Tu si upravujete parametre nastavenia úrovni DPI (celkovo 3 úrovne), v rozmedzí od 100 – 12000,

pričom rozstupy medzi nimi sú po stovkách. Okrem toho sa tu nachádza nastavenie akcelerácie, dekcelerácie, polling rate, nastavenie vzdialenosť zdvihu (2 alebo 3mm) alebo tzv. angle snapping. Posledný stĺpec obsahuje nastavenie makier a úpravu funkcií jednotlivých tlačidiel.

V jednej z predošlých kapitol som spomínal tzv. sniperské tlačidlo. Jeho funkciu je dočasne (len počas jeho stlačenia) zmeniť úroveň DPI na vami navolenú hodnotu, pričom sa nemusíte zdržiavať preklíkaním tlačidla na zmenu úrovne DPI, čo vám v určitých prípadoch môže priniesť hernú výhodu.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Väčšina dôležitého už bola asi spomenutá. Myslím si, že zo strany Creativu išlo o správny krok, čo sa pokusu o hernú myš týka, pretože po technickej stránke dokáže konkurovať aj renomovanejším značkám, len za podstatne nižšiu cenu. Celkom podarené je aj podsvietenie, ktoré lemuje takmer celú spodnú časť myši.

Ako veľmi dobrý nápad vnímam tzv. sniperské tlačidlo, ktoré je jednak šikovne umiestnené a ktoré vám umožní akýsi DPI boost bez potreby prepnutia zvolenej úrovne. Ak je reč o úrovniach DPI, takisto aj taká maličkosť, ako je ukazovateľ zvolenej úrovne DPI, je veľmi dobrý nápad, sice len vo forme troch podsvietených paličiek, ale predsa.

Herný softvér Sound Blaster Connect by sice mohol vyzerat používateľsky zaujímavejšie, ale ten priamo funkčnosť myši neovplyvňuje, hľavne, že obsahuje tie najdôležitejšie nastavenia. Chcel by som povedať, že sa mi s myšou pracovalo dobre, no klamal by som. Mne do ruky kvôli jej tvaru nesadla úplne ideálne, a to značne ovplyvňovalo aj prácu s ňou. Nemôžem povedať, že by bola zlá, pretože ide o môj subjektívny názor, len pred kúpou by bolo fajn si ju dopreda vyskúšať, pretože nemusí byť taká ako každému. Inak ma Siege M04 milo prekvapila, tešíme sa na klávesnicu.

Miroslav Konkol'

Lenovo Y Gaming Precision Mouse M800

Len pre vel'korukých hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 45€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + pekný a radikálny dizajn
- + kvalitné prevedenie a spínače
- nelogicky rozmiestnené tlačidlá
- priemerný softvér
- zlá ergonómia



SPECIFIKÁCIE:

Dĺžka (v mm): 133,8

Šírka (v mm): 84,4

Výška (v mm): 40,7

Hmotnosť (v g): 170

Dĺžka kábla (v m): 1,8

Farba: čierna

Podsvietenie: červené

Rozlíšenie senzora:

maximálne 8200 DPI

Spínače: Omron

Počet tlačidiel: 8

Nastaviteľná váha: áno

Každý počítačový používateľ vie, že do správneho arzenálu nielen profi hráčov patrí tá správna výbava. Milovníci RTS a stratégí si potria hlavu na dobrú klávesnicu, fanúšikovia dobrej hudby a atmosférických hier si zážitok nevychutnajú bez kvalitných slúchadiel či reproduktorov. Pri akčných hrách je bez debaty najdôležitejším doplnkom počítačová myš. Ten, koho myš je presnejšia, rýchlejšia a ponúkne aj pár vychytávok navyše a zvládne v súbojoch viac, bude zaručene vyhľávať častejšie ako ten s rozheganou myšou za dve eurá.

V spoločnosti Lenovo si potreby hráčov uvedomujú, a tak vo svojom portfóliu produktov ponúkajú aj hernú myš s názvom Lenovo Y Gaming Precision Mouse M800. So zaujímavým dizajnom, senzorom

podporujúcim až 8200 DPI, Omron spínačmi a možnosťou nastaviť si váhu podľa vlastných preferencií vyzerá byť M800 ako skvelý kúsok. Je to ale naozaj tak? Počas dvoch týždňov používania som myšku naozaj poriadne preveril a jej hodnotenie si môžete prečítať na nasledovných riadkoch.

Obal a jeho obsah

Myšisko do redakcie dorazilo v elegantnej krabičke, ktorej dominuje kombinácia čiernej a červenej. Ako to už pri herných myšiach býva zvykom, pod otvárateľným predným krytom sa ukrýva plastové okno tvarované podľa myši a potenciálny zákazník si môže myš poriadne prezrieť už v obchode, alebo aj na skúšku priložiť ruku. V krabici som okrem pár brožúrok s informáciami,

zárukou a plastového obalu nič viac nečakal a ani nedostal, takže na tomto fronte žiadne prekvapenia.

Prvé dojmy a spracovanie

Čo ma ale hned' po vybalení prekvapilo, je vel'kost' tejto myši. Osobne som sa nikdy netajil, že moje ruky sú nadpriemerne veľké a pár raz som mal vd'aka nim problém s perifériami. To bolo ale kvôli tomu, že dané periférie boli na môj vokus príliš malé. Lenovo to ale vzalo z úplne opačného konca a rozhodli sa vyrobniť myš pre obrov. Naozaj si nerobím žart, moja ruka na túto myš pasovala iba po vel'kej snahe a aj tak som nikdy nemal pocit, že by tam naozaj patrila. Skúšal som aj rôzne spôsoby uchopenia, ale pri nich som zase narazil na zaujímavé rozmiestnenie multifunkčných

HODNOTENIE:





tlačidiel a ich náhodné stláčanie sa stávalo skôr pravidlom ako omyлом.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Tejto myši treba uznat', že jej vzhľad sa celkom vydaril a použité materiály vyzovávajú dojem kvality. Podsvietené Y logo, ktoré myš rozsekáva zo stredu smerom do prednej časti, sa na ľu naozaj hodí a jej plasty ani pri agresívnejšom zaobchádzaní a dlhšom používaní nevŕzgali, alebo nedávali najavo žiadne iné zvukové protesty. Rozvrhnutie tlačidiel na tejto myši je však, jedným slovom, nelogické. Lenovo udáva, že sa na nej nachádza až 9 programovateľných tlačidiel, ale pokial' som dobre rátal, tak mi to aj so stlačiteľ'ným kolieskom na myši výšlo na 8. Ak by som počítal aj pohyb kolieskom hore a dole, tak je to 10. Na bežných myšiach býva tlačidlo späť a

dopredu pri sebe, v Lenove sa ale rozhodli umiestniť funkciu späť na prednú špičku palca a funkciu dopredu na hornú časť'. Hlavne v prvých dňoch používania som mával problémy s ich správnym používaním. Ďalšou nepríjemnosťou je umiestnenie dvoch tlačidiel na vrchnej časti myši, naľavo od ukazováka. Ich náhodné stláčanie bolo pri mojom hraní dosť časté, ale ked' som ich už aj nastavil na špecifické funkcie a chcel používať', narážal som na problém s ich nájdením. Na ďalších modeloch by mali na rozložení tlačidiel a celkovej ergonómii určite zapracovať'.

Softvér a vychytávky

Po stránke softvéru nie je M800 žiadnený zázrak. Áno, dajú sa v ňom nastaviť' takmer všetky možné nastavenia, ale potešila by možnosť' ukladania makier. Z vychytávok tohto kúsku môžem vyzdvihnuť' možnosť' pridať' do myši až 20 gramov závaží, ale ani tento systém nie je k používateľovi najprívetivejší. Najprv som musel zviesť' súboj s vybraním závaží z obalu, ked' som sa chvíľu obával, že boli doň pri výrobe napevno prilepené a následne ich s vynaložením väčej sily umiestniť' do úchytov myši. Samozrejme, hned' ako sú závažia na mieste a podľa predstáv, je tu obava, či náhodne nevypadnú a nebudú hrkotať'. Naštastie je všetko v poriadku, no je to zasa niečo, čo by mohlo byť' zvládnuté aj lepšie.

Zhrnutie

Lenovo Y Gaming Precision Mouse M800 nie je s cenou pohybujúcou sa nad 40 eur najlacnejšia. Je sice dizajnovou podarená, ale neponúka práve najlepší softvér

a viaceru aspektov je na nej naozaj zle zvládnutých. Najviac prekvapujúce je pre mňa to, že Lenovo to ako v počítačoch, tak i v iných segmentoch naozaj vie a viaceré produkty som osobne v minulosti využíval a bol som s nimi nadmieru spokojný. Táto myš si však podľa môjho názoru svoju cenovku nezaslúži. Ak plánujete kúpiť' myš a nemáte podmienku, že musí byť' čierna s červeným podsvieteným Y, tak sa radšej poobhliadnite po kúskoch od iných značiek.

Daniel Paulini



Lenovo Moto G5

Nový kráľ' cenovo dostupných smartfónov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 209€

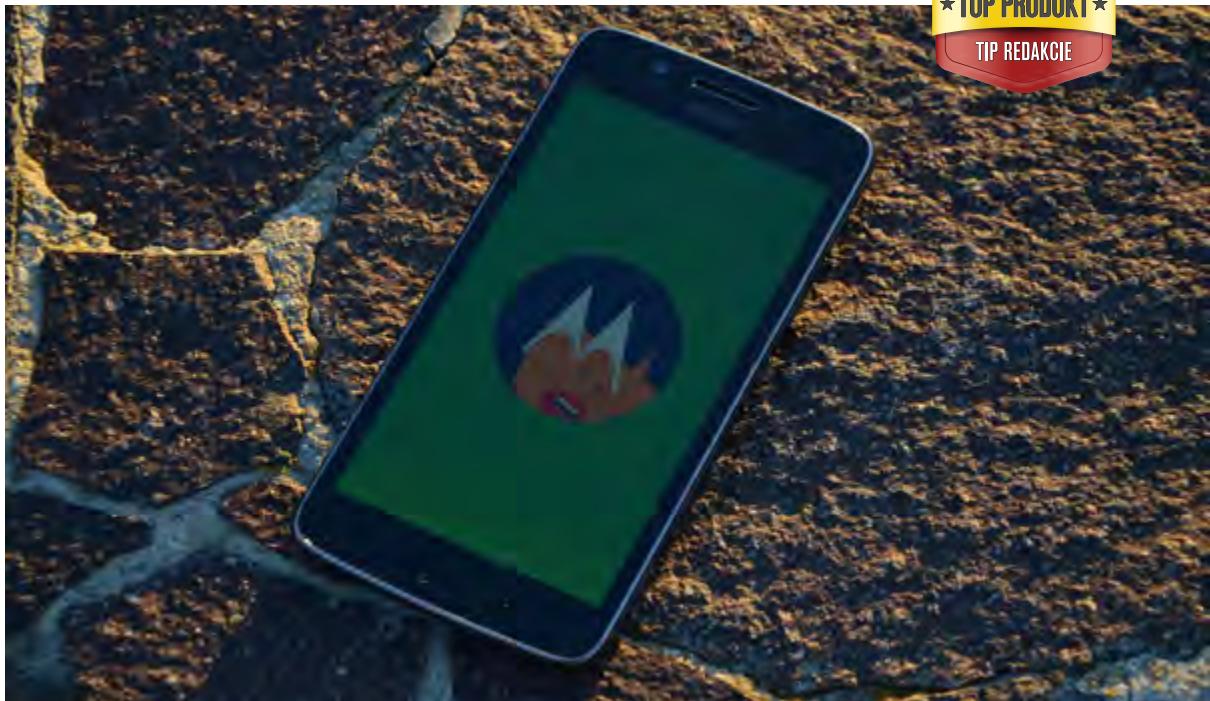
PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + verzia aj s 3GB RAM
- + čítačka odtlačkov prstov
- + kovové telo odolné proti prachu a vlhkú
- nič

SPECIFIKÁCIE:

Procesor: Qualcomm Snapdragon 430 (8 jadier)
Frekvencia: 1,40 GHz
Grafická karta: Qualcomm Adreno 505
Operačná pamäť: 3 GB
Veľkosť displeja: 5,0 (12,70 cm)
Rozlíšenie: 1920x1080 px
Podsvietenie: LED
Porty: Micro USB 2.0 + 3.5mm Jack
Čítačka pamäťových kariet: Micro SD (max. 128 GB)
Slot na SIM kartu: 2 Nano SIM
Čítačka odtlačkov prstov: Áno
Fotoaparát predný: 5,0 MPix
Fotoaparát zadný: 13,0 MPix
Batéria: 2800 mAh
Šírka (v mm): 73,0
Výška (v mm): 144,3
Hĺbka/hrúbka (v mm): 9,5
Hmotnosť (v g): 145,5
Vodeodolné šasť: Áno (hliník)
Operačný systém: Android Nougat 7.0

HODNOTENIE:



Motorola ako značka telefónov bola jedna z mnohých, ktorým sa prechod doby "hlúpych" telefónov do éry smartfónov nepodaril presne podľa predstáv. Veľká časť komunity sa potešila, keď si túto značku a jej špecifický prístup k zákazníkom vzala pod krídla spoločnosť Lenovo. Tá ponúka smartfóny ako pod svojím vlastným menom, tak aj radu Moto zariadení, ktoré sa vo viacerých smeroch odlišujú a ponúkajú pre používateľov zaujímavé vychytávky a inovatívny prístup. Nie je to tak dôvod, ako sme priniesli správy o predstavení nových Moto G smartfónov pýšiacich sa číslovkou 5 a teraz prinášame aj recenziu menšieho z predstavenej dvojice zariadení.

Lenovo Moto G5 a G5 plus berú trh s cenovo dostupnými smartfónmi útokom a zákazníkov plánujú ohúriť' ako kvalitou prevedenia, tak zaujímavými parametrami za cenu, ktorá neurobí príliš vel'kú dieru do

peňaženky. V redakcii sme dostali možnosť' odskúšať model Moto G5, ktorý oproti G5 Plus ponúka o niečo menšiu obrazovku a menej výkonné komponenty, ale ktorého výkon by mal byť dostatočný na bežné používanie a aj na nejaké tie casual hry najbližších pár rokov. Moto G5 je v predaji v dvoch verziach, jedna ponúka 2GB RAM a druhá 3GB. Testovaný kúsok disponoval väčšou z kapacít, čo sa aj odrazilo na bežnom používaní.

Obal a jeho obsah

V malej krabičke hrajúcej sýtou zelenou farbou a zobrazujúcou známe Motorola logo, v ktorom sa navyše usadil papagáj, sa nachádza smartfón, USB-Micro USB kábel, nabíjačka s výstupom 5,2V a dve brožúrky. Mierne zamrzí absencia akéhokoľvek ochranného obalu, ktorý je u väčšiny smartfónov pre bežný trh samozrejmost'ou. A hoci je už G5 v predaji od začiatku mesiaca a v skladoch je bežne dostupná, oficiálnej Lenovo

obchod sa vyjadril, že obaly by mali byť dostupné až koncom apríla. Zákazníkov, ktorí si tento smartfón zaobstarajú neskôr, tento problém trápiť' nebude.

Prvé dojmy a spracovanie

Je t'ažké prijať', že tento smartfón v základnej verzii s 2GB stojí 199 eur a za 3GB verziu si stačí priplatiť' 10 navyše. Čažko uveritel'né je to preto, že Moto G5 má kovové telo, ktoré do ruky padne ako uliate a na ktorom sa takmer nedržia odtlačky prstov alebo rôzne nečistoty. Na zadnej strane sa okrem kruhového usadenia fotoaparátu s bleskom a loga Motorola nevynímajú žiadne ďalšie prvky, no to neznamená, že G5 nemá čo ponúknut'. Samozrejme, že vlajkové lode rôznych spoločností prichádzajú stále s novými a novými spôsobmi, ako základný smartfónový kváder niečim odlišiť' od konkurencie, ale aj osvedčený dizajn niekedy padne vhod, a G5 ukazuje, že sa naozaj nepotrebuje na nič hrať'.





Telo a komponenty

Namiesto extravagantného dizajnu v Lenove pri koncipovaní G5-ky stavili na ponúknutie čo najlepšieho používateľského zážitku, a to sa tomuto smartfónu darí vďaka spojeniu množstva aspektov. Ako základ slúži už spomínané kovové telo na zadnej strane a Corning Gorilla Glass 4 chrániaci 5-palcový IPS LCD displej s rozlíšením 1920×1080 pixlov. Hoci je zadná časť kovová, poteší, že odnímateľná a vymeniteľná 2800mAh batéria odkrýva dva plnohodnotné sloty pre nanoSIM a separatný slot pre microSD kartu. Celé zariadenie pohána osvedčený procesor Snapdragon 430 v spojení s 2/3GB RAM. K dispozícii je 16 alebo 32GB ROM úložného priestoru, čo záleží od modelu. Asi najzaujímavejším komponentom pri smartfóne v tejto cenovej relácii je čítačka odtlačkov prstov, ktorá sa nachádza na prednej strane a funguje aj ako tlačidlo Domov.

Softvér a vychytávky

Skvelou správou je použitý operačný systém, ktorým je Android 7.0 Nougat. V spoločnosti Lenovo sa stále držia pravidla, ktorým je ponúkať naozaj vyladený softvér bez zbytočných aplikácií, ktoré iba spomalujú celé zariadenie a zapratávajú úložisko. V celom smartfóne je tak len jedna aplikácia navyše – Moto a jej zakomponovanie je opodstatnené. Lenovo Moto zariadenia totiž disponujú viacerými vychytávkami, ako sú Moto gestá (dvakrát seknutie zariadením zapne baterku, dvojité pootočenie ruky

v zá�astí zapne fotoaparát, alebo ho zmení z normálneho módu na selfie), ale čo je pri tomto zariadení naozaj super, je možnosť používať tlačidlo domov aj ako funkciu Späť alebo Možnosti. V Moto aplikácii sa dajú nastaviť aj gestá, ale aj "One button nav". Bez jej zapnutia je spodná časť displeja okupovaná softvérovým riešením týchto tlačidiel a čítačka odtlačkov prstov zastáva iba túto funkciu a funkciu Domov. Pri zapnutí One button nav ale softvérové tlačidlá zmiznú a ako funkcia Späť funguje prejdenie prstom po čítačke sprava dolava. Pre Možnosti je to zase zl'ava doprava. Pri takom "malom" displeji príde každé použitél'né miesto navyše vhod a na tento systém som si zvládol zvyknúť v priebehu pár minút. Sem-tam sa sice pri neopatrnom alebo rýchлом pohybe podarí nariadiť telefónu ísť na domácu obrazovku, ale nebolo to nič tragicke. V neposlednom rade si chválu zaslúži čítačka odtlačkov prstov, ktorá je bleskurýchla a po podržaní dokáže nielen odomknúť telefón, ale aj ho zamknúť, alebo pri dlhšom stlačení spustiť Google asistenta.

Fotoaparát

Na zadnej strane sa nachádza 13MP objektív s clonou f/2.0, ktorý sice neohúri profilov, ale na bežné odfotenie krajinky, momentu, alebo aj vnúčat úplne postačí. Pri slabšom osvetlení sice treba pevnnejšiu ruku, lebo telefón si automaticky upraví čas uzávierky, ale fotky sú o to lepšie a nie sú plné šumu ako pri menej kvalitných riešeniach. Samozrejmost'ou sú režimy

ako panoráma HDR či detekcia tváre. Fotoaparát je tiež schopný nahrávať video v rozlíšení 1080p a 30fps. Na prednej strane zase milovníkov selfie poteší 5MP fotoaparát s clonou f/2.2, ktorý na správny duckface úplne postačí.

Výkon a výdrž

Procesor Qualcomm Snapdragon 430 je už sice viac ako rok starý, ale jeho výkon v spojení s GPU Adreno 505 stále postačuje aj na novšie hry či vyššiu záťaž pri bežnom používaní. V spojení s 3GB RAM (za ktoré si určite odporúčam priplatiť tých 10 eur) by mal vydržať minimálne niekol'ko rokov, pokial' si používateelia nezahľtia smartfón tonou aplikácií. O výdrž sa stará 2800mAh batéria, ktorá vďaka naozaj čistému androidu vydrží v bežnom režime aj dva dni, hoci pri aktívnom využívaní so zapnutými dátami či WiFi a hraním hier klesne výdrž na približne pol dňa. Ani tie najdrahšie vlajkové lode na tom nie sú o nič lepšie, a tak je to G5-ke nemožno vyčítať. Možno by som v tomto smartfóne uvítal novší procesor postavený na 14nm architektúre, ktorý je k batérii šetrnejší, ale ten sa v Lenove rozhodli osadiť do drahšieho modelu Moto G5 Plus.



Zhrnutie

Lenovo s modelom Moto G5 s cenou okolo 200 eur poriadne rozvírilo vody na trhu so smartfónmi. Po jeho dôkladnom vyskúšaní a dennom používaní sa mu nedá nič vyčítať. Práve naopak, stále nedokážem pochopiť, ako sa do tohto rozpočtu zmestili všetky komponenty, vychytávky a kvalita prevedenia. Pokial' hľadáte šikovného spoločníka pre seba alebo pre svoje okolie a nechcete míňať veľké peniaze, Moto G5 je naozaj skvelou vol'bou. Moto vychytávky, kvalitná a rýchla čítačka prstov a obstoný fotoaparát v kovovom tele pohábanom osvedčeným hardvérom, najnovším softvérom a batériou, ktorá vydrží celý deň, to je kombinácia, ktorá sa odmieta iba t'ažko.

Daniel Paulini

Razer Blackwidow Chroma V2

Herná mechanická klávesnica s dúhovým podsvietením

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena: 160€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + spracovanie
- + spínače
- + softvér Synapse
- + lakt'ová podložka
- + úpravy oproti V1
- + programovanie makier za chodu
- cena



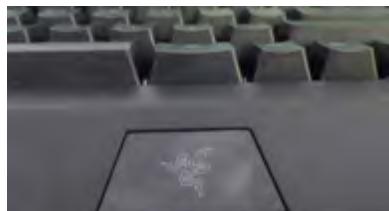
SPECIFIKÁCIE:

Kategória: herná mechanická klávesnica
Typ spínačov: mechanické Druh spínačov: Razer Green
Testované rozloženie: americké (US)
Enter: úzky Shift: dlhý
Podsvietenie: RGB Softvér: Razer Synapse Dodatočné funkcie: makrá, RGB podsvietenie, herný režim, programovateľné klávesy, multimediálne skratky

Po približne dva a pol roku od uvedenia prvej Blackwidow Chroma klávesnice od Razeru sme sa dočkali refreshu s rovnakým označením, len s prívlastkom V2. Razer sa rozhodol niekde pridať a niekde, naopak, ubrať. O tom, ako uspel, sa dočítate v tejto recenzii.

Obsah balenia

Obsah balenia je typický pre značku Razer – pekná čierno-zelená krabica, ukrývajúca poklad v podobe Blackwidow Chroma V2. Na prednej strane, okrem obrovské fotografie klávesnice, nájdeme výrez, v ktorom sa nachádza tlačidlo slúžiace napríklad na skúšku spínača v obchode. Po zakúpení by nám už bol tento spínač zbytočný, no Razer k nemu pridal pútko, čiže slúži ako klúčenka. V balení



okrem Blackwidow V2 nájdeme aj lakt'ovú opierku, manuál na prvé použitie a nálepky s logom Razeru.

Dizajn a dojmy z používania

Už pri vybal'ovaní tohto pokladu zo škatule si môžeme všimnúť skutočne minimalistický dizajn. Konštrukčne je telo klávesnice tvorené z dvoch hrubých čiernych plastových plátov, ktoré majú matnú povrchovú úpravu. Vďaka ich hrúbke nemá klávesnica žiadne problémy s pevnosťou konštrukcie, a preto Blackwidow V2 prežije aj rageequity počas hrania. Klávesy sú taktiež z plastu, no tentoraz s matnou povrchovou úpravou, preto zachytávajú odtlačky jedna radost'.

Po prvom spustení som okamžite zazrel dúhové potešenie, podsvietenie, ktoré je, samozrejme, RGB. Povrch pod klávesmi je zafarbený na bielo, aby sa maximalizovalo krytie spodnej dosky podsvietením, čo vyzerá vel'mi dobre. Kábel vedúci

z klávesnice je opletený a celkom hrubý. Je to najmä preto, že klávesnica má vyviedený USB port a taktiež aj 3,5mm Jack konektor. Oba konektory sa nachádzajú na pravej strane tela klávesnice. Klávesnica k nám dorazila so spínačmi Razer Green. Tie sú jednoducho rozoznateľné vďaka cvakavému zvuku. Okrem toho majú aj hmatovú odozvu. Blackwidow V2 sa dodáva aj so spínačmi Razer Orange (s haptickou odozvou, bez zvukovej odozvy) a Razer Yellow (bez zvukovej a haptickej odozvy). Green spínače majú deklarovanú životnosť 80 miliónov stlačení, čo je naozaj veľ'a.

Noužitých spínačoch sa naozaj výborne píše. Pri stláčaní spínačov sa dostavuje dobrý pocit. Klávesy sa stláčajú l'ahko a nezasekávajú sa.

Hranie hier môže robit' menší problém, pretože cvakanie spínačov pôsobí trocha rušivo, najmä ak máte slúchadlá s otvoreným dizajnom, ktoré obojstranne prepúšťajú zvuk. Za predpokladu, že vám prekáža cvakavý zvuk,

HODNOTENIE:



tak by som odporúčal zvoliť si iný typ spínačov – Razer Orange alebo Yellow. Naozaj krásna je pribalená lakt'ová opierka, ktorá je z akéhośi druhu koženky. Je veľ'mi mäkká, pohodlná a hlavne má správnu výšku oproti klávesom, takže pri dlhšom písaní ani nebolia prsty. Aj napriek tomu, že rýchlo chytá mastnotu, čistí sa veľ'mi jednoducho.

Režim vytvárania makier za chodu je veľ'mi zaujímavý. Vďaka nemu môžete vytvárať makrá aj bez toho, aby ste mali nainštalované ovládače Synapse. Stačí stlačiť klávesovú skratku, stlačiť konkrétné tlačidlá, vypnúť mód nahrávania, zvoliť kláves, do ktorého chcete makro uložiť, môžete využiť napríklad niektorý z 5-tich vol'ných programovateľných M tlačidiel. Samotné programovanie funguje výborne, avšak po jeho naprogramovaní je pevná medzera medzi vykonaním makra asi 5 sekúnd.

Taktiež poteší aj integrovaný herný mód, ktorý spustí pomocou klávesovej skratky Fn+F10. Ten automaticky vypne Windows tlačidlo a maximalizuje antighosting efekt. V ovládačoch Synapse je pri aktívnom hernom móde možné nastaviť vypnutie niektorých klávesových skratiek.

Razer Synapse a možnosti softvéru

Synapse ponúka naozaj obrovské možnosti. Keďže klávesnica disponuje RGB podsvietením, očakávame úpravy podsvietenia, ktoré, samozrejme, Synapse umožňuje. Môžeme si vybrať medzi individuálnym módom a prednastavenými profilmami.

V prednastavených profiloch nájdeme efekt statického podsvietenia, dýchania, prechodu spektra, dúhovej vlny a mnoho ďalších. Pri individuálnom režime si môžeme nakonfigurovať každý kláves na rôzny odtieň pomocou Chroma konfigurátora. Niektoré často používané klávesy sú združené do blokov, keď stačí zvoliť farbu a tá sa aplikuje na všetky klávesy pridružené k danému bloku.

Výhodou je možnosť prakticky nekonečnej kombinácie. Podsvietenia sa ukladajú ako vrstvy, a teda je možné istému bloku nastaviť napríklad prechod



spektrom a druhému efekt dúhovej vlny. Všetko funguje bez najmenších problémov a pôsobí veľ'mi efektne. Okrem podsvietenia má Synapse v rukáve mnoho ďalších t'ahákov. Jedným z nich je napríklad vytváranie makier. Makrá poskytujú veľ'ké možnosti úprav a kombinácií. Je možné ich nahrávať a následne upravovať podľa potrieb. Výhodou je aj nastavenie pevného oneskorenia medzi jednotlivými klávesmi, čo zjednodušuje následné úpravy. Počas hrania monitoruje Synapse aj počet stlačení klávesov, dráhu medzi jednotlivými klávesmi a aj to, kol'ko ráz sme použili makrá. Všetky tieto dáta sa zaznamenávajú a my si ich môžeme v Synapse pozrieť. Je na škodu, že toto všetko sa monitoruje len počas hrania a nemonitoruje aj celkové štatistiky. Všetky takto vytvorené konfigurácie si môžete uložiť do profilov a samotné profily priradiť k tlačidlám, poprípade ku klávesovým skratkám. To umožňuje nastaviť si napríklad viacero podsvietení alebo profily pre viacero hier.

Porovnanie s V1:

Čo Razer upravil v druhej revízii?

Tri úpravy sú viditeľné hned' na prvý pohľad. Prvou z nich je výmena

indikačného panelu. Ten oproti verzii 1 vyzerá lepšie. Druhou zmenu je font na samotných klávesoch. Font je zjednodušený oproti V1 a je preto lepšie čitatel'ný. Tretou obrovskou zmenu je prítomnosť lakt'ovej opierky. Táto zmena je rozhodne vítaná.

Ak sa pozrieme bližšie na povrch vrchného plastu, zistíme, že nie je rovnaký, ako bol v prvej verzii. Tentoraz má plast drsnejšiu úpravu a nechýta odtlačky. Okrem toho sa Razer rozhodol nahradniť dvojicu 3,5mm Jackov (jeden pre slúchadlá a druhý pre mikrofón) len jediným Jackom pre slúchadlá. Toto rozhodnutie je pochopiteľné, a to vzhľadom na to, že väčšina hráčov používa headsets s mikrofónom, ktoré majú USB konektor.

Záverečné hodnotenie

Razer Blackwidow Chroma V2 je výborná klávesnica pre každého hráča. Výhodou je to, že každý používateľ má na výber medzi troma typmi spínačov.

Variant s Razer Green spínačmi je naozaj výborná vol'ba na písanie, no menej sa hodí na hranie. Klávesnica je krásne podsvietená a dodávaná lakt'ová opierka je veľ'mi príjemná.

Softvér Synapse poskytuje veľ'a možností, a preto je možné si Blackwidow V2 upraviť bez najmenších problémov. Jedinou väčšou nevýhodou je cena, ktorá sa zastavila na 160 eurách, čo je naozaj nadštandardná prémiová cena, ktorá je už na uváženie aj na vylepšenú druhú revíziu tejto klávesnice.

Lukáš Bátorá

Creative LIVE! Cam IP SmartHD

Slušná herná myš s prekvapivo nízkou cenou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Zalman
Dostupná cena: 6€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + obojsmerná komunikácia
- + detekcia pohybu a zvuku
- + jednoduchosť inštalácie
- + nočné videnie
- + nenápadný dizajn
- počet snímok za sekundu
- občas kvalita videa



Kamera, vďaka ktorej môžete cez svoj smartfón sledovať svoj dom alebo byt z hociktorého miesta na zemi. Teda aspoň z tých miest, kde je možné pripojiť sa na internet. Taktiež je tu možnosť zaznamenávať obraz na microSD. Kamera ponúka nočné videnie a aktiváciu pri zaznamenaní pohybu.

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 121x70x70mm
Váha: 94g
Snímač obrazu: CMOS 1280x720 HD
Širokouhlé 110°
zobrazenie
Digitálny zoom
Detektia pohybu a zvuku
Farba: čierna, biela
Obojsmerný zvuk
Pamäť: Karta microSDHC, až 32GB
Napájanie: MicroUSB (5V/1A)
Pripojenie: Wi-Fi (IEEE 802.11b/g/n)

Prvé dojmy

Po otvorení krabice vidíme rozmermi prijatelnú kameru so stojanom. Na spodnej strane stojana sa nachádza magnet, takže kameru je možné umiestniť napríklad aj na chladničku. Okrem manuálov a nabíjačky sa v balení nachádza aj kovová platnička s dvoma predvŕtanými dierami na pripojenie k hocikakému nemagnetickému povrchu.

Konštrukcia a dizajn

Telo kamery je vyrobené z matného plastu, rovnako aj stojan. Na zadnej strane sa nachádza microUSB slot pre nabíjačku a perforovaná oblasť, pod ktorou sa skrýva reproduktor. Dizajn kamery je veľmi prívetivý, a tak zapadne takmer všade.

Obraz a zvuk

Obraz zabezpečuje snímač obrazu CMOS 1280x720 HD, ktorý obraz zachytáva v zornom poli 110°, čo je celkom slušné pokrytie. Na prenášanom streame je kvalita videa

HODNOTENIE:

miesto na karte. A v prípade pohybu alebo zachytania zvuku vás na to automaticky upozorní aplikácia.

Pripojiteľnosť a aplikácia pre smartfón

Uvedenie kamery do funkčného stavu je jednoduché ako facka a zvládne to každý, kto vie stiahnuť aplikáciu z obchodu. Potom už len stačí aplikáciu otvoriť, nasnímať QR kód na spodnej strane kamery, vybrať Wi-Fi pripojenie, poprípade natuťať heslo, a kamera je funkčná. Naraz môžete sledovať stream až zo štyroch kamier a potom si následne každú z nich rozkliknúť a samostatne nastaviť, poprípade cez ňu komunikovať.

Záverečné hodnotenie

Táto kamera je vhodná najmä pre l'udí, ktorí chcú jednoduchú IP kameru, ktorej nastavenie nezaberie celý deň. Takisto je pre tých, ktorí chcú neustále sledovať, čo sa deje v ich byte alebo dome odkiaľkoľvek na svete, kde je pripojenie na internet. Síce obraz mohol byť určite lepší, no kamera celkovo nie je na zahodenie. A to najmä kvôli obrazu v noci, keď sa zapnú IR diódy. Plusmi je určite i možnosť obojsmernej zvukovej komunikácie, jednoduchosť pri používaní a minimalistický dizajn, ktorý zapadne kamkoľvek.

Matúš Bednárik





AM4 TICHOSTĚ, KRÁSA, VÝKON HERNÉ ZÁKLADNÉ DOSKY



AX370-Gaming 5



Lenovo ThinkVision Y27g Razer Chroma

Zakriveným portálom do herných svetov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 549€

PLUSY A MÍNUSY:

- + G-Sync
- + 144Hz
- frekvencia zobrazenia
- + rad bonusových funkcií a vychytávok
- mierne vyššia cena
- iba 1080p rozlíšenie



ŠPECIFIKÁCIE:

Typ displeja: TFT displej
Podsvietenie: WLED
Uhlopriečka: 27 °
Pomer strán: 16:9
Rozlíšenie: 1920x1080
Kontrast: 3000:1
Svetlosť: 300 nits
Doba odozvy: 8 ms
Zakrivenie: 1800R
Tilt (náklon):
-5-30 stupňov
Swivel (otočenie horizontálne):
-30-30 stupňov
Lift (zdvih): áno
Pivot (rotácia vertikálne): nie
VESA Mount: áno
Vstavané reproduktory: áno
Komunikačné rozhrania:
Display Port, HDMI,
USB rozbočovač
Hmotnosť: 6.75 kg
Rozmery: 242x
563,3x625
Fyzické zabezpečenie (Kensington): áno

HODNOTENIE:



Herný zážitok. Každý správny hráč vie, že najdôležitejším základom toho najlepšieho herného zážitku je tá správna hra. Hned za hrou prichádza na rad dôležitý hardvér. Dostatočne výkonný počítač, tie správne periférie ako myš či klávesnica. Často hráči nechávajú pri nákupe jeden komponent až na koniec, a rozhodujú sa najčastejšie podľa toho, kol'ko im ostane v peňaženke. Na myši mám monitor a toto opomínanie je naozaj prekvapivé, hlavne ked' l'udia prijímajú viac ako 50% informácií z okolitého sveta práve očami.

Trh s monitormi je naozaj pestrý a sem-tam môže byť problém vyznat' sa vo všetkých informáciách a parametroch, ktoré monitory ponúkajú. Aký model teda vybrať? Aké rozlíšenie je to správne pre hráčov, ale aj na bežné použitie? Zakrivený?

S podsvietením? S rýchlosťou odozvou, alebo veľkosťou frekvenciu? Možno aj to je dôvod, prečo veľa l'udí nakoniec vyberie bežný produkt s priemernými parametrami. Do redakcie zavítal monitor Lenovo ThinkVision Y27G v prevedení Razer Chroma a ponúka pre hráčov takpovediac z každého rožka troška. Monitor bol otestovaný v spojení s počítačom Lenovo IdeaCentre Y710 Cube, ktorý sme dostali na testovanie v rovnakom čase a ktorý som taktiež poriadne rozpitval, no jeho recenzia naďalej príde trošku neskôr.



Obal, obsah a zloženie

Hoci má v mene slovo Think, patrí Y27G do hernej ponuky spoločnosti Lenovo, a tak je aj ladený obal. Primárne čierna krabica zdobia doplnky a logo spoločnosti v zelenej farbe, čo mierne prekvapí, ale rýchlosť uvedomujem dvojicu slov ukrývajúcich sa na konci názvu zariadenia, ktorími sú "Razer Chroma". Vnútri kartónu sa ukrýva v polystyrene bezpečne uložený monitor, podstavec, pár káblov a príručka na prvé použitie so

zárukou. Pripraviť monitor na použitie je otázka pár minút, ktoré majiteľ strávi hlavne vyberaním komponentov z balenia a samotné poskladanie je otázkou zacvaknutia podstavca do monitora a pripojenie kálov.

Prvé dojmy a parametre

Y27G je 27-palcový monitor. Tento rozmer je pre hráčov stále akási zlatá stredná cesta, keď pri nižšej veľkosti prichádzajú do hry kombinácie viacerých monitorov a väčšie sa stále pohybujú v naozaj vysokých cenových hladinách. Okamžite prvá vec, ktorá mi po vybalení udrela do očí, je jeho jemné zakrivenie s radiúsom R1800. Ďalšou, pre hráčov potešiteľnou správou je nálepka oznamujúca podporu funkcie G-Sync a takisto schopnosť tohto panela fungovať na frekvencii zobrazovania až 144Hz. Čo už tak úžasne neznie, je maximálne rozlíšenie 1920×1080 pixelov, ktoré akoby ostalo zaseknuté v roku 2010. Herné monitory dnešnej doby stále častejšie ponúkajú minimálne 1440p, teda 2K rozlíšenie, a je viacero konkurenčných produktov, ktoré sa dajú zohnať aj s podporou G-Sync za nižšiu cenu. Pravdou je, že na slovenskom trhu sa mi žiadnen monitor ponúkajúci zakrivenú obrazovku, 144Hz a aj G-Sync nepodarilo nájsť lacnejšie.

Vizuálna stránka a zážitok pri používaní

Lenovo sa pokúsilo staviť na bezpečnosť, a tak pri tomto monitore nešpekulovali s tenkými okrajmi, ukrytými tlačidlami, alebo príliš agresívnym dizajnom. Okraje by po bokoch súce mohli byť tenšie, ale pokial' je Y27G používaný ako samostatný monitor, nejde o žiadnu veľkú stratu. Osobne mi mierne prekážali príliš trčiace šíkmé nohy podstavca, keď pravá noha pri mojom bežnom rozložení pracovného stola zasahovala do priestoru, ktorý okupuje myš. To vyriešilo presunutie počítačovej skrine tróniacej na pracovnej doske pod stôl. Nie každý však môže mať takúto možnosť, a preto určite odporúčam premerať si celý stôl a pozriet' sa na preferované rozloženie periférií. Inak bol Y27G



kvalitným spoločníkom ako pri bežnom používaní, sledovaní filmov, no aj v tom najdôležitejšom ohľade, ktorým je hranie hier. Musím vás dopredu varovať, že vopred nastavené režimy, ktoré sú v monitore Lenovo ponúkané, sú takmer na nič a treba si ho najprv prispôsobiť podľa vlastných preferencií. To sa dá výkonat' ako v samotných nastaveniach monitora, tak aj cez softvér.

Softvér a vychytávky

Najdôležitejší kúsok softvéru pre tento monitor sa volá Lenovo Artery a okrem základných nastavení sa v ňom dá zmeniť aj frekvencia monitora a obsahuje pár bonusových funkcií ako ukazovateľ FPS či automatické ovládanie jasu. Zázraky však od neho netreba očakávať. V čom Y27G vyniká, sú rôzne vychytávky, ktoré dokážu spríjemniť život alebo zlepšiť celkový zážitok. Najdôležitejšou, a okrem zabudovaného

G-Sync aj najdrahšou vychytávkou je integrácia Razer Chroma podsvietenia, ktoré dokáže príjemne dotvoriť atmosféru, no ktorého by som sa pokojne vzdal, ak by sa monitor dal bez neho kúpiť o 50 eur lacnejšie. Inak ponúka Y27G aj USB HUB s dvoma USB 3.0 konektormi na ľavej strane monitora a takisto celkom šikovný výklopný držiak na slúchadlá, ktorý som si veľmi rýchlo zvykol používať.

Zhrnutie

Je Lenovo ThinkVision Y27G tou najlepšou vol'bou pri výbere monitora? Jedným slovom a jednoducho povedané „Nie“! V predaji sú monitory s väčšou uhlopriečkou, lepším rozlíšením, krajským dizajnom, alebo lepšími funkciami za lacnejšie. Všetko je o osobnej preferencii. Ale pokial' hľadáte jeden monitor ponúkajúci zakrivený panel, G-Sync, 144Hz frekvenciu, USB HUB, držiak slúchadiel a ešte aj dynamické

podsvietenie, potom lacnejší kúsok ako tento nenájdete. Je iba škoda, že tak ako veľa funkcií Y27G ponúka, nedokáže naozaj vyniknúť v žiadnej a v danej cenovej kategórii je tak iba o kúsok vyššie nad šedým priemerom.



Daniel Paulini

Nintendo Switch

Zatial' na pol plynú

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Dostupná cena: 320€

PLUSY A MÍNUSY:

- + hybridná konzola
- + kvalitný displej
- + krásny dizajn tabletu
- + Joy-Conmi

- dizajn docku
- UI mohlo byť príťažlivejšie
- slabý line-up hier

SPECIFIKÁCIE:

Operačný systém:
Nintendo Switch OS
Grafický čip: Nvidia
Tegra X1
Grafika: Nvidia GM20B
Maxwell I- @ 307.2 –
384MHz mimo docku, @
307.2 – 768MHz v docku
Display: 6,2" 1280x720
LCD @ 237ppi; v docku
až do 1080p cez HDMI

Procesor: Octa-core
(4xARM Cortex-A57 &
4xARM Cortex-A53)
@ 1.020GHz

RAM: 4 GB LPDDR4

Pamäť: interná flash
pamäť 32GB

Externá pamäť:
microSD/microSDHC/
microSDXC až do 2TB

Zvuk: PCM s lineárnym kvantovaním 5.1ch
(cez HDMI); stereo
reproduktové jack
pre slúchadlá

Pripojenie: 2.4/5
GHz 802.11ac Wi-Fi;
Bluetooth 4.1, na
docku: 1x USB 3.0; 2x

USB 2.0, na tablet:

1x USB Type-C

HODNOTENIE:



Zatial' len na polovicu plynú.
Asi takto by som opísal nové zariadenie od Nintenda. Zo Switch, ako sa teda konzola nazýva, mám vcelku zmiešané pocitky. Ani nie tak z toho, čo ponúka, ako z toho, čo som od nej očakával ja. Momentálne nie som presvedčený o tom, či vlastne Switch v niečom vyniká. No áno, máme nové zariadenie, na ktoré už vyšla asi tá najlepšia hra všetkých čias a mnoho potenciálnych peciek je ohľásených do budúcnosti, no teraz narážam skôr na jej hlavné prednosti, ktorými sa Nintendo pýšilo: hybridný dizajn a možnosť hrať kdekoľvek a kedykoľvek.

Nintendo, japonský herný gigant, musel v súčasnosti prísť po nepresvedčivo predávanom Nintendo Wii U s niečím, čím by prinavrátil dôveru zákazníkom a presvedčil aj spoločnosti tretích strán, aby prinášali svoje tituly na ich nové zariadenia. Nintendo Wii U pritom nebola vôbec zlá konzola, osobne ju mám veľmi rád, no Nintendo vtedy skôr zanedbalo kontakt s verejnosťou, ktorá nevedela, čo má od systému čakať.

Pri Nintendo Switch to už všetko bolo jasne definované. Tento nový produkt už od začiatku jasne naznačoval, čo bude jeho prioritou a na čo sa predovšetkým zameria. Switch je hybrid, ktorý vám aspoň teoreticky umožňuje hrať hru



absolútne všade. A to či už na TV, alebo na cestách, bez nejakých obmedzení pri prechode z TV na tablet a naopak. Tablet sa navýše môže zmeniť aj na malú obrazovku so šíkovným stojanom a odnímateľnými časťami ovládača – tzv. Joy-Conmi, ktoré je možné sformovať do jedného veľkého

alebo nechat' ich rozdelené na dva pre spoločné hranie.

Nintendo Switch v obraze

Tento nápad je skutočne revolučný a drieme v ňom obrovský potenciál. Bez pochyb. Vziať si rozohranú hru z TV do kapsy,

Problematická stanica pre tablet

Ak chcete premeniť svoj tablet na plnohodnotnú konzolu, musíte ho zasunúť do stanice, tzv. docku, ktorá obsahuje viacero inputov: tri USB sloty a porty pre HDMI kábel a AC adaptér. Okrem dvoch USB slotov je zvyšok schovaný pekne vzadu so zaujímavým krytom na káble, ktorý vám ich dokáže udržať pekne pokope. Dock je prakticky len to.

Nemá žiadne extra výkon, neobsahuje žiadne iné vychytávky, je to len stojan slúžiaci ako prostriedok na vysielanie hry z tabletu na TV. Dock má však jednu veľkú slabinu. Tablet v ňom nesedí veľmi dobre a kívá sa v ňom. Najväčším problémom je zasúvanie a vysúvanie tabletu do docku a von z neho. Vašu obrazovku totiž pri tom nechráni vlastne nič, všetko, čo sa tam nachádza, je len plast a nič viac.

Na vnútornej strane sa sice nachádzajú oboch stranach výčnelky zabraňujúce priamemu dotyku obrazovky s telom stanice, no aj tie výčnelky sú z úplne rovnakého materiálu. Preto sa tá najväčšia zbraň konzoly, a teda vkladanie a vytahovanie tabletu z docku, ked' sa vám v sekunde plynulo prepne obraz z tabletu na TV a naopak, stáva tou najrizikovejšou časťou celého hrania. Riziko, že si obrazovku poškriabete, je pomerne veľké. Pri týchto činnostiach, ktoré mali byť pre manipuláciu s konzolou úplne bežné, musíte byť veľmi opatrní, doslova až otravne opatrní, aby ste si svoju konzolu za niekol'ko stovák eur okamžite neznehodnotili. V krabici sa navýše nenachádzajú žiadne ochranné prvky, napr. ochranná



vyrazit' na cestu a tam pokračovať' bez nutnosti zapájania konzoly na televízor je skvelý nápad, ktorý ocenia predovšetkým tí cestovaniachtiví, alebo radi hrajúci pred spaním v posteli po ležiačky. Slovo „drieime“ použité v prvej vete treba však brat' úplne doslova. Nintendo Switch zatial' svoj potenciál totiž nenapĺňa. Chýbajú hry.

Nintendo Switch pozostáva z niekol'kých časťí: tablet, dock, do ktorého ten tablet vkladáte, aby ste hrali na TV, dva Joy-Cony zasúvateľné do tabletu po jeho stranách, čím sa zmení na handheld a plastovú kostru na Joy-Cony, po ktorých zasunutí sa tá kostra zmení na klasický ovládač. Okrem toho je v balení aj HDMI kábel, AC adaptér, úchytky pre Joy-Cony potrebné pri hraní v dvojici a niekol'ko brožúrok o samotnej konzole, jej používaní, bezpečnosti a podobných záležitostíach.

Konzola vyzerá krásne, má nádherný dizajn, je elegantne tvarovaná. A ked' ju držíte v rukách, cítite jej váhu, čo dodáva skvelý pocit niečoho fakt kvalitného. Po tejto stránke konzola určite kvalitná je. Aj ked' s tým pomenovaním konzola má trocha problém. Switch je, ruku na srdce, vlastne normálny handheld. Handheld, ktorý má možnosť' zapojenia do TV.

Tablet ponúka kvalitu i eleganciu

Tablet je klasickým tabletom s kapacitnou LCD dotykovou obrazovkou, kvalitným pojatím farieb a skvelým kontrastom. Ponúka kvalitný obraz, ktorý

je čistý, jasný a ostrý, čiže na hranie hier úplne parádny. Má sice len rozlíšenie 720p, no to je na výkon samotnej konzoly pochopiteľný kompromis a navýše celkovému zážitku z hrania vôbec neuberá. Dotyková plocha reaguje okamžite a počas niekol'kých desiatok hodín som nezaregistroval žiadne problémy. Toto je vlastne srdce celého zariadenia a na jeho dizajn a kvalitu môže byť Nintendo skutočne hrdé. Pre niekoho môže byť problémom výdrž batérie, ktorá sa pohybuje okolo troch hodín.

Testoval som to na novej Zelde pri jasne displeja 75 – 80% a pri plnom nasadení a tých graficky najzložitejších scénach. Osobne som s výdržou spokojný, ak sa teda pozriem na osobné preferencie a využitel'nosť'. Celkovo obrazovka ponúka viac než solídnu kvalitu, čo sa týka pomeru cena/kvalita.



fólia na obrazovku, ktorá by ju chránila pred nežiaducimi škrabancami.

Škoda, že sa tablet do docku neuchytáva tak efektne ako napríklad Joy-Cony na tablete, to by sa riziko poškriabania obrazovky redukovalo prakticky na nulu.

Milé, no nie veľmi praktické Joy-Cony

Ak sa rozhodnete hrať v móde tablet, jednoducho na zariadenie nasadíte Joy-Cony, vyberiete tablet z docku a môžete hrať. Ak sa Joy-Cony nasadia na tablet, alebo na svoju kostričku, nie je problém s nimi ovládať akúkol'vek hru, ba čo viac, bol som až prekvapený, aký dobrý dojem vo mne vytvárali tieto ovládačiky nasadené na kostričke. Iste, majú sticky umiestnené priamo pod, respektívne nad šípkami, respektívne tlačidlami, no dá sa na to zvyknúť, aj keď sa palce v takejto pozícii rýchlejšie unavia. Hlavne ak celý čas fotíte screeny, no pre túto funkciu určené tlačidlo je schované dosť ašne dole.

Otázna je ich využitelnosť v praxi pri ich rozdelení na dva samostatné ovládače. Na rovinu poviem, že hrať s nimi dlhšie ako pár minút mi prišlo ako utrpenie. Sú prekvapivo malé, v mojich rukách nedajú vôbec dobre a celkovo to, že sa na takej malej ploche blízko seba nachádzajú tlačidlá aj stick, mi nepride prirodzené. Asi aj keď je to tiež len o zvyku, na hardcore hranie v spoločnosti viacerých už teraz zabudnite. Joy-Cony jednoducho nemajú ten šmrnc, ten potenciál na to, aby ste s nimi vyhrali veľké boje v bojovkách



ako Street Fighter či hrali zložitejšie hry než len klasické automobilové preteky. Povedal by som, že čím si hra vyžaduje menej úsilia a situácej, rýchlej akcie, tým sa s nimi lepšie manipuluje a naopak.

Parádny Pro Controller

Chvály si zaslhuje klasický ovládač Pro Controller, ktorý bol evidentne inšpirovaný Xbox 360/Xbox One ovládačom od Microsoftu. Ak ste na tieto druhy gamepadov zvyknutí, s týmto sa okamžite zžijete. Mojou jedinou negatívnu pripomienkou je azda materiál tlačidiel, ktorý mi pripomenal dávne časy, počas ktorých som hral na vietnamských falošných kópiach konzoly NES s názvom

Sega Mega Drive 2. Materiál tlačidiel mi príde aj po mnohých hodinách jednoducho lacný a bez nádychu elegancie. Zvyšok je parádny, od pocitu pri jeho držaní cez rozloženie tlačidiel až po dizajn.

Pro Controller je bezdrôtový a nabíja sa prostredníctvom AC adaptéra, ktorým nabíjate aj samotnú konzolu. Treba upozorniť, že v základnom balení sa tento ovládač nenachádza a musí sa dokúpiť osobitne. Jeho cena je približne 70 eur, a to nie je rozhodne vôbec málo.

Prosté používateľské rozhranie

Bol som prekvapený, ako stroho vyzerá používateľské rozhranie konzoly. Možno Nintendo už nechcelo viac riskovať, aby rôzne technické vychytávky spomaľovali softvér ako v prípade Wii U či Nintendo 3DS, no osobne si myslím, že konzola je dostatočne výkonná na to, aby zvládala aj zložitejšie grafické prostredie, ktoré bolo príjemnejšie na pohľad.

Nastavíť si môžete len svetlý a tmavý variant rozhrania a hlavná obrazovka ponúka okrem priečinkov s momentálne nainštalovanými hrami aj niekol'ko malých ikoniek nachádzajúcich sa pod týmito priečinkami. Ide konkrétnie o News, Nintendo eShop, Album, Controllers, System Settings a Sleep Mode.

News ponúka náhľad na najnovšie informácie a správy priamo z Nintenda. Nintendo eShop je klasickým eShopom s hrami, no chýba mi tu to, čo mi chýbalo





napríklad aj na predchádzajúcich konzolách – prístup ku knižnici kúpených hier, ako napríklad na Steame. Vami kúpené hry sa nezaradujú nikde do prehľadného zoznamu, a aj keď teraz sa to ešte dá odsledovať, v budúcnosti pri takých 50-tich tituloch už ani nebudete mať prehľad o tom, aké hry ste si vôbec kúpili.

Album zachytáva screeny z hier, ktoré môžete zatiaľ uploadnúť len na Facebook alebo Twitter. Obrázky už môžete obohatiť rôznymi nápismi, upravovať veľkosť textu a aj jeho umiestnenie či farbu. Funkcia je efektívna, jednoduchá a veľmi zábavná.

Priečinok Controllers zase slúži na spárovanie ovládačov, alebo náhlad na zostávajúcu výdrž batérií. System Settings ponúka mnoho nastavení, ako napríklad rodičovskú kontrolu, jas, uzamknutie obrazovky, mód Lietadlo, pripojenie na internet, manažment dát, vytvorenie používateľských kont, editovanie Mii, podporu amiboa, nastavenia rôznych notifikácií, mód spánku, TV výstup (rozsah farieb, rozšírenie, veľkosť obrazovky či redukciu efektu Burn-in) a záležitosti týkajúce sa samotného systému ako možnosť

updatu operačného systému, jazyk, čas, dátum či zvuk. Switch teda ponúka po tejto stránke dosť, no každopádne tomu chýba ešte pár funkcií. Privítal by som podporu internetového prehliadača, možnosť nastavovania si vlastných tapet a možno aj hudby, ktorá by v menu hrala. Nutnosťou, ktorá tu už mala byť od začiatku a ktorú Nintendo určite musí zaviesť, je napríklad možnosť preniesť si savy z jedného zariadenia na druhé, alebo využívať moderný systém Cloud. Switch totiž neponúka zatiaľ ani jedno z toho.

Na druhej strane chválím to, že kúpené hry sa už viažu na jednotlivé účty, nie na konzolu ako takú. Dohromady môžete mať na jednom zariadení až 8 rôznych účtov, čo je určite dostačujúci počet.

Ponuku hier nezachraňuje ani Zelda

Na čo slúži každá jedna konzola, ak nie na hranie hier? Práve ponuka titulov je pre každú konzolu tým najdôležitejším aspektom a Nintendo Switch vyvoláva otázky aj tu. Iste, konzola si nemohla priať lepší launch titul ako The Legend of Zelda: Breath of the Wild, ktorý je jednou z najlepších hier všetkých čias vôbec, no okrem tejto hry sa tu

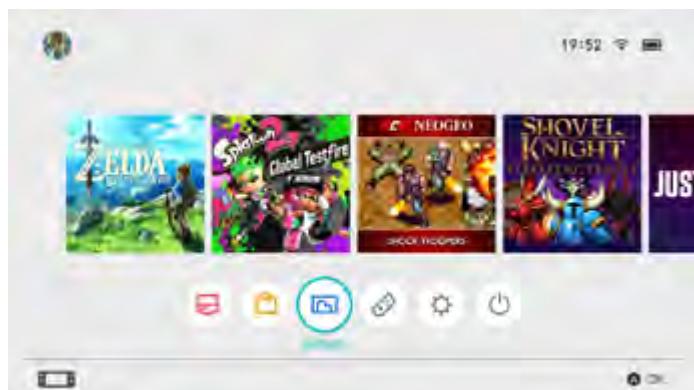
nenachádza prakticky nič skutočne zaujímavé. V súčasnosti sa na eShope nachádza približne 28 titulov, no okrem skvelej Zeldy, podivnosti 1-2-Switch, predraženého Bombermana R, nevýrazného manažmentu New Frontier Days, divných hier Othello a Vroom in the Night Sky a slušného racingu FAST RMX ide bud' o indie tituly vydané už predtým na iné platformy, alebo o porty z automatov Neo Geo, porty 20 až 30 rokov starých hier. Uznávam, že tie staré automatovky dodnes nestratili nič zo svojich kvalít (recenzie pripravujeme), no kupovať si konzolu za 320 eur kvôli takým titulom? Dost' otázne.



Čo sa týka budúcnosti, rozhodne sa máme na čo tešiť. S úspechom Zeldy začínam mať pocit, ako keby sa vracať doby Nintendo 64, na ktorú vyšlo hned niekol'ko legendárnych titulov. Switch už má jeden vo vrecku, no rovnako podmanivo s označením „legendárna exkluzivita“ vyzerá aj niekol'ko ďalších hier ako Mario Kart 8 Deluxe, Super Mario Odyssey, Xenoblade Chronicles 2, Octopath Traveler, nový titul Fire Emblem, ako aj nová hra série Shin Megami Tensei.

Pre Switch bola ohlásená približne stovka rôznych (a výborne vyzerajúcich) titulov, čiže o budúnosť konzoly nemám žiadne obavy. Problémom ostáva súčasnosť, ktorá je na ponuku titulov skutočne slabá.

Maroš Goč



Creative Sound BlasterX H7 Tournament Edition

Nabušené herné slúchadlá s priestorovým zvukom...

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

- + zvuk po úprave
- + pamäťová pena
- + kombinácia materiálov
- + softvér
- + podpora konzol
- + mikrofón
- zvuk bez úprav
- diskomfort pri nasadzovaní
- cena

**SPECIFIKÁCIE:**

Typ: herné slúchadlá

Typ prevedenia: okolo uší

Konštrukcia: uzavretá

Typ pripojenia:

3,5mm jack, USB

Dĺžka kábla: 1,5m

USB, 0,8m Jack

Priestorový zvuk: áno

(5.1 a 7.1 virtualizácia)

Frekvenčný rozsah:

20Hz – 20kHz

Velkosť meničov: 50mm

Softvér: SoundBlaster

BlasterX Acoustic

Engine PRO

HODNOTENIE:

Už k aj tak plnému trhu so slúchadlami sa pridávajú slúchadlá Creative Sound BlasterX H7 Tournament Edition, ktoré sú najvyšším predstaviteľom rady H. Ich cena by mala predstavovať ich kvalitu, o ktorej sa môžete presvedčiť v našej recenzii.

Obsah balenia

H7-čky prichádzajú v dvojdielnej škatuli, ktorej dominuje kombinácia čiernej a červenej farby. Krabička je posiate technickými detailmi a ilustráciami samotných slúchadiel.

Úprimne povedané, vnútropodlažie v obale nepôsobí tak, ako by sa na slúchadlá s cenou 130€ patrilo. Slúchadlá sú zasadené v kuse čierneho plastu a vďaka nemu sú zároveň aj dobre chránené pri doprave. Okrem samotných slúchadiel v balení nájdeme aj ďalšiu bielu krabičku, v ktorej sa nachádzajú manuály pre prvé spustenie, odnímateľný mikrofón, 0,8m kábel (3,5mm jack samec – samec) a 1,5m USB kábel (USB typ A samec – microUSB samec).

Vonkajší pohľad a výkon

Po rozbalení slúchadiel sa mi naskytá pohľad na veľmi pekné a dizajnovovo podarené slúchadlá. V Creative sa rozhodli použiť naozaj veľmi pekný kontrast medzi plastom a čiernym brúseným hliníkom a taktiež medzi červenou a čierrou farbou. Vďaka tomu pôsobia slúchadlá veľmi elegantne. Váha slúchadiel sa zastavila na

300g čo je v poriadku. Slúchadlá sú kompatibilné s konzolami Xbox 360, Xbox ONE a PS4.

Na boku oboch mušlí nájdeme obrovské „X“ ktoré reprezentujú Sound BlasterX a po pripojení slúchadiel pomocou USB portu sa rozsvietia načerveno. Mušle sú taktiež z boku pokryté brúseným hliníkom. Menšou pohromou sú káble. Tie sú z akéhosi druhu



plastu a majú drážkovanie po celej dĺžke. Sú nepoddajné a často protestujú pri pokuse o cable managment.

Pri nasadzovaní slúchadiel som cítil veľký diskomfort. Rozteč hlavového mostu sa rozt'ahoval s veľkou nevôľou a taktiež sa mušle dost' t'ažko otácali.

Napriek tomu však náušníky pôsobia pohodlne, najmä vd'aka výplni z mäkkej pamäťovej peny. Tej tam ale Creative mohol dat' naozaj viac, nielen skromné minimum. Pri používaní sa slúchadlá jemne zahrevajú a jemne sa mi potia uši, ale to je naozaj zanedbateľné.

Zaujímavý je vyššie spomenutý hlavový most. Ten je z ohybného plastu a vd'aka tomu sú slúchadlá poddajné a dosť ohybné. Ponúka celkom veľký rozsah, preto sa hodí aj na väčšie hlavy.

H7-čky výborne izolujú vonkajšie okolie a dnu preniká len minimum zvuku. Naopak, H7-čky zvuk vonku trocha prepúšťajú, ale, našt'astie, nebude mat' pri hrách problém, keďže mikrofón nechytá spätnú väzbu.

Výborný nápad bol rozhodne ovládaci panel na samotnom kábli. Používateľ má vd'aka nemu rýchlu kontrolu nad hlasitostou a stísením mikrofónu.

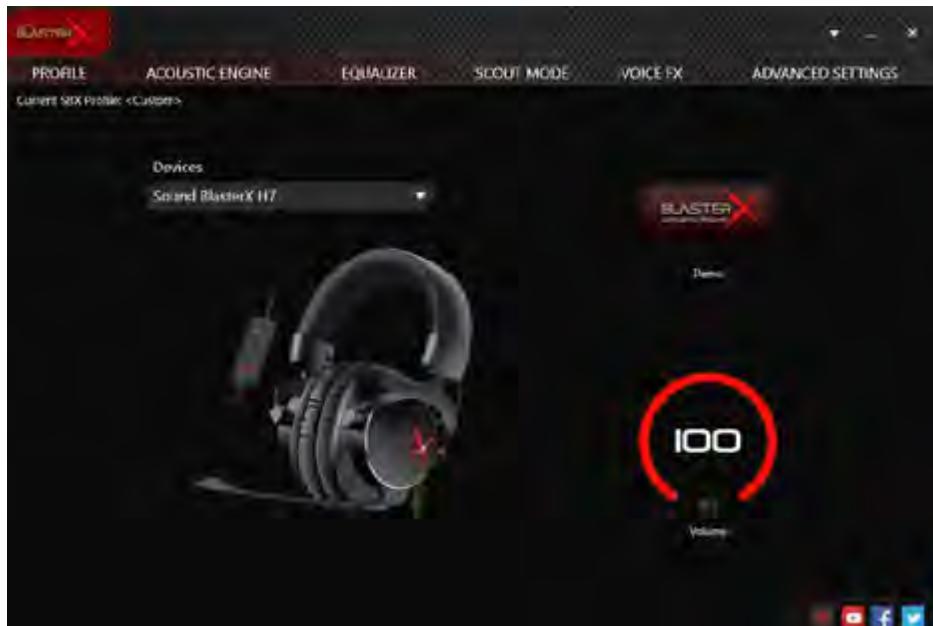
Zvuk a softvér

O zvuk sa starajú 50nm meniče s frekvenčným rozsahom 20 – 20kHz. Slúchadlá ponúkajú až 7.1-priestorový zvuk, čo sa pri hrách hodí. Samotné meniče sú jemne nahnuté, čo zabezpečuje lepšiu distribúciu zvuku.

Po prvom pripojení slúchadiel a počúvaní hudby bez nainštalovaného softvéru BlasterX Acoustic Engine PRO som ostal trocha sklamaný. Veľmi sa mi páčili basy, ktoré boli príjemné a hlavne neboli prehnané, ako to býva pri herných slúchadlach zvykom.

Stredy boli úplne v poriadku, no výšky akosi „utiekli“ zo stáda a nasilu zvýraznené sykavky a syntetický efekt čistoty zvuku mi rezal uši.

Priestorový zvuk je fajn, no konkurovat' iným produkтом v rovnakej cenovej



hladine nemôže. Občas pôsobí nepresne, čo sa mi potvrdilo pri testovaní na testovacích nahrávkach spoločnosti Dolby.

Našt'astie sa tento problém dá čiastočne vyriešiť použitím hore zmieneneho softvéru. BlasterX ponúka

aplikácie a snaží sa podľa nich vyladiť zvuk. Fungovala fajn, no nemala výrazný dopad na výsledný zvuk.

Veľmi oceňujem prednastavené profily pre bežné činnosti a populárne hry. Pár z profilov som vyskúšal na konkrétnych hrách a bol som celkom prekvapený z toho, ako profil pomohol výslednému zvuku.

Mikrofón

Každé dobré herné slúchadlá by mali mať mikrofón. Ten na H7 je dokonca odnímateľný a jeho zvuk je výborný. Je jemne prebasovaný, ale hlas je zachytený tak, že znie príjemne. Mikrofón taktiež dobre pohlcuje šum a okolité ruchy.



celkom dosť možností. Konkrétnie nastavenie spustenia a nastavenie intenzity priestorového zvuku, efekt „Crystalizer“ (ktorý spôsobuje prehnane výšky a čiastočne aj prehnane sykavky), efekt bassu, limitátor zvuku a efekt „Dialog plus“ určený na hovorené slovo. Po vypnutí efektu Crystalizer sa zvuk slúchadiel zlepšíl a ja som si užíval využívania porcio zvuku s deklarovaným zvukovým podpisom.

Okrem týchto efektov nájdeme aj Ekvalizér, prepínač medzi Stereo režimom, režimom 5.1 a 7.1, reguláciu intenzity podsvietenia a Scout Mode.

Scout Mode je veľmi zaujímavá funkcia, ktorá monitoruje používané

mikrofón a možné ho nastaviť do ktorejkolvek polohy. Ak ho práve nepoužívate, dá sa jednoducho odkloniť na stranu a nie je nutné ho vyberať.

Záverečné zhodnotenie

Zo zvuku slúchadiel od Creative mám celkom zmiešané pocity. Výborný zvuk so zvukovým podpisom a možnosťami úprav je občasne brzdený pri použití 7.1 virtualizácie. Konštrukčne a dizajnovne sú slúchadlá na dobrej úrovni, no chcelo by to zlepšiť komfort pri nasadzovaní slúchadiel. Aj napriek plusom sú za podobnú cenu aj lepšie alternatívy.

Lukáš Bátorá

Lenovo Y Gaming Mechanical Switch Keyboard

Ked' sa dizajn podriadi funkciom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 92€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + dobrý makro systém
- cena
- veľkosť
- málo možností softvéru
- menšia robustnosť



SPECIFIKÁCIE:

Šírka (v mm): 530,8
Výška (v mm): 28,0
Hĺbka/hrubka (v mm): 230,8
Hmotnosť (v kg): 1,55
Farba: čierna
Podsvietenie: červené
Lokalizácia: anglická
Typ klávesov:
mechanické
Spínače: Kailh Red
Počet tlačidiel: 124
Makro tlačidlá: áno
Multimedialné tlačidlá: áno

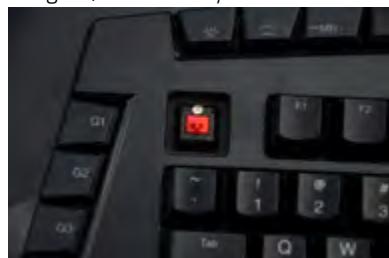
Značka Lenovo si srdcia hráčov aj bežných používateľov získava už nejaký čas. Najznámejšia je hlavne vďaka notebookom, ale v posledných rokoch expanduje na trhy s rozmanitým príslušenstvom. Preto sú už bežne dostupné Lenovo tablety, smartfóny, monitory a v neposlednom rade aj počítačové periférie. Na hráčov sa Lenovo začalo naozaj zameriavať až pomerne nedávno, a to napríklad ohlásením novej rady produktov s označením Legion a do redakcie sme dostali hned' viaceré Lenovo produkty. Ako prvú som si na mušku vzal mechanickú klávesnicu, ktorá prišla z dielne Lenovo

ešte minulý rok a ktorá sa pýší l'ubozvučným menom Y Gaming Mechanical Switch Keyboard.

Vtipy bokom, označenie tejto klávesnice okamžite napovedá, že ide o hernú klávesnicu s mechanickými spínačmi a viacerými vychytávkami, ktoré by mali hráčom uľahčiť život a pomôcť zlepšiť výkonnosť.

Obal a jeho obsah

Vnútri obalu ladeného v kombinácii čiernej a červenej sa nachádza dostatočne chránená klávesnica. Rovnako ladená do tmavých farieb a s podsvieteným Y logom, umiestneným



HODNOTENIE:



v strednej časti, na prvý pohľad evokuje pojem "hráč". V balení sa okrem klávesnice nachádza aj pripojiteľná podložka pod západanie a pári brožúrok, čiže žiadne prekvapenie oproti štandardu.

Prvé dojmy a spracovanie

Hned' po otvorení krabice som nevedel uveriť tomu, aká je táto klávesnica veľká. Aj bez toho, aby som ju položil vedľa inej klávesnice, som sa nevedel zbavit predstavy, že je mierne prerastená. Tomu určite napomáha neštandardný pôdorys, ktorý sa smerom k používateľovi rozširuje a ktorého opodstatnenie som okrem dizajnovej stránky nedokázal pochopit'. Na druhej strane som po zodvihnutí klávesnice necítil takmer žiadnen dojem robustnosti, alebo dostačnej vähy, ktorý je, aspoň pre mňa, pri klávesniaciach naozaj dôležitý. Povrch je na dotyk príjemný a poteší aj iná textúra použitá na medzerníku.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

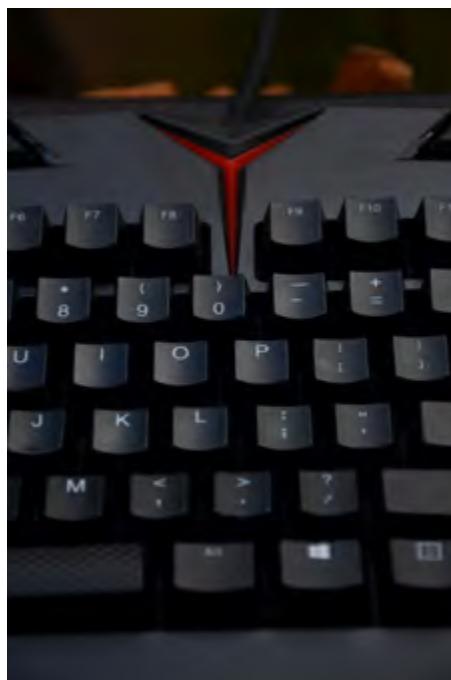
Po stránke lahodenia oku je Y Gaming Mechanical celkom vydarený kúsok. Samozrejme, každému môže vyhovovať niečo iné a aj ja som si najprv na všetky ostré uhly, ktoré sa na nej ukrývajú, musel chvíľu zvykat', ale kvalitné červené podsvietenie pod každým spínačom v kombinácii s čiernym povrchom spolu ladia. Ešte pred vybalením som sa na obale dozvedel, že spínače použité v tejto klávesnici nie sú rozšírenejšie a hráčmi oblúbené Cherry MX, ale sú od spoločnosti Kailh vo verzii Red. Kvalitou sa Kailh spínače posledných rokov približujú k Cherry a s normovanou výdržou 50 miliónov stlačení by nemali sklamat' tak skoro. No hoci sa môžu vysvetliť, mňa osobne ako používateľa Cherry MX Blue a Red spínačov nedokázali chytiť za srdce a presvedčiť, že sa im vyravnajú aj pocitom. Slovami sa to t'ažko vysvetlije, ale stlačenia klávesov sa mi zdali príliš gumené, nedostatočne presné a akčné. Pri Cherry MX Red jednoducho viete, že môžete ísť na doraz a pri Blue, ktoré používam denne na písanie, je prítomný pocit a zvuk kliknutia. Pri Kailh Red som si veľačká nebol istý, či som kláves stlačil, a tak som strácal čas dvojitou kontrolou aj pri akčných pasážach v hrách. Y Gaming Mechanical na druhú stranu potešila rozvrhnutím a systémom makro tlačidiel, ktoré som sa veľmi rýchlo naučil mapovať a používať vo viacerých hrách aj pri bežnej práci a ktoré mi po prechode na moju bežne používanú klávesnicu mierne chýbajú.

Softvér a vychytávky

Čo sa softvéru týka, nutnosť stiahnuť a nainštalovať driveru z Lenovo stránky na využívanie makier a odomknutie rozšírených nastavení klávesnice zaváňa rokom 2010, ale samotný softvér je dostatočne prehladný a nastavenie rýchle. Spočiatku používania Y Gaming Mechanical som sa hneval na Y logo, ktorého pulzujúce podsvietenie som nevedel vypnúť a vo viacerých prípadoch mi liezlo na nervy, ale



po spustení softvéru ma potešila možnosť upraviť aj tento aspekt klávesnice. Inak je softvér vcelku limitovaný. Na klávesnici potešia aj samostatné tlačidlá na ovládanie multimédií a, čo je u herných klávesníc

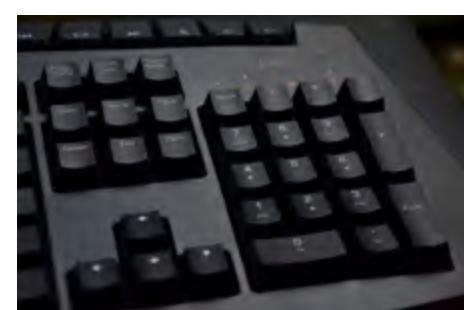
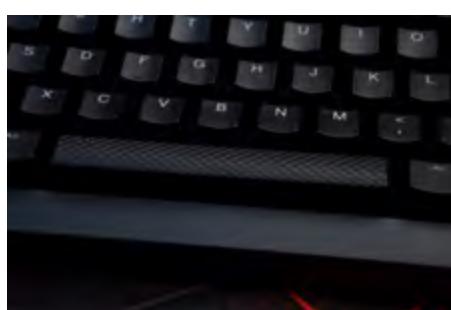
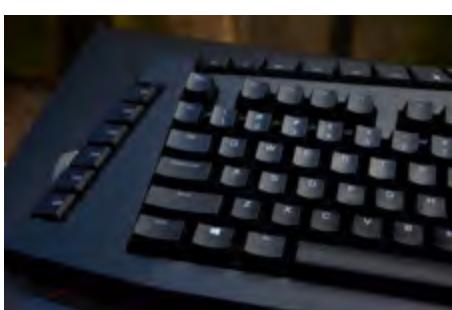


štandardom, možnosť zablokovat' kláves Windows, aby sa hráči v tých najdôležitejších momentoch omylem neprepli na plochu. V neposlednom rade je v klávesnici zabudovaný audio a USB HUB, ktorý robí z 1,8-metrového kábla vedúceho z klávesnice hrubého, neohybného hada.

Zhrnutie

Niektoré klávesnice sú iba kusom plastu na bežné používanie v kancelárii, iné sú precíznymi nástrojmi garantujúcimi akčné zážitky. Lenovo Y Gaming Mechanical však patrí do tej horšej polovice. Snaží sa tváriť ako kvalitný kúsok určený pre najnáročnejších profi hráčov, ale privel'ke rozmary, váha a pocit pri používaní, ktorému sa nedári vzbudzovať dôveru, poukazujú na príliš veľké ústupky, ktoré podstúpila funkcia na úkor dizajnu. Lenovo s touto klávesnicou nepredvedlo nič závratné a žiadne zázraky od nej neradno čakat'. Navyše, za cenu, za ktorú sa tento kúsok predáva, vieme odporučiť viacero lepších kúskov aj s originálnymi Cherry MX spínačmi.

Daniel Paulini



HP Omen 17

Nenápadný elegán s herným srdcom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Dostupná cena: 1849€

PLUSY A MÍNUSY:

- + FHD grafika bez kompromisov
- + výborný displej
- + pevné šasi
- + kvalitný priestorový zvuk
- + priateľná hmotnosť
- + rýchle disky
- + relatívne tiché chladenie
- iba 3 porty USB
- slabšie chladenie CPU



SPECIFIKÁCIE:

- štvorjadro Intel Core i7-6700HQ 2,6 – 3,5GHz
- 16GB DDR4 2133MHz
- 256GB M.2 SSD + 1TB HDD (7200ot./min.)
- displej 17,3' FHD UWVA IPS matný
- NVIDIA GeForce GTX 1070 8GB GDDR5
- 3x USB 3.1, HDMI, DP
- čítačka pam. kariet
- kamera HP Wide Vision 720p
- bluetooth 4.2
- WiFi 802.11 a/b/g/n/ac
- Miracast
- zvuk B&O – 4 reproduktory
- Windows 10 Home 64-bit

Medzi hráčmi koluje legenda o tom, že notebook sa nikdy nemôže výkonom v hrách vyrovnať desktopom. Je to mýtus a HP Omen 17 s grafikou Nvidia GTX1070 8GB to dokázal aj v našom teste.

Dizajn a vyhotovenie

Dizajn notebooku tak trochu klame telom. Pôsobí konzervatívne,

vážne a fakt, že ide o herný stroj, odhalíte len vďaka plastickému logu radu Omen na jeho kryte. Ten je vyrobený z tvrdého plastu, pričom pánty displejovej časti sú kovové. Vzhľad teda v porovnaní s konkurentmi nie je to, čo poteší oko náročného hráča dychtiaceho napríklad po vetraní vzhľadovo simulujúcim dýzy vesmírnej lode. Ocenit' však treba robustnosť

konštrukcie a páčia sa nám aj jemné textúry, ktorými je ozdobený nielen kryt, ale aj oblast' okolo klávesnice. Táto časť má úplne hladký povrch a na rozdiel od vrchného krytu sme tu zaznamenali istú náhylnosť k odťačkom prstov, naštastie, v priateľnej miere.

Klávesnicu výrobca umiestnil bližšie k používateľovi, čo rozhodne oceňujeme. Ked'že hráči spravidla vel'mi touchpad nevyužívajú, jeho mierne zmenšenie je správny krok smerom k väčšiemu pohodlia pri hraní. Celá plocha touchpadu funguje ako tlačidlo, vďaka čomu aj pri jemnom položení prsta vydáva zvuk. Je to trochu rušivé, no výsledný dojem z notebooku to zásadne neovplyvní. Klávesnica je na červeno podsvietená a keby vám ku šťastiu chýbala numerická časť, žiadne strachy, Omen 17 ju má. To ocenia napríklad fanúšikovia lietania v GTA.

Čo však nepochybne ocenia všetci, je nadpriemerne kvalitný



HODNOTENIE:



displej. Je matného typu s vysokou svietivosťou, takže jeho obsah uvidíte aj pri použití v exteriéri. Najviac sa nám však zapáčila zvýšená sýtosť farieb a pozorovacie uhly. Tie sú prakticky dokonalé vďaka použitému panelu typu UWVA (Ultra Wide Viewing Angle). Nech notebook otáčate akokoľvek, obraz na displeji je stále rovnako kvalitný, bez straty farby či iného skreslenia. A to za pozornosť určite stojí, hlavne ak radi čosi predvádzate kamarátom, alebo ukazujete priateľke tie skvelé achievementy... Možno ste si predstavili, že otáčať herný notebook nie je až také ľahké, no v tomto prípade je hmotnosť iba niečo vyše 3kg, a to sa blíži k hmotnostiam bežných modelov. Takže ak nemáte svaly ako utkané z rannej rosy, nemala by byť manipulácia problém.

Hardvérová výbava

Čo z Omen 17 robí viac ako bežný model? V prvom rade už spomenutá grafická karta. Ale ani ostatné komponenty nezaostávajú. O hlavný prísluň výkonu sa stará štvorjadrový procesor radu Core i7, ktorému sekunduje 16GB RAM, takže si prídeť na svoje aj v prípade, že okrem hrania trebárs renderujete videá. Keby ste silou mocou potrebovali externé monitory, nájdete tu HDMI a mini DisplayPort. No zabudovaný displej, ako ste si už asi podľa názvu domysleli, má uhlopriečku 17,3' s rozlíšením FHD. Vďaka tomu rozmerovo aj rozlíšením postačí tiež na sledovanie filmov. Pritom navýše oceníte výborný zvuk od Bang&Olufsen.



Reproduktovery sú štyri a rozhodne musíme oceniť ich schopnosť reprodukovať basové frekvencie, aj vytvoriť dostatočne vysokú hlasitosť. Takže ak si chcete vychutnať film či hudbu, vôbec nemusíte použiť slúchadlá. Pochopiteľne, že môžete, keďže ich výstup má rovnakú kvalitu ako výstup z reproduktorov. Audio pri oboch výstupoch možno dodať podľa svojej chuti pomocou softvéru od B&O, ktorý je vybavený aj zjednodušenou verziou ekvalizéra.

Na ukladanie hier je tu kombinácia 256GB SSD a 1TB HDD. Väčšinu asi bude lákať čo najviac titulov natlačiť na rýchly systémový SSD. Niečo sa tam zmestí, a môžeme byť radi, že už doba pokročila od štandardu 120GB SSD, no pri dnešných kapacitách hier ani 256GB nie je extrémne veľa a ocenili by sme kapacitu okolo

500GB. Napríklad nami zvolený Fallout 4 s balíkom textúr s vysokým rozlíšením si z disku odkrojí približne 80GB, GTA V si tiež zoberie takmer 60GB, takže je dobre, že je tu aj 1TB klasický disk. Ten je na pomery notebookov nadštandardne rýchly, keďže jeho platne sa otáčajú rýchlosťou 7200ot./min. Spomenieme tiež porty USB, ktoré sú štandardu 3.1, čo je dobre. No sú iba tri, takže ak pripojíte povedzme myš, externý harddisk a ak ste profi hráč, možno aj externú klávesnicu, obsadíte ich všetky. Najviac vás ale isto zaujíma, aké výkony v hrách sme konkrétnie namerali, takže podľame na to.

G-Sync a výkony v hrách

Metodiku sme použili vo všetkých zvolených hrách rovnakú. Rozlíšenie 1920×1080p a maximálne nastaviteľné detaily. Čiže v niektorých prípadoch ešte vyššie ako možnosť Ultra. Treba upozorniť, že displej ešte nevytiahol všetky esá z rukáva. Podporuje totiž technológiu G-Sync od Nvidie, ktorá sa postará o stabilizáciu obrazu, resp. synchronizáciu frekvencie výstupu z grafickej karty a displeja. Jeho natívna frekvencia je 75Hz a G-Sync sa snaží zabezpečiť rovnakú frekvenciu grafiky. Keby tá nedokázala dosiahnuť 75Hz (čiže 75fps), napríklad preto, že notebook prevádzkujete bez pripojenia k elektrickej sieti, G-Sync sa prispôsobí a stabilizuje frekvencie na 30Hz. Prevádzka na batériu však u herného notebooku spôsobuje výrazný pokles frekvencie fps pre nedostatok energie, takže za normálnych okolností si budete užívať stabilný obraz so 75fps, ktorý zabezpečí, že vaše hráčske očká nebudú podliať krvou. Okrem vnímania stability



obrazu a zníženia únavy očí sa navyše vyhnete input lagu, a to ocenia nielen hráči FPS. Na účely testu sme túto funkciu, pochopiteľne, deaktivovali.

Najskôr sme testovali vo Fallout 4, ktorý je súčasťou postarší, no stále sa teší podpore hráčov aj výrobcu, o čom svedčí bezplatný príďavok s high-res textúrami. Na plynulý chod s týmto balíkom sa odporúča GTX1080, no napriek tomu si mobilná 1070-ka poradila veľmi dobre. Maximálne frekvencie sme zaznamenali okolo hodnoty 79fps, pričom priemer sa pohyboval na 75fps. Vďaka tomu G-Sync nemal problém so stabilizáciou. Minimá v podobe framedropov sme volným okom nezaznamenali, no podľa meraní sa občas vyskytli podľa typu scény medzi 57 a 71fps. V treťom Zákľúčovi si notebook poradil dokonca o čosi lepšie. Frekvenčné maximá sa pohybovali na úrovni 82 až 91fps. To aj napriek tomu, že sme nastavili 8-násobný antialiasing efektu Nvidia HairWorks a ambientného okluzu HBAO+, čo je pre grafiku slušná záťaž, a je to viac ako zváží sama hra pri najvyššom nastavení.

Aby sme otestovali tiež výkon v DirectX12, vyskúšali sme realtime stratégii Ashes of the singularity, ktorá dokáže grafickej karte množstvom náročných súbojov a záplavou pohybujúcich sa objektov a grafických efektov riadne naložiť. V tomto prípade poslúžil zabudovaný podrobnejší benchmark, ktorý ukázal, že v priemere sa nám zobrazovalo 51fps. Na porovnanie po prepnutí na DX11 bol priemer 62,5fps. Stabilných 75fps pre G-Sync sme súčasťou nedosiahli, no aj tak ide o plynulý chod. Napokon v GTA V, ktoré vie oceniť veľkú videopamäť sme sa pri maximálnych nastaveniach pohybovali okolo 67 až 74fps. Priemerne sa zobrazovalo okolo



53 až 59fps, takže aj fanúšikom kultu „60fps alebo smrt“ by to malo stačiť. Syntetické benchmarky takisto potvrdili, že model prekonáva aj herné PC splňajúce odporúčané požiadavky headsetov na VR, takže ak hľadáte notebook na virtuálnu realitu, práve ste ho našli.

Testy teplôt a spotreby

Z pohľadu chladenia je Omen 17 pomerne dobre disponovaný. Trvá relatívne dlho, kým sa počítač hraním zahreje natol'ko, aby chladenie bežalo na maximum. Chladenie na normálne teploty je naopak veľmi rýchle a pri nízkych otáčkach nevelmi hlučné. Pri bežnej činnosti, ako je prezeranie sociálnych sietí, odpovedanie na e-maily, sledovanie krátkych videí a pod. sa teploty CPU pohybovali medzi 35 a 54°C so spotrebou do 19W. Grafické jadro malo od 33 do 40°C a príkon do príjemných 27W. Takže prekonat' v takomto režime výdrž 6 hodín by pre väčšinu používateľov nemal byť problém.

To sa, pochopiteľne, zmenilo po pripojení adaptéra, ktorý je naozaj masívny. Iný by ani nezvládol zásobovať takúto náročnú mašinku, keďže v hernom režime si GPU „cuclo“ úctyhodných 144W a zohrialo sa na 77°C. Tu sme narazili na jednu drobnú nedokonalosť chladenia.



CPU sa v plnej hernej záťaži dokáže zahriat' na viac ako 90, ba niekedy aj viac ako 99°C, čo vedie k tzv. throttlingu. Ide o znižovanie pracovnej frekvencie, aby sa zabránilo prehriatiu procesora. Reálne to v hre cítit' nebolo, takisto sme to nepociťovali ani po kontrole šasi dotykom rúk. Znamená to iba toľko, že procesor je viac záťažovaný teplotou a chladenie CPU je asi jediný aspekt na tomto výbornom hernom notebooku, ktorý by v budúcnosti mohol výrobca zlepšiť.

Verdikt

HP Omen 17-w100nc je stroj s veľkým „S“! Čo viac si môžete priať? Všetky hry vám pôjdu na maximálnych detailoch, môžete veselo strihať videá, sledovať filmy, počúvať hudbu, pohybovať sa vo VR... a popri tom aj cestovať. Najviac sme ocenili výborný displej a kvalitný zvukový subsystém. Notebook si vieme predstaviť tiež v rukách majiteľa, ktorého práca na PC živí a extravagantné dizajny konkurenčných modelov by ho pred kolegami privádzali do rozpakov. Spoločnosť HP vytvorila skvelú alternatívu herného stolového PC a po dôkladnom otestovaní Omen 17 jednoznačne odporúčame každému, kto nerobí kompromisy.

Peter Vnuk

↔ HOW DOES THIS SKY DIVER SCORE COMPARE?



OD REŽISÉRA FILMU SHERLOCK HOLMES

CHARLIE
HUNNAM

JUDE
LAW

KRÁL ARTHUR

LEGENDA O MEČI

V CINEMAX
OD 11. MÁJA

ZO SAMÉHO DNA NA KRÁLOVSKÝ TRÓN

IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES AND WEED ROAD/SAFEHOUSE PICTURES. A RIT时E/WIGRAM PRODUCTION. A GUY RITCHIE FILM. "KING ARTHUR: LEGEND OF THE SWORD".
CHARLIE HUNNAM, ASTRID BERGESS-FRISBEY, DUNION HOUNSON, AIDAN GILLEN, JUDE LAW, ERIC BANA, DANIEL PEMBERTON, ANNIE SYMONS, JAMES HERBERT,
GEMMA JACKSON, JOHN MATHIESON, DAVID DORFMAN, BRUCE BERMAN, DAVID DORFMAN AND JOBY HAROLD, GUY RITCHIE & LIONEL WIGRAM.
PRODUCED BY ANNA GOLDSMAN, JOBY HAROLD, TONY TUNNELL, STUART LAMBLE, GUY RITCHIE, LIONEL WIGRAM. DIRECTED BY GUY RITCHIE.

SEE IT IN 3D

#KINGARTHUR

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

CINEMAX

Creative Sound BlasterX Vanguard K08

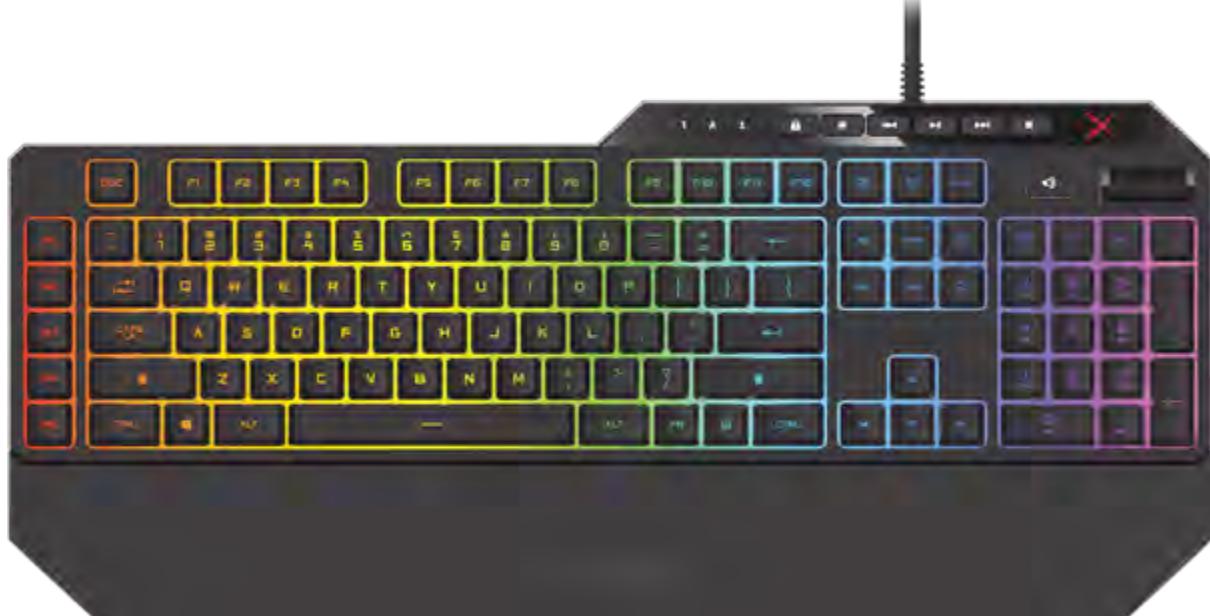
Ďalšie prekvapenie od Creative

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 135€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + dizajn,
prevedenie
- + lakt'ová opierka
- + full RGB
podsvietenie
- + integrovaný
USB port
- chudobné
nastavenia
softvéru
- vyššia cena



SPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 215*465*37,6 /

149*465*37,6 (mm) (s/
bez lakt'ovej opierky)

Hmotnosť: 1230g bez
lakt'ovej opierky

Typ klávesnice: herná
mechanická klávesnica

Mechanické

spínače: Omron

Životosť: 70

miliónov úderov

2m opletený USB kábel

1000Hz Ultrapolling

109 programovateľných
tlačidiel

Full RGB podsvietenie

Softvér: Sound

Blaster Connect

V predchádzajúcej recenzii na hernú myš Siege M04 som naznačil, že z dielne spoločnosti Creative ide o prvé kroky v oblasti herných periférií, ako sú napríklad myši a klávesnice. Herná myška Sound BlasterX Siege M04 ma príjemne prekvapila, tak ako sa bude darit' hernej klávesnici Vanguard K08?

Balenie

Balenie sa nesie v podobnom štýle, aké bolo u myši, odhliadnuc od rozmerov. Má takmer identický obal v červeno-čiernom farebnom prevedení, peknú grafiku a množstvo technických informácií. Škoda, že pri klávesnici nenájdeme otvárateľnú vrchnú časť, vd'aka ktorej by sme mohli nazriet' dnu. Vo vnútri balenia nájdeme okrem klávesnice aj lakt'ovú opierku a technickú dokumentáciu.

Dizajn, prevedenie

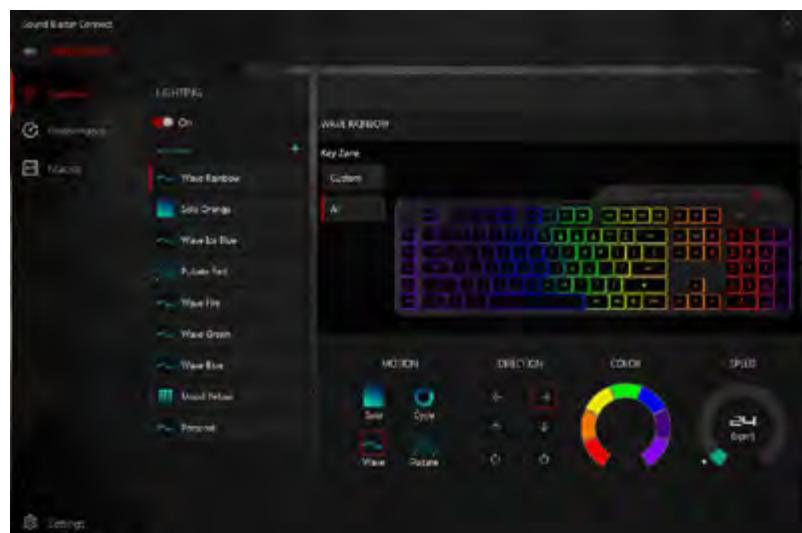
HODNOTENIE:



Ked'že sa výrobca v dizajne nemal o čo opriest', bolo preho určite zložitejšie zaujať' potenciálneho

zákazníka. V tomto prípade sa Creative nechal opäť inšpirovať dizajnom rôznych výrobcov a začal tak éru vlastnej dizajnovej línie. Výrobca v tomto smere stavil na jednoduchosť'. Za seba musím povedať', že to bol vel'mi dobrý krok. Línie klávesnice sú čisté a s ostrými hranami. Rozmery sú 215x465x37,6mm s lakt'ovou opierkou, resp. 149x465x37,6mm bez lakt'ovej opierky, ktorá je teda

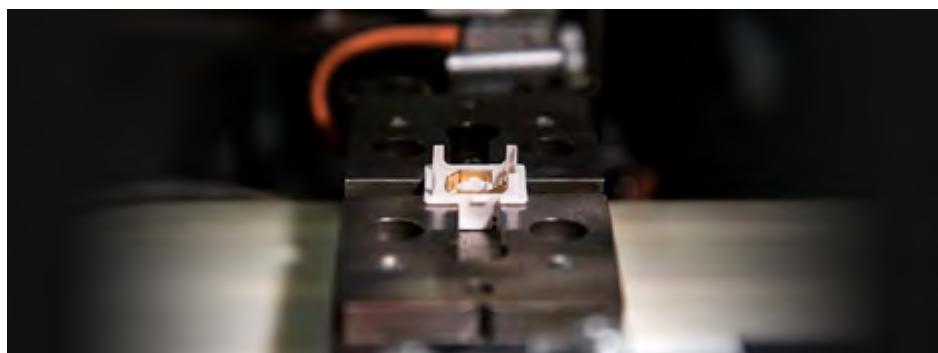
odnímateľná. Tá sa ku klávesnici pripája v spodnej časti pomocou kolíčkov na oboch stranach. Zospodu nájdeme celkovo osem protišmykových podložiek a dvojicu nožičiek, ktoré umožňujú sklon klávesnice v dvoch úrovniach. Klávesnica je mechanická, a preto je hmotnosť o niečo vyššia, približne 1230g bez lakt'ovej opierky. Farebne je ladená podobne ako bola myš, a to do čiernej matnej farby,



ktorá je klasikou. Klávesnica sa predáva s americkou lokalizáciou. Nachádza sa na nej 116 tlačidiel, z ktorých je 109 plne programovateľných, vrátane päťice tlačidiel označených ako M1-M5, ktoré sa vo zvislom stĺpco nachádzajú na ľavej strane klávesnice. Prístup k nim je bezproblémový a ich prítomnosť je vítaná, keďže u iných výrobcov tieto programovateľné tlačidlá často chýbajú. Multimedialné tlačidlá sú umiestnené trochu netradične, a to na akomsi paneli, ktorý sa nachádza v pravej hornej polovici. V hornej časti, nad týmto panelom vystupuje opletaný USB kábel, ktorý meria 2 metre. Tento panel je v lesklom prevedení, čo v kontraste s matným povrchom okolia vyzerá naozaj dobre. Nachádza sa tu síce len zopár klávesov, no k ich multimedialným funkciám je priamy prístup bez nutnosti kombinovania s klávesom Fn. Pomocou neho si na niektoré zo zvyšných tlačidiel priradíte ostatné funkcie, ktoré budete využívať. Na tomto paneli sa nachádza aj podsvietené logo výrobcu a podsvietené ukazovatele zapnutia Num Locku, Caps Locku a Scroll Locku. Medzi multimedialným panelom a numerickým panelom sa nachádza veľké tlačidlo vypnutia/zapnutia zvuku a valček na reguláciu hlasitosti. Prístup k nim je opäť veľmi dobrý a pre mňa boli pri používaní klávesnice prínosom. Čo mi však na klávesnici chýbalo, boli minimálne USB a jack porty pre headset, čo by som pri danej cene očakával.

Technické okienko

Výrobcov mechanických spínačov je niekol'ko. Niektoré spoločnosti si dokonca vyvíjajú vlastné spínače, ale Creative sa rozhodol ísť cestou spolupráce so spoločnosťou Omron. Na rozdiel od ostatných výrobcov Omron svoje spínače vybavil dvomi napájacími konektormi, vďaka čomu garantuje stopercentnú funkčnosť aj pri poškodení jedného z konektorov, v dôsledku jeho oxidácie alebo znečistenia. Creative so svojimi tvrdneniami zachádza až tak d'aleko, že ich klávesnica by mohla byť prvá, ktorá by prežila aj piesočnú búrku a nad'alej by bola plne funkčná. Možno aj preto Creative uvádza životnosť spínačov na 70 miliónov úderov. Spínače Omron sú s aktivačnou silou 45g ekvivalentom červených mechanických spínačov, no oproti tradičným spínačom ponúknu nižšiu aktivačnú vzdialenosť, a to 1,5mm (celková vzdialenosť 3,5mm), ktorá je o 0,5mm menšia ako u väčší



konkurenčných spínačov. Poskytne vám to rýchlejšiu reakciu vo videohrách a umožní vám aj rýchlejšie písat' texty. Klávesy Vanguard K08 okrem toho umožňujú tzv. 26-key rollover, čo znamená, že klávesnica je schopná korektnie zaznamenať až 26 rôzne stlačených klávesov súčasne.

Softvér

Herné periférie od Creativu združuje softvér s príznačným názvom Sound Blaster Connect. Prostredie softvéru je jednoduché. V ľavej časti sa nachádzajú 3 stĺpce s ponukou nastavení podsvietenia, výkonu a makier. Nastavenie podsvietenia obsahuje 9 prednastavených profílov podsvietenia. Každé jedno si môžete upraviť podľa vašich predstáv, prípadne si môžete vytvoriť aj vlastné podsvietenie. Každý profil obsahuje nasledujúce parametre nastavenia podsvietenia: pohyb, smer, farba a rýchlosť. Pohyb obsahuje efekty podsvietenia solo, mood (nálada), vlna a pulzovanie. Nachádza sa tu aj profil personal (vlastný), vďaka ktorému môžete ku každému klávesu priradiť inú farbu či druh podsvietenia, trvalé, pulzovanie alebo vypnuté. Ponuka vlastnej úpravy podsvietenia je teda veľmi chabá. Medzi ďalšie negatívne patrí i pomalá reakcia softvéru na prevedené zmeny. Ďalší stĺpec obsahuje nastavenie výkonu, kde sa nachádza nastavenie polling rate v rozmedzí 125 – 1000Hz, repeat delay a repeat rate. Stĺpček s nastaveniami makier ponúka, samozrejme, možnosť nastavenia makier či pridelenie rôznych funkcií rôznym klávesom na klávesnici.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Musím povedať, že aj v tomto prípade som bol príjemne prekvapený. Sound BlasterX Vanguard K08 prekonala väčšinu mojich očakávaní. Má naozaj vydarený dizajn, dobré rozmiestnenie multimedialných a programovateľných

klávesov, ich mechanické prevedenie, ktoré sa na poli herných klávesníč stáva čoraz populárnejšie, podsvietenie či lakt'ovú opierku. Toto všetko pridáva klávesnici v hodnotení plusové body. Creative použil mechanické spínače spoločnosti Omron, ktoré majú duálnne napájanie, zabezpečujú korektný chod klávesnice aj v prípade poškodenia jedného napájacieho obvodu. Spínače dokonca majú v porovnaní s konkurenčiou o 0,5mm menšiu aktivačnú vzdialenosť, ktorá počas hrania dokáže hypoteticky o máličko zrýchliť vašu reakciu v porovnaní s nepriateľom.



Čo ma na klávesnici sklamalo, je absencia USB alebo jack portov pre pripojenie headsetu, ktoré by bolo čereňičkou na torte. Takisto som nebol spokojný ani s pomerne chudobnou ponukou softvéru, hlavne s podsvietením, ale aj jeho spomalenými reakciami na vykonanú zmenu. Nemilo ma prekvapila cena, ktorá konkuруje klávesnicami Razeru či SteelSeries, ktoré sú aspoň v mojich očiach značky s bohatými skúsenosťami a historiou v oblasti herných klávesníč, preto dávam Vanguard K08 „len“ štyri hviezdičky.

Miroslav Konkol'



AMD Ryzen 7 1700

Trvalo to päť' rokov, no dočkali sme sa. Ryzen je tu v plnej sile!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Dostupná cena: 1849€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + odomknutý násobič
- + cena
- + spotreba
- prečo tu neboli skôr?



SPECIFIKÁCIE:

Počet jadier: 8
Počet vlákien: 16
Zákl. takt: 3GHz
Max Turbo: 3,7GHz
L1 Cache: 768KB
L2 Cache: 4MB
L3 Cache: 16MB
TDP (tepelný výkon): 65W
Podpora RAM: DDR4
Počet RAM kanálov: 2
Počet PCIe liinek: 24

Procesor k nám dorazil v štandardnom balení, ktoré neobsahovalo chladič. S výnimkou procesora sa ešte v balení nachádzajú manuály a nálepka na skrinku.

My sme na test dostali 8-jadrový model 1700, od ktorého sa 1700X-1800X líši vo vyšších pracovných frekvenciach a zvýšeným TDP z 65W na 95W.

Ryzen však nie je iba o nových procesoroch, no o celej platforme, ktorá sa od poslednej AM3+ platformy značne líši. Pretože disponujeme AM3+ zostavou postavenou na FX8370, porovnáme hlavné rozdiely ako v architektúre, tak i vo výkone.

Zostava na testovanie a trocha história

HODNOTENIE:

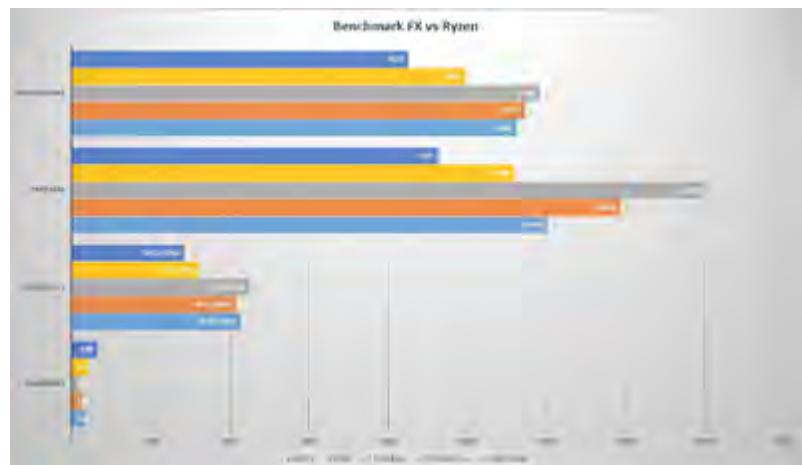


Predchádzajúce generácie AMD boli poväčšiné späťne kompatibilné (AM3+ doska s AM3 CPU, AM2+/AM3...). V prípade Ryzenu už

nič také možné nebude aj kvôli fyzickým rozdielom v Sockete. AM3+ malo 940 pinov, zatiaľ' čo Ryzen má 1331 pinov, samozrejme, boli i ďalšie rozdiely ako DDR4 pamäťový radič, integrovaný severný mostík a podobne. Milým prídavkom tiež je, že Ryzen 5 a 7 má odomknutý násobič, takže priaznivci pretaktovania si prídu na svoje, a tak nečakajte žiadne príplatky za „K“ verziu,

ako to poznáme od konkurencie. Základná doska, ktorú sme použili na testovanie, je Gigabyte AX370 Gaming 5. Radí sa medzi najlepšie z ponuky X370 základných dosiek. Lacnejším variantom sú napr. dosky s B350 chipsetom.

Testované RAM-ky boli značný problém, vzhľadom na horšiu podporu, keďže ide o novú architektúru. Po neúspešných



pokusoch s dvojicou RAM kitov ma nakoniec AMD zachránilo kitom Corsair Venegance LPX 16GB 3000MHz, s ktorým spolupracoval procesor výborne.

Pretože k procesoru neboli pribalený chladič a ja som žiadny AM4 compatible nemal, milé prekvapenie nasledovalo po zistení, že aj AM3+ Wraith (pribalený k FX8370) pasuje bez problémov na AM4 úchyty (nemôžeme však zaručiť úspech vo všetkých prípadoch). Na testovanie sme použili Arctic Freezer 240 v konfigurácii so štyrmi 120mm ventilátormi.

Na napájanie zostavy sme použili NZXT Hale82 V2 750W zdroj a debnu Zalman Z9 Neo. Grafické karty sme použili MSI RX480 8GB a Gigabyte GTX1060 6GB a keďže ide o cenovo dost' zaujímavú hernú/pracovnú zostavu, konfigurácia je len pre rôzne chute. K niektorým herným testom ešte pridám staršiu i5 3570K, ktorá je značne pretaktovaná, čím je schopným ekvivalentom aj dnešnému i5 7. generácie, vďaka čomu budeme môcť vidieť rozdiely medzi single a multicore výkonom. Zároveň z tej doby je to veľmi populárny čip, ktorý dodnes mnohí používajú a zvažujú upgrade (ako ja).

Samozrejme, nemôžeme zabudnúť na posledné AMD procesory s kódovým označením Vishera v podobe našej FX8370, aby sme mali aj bývalú „vlajku“, pretaktujeme FX8370 na 5GHz, čím je schopným ekvivalentom FX9590, keďže fyzické jadro je identické, ako aj jeho vlastnosti.

Testy a pretaktovanie

V tejto časti sa budeme venovať najmä škálovaniu pretaktovania,



a to či už po stránke výkonu, alebo po stránke prevádzkových vlastností ako teploty, spotreba a podobne.

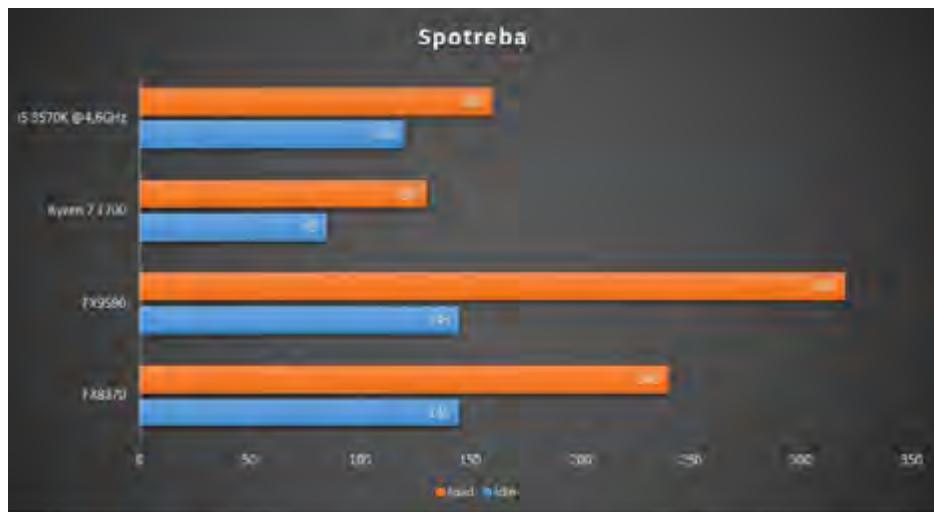
Azda všetci sme si všimli prekvapivo nízke takty Ryzenu. Zatiaľ čo posledné roky sme sa zameriavali najmä na takty nad 4Ghz, no vďaka relatívne vysokému IPC (počet inštrukcií na takt) nie je potreba takých vysokých taktov. Pre AMD pribudla novinka – nová technológia SMT (Simultaneous Multi-Threading), ktorá v praxi funguje takmer identicky ako HT (Hyper-Threading od Intelu), ktorú už poznáme dlhé roky. Vyskúšam praktické rozdiely medzi zapnutým a vypnutým SMT, ktoré by mohlo teoreticky negatívne ovplyvniť výkon v jednovlaknových aplikáciách, ako sú staršie programy či hry.

Pretože som veľký fanúšik pretaktovania, bola to takmer prvá vec, ktorú som musel skúsiť, procesor s 65W TDP prosté musí mať brutálne rezervy, či myslím sa? Čoskoro to zistíme.

Technológia SMT, je úžasná najmä keď ide o multijadrové operácie, čo sa prejavilo najmä v syntetických testoch, keď som využíval maximálny potenciál. Hry sú však iný príbeh a vypnuté SMT dokázalo spraviť viditeľný rozdiel, pretože sa mierne zvýšil výkon v jednovlaknových operáciach. Výsledky nie sú až také prekvapivé a opäť tu platí známe porekadro: i5 bude vždy lepšia na hry ako i7; čo mnohí iste poznáte tiež (i5 nemá HT, i7 má).

Ako prvé som sa zameral na pretaktovanie bez potreby zvyšovania napäťia v Core, ktoré je pri základných taktoch nastavené na 1,25 – 1,3V. Dôvod je jednoduchý, bez zvýšenia napäťia sa bude spotreba dvíhať iba minimálne, ako aj stratové teplo. Z dlhodobého hľadiska životnosti by som sa absolútne neobával, a to vzhľadom na to, že sa pohybujeme vo výrobcom stanovených hodnotách (takt nepoškodzuje CPU, vysoké napätie, prud a vysoké teploty áno).

Treba pripomenúť, že Turbo pri 8-jadrovej záťaži povolí iba 100MHz navyše (3,1GHz). Začal som nastavením násobiča na x35, čo mi dalo takt 3,5GHz a všetky testy zbehli bez problémov. A tak som sa posunul na 3,8GHz, čo bol aj posledný stabilný takt v základnom napäti. Po zvýšení napäťia na 1,35V procesor dovolil sa posunúť na 4GHz, no po chvíľke testovania sa ukázal známy BsoD, a tak som pridal napätie na 1,375V, vďaka čomu som mohol bez problémov zatiažiť CPU aj na 24 hodín bez najmenších náznakov nestability. Samozrejme, čipy sa líšia a nie každý procesor sa taktuje rovnako. No stále mi to nedalo a posúval som hranice, dokial som nenašiel na bezpečnú hranicu



1,4 – 1,45V pri takte 4,15GHz, ked' bol procesor schopný všetkých testov, no občas som už videl náznaky nestability.

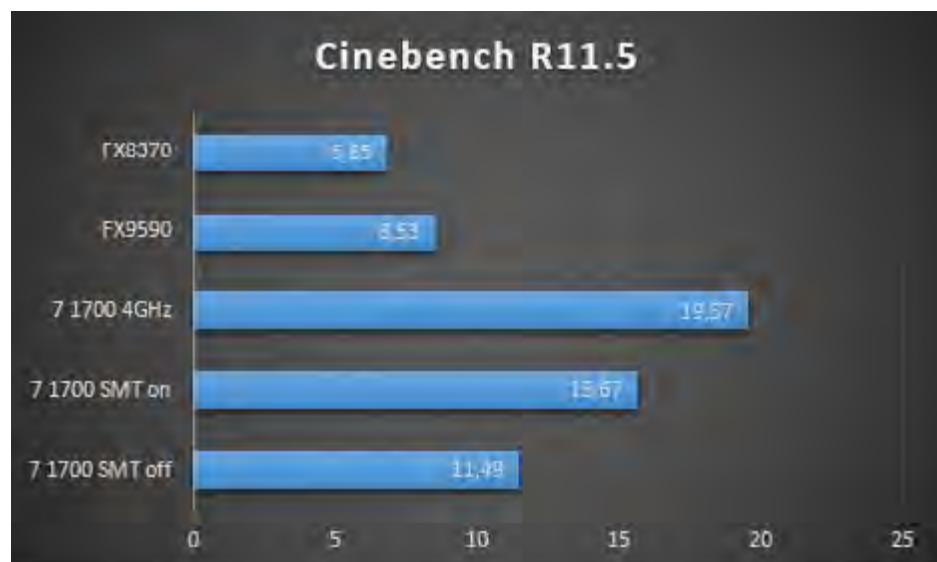
Zhrnutie a dojmy

Ked' spoločnosť AMD vydala predchádzajúcu generáciu v podobe Bulldozeru, prišlo veľké sklamanie z radov fanúšikov. Prečo? 8-jadrové procesory, ktoré mnohokrát nedosahovali výkon 4-jadrových modelov, a to či už v jednovláknových, alebo viacvláknových operáciách. Navyše dosť vysoká spotreba bola posledným klincom do rakvy.

Osobne som sa pred výdaním Ryzenu obával, aby sa história neopakovala, tesne po výdaní prišli prvé výsledky, ktoré sú brutálne, a všetky moje obavy opadli.

Ryzen je čistý úspech za skvelú cenu! Testovací kúsok, ktorý máme, je výborný príklad, pretože ide o najlacnejšie osiemjadro z celej série, ktoré má iba nižšie takty. Tie je však l'ahké si vynahradit', a tak sa dostať aj na úroveň modelu 1800, pri troche šťastia 1800X.

Ako sme aj mohli počas testovania vidieť, Ryzen v niektorých hráčach mierne zaostáva za konkurenčným Intelom. Prečo je to tak? Väčšina hier je navrhovaných na prácu s 1 – 4 jadrami, ktoré poväčšine disponujú dosť vysokými taktami, a tak Ryzen nie je úplne dokonale využitý, čo mu



dáva aj veľkú rezervu pre multitasking, napríklad v podobe nahrávania videa. Iba veľmi málo procesorov s cenovkou pod 400€ totiž dokáže v reálnom čase počas hrania enkódovať 1080p video s takmer nulovým prepodom výkonu, bez použitia akejkol'vek akcelerácie.

Pre profesionálov má Ryzen d'alšie „eso“ v podpore ECC pamäti (treba skontrolovať aj kompatibilitu so základnou doskou).

Rozhodne by som však hráčom odporúčal zostať v strehu na 4- a 6-jadrové modely, ktoré za ešte nižšiu cenu budú pravdepodobne



ponúkať takmer rovnaký herný výkon. V poslednej dobe to nevyzeralo s AMD dobre. Päť rokov bez nového procesora na obzore? No zvládli to a my sme sa dočkali úžasného kúsku kremíka s brutálnym výkonom. Ak ste sa doteraz pýtali fanúšika Intelu, prečo nechce AMD, odpoved'ou bolo bud' odvolávanie na vysokú spotrebu, alebo nízky výkon.

No to už neplatí, nový Ryzen so svojou spotrebou je konkurencieschopný aj najnovším 4-jadrám od Intelu, o výkone nehovoriac! Za danú cenu navyše ide o vynikajúcu vol'bu pre profesionálov, ktorí hl'adajú takto výkonnú platformu na prácu s médiami či CPU náročnými úlohami za cenu mainstreamovej zostavy.

Hráči tiež nezostávajú opomenutí, ide o úplne novú architektúru, na ktorú skrátka väčšina hier nie je uspôsobená, a tak môže dôjsť k mierne horším výsledkom. Časom sa môžeme tešiť na lepšiu optimalizáciu v hráčoch, čím sa slabšia stránka vyrovná. Každopádne, AMD, výborná práca, len tak d'alej!



Marcel Ilavský

JE NÁM LÚTO AK STE ČAKALI

IBA FILM

— **IMAX®** —
NEROBTE KOMPROMISY

IBAFILM.SK

CINEMAX

Aorus AX370-Gaming 5

Jeden z prvých high-end MB pre AMD Ryzen

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Konektorová výbava
- + RGB podsvietenie
- + Vzhľad
- + Stabilita pretaktovania
- Nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

Test na zostave:

CPU: AMD Ryzen 7 1700

RAM: Corsair

Vengeance LPX 16GB

GPU: MSI RX480,

Gigabyte GTX1060,

Founders GTX1070

Chladenie: Arctic 240L

SSD: Apacer

Panther 240GB

Technické špecifikácie:

Socket: 1331 (AM4)

Čipset: AMD X370

Počet RAM slotov: 4

Max. Kapacita

RAM: 64GB

Typ RAM: DDR4

Počet PCIe liniek

(spoločne s CPU): 24

Počet BIOSov: 2

Výstupy: 1x PS2,

1xHDMI, 1x USB3.1

Type C, 3x USB 3.1

Gen. 2, 6xUSB 3.1 Gen

1, 2xRJ45(LAN), 1x S/

PDIF, 5x Audio Jack



Otestovali sme jednu z prvých high-end základných dosiek pre AMD Ryzen. Ako dopadla? Oplatí sa?

Balenie

Základná doska k nám dorazila v štandardnom balení, ktoré si môžete kúpiť v obchodoch. Okrem dosky sa v ňom nachádza ešte bohaté príslušenstvo: 2x ext. teplotné čidlo, 4x SATA káble (2x90°), 2x pásky na káble zo suchého zipsu, redukcie na RGB LED, SLI mostík, nálepky na káble, manuály a nálepka na bedňu.

Pretože rok 2016 bol „rokom RGB“ a 2017 je rokom všetkého ostatného okrem RGB, nie je žiadnym prekvapením, že aj doska disponuje prvkami podsvietenia, ako sme už mohli vidieť na predchádzajúcich doskách na Intel platformu.

Vzhľad a konektivita

Doska je ladená do bielej a čiernej farebnej schémy, čo podľa môjho

názoru vyzerá výborne. V spojení s podsvietením to pôsobí neutrálne, a tak nebude problém použiť ju v takmer akejkol'vek zostave.

Vel'kým bonusom je plne integrované podsvietenie dosky, ktoré je prekvapivo dobré, a v niektorých aplikáciach vd'aka tomu nebolo ani potrebné používať ďalšie LED pánsky.

Ak niečo robí dobrú dosku, sú to detaily, na ktorých si v tomto prípade dal výrobca značne záležať, čo sa aj podpísalo na bohatom množstve všemožných interných konektorov.

Zaujímavým detailom sú spevnené PCIe sloty, ktoré sú vzhľadovo neutrálnejšie a dokážu bez problémov udržať



HODNOTENIE:



tie najťažšie grafické karty bez prehýbania. V prípade RAM slotov ide o čisto vizuálnu záležitosť.

Jeden z vitaných detailov, ktoré sa vyskytujú na väčšine dosiek od Gigabyte, je Dual-Bios. Dokáže v mnohých prípadoch výrazne zjednodušiť život, keďže platforma Ryzen nadľah prechádza značným vývojom a s tým prichádzajú aj aktualizácie BIOS-u, ktoré nemusia vždy dopadnúť podľa plánov (alebo keď chcete použiť inú verziu BIOS-u, stačí zmeniť polohu prepínača).

Na doske sa tiež nachádza vypínač, reset, OC mód a CMOS reset, na spodnej strane nájdete dvojsegmentový displej na veľmi jednoduchú diagnostiku v prípade, keď sa nepodarí POST.

Na zadnom paneli disponuje doska úctyhodnými šiestimi USB3.0 konektormi, z čoho má dvojica posilnené napájanie (žlté), 3×USB3.1G2 a USB Type-C, HDMI, nasleduje dvojica 1Gbit sietových kariet, konkrétnie Intel Gbe LAN a Killer E2500, a 8-kanálová zvuková karta Creative Sound Blaster X-Fi.

Po vnútornej strane nájdeme šialené možnosti konektivity, medzi ktoré patrí: 3×PCIe (x16,x8,x4), ktoré sú pre prípad SLI/CFX od seba oddelené dvomi slotmi, vďaka čomu sa v prípade vzduchového chladenia zlepší prietok vzduchu k vrchnej grafike, d'alej NVMe M.2 slot, 2×USB 3.0 pre predný panel (4 porty) a osem 4-pinových konektorov na ventilátory. Celkovo je doska veľmi slušne vybavená pre potreby takmer každého používateľa, či už hovoríme o hráčovi, alebo profesionálovi.

Pretaktovanie a stabilita

Pretože základné dosky veľmi testami neprechádzajú, musel som si vymyslieť jeden vlastný, a tým je pretaktovanie. Treba hned na začiatok upozorniť, že



každý čip je iný, a tak sa vaše takty nemusia zhodovať s tými mojimi.

Ak ste sa zaujímali o Ryzen architektúru, iste vám neunikol ani známy problém s podporou pamäti RAM. Osobne som sa o tom presvedčil, keď som použil OEM kit z Alienwaru ako aj od kolegu kit Adata XPG Z1 DDR4 2800, v oboch prípadoch nebolo možné sa posunúť zo základných 2133MHz.

Po nahlásení problému som však obdržal Corsair Vengeance LPX 16GB 3000MHz, ktoré fungovali na pomyselnú 1*, takže odporúčam sa rozhliadnuť po kompatibilnom kite alebo si stačí počkať na novšie verzie BIOS-u, na ktorých výrobca aktívne pracuje.

Na taktovanie som používal Ryzen 7 1700, ktorý disponuje taktem 3GHz. Takt som bol schopný zvýšiť bez najmenšieho problému na 3,8GHz a procesor bol stabilný aj po štyroch hodinách záťaže. Milým prekvapením bola jednoduchosť pretaktovania vzhľadom na to, že som nemusel spraviť nič iné, ako zvýšiť násobič na ×38.

Pokračoval som, samozrejme, aj d'alej do chvíle, keď som už musel zvýšiť napätie procesora na 1,4v, pri ktorom sa mi úspešne podarilo udržať stabilný takt 4141MHz. Potrebné bolo aj využitie Load Line Calibration na úrovni high (4/5), čím som obmedzil nestabilitu pri dlhších testoch. A aby som nezabudol, vďaka danému taktu sa mi podarilo (dočasne) získať prvé miesto v benchmarku SuperPI na Hwbot.

Ak chcete taktovať, rozhodne sa s touto základnou doskou nemáte čoho obávať. Ryzen aj pri mojom taktovaní dosiahol najvyššiu spotrebú 110W, čo je na pomery 6+2 napájacej kaskády dobrý

výkon. Počas môjho testovania sa zohriala kaskáda na najvyššiu teplotu 49°C.

Ak ma niečo mrzí, je to absencia možnosti pretaktovania či zmeny BCLK (základný takt), ktorý je veľmi užitočný pri pokročilom taktovaní. Absenciu tejto možnosti, žiaľ, nieje možné nahradíť, keďže je na to potrebný externý generátor taktu (pre intel a AMD 100MHz). Túto možnosť však ponúkajú dosky z výšej rady Gigabyte.

Záverečné hodnotenie

Ak hľadáte vážne nadupanú základnú dosku do svojej budúcej Ryzen zostavy, rozhodne musíme odporúčať testovanú Gaming pätku. Za 220€ sa radí medzi tie drahšie, no stále mána opätku čo ponúknut'. Niektoré absencie možno nepotešia overclockerov, no to je iba malá skupina l'udí. Pre tých ostatných pripravil Gigabyte veľmi slušný základ akejkol' vek zostavy vďaka prekvapivej nádielke interných, no aj externých konektorov, čo ocení asi každý. Pre tých náročnejších je tu aj plnohodnotná podpora ECC pamäti. Nesmieme zabudnúť ani na vynikajúco implementované RGB podsvietenie.

Marcel Ilavský





logitech®



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29



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

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

ZÁKLAĐNÉ INFO:

USA, 2017, 97 min.

Réžia: Tom McGrath
 Scénár: Michael McCullers
 Hudba: Hans Zimmer, Steve Mazzaro
 Obsadenie: Alec Baldwin, Steve Buscemi, Jimmy Kimmel, Lisa Kudrow, Tobey Maguire, Conrad Vernon, Edie Mirman, James Ryan



PLUSY A MÍNUŠY:

- + skvelá animácia
- + využívanie kontrastu medzi dospelými a det'mi
- + originalita
- + humor a kultúrne narážky
- + bláznivost' príbehu
- mierne entimentálny záver
- občas veľká absencia logiky

HODNOTENIE:

**Baby šéf**

ALEC BALDWIN S FLAŠKOU SUNARU

Ked' je v hlavnej úlohe bábätko, divák by podľa svojich skúseností čakal bud' bláznívú komédiu s akčnou hviezdom v hlavnej úlohe, alebo naopak romantický film so sladkým koncom. Do kín však vo štvrtok dorazil animovaný film Baby šéf, ktorého hlavná postava je vysoká približne šestdesiat centimetrov, pije z detskej fl'ašky a pod dobre padnúcim oblekom stále nosí plienku. Režisér Tom McGrath tak zvieratá z Madagascaru vymenil za rozkošné bábätko s hlasom Aleca Baldwina. Film od prvých trailerov si uvoľoval originálny nápad a vynikajúci slovný humor. Podarilo sa animáku od DreamWorks obstáť v súčasnej silnej hegemonii Pixaru a Disney?

Sedemročný Tim má všetko, čo si len môže želat – milujúcich rodičov, ktorí mu ako jedináčovi venujú celú svoju pozornosť, a k tomu mimoriadne bujnú

fantáziu. Vďaka nej tak každý deň zažíva rôzne dobrodružstvá. To najväčšie ho však čaká, ked' mu rodičia oznámia, že bude mať malého bračeka. Ten ale nie je úplne podľa Timových predstáv – má na sebe oblek, prepichuje ho samol'úbym pohl'adom a organizuje celý život v domácnosti. Timove podozrenie, že jeho nový súrodenc nie je typické bábätko, sa potvrdí jednej noci – pristihne ho, ako nielenže hovorí, ale dokonca telefonus. Zist'uje, že v jeho rodine nie je náhodou – a ak sa ho chce niekedy zbaviť, musí mu s jeho tajou misiou pomôcť.

Baby šéf sa už od začiatku oblúkom vyhýba morálnym ponaučeniam a vyberá sa cestou bláznivej, miestami až grotesknej jazdy. Vynikajúco stavia na tom, že hlavnými postavami sú výlučne deti. Túto výhodu využíva plne v svoj prospech ked' stavia svet detí do kontrastu so svetom

dospelých. Častým zdrojom humoru tak sú prestrihy medzi tým, ako bláznivú naháňačku s explóziami vnímajú deti a ako banálne vyzerá z pohľadu dospelých.

Kontrast film využíva aj pri vizuálnej stránke. Tak, ako je vidieť rozdiel medzi svetom dospelých a detí, rovnako výrazný je aj rozdiel medzi realitou a Timovými fantáziami. Nielenže v nich majú na sebe postavy nápadité kostýmy, zmení sa aj celková animácia a vzhl'ad scény. Tieto fantazijné sekvencie rozhodne patria k tomu najnápaditejšiemu, čo za posledné roky na poli animovaných filmov vzniklo.

Samotný nápad, na ktorom je film postavený, je jednoduchý – vystihuje ho názov Baby šéf. Z filmu je čítiť, že niekto dostał nápad nechat' Aleca Baldwina nahovoríť mimčo v obleku a aby to celé neskončilo krátkym filmom, vymysleli okolo toho podporujúci dej. Ten nie je vyslovene zlý. Obsahuje mnoho nápadov, ktoré potešia. Jedna z úvodných scén vo filme priamo z montážnej linky, na ktorej sa vyrábjajú deti, je na nezaplatenie. Celý dej



je však len background pre postavu šéfa a občas je logicky nedotiahnutý. Na diváka to však vôbec nepôsobí zle – od začiatku si uvedomuje, že sa nad zákonitostami animovaného sveta nemá zamýšľať. Vie to aj film, a preto sa vôbec neberie vážne.

Postava šéfa-bábätká si pre seba zaslúžene kradne nielen názov filmu, ale aj samotný film. Už len počúvať dospelý mužský chrapľavý hlas, ako cynicky dabuje malé diet'a, je vtipom samo o sebe. Tak ako v celom filme, aj pri postave bábätká sa hojne uplatňuje kontrast medzi dospelým a diet'at'om. Nielenže výborne napodobňuje správanie stereotypných nadutých manažérov – obzvlášť môže divák oceniť, ako malé bábätko upláca l'udí bankovkami, ktoré im zo zväzku vysype do rúk – ale zároveň si originálne poradí aj s bábätkovskými záležitosťami. Monológ na tému, prečo sú plienky časovo výhodné, bol vynikajúci. A ked' Baby šéf otvoril trezor a niečo si nalial, divák bol až prekvapený, že to nie je whisky, ale sunar.

Napriek tomu, že bábätká vo filme neboli animované nijak prevratne – nemali napríklad až tak vel'a jasných črt tváre – boli výrazovo veľ'mi expresívne. Na animáciu bolo celkovo radost' sa pozerať. Napomohla výrazne aj charakterovej premene Baby šéfa – z cynického suchára sa počas filmu, ako už v animánoch býva



zvykom, stal nový človek so srdcom. Aj ked' bol záver príbehu sentimentálny a film sa tak odklonil od svojej groteskej podoby, je l'ahké mu to odpustiť. Najmä preto, ako s citom zobrazuje situáciu diet'at'a, ktoré je zrazu „zanedbávané“ kvôli mladšiemu súrodencovi. Najvýraznejšou črtou filmu tak ostáva humor. Baby šéfovovi sa podarilo snád' nemožné, zvláda bavit' dospelých aj deti. Pre menších divákov je vo filme množstvo blázivných naháňačiek, situáčneho humoru a gagov, pre tých odrastenejších zas niekol'ko dvojzmyslov a najmä nálož popkultúrnych narážok. V dabingu, ktorý

je – minimálne český – mimochodom celkom vydarený, ich treba trochu hl'adat', ale nemiznú. Poteší sa každý fanúšik Pána prsteňov – Tim má totiž pri posteli figúrku čarodejníka, ktorá ho každé ráno budí. Podobnosť s Gandalfom nie je čisto náhodná, ked'že počas filmu vysloví všetky jeho známe hlásky. V závere ani netreba spomínať to, že je silne inšpirovaný filmom Muži v čiernom. Dabing si okrem slušného prekladu získal body aj zahrnutím momentálne veľ'mi aktuálnej frázy: sorry jako. Diváci teda pri Baby šéfovom môžu využiť jednu z mála animovaných príležitostí roka, aby zobrali svojich potomkov do kina bez toho rizika, že by sa obe vekové skupiny nebachili narovnako. Najnovší animák je svieži, postavený na dobrom nápade a najmä sa neberie príliš vážne.



„Vydarený animák, ktorému sa darí splniť t'ažkú úlohu – baví rovnako rodičov aj deti. Je postavený na originálnom nápade a i napriek klišé v závere si zachováva veľ'mi svieži charakter“

Michaela Medved'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 106 min

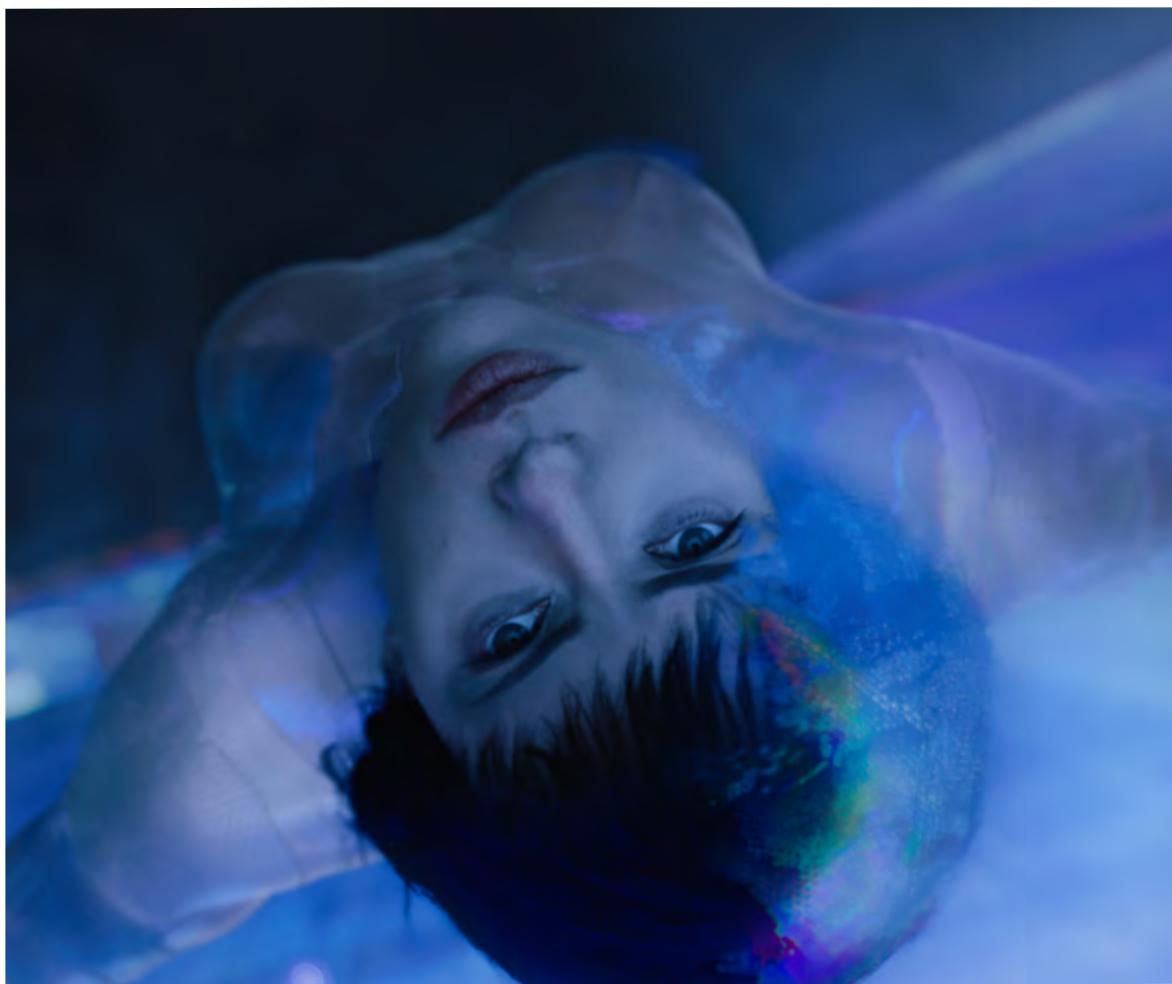
Režie: Rupert Sanders
 Předloha: Masamune Shirow (komiks)
 Scénář: Jamie Moss
 Kamera: Jess Hall
 Hudba: Clint Mansell, Lorne Balfe
 Hrají: Scarlett Johansson, Michael Pitt, Pilou Asbæk, Chin Han, Juliette Binoche, Takeši Kitano, Rila Fukušima
 Střih: Billy Rich, Neil Smith
 Scénografie: Jan Roelfs
 Kostýmy: Bart Mueller, Kurt Swanson

PLUSY A MÍNUŠKY:

- + Atmosféra
- + Soundtrack
- + Zpracování

- Místy scénář
- Místy slabší herectví
- představitelé

HODNOTENIE:



Duch ve stroji

KULT PO AMERICKU

Jen málokterý film z posledních několika dekád byl tak směrodatný pro celý žánr, jako byla animovaná adaptace mangy Masamune Shirowa Ghost in the Shell. Její hraná adaptace v režii Hollywoodu však přišla až nyní, mnoho let po úspěchu filmů, které z animované předlohy výrazně čerpaly, především pak i takové kultovky, jako byl Matrix. Má dnes tahle cyberpunková modla tentokráté v umírněnějším americkém balení co nabídnout?

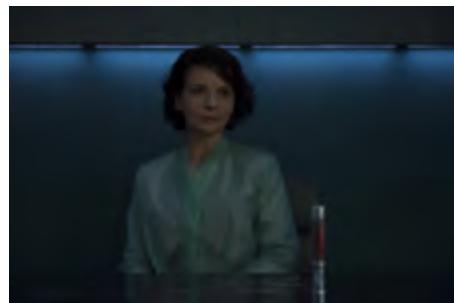
O téhle novince se toho hodně namluvilo už dlouho před premiérou. Solidní zástup lidí si totiž vzal osobně, že v americké adaptaci japonského originálu je obsazena místo Japonky Američanka Scarlett Johansson. Nemluvě pak o zástupu dalších herců ve vedlejších rolích, kde se objevují především evropští a američtí herci. Namísto toho, aby se

řešila samotná kvalita a úroveň filmu, se pak řeší všeobecné trendy Hollywoodu, neboť je film pořád potřeba prodat, že?

Kyber Japonsko optikou západu

Faktem ale naštěstí je, že až tahle uměle vyvolaná vlna kontroverze kolem snímku opadne, to, co zůstane, je překvapivě slušné sci-fi, které sice nepíše historii jako jeho animovaný předchůdce, přesto





nabízí zajímavou podívanou a v rámci možností umírněnější a stravitelnější alternativu k japonsky divoké a fantaskní původní verzi. Na podmínky klasické Hollywoodské produkce je to do značné míry krok mimo komfortní zónu, ale stále je film pouhým slabším odvarem předlohy. To ale není na škodu, nebot' mnohým lidem právě ona pověstná japonská divokost nesedne, mě nevyjímaje.

Režírující Rupert Sanders se nebál v tomto sci-fi blockbusteru jít tak trochu proti davu a nabídnout alespoň částečně osobitou podívanou, která staví hodně na atmosféře. Tu navíc buduje nejen díky poměrně solidním vizuálům, ale také díky neskutečně působivému soundtracku dvojice Clint Mansell a Lorne Balfe. Ti kombinují hned několik různých hudebních motivů a inspirují se v soundtracích let minulých, aby dali naplno vyniknout jednotlivým scénám a scenériím, které film divákovi nabízí. Jejich neskutečně působivá kompozice patří k tomu nejlepšímu za hodně dlouhou dobu.

Jiné, ale přesto důvěrně známé

Škoda, že to vizuálnu a hudební stránce tak trochu kazí samotný příběh. Jistě, film díky svému rozvláčnému tempu získává určité kouzlo a vyniká tak osudovost některých momentů, přesto se ve dvou třech místech možná tvůrci měli rozmyslet, zda raději ještě nesáhnout po stříhačských kleštích a film přeci jen trochu zkrátit. S tím jde ruku v ruce i trochu nevyrovnané obsazení, kde je na jedné straně trochu škoda trestuhodně nevyužitého Michaela Wincotta a poněkud slabého záporáka, o kterého se postaral Peter Ferdinando. Na druhou stranu ovšem osloví Michael Pitt a také čím dál více obsazovaný dánský sympat'ák Pilou Asbæk.

Tak jako tak ovšem potěší fakt, že se Hollywood rozhodl do takhle nejistého projektu nacpat nemalý rozpočet, aby mohlo vzniknout takhle solidní a atmosférické sci-fi, které, byť má své nedostatky a jeho relevantnost už není taková, jako na konci devadesátých let,

potěší nejen fanoušky žánru. Servíruje totiž dostatečně divokou a cizokrajnou podívanou na to, aby se vymezilo vůči běžné žánrové produkci, a zároveň ukotvenou v rámci jasné daného rozmezí, aby se tahle podívaná nestala jen záležitostí pro úzkou skupinu diváků. Navíc svým přístupem snímek nabídne hned několik momentů, které si rozhodně zapamatujete, nebot' jsou něčím, co jen tak v blockbusterové produkci nevidíte.

Pokud vám tedy žánr sci-fi, případně rovnou cyberpunk, něco říká, pak nemá smysl vám snímek doporučovat, nebot' jste pravděpodobně v kině již byli. Pokud ovšem stále váháte, dál nečekejte. Byť totiž Ghost in the Shell předběhla, co se týče filmu, skupina jeho následovníků, i tato amerikanizovaná verze japonského kultu má co nabídnout a nudit se rozhodně nebude. A už jen pro tu atmosféru a výraznou audiovizuální stylizaci se vyplatí těch pár chyb filmu odpustit.

„Slušně natočené atmosférické sci-fi, které je ve výsledku zajímavou hranou umírněnější alternativou k původnímu animáku. Historie se zde nepíše, slušná žánrová jízda ovšem ano“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2017, 9132 min.

Réžia: Stuart Hazeldine
 Scenár: John Fusco, Andrew
 Lanham, Destin Daniel Cretton,
 William P. Young (román)
 Hrajú: Sam Worthington, Octavia
 Spencer, Radha Mitchell, Tim McGraw

PLUSY A MÍNUŠKY:

- + Octavia Spencer
- + Atmosféra
- + Myšlienka

- Graham Greene
- Gýcovost'
- niektorých scén



HODNOTENIE:



Chatrč

MALÁ PRÍRUČKA KREŠTANSKEJ VIERY

Len máločo dokáže naštartovať človeka do väšnivej debaty tak ako náboženstvo. Pri hádke o existencii Boha sa neraz rozbehne spúšť neuvážených slov, nepreverených či nevzdelaných obvinení alebo krívd z detstva. A to z oboch strán. A preto nečudo, že názory na film s náboženskou tematikou Chatrč sa zmenili z kritiky filmu na starú známu debatu. Ľudia sú bud' proti – film má najnižšie možné hodnotenia odôvodnené protináboženskými názormi - alebo je vychválený do nebies ako život meniaci dve hodiny. Ako to teda je?

Jedno popriet' nemožno. Predloha filmu – kniha Chatrč od Williama P. Younga bola New York Times bestsellerom takmer dva roky a ten čas za sa jej predalo cez 10 miliónov kusov. To znamená, že ako kniha, ktorá má priblížiť Boha l'ud'om, bola vel'mi úspešná. A aj vtedy, napriek

svojmu úspechu, mala podobných odporcov ako jej filmová podoba. Nezáleží teda na kvalite filmu či knihy - pokial' nesie v sebe nejakú jasnú náboženskú myšlienku, svojich odporcov mat' bude.





Taktiež ale nemá úplne pravdu ani druhá strana spektra – veriaci, ktorí Chatrč vychvalujú do nebies. Príbeh chatrče určite posunul nejeden život k hlbšej viere – ale nedokáže tak ovplyvniť každého.

Centrom príbehu je Mack (Sam Worthington), otec troch detí. V živote ho stretlo niečo, po čom je naozaj t'ažké ostat' verný viere, aj keď ju pred tým praktizoval. Jeho najmladšíu dcérku na rodinnom výlete uniesol muž, ktorý ju následne v starej lesnej chatrči zabil. Jediné, čo Mack po policajnom pátrani našiel, boli jej krvou nasiaknuté šaty a pocit, že Boh, čo by takéto niečo dovolil, nemôže byť ani spravodlivý ani láskavý. Jeho život ale zmení tajomné pozvanie na miesto, ktoré v ňom vyvoláva tol'ko bolesti – do chatrče. Po rokoch smútka sa rozhodne, že jediný spôsob, ako svoju bolest' zmeniť, je pozvanie prijať, aj keby tam naňho mal čakať vrah jeho dcéry.

V chatrči ho však čaká niečo neuvieriteľné. Boh v podobe troch osôb – Otca (pre Macka má výzor černošskej ženy – Octavia Spencer), Syna (teda Ježiša – Avraham Aviv Alush) a Ducha Svätého (Sumire Matsubara). Mack teda namiesto pomsty nachádza obrátenie, odpustenie a odpoved' na mnohé otázky, ktoré sa môže pýtať nielen veriaci, ale aj nejeden neveriaci.

Čo sa týka grafickej stránky, film zobrazuje Božiu slávu vel'kolepo. Okrem morálnych posolstiev sa tak na divákovu dušu snaží zapôsobiť aj vizuálne, čo pri niektorých scénach pôsobí jemne gýčovo. Pokial' ste však naladený na správnej vlne, prostredie je podmanivé a atmosféra



chatrče na vás spolu s hereckými výkonmi pôsobí prít'aživo. Skrátka je tam maximálne príjemne a nechce sa vám preč. Myslím, že na vykreslenie pocitu blízkosti Boha je Chatrč vydareným filmom. Celý film je vlastne pohl'ad, ako veriaci katolík chápe, alebo by aspoň mal chápat', Trojvedeného Boha. Tri Božské osoby sú zobrazené trojicou postáv, a teda trojicou hercov. Ich výkonom nemožno nič vytknúť, Octavia Spencer na plátne preteká rodičovskou láskou, Alush je ako Ježiš sympat'ák (hoci Mack vo filme povie, že sa s Ježišom cíti najuvol'nenejšie, miesto v mojom srdci aj tak najviac vyhrala Spencer) a Matsubara je ako Duch Svätý očakávane tajomná. Jediné, čo mi na hercoch vadilo, bola postava Tatka (ako bola Božská osoba Otca vo filme označovaná), keď v istý moment filmu nabrala mužskú podobu. Octavia Spencer vtedy nahradila menej sympathetický Graham Greene, no táto kratšia zmena herca našťastie výrazne neovplyvnila kvalitu filmu. Dej nemá zmysel rozoberať, lebo pri ňom všetko závisí od myšlienky. A tá sa vám bud' páči a prijmete ju, alebo nie. Od toho všetkého záleží, či vám dvojhodinová stopáž bude odsýpať'

rýchlo, alebo budete počítať minúty do konca. Či vás bude prit'ahovať prostredie, ktoré film vytvoril, alebo budete čakajúc na titulky namrzené hl'adieť do mobilu. Skrátka, Chatrč je vel'mi subjektívny film.

Divákov teda môžeme podľa miery obl'uby filmu rozdeliť na tri skupiny. Prvá, ktorú film ovplyvní najradikálnejšie smerom k lepšiemu, sú l'udia tápajúci. Tí, ktorí sa podobajú Mackovi, teda ktorí prezili nejakú životnú krivdu, ktorú nevedia pochopit'. Alebo aj boli veriaci, len úplne nevedeli, čo to znamená. Druhá kategória sú veriaci, ktorí sú viac zbehľí – vedia, v čo veria a prečo. Tým film až tak vel'a nového nedáva – väčšinu ukázaného už prezili aj na vlastnej koži, hoci kto chce, ten si niečo nové, samozrejme, nájde. Tretia kategória sú skeptici a všetci l'udia, ktorí Chatrč videli

bez toho, aby vedeli, do čoho idú alebo im skrátka na ich momentálny duševný stav tento film nesadol. Myslím si, že film Chatrč by sa mohol páčiť každému, keby si dokázal pootvoriť srdce a skúsiť sa zamyslieť nad otázkou „čo ak?“. No taktiež viem, že rovnako by som mohol žiadať veriaceho, aby si pozrel film proti existencii Boha a chcel by som od neho, aby skúsiť zmeniť niečo, čo v obrovskej mieri formuje jeho celý život. Preto radšej nechám výber na vás. Podľa vlastného svedomia uvážte, či film Chatrč môže zmeniť vás život – alebo skôr či chcete, aby sa tak stalo.

„Chatrč sa rovnako ako všetky ostatné náboženské filmy vel'mi t'ažko hodnoti. Na niekoho môže pôsobiť ako prevratný film a na iného zas ako zbytočne vyhodený peniaz. Co jej ale nemožno uprieti je knižná predloha, ktorá bola New York Times bestsellerom. Ide teda o remeselné dobre zvládnutý film nesúci náročnú myšlienku, ktorú nemusí prijať každý.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Rusko, 2017, 89 min

Režie: Sarik Andreasjan
 Scénář: Andrej Gavrilov
 Kamera: Maxim Osadčij-Korytkovskij
 Hudba: Georgiy Zhereyakov
 Hrají: Anton Pampušnyj, Sanžar Madijev, Valerija Škirandová, Vjačeslav Razběgajev, Sébastien Sisák, Alina Lanina
 Prodюенти: Sarik Andreasjan, Genvond Andreasyan, Vladimir Polyakov, Aleksey Ryazantsev
 Střih: Georgiy Isaakyan



PLUSY A MÍNUŠY:

- + Některé akční momenty
- Digitální triky
- Hloupost
- Kopírování bez nápadu

HODNOTENIE:



Ochránci

ZA MATIČKU RUS!

Ruská produkce se čas od času snaží celému světu dokázat, že tamější filmová produkce nezaspala dobu a je stále schopná konkurovat evropské a hlavně zaoceánské tvorbě. Naposledy způsobil poprask před necelými čtyřmi roky válečný Stalingrad, který se ve své 3D podobě dostal až na americký trh. Nyní se o něco podobného pokouší akční superhrdinský nářez s názvem Ochránci, kde oblibené komiksové hrdiny supluje výběr toho nejlepšího ze Sovětského svazu...

Samotný nápad na čistě ruské superhrdyny není v jádru tak úplně špatný. Vytáhnout člověka, co se dokáže měnit v jeden z nejznámějších ruských symbolů, medvěda, dalšího, co dokáže ovládat elementy, superrychlého zabijáka a neviditelnou dívčinu, to není tak úplně zlá skvadra. Problém ovšem je, že tady ona zajímavost nápadu víceméně končí.

Komiksy na trochu jiný způsob

Jedním z hlavních problémů filmu je fakt, že na něm jde strašně moc vidět, že se snaží ze všech sil být jako jeho západní bratřičci, postrádá ovšem to jádro filmu, které nese samotný příběh a akce svých hrdinů.

Jistě, pomsta na svém tvůrci a ohrožení Matičky Rus a potažmo i celého světa je docela fajn motivace, nicméně v tomhle případě to působí spíše jen jako chabá záštěrka pro několik akčních sekvencí a hlubokomyslních keců z úst hlavních hrdinů a záporáků, po jejichž skončení nastane čas na titulky.

Jistě, akční sekvence nejsou vždy úplně zlé, kupříkladu vstup medvěda na scénu je poměrně působivý a do značné míry i zábavný, jedná se však jen o dílčí

momenty, které dokážou zaujmout na moment, než se film zase vrátí zpět do mizérie. Může za to fakt, že Ochránci jsou takovou trochu Fantastickou čtyřkou na ruský způsob. Místo neviditelné ženy, vědce, co se umí natahovat, sympat'áka s ohnivými schopnostmi a žijícího kamene tu máte neviditelnou děvčici, vědce, co se umí transformovat hned v několik forem medvěda, sympat'áka s rychlými pohyby a čtvrtého do party, co si příšel hrát s kamením. Podobně jako v případě vzoru ovšem na plátně tahle čtyřka v konečném pohledu moc nefunguje.

Ani jako oddechové běčko

Nefunguje ostatně ani hlavní záporák celého filmu, kterým má být tvůrce hlavních hrdinů, který možná až příliš strkal ruce do zásuvky. Vyjma naprosté absence jakéhokoliv charismatu a s přehlídnutím opravdu špatného designu (včetně finální masky), samotná postava Kuratova (Stanislav Shirin) je neskutečně otravná, hloupá a jeho akce ve filmu působí jako pěst na oko. Nudí,



otravuje a nedává moc smysl, at' už se na postavu podíváte z jakéhokoliv úhlu.

Problém je zde ale především v tom, že tentle film mohl docela dobře fungovat jako celkem zajímavá a originální alternativa k americkým komiksovým filmům, kterou by se dalo vyplnit čekání na další blockbuster z produkce DC nebo Marvelu. Bohužel ani v téhle rovině Ochránci nefungují. Těžko se totiž na filmu hledá něco, kvůli čemu by jej stálo za to vidět. Byť se totiž film snaží už od prvních materiálů tvářit strašně cool a hrát na tu správnou

notu u komiksových fanoušků, tahle nucenost, škrobenost a vyumělkovanost je to, co filmu láme vaz úplně nejvíce.

S medvědem do hlubin podprůměru

A to je zatraceně škoda, když se na to tak podíváte. Režisér Sarik Andreasjan totiž natočil hodně slabé běčko, které sice možná na ploše dvou a půl minut traileru může působit svojí originalitou docela zajímavě, ve výsledku je to ale tak to jediné originální, co film předvede. Slabá hodina a půl v přítomnosti bezbrehého

kopírování bez špetky vlastního nápadu (vyjma úpravy konceptu samotných hrdinů na základě západních vzorů samozřejmě), kde jedinou zábavou jsou možná občasné akční sekvence, které omrzí docela rychle, zvláště když většinu z nich film vystřílí už v marketingové kampani.

Pokud vás i nadále ovládá zvědavost, asi vám nemá cenu návštěvu kina dvakrát rozmlouvat, nečeká tam ovšem nic navíc, než jen laciná kopírka západu, nad kterou se zavře voda stejně rychle, jak se film před pár měsíci objevil. Film najdete v české kinodistribuci ve vybraných kinech díky společnosti Bohemia Motion Pictures od 20. dubna, na Slovensku v distribuci společnosti Continental od 18. května. Snímek Ochránci je nevhodný mládeži do 12 let.

„Hloupá, laciná a nepříliš fungující jakož alternativa k západním komiksovým filmům, která při tom všem opisování a kopírování svých vzorů zapomíná na to, co tyhle filmy dělají zábavnými“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 136 min

Režie: F. Gary Gray
 Scénár: Chris Morgan
 Kamera: Stephen F. Windon
 Hudba: Brian Tyler
 Hrají: Vin Diesel, Dwayne Johnson, Jason Statham, Charlize Theron, Kurt Russell, Michelle Rodriguez, Tyrese Gibson, Ludacris, Kristofer Hivju, Helen Mirren, Elsa Pataky, Marko Caka, Scott Eastwood, Branislav R. Tatalovič, Nathalie Emmanuel, Don Omar, Tego Calderón, Luke Evans
 Producenči: Vin Diesel, Michael Fottrell, Neal H. Moritz
 Střih: Christian Wagner, Paul Rubell
 Scénografie: Bill Brzeski



PLUSY A MÍNUŠKY:

- + Akce
- + Jason Statham
- + Tempo
- + Nové pírůstky a staří známí
- Naivnější a hloupější než předchůdci
- Místy slabší triky

HODNOTENIE:

**Rýchlo a zbesilo 8**

SAUTY PROTI ATOMOVKÁM

Vysokootanové akční filmy série Rychle a zbesile jen tak neskončí. Poté, co před pár díly série, která dál opustila pouliční závody nočních velkoměst, chytla nový dech jako zajímavá alternativa k akčním filmům na motivy hraček a komiksů, se na ni s každým dílem těší zástupy horlivých fanoušků. Osmička v tomhle ohledu není výjimkou, i když se tvůrci do marketingové kampaně rozhodli zahrnout poměrně kontroverzní dějový zvrat oproti předešlým dílům. Má ale osmička fanouškům i novým divákům co nabídnout?

Rychle a zbesile už pěkných pár let není o natuňených kárach a nočních velkoměstech, po kterých se prohání kriminálníci se závislostí na vysokých rychlostech. Z téhle série se po třetím díle pomalu ale jistě stal akční kolos, kterému se doveď rovnat jen málokdo. A je to

zatraceně fajn, nebot' podobných akčních značek v letech, kdy jsou čistě akční filmy dlouhodobě na ústupu, zase tolik není. Osmý díl tenhle odkaz následuje na 110 % a platí u něj asi nejvíce pravidlo, že pokud





si jej budete chtít naplně užít, musíte nechat mozek a logické myšlení doma.

Novinka v režii F. Gary Graye (Loupež po italsku, Ctihonodný občan, Straight Outta Compton) totiž se svým pojeticím fyzikálních zákonů zachází ještě více za hranici a bere se ještě o něco méně vážně než její předchůdci. Díky tomu tak na plátně uvidíte snad ještě o něco větší divočinu než kdy dříve, která se nebojí skončit až u ultimátní berličky devadesátých let, atomových hlavic. Na druhou stranu také využívá více scén s automobilovými honičkami a akčními sekvencemi ve srovnání s posledními díly téhle série. Gray si je navíc dobře vědom všech trademarkových elementů fungujících v téhle sérii, takže i obligátní úvodní sekvenci v tropické zemi s automobilovým závodem tu najdeme a upřímně, v tomto momentě jako by osmičku a jedničku s dvojkou zase tolík let a dílu nedělilo.

Ve zbytku filmu se pak jede podle fanoušky oblíbených not, kde je Domova skupina postavena před další poměrně osudovou otázkou a je nutno spolupracovat i řešit dílčí konflikty za pochodu. Je fajn vidět, že tentokrát Vin Dieselovi a ostatním zatápí pod kotlem skvělá Charlize Theron, která si svoji další výraznou záporačku náramně užívá a film z toho ve výsledku jen a jen profituje. Absenci jedné z hlavních postav tvůrci vyřešili větším prostorem pro dva z novějších přírůstků do této série. Velká část filmu je totiž věnována vzájemné dynamice mezi Dwaynem Johnsonem a Jasonem Stathamem, stejně jako dílčím



scénám pro jejich postavy. A to je ve výsledku vlastně to nejlepší, co si na vás film chystá. Tihle dva si totiž tentokrát tak trochu film i sérii kradou pro sebe a po závěrečných titulcích budete bezesporu chtít minimálně více těchto dvou postav.

Statham i Johnson jsou totiž v akčních sekvenčích naprostě nekompromisní a jejich vzájemné dialogy patří k hlavním pozitivům filmu. Potěší pak také návraty starých známých a nové přírůstky, především i na minimálním prostoru působivá Helen Mirren. Na druhou stranu trochu zamrzí lehce nevyužitý a upozaděný Kristofer Hivju.

Vizuálně se série oproti minule lehce pozvedla a vypadá k světu, byť nálož digitálního balastu je pořád značná. Je to ale na druhou stranu přesně to, co fanoušci od série čekají a co jim tvůrci bez problému servírují. Velkolepé akční kusy, které pálí dolary a benzín podobně rychle jako mozkové závity. Hledáte-li tedy něco, u čeho zaručeně vypnete a budete se jen bavit velkolepostí a výbušností s přesně mříženou hláškou na každém druhém kroku, pak není moc nad čím přemýšlet.

Nad rámec zavedených propriet téhle série ale nic nového víceméně nečekejte. Rychle a zběsile 8 je totiž hrou na jistotu, kterou tvůrci dodávají fanouškům přesně to, co chtějí, a existenci dílu ospravedlňují jedním šokujícím twistem vyzrazeným už v kampani a větším prostorem pro neokoukané přírůstky v hlavním týmu. Ta pootevřená dvířka s příslibem více hlavní záporačky v budoucích dílech potěší,

nicméně po tom, co osmička předvedla, tak trochu přemýšlím, kam v téhle franšíze jde vlastně stoupat. Osmička totiž extrémně zahání do nových výšin a redukuje vážnost a serióznost série na minimum. Některé postavy jsou víceméně přeměněny jen na vlastní repliky a vše jede spíš na styl než na vlastní obsah. V rámci tohoto dílu to funguje, čekáte-li ovšem něco nového nebo nějakou zásadnější změnu ve vyjetých kolejích, budete tak trochu zklamáni.

Rychle a zběsile 8 je sice hloupou a naivní akční podívanou, když ovšem u tohoto velkofilmu vypnete, pobaví více než dobře. Správně přepálená akce v tak velkolepém měřítku, že snad není příště ani kam stoupat. Film navíc tlačí vzhůru především Statham (scéna v letadle patří svojí zábavností k tomu nejlepšímu v akčních filmech za poslední roky) a Johnson (s každým dalším dílem si svou nabouchanou policejní mlátičku užívá více a více). Příčtěte si k tomu slušnou záporačku a máte první letošní velkolepý blockbuster, který je především službou a dalším ceněným přídavkem pro fanoušky. Moc nového nepředvede, ale svoji roli další porce toho samého sehráje dostatečně. Patříte-li k fanouškům série, tohle je povinnost.

„Velkolepá akční vysokootanová jízda točí i na poosmé na plné obrátky a posunuje absurditu, výbušnost a zábavnost série na nové hranice. Když vypnete, pobavíte se dobrě“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2016, 108 min

Režie: Juan Antonio Bayona
 Předloha: Patrick Ness (knihu)
 Scénář: Patrick Ness
 Kamera: Oscar Faura
 Hudba: Fernando Velázquez
 Hrají: Lewis MacDougall, Sigourney Weaver, Felicity Jones, Toby Kebbell, Ben Moor, Lily-Rose Aslandogdu, Geraldine Chaplin, Liam Neeson
 Prodoucenti: Belén Atienza
 Striň: Bernat Vilaplana, Jaume Martí
 Scénografie: Eugenio Caballero
 Kostýmy: Steven Noble

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Kamera
- + Atmosféra
- + Digitální triky
- + Příběhy monstra
- Místy trochu pomalejší
- V některých momentech možná až přílišné tlačení na pilu



HODNOTENIE:



Volání netvora: Příběh života

ZRÁDOST DĚTSKÉ FANTAZIE

■ Filmová novinka Volání netvora: Příběh života, na motivy knihy Patricka Nesse, by mohla na první pohled připomínat hned několik podobných filmů, které se dostaly v posledních měsících do tuzemské kinodistribuce, především pak film Obr Dobr od Stevena Spielberga. To je ovšem docela daleko od skutečnosti. Veselé a radostné momenty v naivně dětském příběhu tady nečekejte.

Nový snímek od režiséra Juana Antonia Bayony (Sirotčinec, Nic nás nerozdělí a v současné době připravuje druhý Jurský svět) totiž tak trochu klame tělem. Zatímco se totiž na první pohled může zdát jako relativně běžný film pro děti, ty na něj rozhodně neberete. Svým dospělým přístupem a rozebráním docela závažných a depresivních témat totiž film míří spíše na starší děti a mládež, především ale dospělé.

Ne zrovna film pro děti

Na rozdíl od žánrové konkurence tu totiž není přítomná přehnaná pozitivita, naivita a bezstarostnost. A už vůbec ne přehnaná barevnost a jasná uchopitelnost pro diváky všech věků. Volání netvora: Příběh života od prvních momentů

přistupuje naprosto chladně ke zvolenému tématu a nechává hlavního hrdinu prožít nelichotivou situaci s osudovým nádechem.

To jen umocňuje fantastičnost příběhu, který se z velké míry opírá o postavu monstra, kterému v originálním znění propůjčil hlas Liam Neeson. Jeho pomocí film vypráví sekundární příběhy a konfrontuje tak přímo fantazii hlavního hrdiny, jenž se v už tak útlém věku snaží vzpamatovat z životní situace, ve které se ocitl.





Citlivý a dojemný

Onen působivý efekt filmu je ale dán především samotným audiovizuálním zpracováním, které většinu podobných filmů hravě strčí do kapsy.

Než aby se totiž tvůrci pouštěli do přehnaně velkolepých momentů, zpravidla si vystačí s málem. Skvělá kamera a digitální triky na špičkové úrovni zde ovšem dělají mnoho, a tak film působí

nejen samotným příběhem a jeho depresivností, ale také tím, jak je tenhle příběh pojat. Potěší pak i příběhové vsuvky řešené osobitou animací.

Jistě, ne každého podobné citové vydírání zaujme, osobně nepatřím mezi ty, kdo se u filmu jen tak dojmou, nicméně v případě snímku Volání netvora: Příběh života jsem s chutí udělal výjimku.

Netradičně pojatý příběh s podobně kvalitní audiovizuální stránkou mi je totiž ve výsledku daleko blíže než přehnaně pozitivní a vysmáté příběhy podobného charakteru v barvitéch snímcích pro celou rodinu.

Pocitivé řemeslo

Pokud si tedy chcete v kině dopřát nezrovna obvyklý film pro dospělé a mládež, který mění zaběhlé a nuceně pozitivní kulisy za osobitý, dojemný a citlivý příběh s fantasy twistem, pak směle do kina. Zklamání rozhodně nebude.

Volání netvora: Příběh života je totiž docela zajímavý úkaz, který si já osobně, i přes jeho těžkou stravitelnost v důsledku komplikovaného tématu, dám znova raději než konkurenci, která se snaží o něco, co tam prostě není. I když totiž tenhle snímek možná místy vydírá emoce z diváka až příliš vehementně, pořád jsou to emoce skutečné, a nikoliv vykonstruované.

Originální drama s prvky fantasy Volání netvora: Příběh života na motivy knihy Patricka Nesse najdete v české kinodistribuci od 30. března díky společnosti Vertical Entertainment. Snímek je nevhodný mládeži do 12 let.

„Řemeslně skvěle zvládnutá alternativa k dětským příběhům, která místo idealizování konfrontuje samotné emoce a beznaděj, a nabízí tak podstatně temnější a dospělejší podívanou i pro mladší diváky“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 110 min

Režie: Mick Jackson
 Předloha: Deborah Lipstadt (knihu)
 Scénář: David Hare
 Kamera: Harris Zabarlowous
 Hudba: Howard Shore
 Hrají: Rachel Weisz, Andrew Scott, Tom Wilkinson, Timothy Spall, Caren Pistorius, Alex Jennings, Jack Lowden, Harriet Walter, Mark Gatiss, John Sessions, Nikki Amuka-Bird, Michael Epp, Ellie Fox, Abigail Cruttenden, Basil Eidenbenz
 Prodюcenti: Gary Foster, Russ Krasnoff
 Střih: Justine Wright
 Scénografie: Andrew McAlpine
 Kostýmy: Odile Dicks-Mireaux

PLUSY A MÍNUŠKY:

- + Herecké výkony
- + Tematika
- + Úvodní třetina
- Slabší druhá část filmu
- Délka
- Obsazení ve vedlejších rolích



HODNOTENIE:



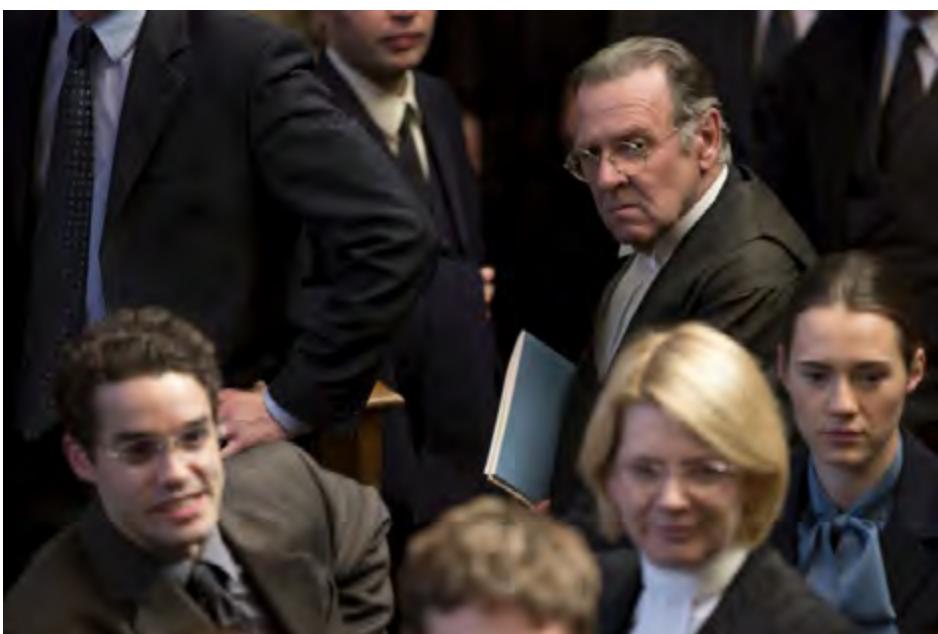
Popírání holocaustu

FAKTA VERSUS DEMAGOGIE

Koncem devadesátých let se do mediálního popředí dostal jeden z případů, nad kterým pro mnohé zůstal rozum stát. Britský historik David Irving dal v Londýně k soudu židovskou akademickou Deborah Lipstadt, která se ve svém díle zabývala odkazem holocaustu a studiem jeho hrůz. Snažil se touto cestou dokázat, že celá věc je jen manipulací židovského národa a holocaust je výmyslem, který je na míle vzdálený od pravdy. Dramatizaci případu, který skončil v roce 2000 po téměř pěti letech, si nyní můžete dopřát ve snímku Popírání holocaustu, který dorazil do tuzemských kin.

V případě podobných hutných soudních dramat zpravidla záleží na zdrojovém materiálu, na kterém film staví. V rámci tohoto žánru totiž už bylo předvedeno mnoho, a tak je těžké se nějakým způsobem vymezit proti konkurenci.

Snímek Popírání holocaustu se na to snaží jít cestou, ve které využívá přímou vazbu na druhou světovou válku, stejně tak na jeden z nejtemnějších momentů lidské civilizace. A onen kontrast s absurditou





soudního procesu, ze kterého předloha tohoto filmu vychází, funguje na výbornou.

Rozum nestačí

Není to však taklik propracovaný scénářem, jak by se mohlo zdát, ale spíše skvělým obsazením, kde kromě titulní hrádky v podání Rachel Weisz excelují především Tom Wilkinson a Timothy Spall, kteří předvídají excelentní výkony.

V případě Wilkinsova se jedná o pozvednutí slabší druhé půle filmu, zatímco Spall svým slizkým charismatem skvěle nakopne první třetinu až polovinu filmu. Naneštěstí pro všechny zúčastněné v momentě, kdy dojde k samotným soudním tahanicím, není s výjimkou zmíněného Toma Wilkinsona moc na co koukat. Film



Micka Jacksona se totiž přesune z linie nadějněho dramatu s mrazivým přesahem do reality do úrovně, v jaké operuje každý druhý film podobného rážení, bez ohledu na předlohu. Jakási žánrová rutina, která bez většího náboje nebo zájmu plyně až do samotného závěru filmu.

A to je celkem škoda. Přehlédu-li na moment zmíněné silné herecké výkony hlavního tria, film zvládá zaujmout hned několika momenty, jejichž atmosféra přináší příslib něčeho více, co však nakonec nepřichází. Kupříkladu scéna z místa činu, kam se vyšetřovatelé vydávají před zahájením samotného procesu, jednoduše funguje, avšak nic dalšího podobně silného nebo alespoň vzdáleně podobného na ni již nenaváže.

Solidní soudní drama s náznakem TV produkce

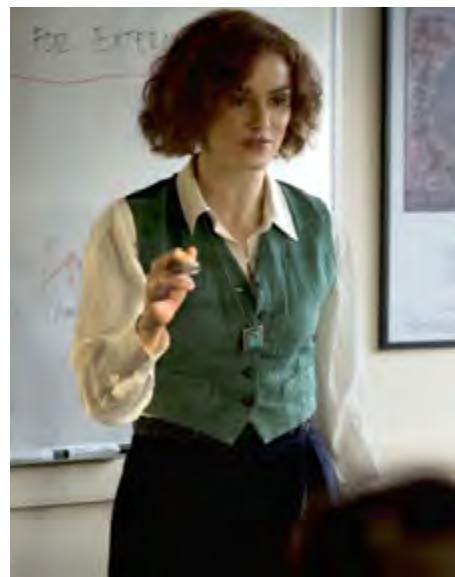
Svůj podíl na tom má samotné zpracování filmu. Ačkoliv totiž kameraman Haris Zambarloukos podává v rámci žánru stabilní výkon, jeho práce je snadno zaměnitelná a nepříliš originální či výrazná. Místy dokonce připomíná spíše televizní drama než kinofilm. To stejné naneštěstí platí i pro veterána Howarda Shorea, jehož hudební kompozice k filmu má sice co nabídnout, nic výrazného nebo objevného od ní ovšem nečekejte. Pár hodin po projekci vám v hlavě neuvízne ani jedený moment či motiv z jeho soundtracku.

Popírání holocaustu je tak ve výsledku docela slušným soudním dramatem, který má však velký problém vymanit

se z okovů žánrové rutiny. Zajímavé a atraktivní téma jako předloha, stejně jako skvělé herecké výkony předních představitelů dávají důvod, proč filmu dát šanci. Na druhé straně ale také film nezvládá úplně obhájit, proč na něj jít do kina a nepočkat si na něj až do televizní obrazovky, především kvůli nemastnému a neslanému zpracování, které film hlavně v druhé půli táhne tak trochu do hlubin průměru.

„Slušně natočené soudní drama na motivy absurdního soudního procesu, který se dotkl médií i u nás. Slušné herecké výkony na jedné straně, téměř žánrová rutina na straně druhé“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2017, 123 min

Režie: Dean Israelite
 Scénár: John Gatins
 Kamera: Matthew J. Lloyd
 Hudba: Brian Tyler
 Hrají: Dacre Montgomery, Naomi Scott, RJ Cyler, Ludi Lin, Becky G, Elizabeth Banks, Bryan Cranston, Bill Hader, Matt Shively, David Denman, Anjali Jay, Patrick Sabongui, Emily Maddison, Sarah Grey, Caroline Cave, Robert Moloney, Lisa Berry, Garry Chalk, Erica Cerra, Amy Jo Johnson, Jason David Frank, Fiona Vroom, Fred Tatasciore
 Producenci: Wyck Godfrey, Marty Bowen, Brian Casentini, Haim Saban
 Střih: Martin Bernfeld, Dody Dorn
 Scénografie: Andrew Menzies
 Kostýmy: Kelli Jones

PLUSY A MÍNUŠKY:

- + Pár dílčích momentů
- + Několik hlášek
- Triky
- Scénár
- Absence strážců po většinu filmu
- Hlavní záporačka

HODNOTENIE:



Strážci vesmíru

DO TOHO, STRÁŽCI VESMÍRU!

Strážci vesmíru jsou tak legendární značkou pro hned několik generací, které prožily devadesátá léta, jako máloco. Televizní barevní hrdinové potírající zloduchy ve svých trikotech jsou podobně známí, jako jejich titulní skladba. Nyní se ovšem příše rok 2017, a tak dozrál čas na to, kultovní podívanou představit další generaci diváků a zahrát na vlnu nostalgie u těch trochu odrostlejších. Podařilo se režiséru Deantu Israeliteovi s touhle očekávanou podívanou skórovat?

Původní Strážci vesmíru se dočkali mimo samotného seriálu a jeho nespočtu pokračování (nejnovější série se vysílá poprvé jen před pár lety) také hned několika filmových pokračování. Ta však byla určena především pro mladší publikum a trápí je podobné problémy jako jejich seriálové bratříčky – naivita a lacinost. Tohle měl nový film v režii Deana Israelitea napravit.

Snaha o dospělejší, relevantnější a temnější filmové zpracování, které přiblíží látku i novým divákům, totiž úplně tak nevyšla.

Odkud vítr vane...

Největším problémem filmu je totiž fakt, že se jedná o snímek možná až příliš podobný jinému komerčnímu a kritickému průšvihu z roku 2015, Fantastic Four čtyřce Joshe Tranka. Podobně jako tato týmovka totiž tento film jako by nevěděl, co vlastně diváci od podobné týmovky očekávají a snažil se jim vnitit představu filmu, který tak úplně nefunguje. Středoškolská dramata, nucená „temnost“ příběhu a nějaká vzájemná frikce mezi hrdiny před jejich závěrečným shledáním je věc jedna, když však na tohle naváže hodně zrychlená pasáž samotného týmového dobrodružství zakončená neobratně vhozenými titulky, něco je zatraceně špatně. V nových Power

Rangers totiž tak ani moc nejde o samotné strážce vesmíru, jako o jejich představitele, kteří mají každý svoje problémy, které se snaží být provázamy snad se všemi možnými problémy, které současnou skutečnou společnost trápí. Dokonce až do takové míry, že jsem každou chvíli čekal, kdy se ve filmu objeví nějaký hrdina / zloduch z blízkého východu. Výsledkem toho je tak trestuhodný fakt, že samotné hrdiny v jejich ikonických kostýmech uvidíte ve filmu až na závěrečných pár minut, které jsou navíc řešeny formou nepříliš zajímavého digitálního balastu, ve kterém není problém se snadno ztratit, případně ztratit samotný zájem.

Laciná a nezajímavá nuda

Svůj lví podíl na tom má i Elizabeth Banks, která sice možná na propagacioních materiálech k filmu působí démonicky a zle, nicméně v pohybu v samotném filmu už to taková velká sláva není a její výrazné přehrávání i na poměry takového filmu patří rozhodně k tomu nejslabšímu na celém filmu. A to už je



co říci ve filmu, kde žádný z hrdinů nemá dostatek charismatu nebo charakteru na to, aby nějak diváka zaujal. Zvláště pak vůdce skupiny, kterého ztvárnil Dacre Montgomery, který v každém druhém momentu vypadá, jako by se snažil působit jako lacinější verze Zaca Effrona. Scénář mu v tomhle navíc rozhodně nepomáhá.

Samotné audiovizuální zpracování je pak problémem samo o sobě. Na jedné straně je docela fajn vidět, jak se tvůrci popasovali se zpracováním Zordona v podání Bryana Cranstona, zde ovšem pozitiva asi končí. Film se totiž spoléhá po většinu času na nepříliš náročné momenty, kde není třeba tolika trikových záběrů, především díky

absenci samotné akce ve filmu. Když už na ni pak dojde, působí docela nedotaženě a podobně lacině jako triky v původním seriálu a filmech z devadesátých let. Nejočividnější je to v samotném závěru, kdy po neustálém protahování dojde konečně na onu slibovanou velkolepou akci společně se zordy jednotlivých hrdinů.

Strážci bez strážců

Nepříliš nápadité dílčí bitky digitálních strojů s digitálními příšerami nenabízí nic, co by v posledních letech nebylo vidět v každém druhém blockbusteru, což je patrné o to víc v závěrečném souboji megazordu s Goldarem. Nejen že ona dětská naivita a lacinost ve filmu, který se vás snaží celou dobu přesvědčit o svojí dospělosti, temnosti a současnosti, působí nemístně a docela zastarale (s tímhle operoval seriál v devadesátkách, dnes nemá film šanci s tímhle v takovémto podání uspět), ale samotná konfrontace nenabízí nic, čím by se vám vryla do paměti nebo podle čeho si ji alespoň zapamatovat. Naprostě zaměnitelný souboj digitálních nepřátel bez náboje.

Nová filmová verze Power Rangers je tak naneštěstí prvním výrazným zklamáním tohoto roku. Dubnová novinka naneštěstí nezvládá nabídnout ani tolik svých hrdinů v ikonických převlecích na to, aby se jednalo o povinnost pro skalní fanoušky série.

Laciná, naivní a nezábavná nuda na ploše dvou hodin, která se snaží působit jako rovnocenná alternativa ke komiksovým hrdinům, nezvládá ovšem podat ani



za mák argumentů pro svoji vlastní existenci, natož aby se s někým zvládala rovnat. Dean Israelite do kin přivedl tak neoriginální a nezábavný film, že po něm za půl roku neštěkne ani pes. A takhle se s legendárními značkami nezachází.

„Snaha oživit legendární značku pro nové generace příliš nedopadla. Laciné, nepříliš zábavné a nezajímavé zpracování doplácí na absenci čehokoliv nového nebo v dnešní době relevantního v porovnání s originálem z devadesátých let“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2017, 127 min

RÉŽIA: Niki Caro
 SCENÁP: Angela Workman,
 Diane Ackerman (predloha)
 KAMERA: Andrij Parekh
 HUDA: Harry Gregson-Williams
 HRAJÚ: Jessica Chastain, Daniel
 Brühl, Johan Heldenbergh,
 Timothy Radford, Efrat Dor

PLUSY A MÍNUŠY:

- + niektoré silné scény
- + Jessica Chastain
- + kvalitná grafická stránka filmu
- + drží sa faktov
- dej po prvej tretine stagnuje
- chýba emotívnosť
- nevyužité prostredie ZOO a jej obyvateľov

HODNOTENIE:

Úkryt v ZOO

KEĎ SA DÁ VERIŤ IBA ZVIERATÁM

Druhá svetová vojna sa netýkala iba ľudí. Pocítili ju aj zvieratá, napríklad tie z varšavskej zoo. Počas vojnových rokov boli zabijané bombardovaním alebo nacistickými vojakmi - len tak pre zábavu. Tie najvzácnejšie boli odvlečené do Nemecka a stali sa súčasťou tamojšej zoo. Ako toto všetko prežívali veľkí milovníci zvierat Jan a Antonina Zabinski po tom, ako na Varšavu zaútočili nacistickí vojaci? Nevzdali sa, využili svoju spustnutú zoo a počas vojny sa im do bezpečia podarilo dostat' až tristo židov. Ako tento známy varšavský pár vykresluje film **Úkryt v ZOO?** Môžeme od neho čakat' silný emocionálny zážitok či nás napriek citlivej a t'ažkej téme nechá film chladnými?

Úkryt v ZOO čerpá z vd'ačnej témy – ukrývania židov počas vojny. Táto etapa ľudských dejín je veľmi silná a ponúka filmom možnosť spojiť boj za správnu vec



s neustálym napäťím a nebezpečenstvom, a to všetko navýše s pútavou nálepou „podľa skutočných udalostí“. No čím viac takýchto filmov vzniká, tým musí byť u režisérov väčšia snaha, aby ich





filmy niečim vyčnievali. Pretože, hoci to môže zniť hnušne, téma zachraňovania židov počas vojny sa už vyskytuje tak často, že sa bez ozvláštnenia stáva „bežnou“. Režisérka Úkrytu v ZOO Niki Caro použila na odlíšenie filmu kontrast.

Idlická zoo - miesto plné rôznych spokojných zvierat sa z minúty na minútu stáva terčom bombardovania, a neskôr spustnutou záhradou. Keby sa Caro viac venovala životu varšavskej zoo pred a aj po bombardovaní, film by bol oveľa zaujímavejší..

Avšak zo života samotnej zoo je nám ukázaných sotva pár minút. To je veľká škoda, pretože práve tieto prvé minúty – krásna záhrada, utečené šelmy promenádajúce sa po meste či prvé kruté zábery Varšavského geta – boli najzaujímavejšie vo filme. Potom už snímka akosi stratila dych.

Už ostáva iba klasický príbeh tajného prepravovania obyvateľov geta, ktorý plynne bez väčšieho napäťa, len akosi zo scény na scénu. Kontrast idlických a vojnových časov sa stráca po pár minútach a osude zvierat vieme iba základné informácie. Už skrátka nie je dôležité, že toto bola zoologická záhrada, ktorá sa stala úkrytom pre l'udí. Je to len budova.

Pri filmoch podobného žánru je taktiež dôležité silné herecké obsadenie. Tento ansábel t'ahá žena, ktorej v origináli patrí aj celý názov filmu (*The Zookeeper's Wife*), Antonina Zabinska v podaní Jessicy Chastain. Vo filme je jedna z

najvýraznejších, či skôr jediná z výrazných postáv, a bez nej by film nefungoval vôbec. Zaujímavost'ou je, že hoci sa film mal odohrávať v Poľsku, točil sa v Prahe. A vd'aka tomu môžeme na plátnie vidieť aj pár slovenských či českých hercov, ako napríklad Mariána Mitaša, Marthu Issovú či Arnošta Goldflama.

Odhliadnuc od česko-slovenských hercov a trochu podivného prízvuku, ktorý má v divákovi evokovať pol'stinu, ide o hollywoodsky film. A to sa odzrkadľuje hlavne na výprave.

Úkryt v ZOO však nie je nadmerne brutálny, hoci by mohol byť. Takže nečakajte žiadne explodujúce žirafie

nohy lietajúce v ovzduší . Podobné scény necháva mimo plátna a skôr sa sústred'uje na temnú realitu, ktorá po podobnej akcii nasleduje. Príkladom môže byť scéna so znásilneným židovským dievčaťkom, ktoré síce vidíme na plátnie až po „tom“, ale jej zničený zjav aj tak v srdci zanecháva dosť silný pocit.

Výrazným negatívom filmu je nezvládnutie časvých posunov v príbehu . Manželia Zabinski zachránili tristo židov počas obdobia troch rokov a tieto tri roky sú vtesnané do dvojhodinovej stopáže.

Samozrejme, nie v celej svojej dĺžke, na plátnie sa striedajú rôzne úseky rokov, niekedy sa nasledujúca scéna odohráva na d'alší deň, niekedy zas až o pár mesiacov. Takéto dlhšie pauzy nie sú výraznejšie oddelené a spôsobujú nekonzistentnosť, kvôli ktorej si nevieme celý príbeh v myсли úplne zatriediť.

Úkryt v ZOO poskytuje verné nahliadnutie do Varšavy v roku 1939. Síce neprináša taký emocionálny dopad na diváka ako iné klasiky s rovnakou tematikou, ale je zaujímavé sa na situáciu pozrieť z pohl'adu pracovníkov zoo a aj z pohl'adu zvierat. Škoda len, že sa film nezaoberal viac tým, čím by sa odlíšil, teda napríklad aj osudmi týchto nemých tvorov.

„Ak chcete nazrieť na nacistický útok na Varšavu z iného pohl'adu, toto je ideálny film. Klasikám žánru sa však nevyrovnaná“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 104 min

Režie: Daniel Espinosa
 Scénár: Rhett Reese, Paul Wernick
 Kamera: Séamus McGarvey
 Hudba: Jon Ekstrand
 Hrají: Jake Gyllenhaal, Rebecca Ferguson, Ryan Reynolds, Hiroki Sanada, Ariyon Bakare, Olga Dychovčiná, Alexandre Nguyen, Naoko Mori
 Producenci: Bonnie Curtis, David Ellison, Julie Lynn, Dana Goldberg
 Struč: Mary Jo Markey, Frances Parker
 Scénografie: Nigel Phelps
 Kostýmy: Jenny Beavan

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Atmosféra
- + Napětí
- + Hudební doprovod
- Místy zpracování
- Scénář

HODNOTENIE:

Život

CALVIN, MŮJ KAMARÁD Z MARSU

Vesmír může být nebezpečný. Je již mnoho sci-fi snímků, které poukazují na hrůzy, které může způsobit nález života ve vesmíru za hranicemi planety Země. A ještě než se za dva měsíce vrátí do kin jeden z nejslavnějších zástupců takovýchto filmů *Vetřelec*, v prequelu s názvem *Vetřelec: Covenant*, do českých a slovenských kin dorazil snímek *Život*, který podobnou otázkou mimozemského života studuje poněkud v jiné rovině. Přesto ovšem s podobně katastrofickými výsledky pro své hrdiny.

Daniel Espinosa se před dvěma lety přivedl s knižní adaptací *Dítě 44*, kterou zvolil poté, co mu to nevyšlo s videoherní adaptací *Assassin's Creed*.

Na žánr sci-fi ovšem nezanevřel, jak ukazuje jeho novinka, ve které se Ryan Reynolds a Jake Gyllenhaal staví mimozemskému šmejdovi z povrchu Marsu.

A po letech je tu zase snímek, který dokáže z naděje v další život udělat děsivou vizi.

Vetřelec z jednobuněčného organismu

Život je totiž tak trochu filmem kontrastů. Na jedné straně totiž během necelých dvou hodin v kině dostanete vcelku vydařené videoběčko s poměrně sympatickým obsazením relativně známých tváří, které možná až příliš dává znát, kde a v čem čerpá podstatnou část své inspirace. Na straně druhé se ale v rámci takto nastavených kulis a prostředí zvládá vytáhnout s poměrně hutnou a vlezlou atmosférou, která buduje napětí a nepříjemné mrazení v zádech přesně v těch momentech, kdy je třeba. Díky tomu se tak člověk nezaměřuje na nedostatky a spíše se věnuje tomu, aby z kraje sedačky v kinosále samým napětím nespadl.

Jistě, film má k originalitě a nápaditosti hodně daleko a kamera jinak osvědčeného Seamuse McGarveyho se možná až příliš snaží napodobovat dílo Emmanuela Lubezkiho z *Gravitace*, příběhově se pak jedná o mix *Promethea* a dalších podobných žánrovéck (čímž film připomíná sci-fi běčka podobného ražení jako

Apollo 18, *Europa Report* nebo *Poslední dny na Marsu*). Herecky se jedná o standard, kde ani osvědčení herci nepředvádí nic světoborného, zkrátka v rámci možností slušná podívaná. Nic víc, ale na druhé straně ani nic míň.

Prometheus v gravitaci

Co ovšem na tomhle filmu osloví, je hudební kulisa, o kterou se postaral doposud neokoukaný Jon Ekstrand. Ten zvládá jak hutné momenty podporující napětí a děsivé momenty postavené na nové hrozbě, tak ty velkolepé, které jen podtrhují důležité pasáže celého filmu, jakým je i kupříkladu samotný otevřený závěr filmu.

Výsledkem snažení tvůrců je tak, byť poněkud rozpačitý, přesto průsobivý snímek, který nemohu jinak než doporučit. Zvláště pokud jste fanoušci žánru a podobných filmů vůbec. *Život* je sice běčkové a v mnoha ohledech laciné a neoriginální sci-fi běčko, které ale zvládá i ve skromných podmírkách vykouzlit atmosféru a napětí, jakou by mohla konkurence závidět. Pokud vám podobné žánrovky něco říkají, pak směle do kina, *Život* vás nezklame. Vyrobeně ani nenadchně, ale nezklame.

Lukáš Plaček

OD 25. DUBNA 2017

SNIPE^R GHOST WARRIOR 3

SEASON PASS EDITION



WWW.SGW3.COM

PS4

XBOX ONE

PC DVD



CRYENGINE

Autodesk Scaleform



18
ESRB

Sniper Ghost Warrior 3 © 2017 CI Games S.A., all rights reserved. Published and developed by CI Games S.A. Sniper Ghost Warrior is a trademark of CI Games S.A. Portions of this software are included under license © 2016 Crytek GmbH. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2016 Autodesk, Inc. All rights reserved. © 2016 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 103 min

Režie: Jordan Peele
 Scénár: Jordan Peele
 Kamera: Toby Oliver
 Hudba: Michael Abels
 Hrají: Daniel Kaluuya, Allison Williams, Bradley Whitford, Catherine Keener, Caleb Landry Jones, Lil Rel Howery, Keith Stanfield, Betty Gabriel, Erika Alexander, Lyle Brocato, Ashley LeConte Campbell, Jana Allen, Rutherford Cravens
 Producenci: Jason Blum, Sean McKittrick, Jordan Peele, Edward H. Hamm Jr.
 Střih: Gregory Plotkin
 Scéno grafie: Rusty Smith
 Kostýmy: Nadine Haders

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Atmosféra
- + Scénář
- + Závěr
- Zpracování

**HODNOTENIE:**

Uteč

NETRADIČNÍ RODINNÁ SEŠLOST

Komik Jordan Peele se po skončení populární show Key & Peele rozhodl vyzkoušet také jiné žánry a začátkem roku vtrhl do amerických kin s hororem Uteč, který se zanedlouho poté stal jedním z nejúspěšnějších celovečerních debutů vůbec. Nyní se tahle podívaná dostává i do českých a slovenských kin. Tenhle netradiční horor ale osloví i ty, kterým tento žánr příliš neříká.

O relevanci tohoto díla pro současnou americkou společnost a o tom, jak vlastně racismus, který je v současné době na denním pořádku nejen v Americe, dopomohl tomuto filmu na výsluní, bylo napsáno už hodně. To, co ovšem film skutečně skrývá a co stojí za jeho úspěchem, je to, že nabízí poměrně neokoukanou a netradiční podívanou, která pracuje jak s hororovými, tak s mysteriozními prvky.

Podivný a neokoukaný

Uteč sice ve své první části působí možná až příliš podivně, což se jen stupňuje s tím, jak příběh filmu

pokračuje. To vše je ovšem součástí plánu, který je postupně odhalen v závěrečné části filmu, který víceméně ospravedlňuje kostrbatost, vymělkovanost a podivnost předešlých částí filmu. Je to totiž právě příběh a způsob, jakým je tento příběh vyprávěn, v čem film opravdu exculuje. Jordan Peele se totiž nebojí témař vystoupit ze škatulky hororového filmu a spíše buduje od základu podivný příběh hlavního hrdiny, který je vystaven řadě zvláštních událostí, které stupňují atmosféru zbohatlického sídla, kde něco není v pořádku. Film navíc, místo aby se spoléhal na klasické žánrové berličky, jako jsou kupříkladu násilné lekačky, spíše prohlubuje atmosféru a přepálenou podivnost celého prostoru i jednotlivých postav.

Co se to vlastně děje?

Díky tomu divák nemá úplně problém se vcítit do kůže hlavního hrdiny, který tak trochu nechápe, co se to vlastně kolem něho děje. Onu podivnost a přepálenost filmu, stejně jako kontrasty

mezi jednotlivými momenty, ještě umocňuje výrazné využití humoru, které především v závěru silně vyrovnává hororové prvky, čímž se film vymezuje proti žánrové konkurenci. Abych ovšem nepěl jen chválu na adresu této novinky, samotné zpracování, stejně jako místy i kamera nepatří k tomu nejlepšímu. Některé momenty pak mohou působit možná až komicky právě díky nedotažené vizuální stránce filmu. Úvodní dvě třetiny filmu jsou navíc docela podivné, byť je v zelké části ospravedlní skvělý závěr. Hudebně pak film nijak zvlášť výrazný není.

Horor nehoror

V konečném důsledku tak víceméně hlavně potěší jisté oproštění od přehnaného spoléhání na žánrové klišé a toho, co v podobných filmech vidíme stokrát do roka. Uteč je díky tomu tak trochu netradiční podívanou, která díky skvělé napsanému příběhu ve výsledku zaujme i diváky, kterým hororový žánr vlastně zase tolik neříká. Dostatek humoru, děsilých i podivných momentů, a především velká porce originality, která svojí absurditou a přepáleností rozhodně zaujme.

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 118 min.

Réžia: Jordan Vogt-Roberts
 Scénár: Max Borenstein, Dan Gilroy, Derek Connolly
 Kamera: Larry Fong
 Hudba: Henry Jackman
 Obsadenie: Tom Hiddleston, Samuel L. Jackson, Brie Larson, Brie Larson, John C. Reilly, John Goodman, Corey Hawkins

PLUSY A MÍNUŠY:

- + akcia
- + "coolovost"
- + originálne monštrá
- nelogickosť
- hlúpe postavy
- scenár

HODNOTENIE:

Kong: Ostrov lebiek

NENÁROČNÁ ZÁBAVA S NÁROČNÝM ROZPOČTOM

Postava obrovskej gorily King Konga je tu s nami už nejaký ten piatok.
Prvýkrát sa na filmové plátna dostal v roku 1933 a odvtedy sa či už vo filmej alebo televíznej forme pravidelne vracia. Naposledy nám svoju víziu obrovskej opice predstavil kultový režisér Peter Jackson, tentoraz sa o to pokúša menej známy Jordan Vogt-Roberts. Jeho prístup je v mnohom odlišný od toho Jacksonovo, čo však vôbec nemusí byť zle. Podstatná je totiž hlavné jedna otázka. Je nový King Kong zábavným filmom?

Akčné béčka sú ako *Commedia dell'arte*. Príbeh je už každému dopredu známy, dôležité je prevedenie. A keďže je nový King Kong čisté béčko v áčkovom balení, netreba sa o príbehu veľmi rozpísovať. Úplne vám stačí vedieť, že sa dej odohráva v sedemdesiatych rokoch, na záhadnom ostrove, kde vrtuľník prináša partiu vedcov a vojakov, ktorí majú za úlohu zistit, aké tajomstvá pred nimi ukryva. Hlavných hrdinov vo filme stvárnujú hollywoodske hviezdy ako Samuel L. Jackson, v roli veliteľa Packarda, Tom Hiddleston, ako stopár Conrad a Brie Larson, ktorá svoju tvár zapožičala krásnej fotografke Weaverovej. Pokial bol

Jacksonov King Kong veľkolepým epickým dobrodružstvom, Ostrov lebiek je niečo ako jeho bratranec z dediny. To znamená, že je o čosi jednoduchší, ale zato je s ním oveľa väčšia zábava. Ale len v prípade, ak sa znižíte na jeho intelektuálnu úroveň.

V prvom rade musíte akceptovať už vyššie spomínaný scenár. Logiku by ste v tomto snímku hl'adali märne. To, čo sa na plátnе deje, sa netreba snažiť pochopiť, musíte to len akceptovať. Film je vlastne vystavaný z troch druhov záberov. Tými prvými sú zábery, ktoré posúvajú dej dopredu. Obyčajne sú dosť nezáživné, nakol'ko k postavám divák skoro vôbec nepocit'uje citové puto. Potom však nasledujú „husté“ zábery a tie sú dosť pôsobivé. Na výprave sa nešetrilo, a preto má Ostrov lebiek svoje neodškriepitel'né čaro. Je sa naozaj na čo pozerať a drsnotu filmu ešte umocňujú parádne rockové vypekačky zo sedemdesiatych rokov. Tešiť sa tak môžete na *Jefferson Airplane*, *Black Sabbath* či *Davida Bowiego*. No a tretím druhom záberov sú samotné akčné scény. Tie sú taktiež hlavným dôvodom, prečo sa oplatí film vidieť. Tešiť sa môžete na obrovské pavúky, King Konga hádzuceho stromy do vrtuľníkov

alebo jaštery z pekiel, st'a by zo nočných môr Ivana Bendu. Akcia je skutočne št'avnatá. Je vidno, že stála veľa peňazí, a zároveň pôsobí veľmi dynamicky. Takže v konečnom dôsledku otrsny scenár ani až príliš nevadí. Ja sám som sa na ňom mimoriadne bavil. V niektorých prípadoch bol tak absurdne zlý, až sa stával zábavný. Určite sa ale oplatí sa nezáživnejšie časti pretrpiť. Kto si totiž počká, môže sa tešiť napríklad na Toma Hiddlestona v plynovej maske sekajúceho mačetou malé škaredé pterodaktyly.

S postavami je to v Ostrove Lebiek dosť biedne. Najviac vás zabavia ako potrava pre monštrá, inak veľmi nemajú čo ponúknut'. Ich charaktere sú zo zásady jednorozmerné a len zl'ahka načrtnuté. Asi najhlúpejšiu postavu si zahrá Samuel L. Jackson, jej motivácie sú úplne nelogické a neuveritel'né. Brie Larson je zas vo filme iba pre potechu mužského diváka. Jej postava nemá charizmu a v akčných scénach vyznie smiešne a neuveritel'ne. Tom Hiddleston je v tomto filme taktiež len preto, aby bol. Najviac diváckych sympatií si zaslúži hláškujúci John C. Reilly s postavou pilota z druhej svetovej vojny uviaznutého na ostrove. Keby sa tvorcom podarilo vtíciť podobnú charizmu aj do zvyšku postáv, Ostrov lebiek by bol oveľa lepším filmom.

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británia, 2016, 98 min

Režie: Adam Smith
 Scénár: Alastair Siddons
 Kamera: Eduard Grau
 Hudba: The Chemical Brothers
 Hrají: Michael Fassbender, Brendan Gleeson, Rory Kinneir, Sean Harris, Lyndsey Marshal, Tony Way, Gerard Kearns, George Russo, Barry Keoghan, Killian Scott, Chris Cowlin
 Prodюcenti: Gail Egan, Andrea Calderwood, Alastair Siddons
 Střih: Jake Roberts, Kristina Hetherington
 Scéno grafie: Nick Palmer
 Kostýmy: Suzanne Cave

PLUSY A MÍNUŠY:

+ Fassbender

a Gleeson

+ Kamera

- Příběh
- Tuctovost
- Hudební složka

**HODNOTENIE:**

Proti svojej krvi

ŽIVOT NA OKRAJI SPOLEČNOSTI

Po zdlouhavé cestě po filmových festivalech se snímek *Proti vlastní krvi* dostává i do českých a slovenských kin. Celovečerní hrany debut režiséra Adama Smitha, který je znám především svouj dlouholetou spoluprací s hudební skupinou The Chemical Brothers a prací na britských seriálech a minisériích, se zabývá pohledem do společenství kočovných kriminálníků.

I přesto, že se podobným tématem zabývalo už několik filmů, má podobná tematika stále potenciál pro zajímavý příběh. Zvláště pak v případě, že se hlavních rolí zhostí charismatičtí herci jako Michael Fassbender a Brendan Gleeson. Bohužel v tomto případě u toho příslibu něčeho zajímavého jen zůstalo.

Ne že by film *Proti vlastní krvi* ve výsledku neměl co nabídnout, avšak pro většinu diváků je tato filmová podívaná nakonec jen tak trochu už okoukanou tuctovou zábavou bez sebevětšího nápadu či čehokoliv výrazněji zajímavého. I když totiž některé momenty skrývají potenciál

něčeho zajímavého, ve výsledku se ani hlavní postavy syna a otce a jejich vzájemný existenční spor nedokážou naplně rovinout a jejich vzájemná dynamika působí tak trochu zkratkovitě až epizodně.



Tenmile problém naneštěstí trápí většinu filmu. Veškeré náznaky něčeho, co by film jakýmkoliv způsobem vytrhlo z téhle letargie, je vzhápětí úplně opomenuto nebo nerozvíjeno dále.

Jistě, film má svým způsobem zajímavé postavy, jako například prostáček v podání Seana Harrise, když ovšem samotný příběh filmu příliš nefunguje, je trochu těžké si k postavám vytvořit vztah.

Nezachraňuje to tentokrát ani audiovizuální stránka. Kamera Eduarda



Grau je na poměrně slušné úrovni a ve většině případů minimálně v tomhle ohledu převyšuje běžný žánrový průměr, zázraky ovšem nečekejte. Vyloženým zklamáním je pak hudební doprovod od The Chemical Brothers, který je vcelku nezajímavý a poměrně upozaděný na úkor ostatních složek filmu. Žádnou osobitou práci či cokoliv zapamatovatelného, jako byl jejich první filmový soundtrack, tak nečekejte.

V jádru je tak snímek *Proti vlastní krvi* v podstatě tuctovým dramatem z prostředí společenských vyvrhelů, u kterého se těžko hledají argumenty, proč mu dát hodinu a půl svého života.

Pokud si vyloženě nelibujete v nezávislé britské dramatické tvorbě, skrývá se pro vás v rámci téhle novinky jen další tuctový export, kde jedinou devízou jsou dva charismatičtí představitelé v hlavních rolích.

Lukáš Plaček

logitech

PRE VEĽKÉ MIESTNOSTI A EŠTE VÄČŠIE NÁPADY



Logitech GROUP

GROUP, prekvapivo cenovo dostupný videokonferenčný systém pre stredné a veľké konferenčné miestnosti, ktorý premení každú miestnosť na miesto pre videokonferencie.

Vďaka USB plug-and-play bude používanie systému GROUP otázkou okamihu. Vrámcí vášho obvyklého IT prostredia je kompatibilný s ľubovoľnou videokonferenčnou softvérovou aplikáciou.

Dokonalo ostrý obraz a duplexný hlasitý odposluch s úžasným dizajnom umožňujú vynikajúcu kooperáciu.

Stačí pripojiť notebook a začať konferenciu, alebo použiť špičkový hlasitý odposluch s Bluetooth®-kompatibilným mobilným zariadením pre audiohovory v profesionálnej kvalite.



BlueJeans

broadsoft

lifesize



zoom

ZÁKLADNÉ INFO:

Eckhart Tolle
Sila prítomného okamihu

Žánor: Osobný rozvoj
 Vydavateľ: SETTOUR Slovakia
 Zapožička: audioteka.sk

PLUSY A MINUSY:

- + príjemne načítaná kniha
- + krátke kapitoly
- + zaujímavé myšlienky a pohl'ad na život
- + praktické rady a cvičenia
- nevydržíte dlho počúvať
- opakujúce sa frázy a slovné spojenia
- nie je rozdelená na časti podľa zamerania kapitol

HODNOTENIE:

Sila prítomného okamihu

NA CESTE ZA ŠŤASTÍM ŽIVOTOM V PRÍTOMNOSTI

Žijeme u vonáhľanej dobe, doneko-nečna v hlove riešime minulosť alebo plánujeme budúcnosť. Prítomnosť nám prechádza pomedzi prsty ako niečo menej cenné, o čo nejavíme záujem.

Stratili sme sa v čase? Ako sa dostať k osvetleniu a vedomému životu? Aká je skutočná sila prítomného okamihu? Práve na tieto otázky a mnogo d'alších odpovedá autor Eckhart Tolle v knihe, ktorou sa snaží podeliť svoje poznanie s l'ud'mi, ktorí majú záujem o vlastný osobný rozvoj.

Obálka knihy je na pohl'ad krásna a vzbudzuje pocit, že sa za ňou skrýva tajomstvo, ktoré by ste určite mali poznat'.

Hlboký hlas Mateja Landla tento pocit ešte zvyšuje a máte dojem, že vám rozpráva svoje

životné poznanie. Nie je to však forma príbehu, ale zodpovedania otázok, ktoré niekedy nadväzujú na predchádzajúcu časť, inokedy nie.

Audiokniha má podobu dialógu, čo spestreuje a spríjemňuje počúvanie. Môžete sa tešiť na otázky, ktoré kladie príjemný hlas Mileny Minichovej a odpovedá naň Matej Landl. Rozprávanie je doplnené zvukovými efektami pri zdôrazňovaní myšlienok alebo ako predel kapitol. K spracovaniu knihy zo zvukovej stránky preto nemám žiadne výhrady.

Obsahovo je rozdelená na množstvo krátkych, len niekol'komínútových kapitol, čo je práve v prípade tohto žánru žiaduce. „Čitateľ“ sa musí pripraviť na to, že ide o náročné otázky života, čo znamená, že pri počúvaní si určite vel'mi neoddýchne. Je potrebné sa neustále zamýšľať nad každou vetou a nestrácať pozornosť, inak

sa vel'mi ľahko stratí v kontexte autorovej myšlienky. Kapitoly majú rôzne zameranie, či už na vlastný postoj k životu, vztahy v spoločnosti, partnerské vztahy ale aj zdravie. Chýba však rozdelenie na kapitoly podľa zamerania, ktoré by obsahovali podkapitoly. Názvy kapitol totiž často neprezrádzajú nič o ich obsahu a je náročné sa zorientovať, ktorá z nich sa zaobráva napríklad vztahmi v spoločnosti a ktorá už partnerskými vztahmi. Zároveň by to ul'ahčilo hl'adanie, ak sa chceme k nejakej myšlienke vrátiť a vypočúť si ju znova. Osobne sa mi páči niekol'ko zaujímavých myšlienok, kde autor vysvetlí uye nielen aktuálny stav, ale aj vznik a spôsob riešenia problémov na praktickom príklade zo života. To knihu obohacuje o jej využitelnosť a nenecháva ju len v teoretických rovinách.

Dĺžka nahrávky je 7 hodín a 10 minút, ale pri počúvaní sa mi zdala neúmerne dlhšia, pretože ma vyčerpávalo zamýšľanie sa nad tým, čo mi chce autor povedať. Približne prvé dve hodiny bolo počúvanie ešte príjemné a to, že autor opakoval slovné spojenia ako sila prítomného okamihu, vedomie, osvetlenie a podobne bolo v poriadku. Čakala som však zmenu, to sa ale nestalo a najväčším negatívom knihy sa tak stali neustále sa opakujúce slová, ktoré vzbudzujú dojem, že neustále počúvate to isté dookola, napriek tomu, že podstata myšlienok sa mení. Práve preto knihu nevydržíte počúvať dlho a musíte si najprv nechat vypočúťte myšlienky prejsť v pokoji hlavou, kym sa vrhniete na d'alšiu „dávku“.

Ak by som knihu hodnotila celkovo, musím povedať že som si z nej určite vzala niekol'ko životných múdrostí, ktoré ma posunuli d'alej. Poskytla mi zaujímavé pohl'ady na život a donútila ma sa nad nimi zamyslieť. Napriek tomu, že rozprávanie sa príjemne počúva, zrejme by som si knihu už vybraла v knižnej podobe, aby som mala možnosť si pre mňa zaujímavé postrehy vyznačiť a vrátiť sa k nim.

Určite nesklamala, pretože splnila ciel' osobného rozvoja a verím, že každého, kto túži postupovať na ceste k osvetleniu posunie d'alej. Nájdite si dostatoč času, vytvorte priestor na premýšľanie a táto kniha vám môže zmeniť život, ak ste dostatočne vedomí a budete jej rozumieť.

„Na ceste za šťastím sa musíme naučiť žiť v prítomnosti a prežiť prítomný okamih, inak si nikdy naplno život nevychutnáme. Knihu odporúčam každému, kto má záujem zlepšiť kvalitu svojho vnútorného prežívania.“

Petra Hužárová

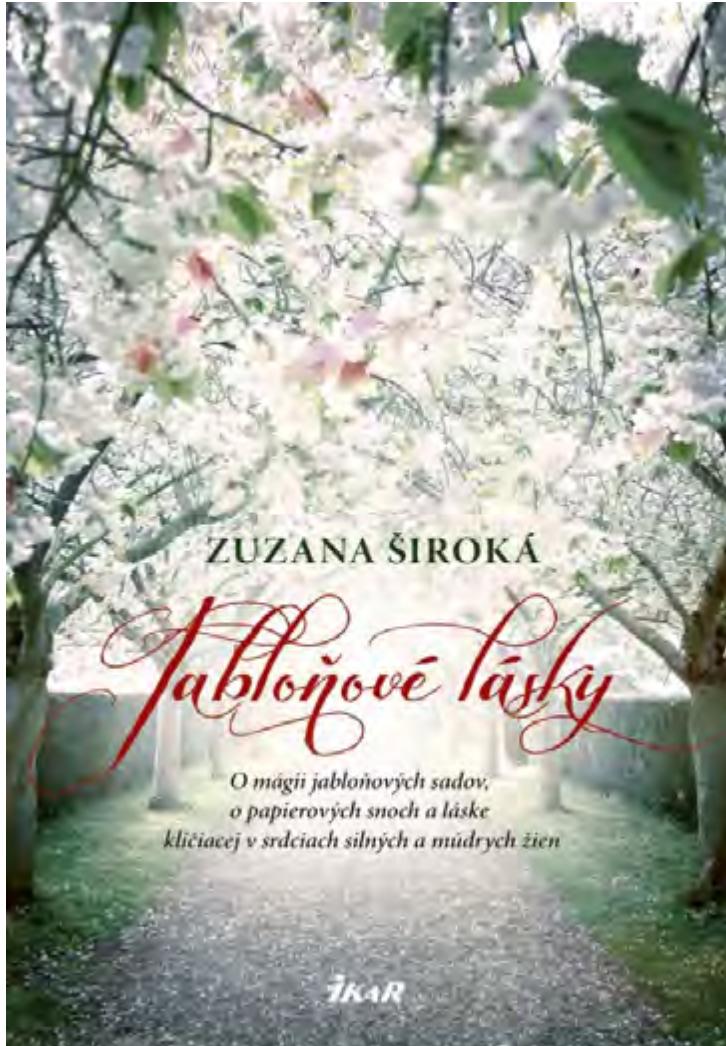
ZÁKLADNÉ INFO:

Zuzana Široká
–Jabloňové lásky

Rok vydania: 2017
Žánor: slovenský román

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Príbeh
- + Vykreslenie postáv
- + Prelínanie postáv
- + Pútavý štýl
- + Reálne prostredie na Gemeri

**HODNOTENIE:**

Jabloňové lásky

VZŤAHY PLNÉ CHUTÍ RÔZNYCH ODRÔD JABÍK

Autorke Zuzane Širokej, ktorá vydala už tri knihy podobne poetických názvov - Šťastie na mňa spadlo z neba, Tiene bieleho orgovánu, Polámané krídla - vyšla v poradí už štvrtá kniha pod názvom Jabloňové lásky. Jej diela sa na pultoch objavujú hned' vedľa tých prvoplánových, sentimentálne romantických. Autorka sa od nich svojou tvorbou však odlišuje, aj keď názov či obálka by mohli avizovať práve ich príľnavosť k spomínanému typu literatúry.

Zuzana Široká o románe napísala: „Jabloňové lásky je silný príbeh – horko-sladký a dojímací, plný drám a smútku, ale aj nádejí na novú jar. Presvedčí vás o tom, že nech už sa v okolitom svete deje čokol'vek, kým v starom sade kvitnú a

rodia jablone, majú ženy nádej. Budem rada, ak si ho prečítate a podelíte sa so mnou s vašim vlastným jabloňovým príbehom. Pokojne môže byť aj trochu sladký a nostalgický, ja mám také rada.“

Príbeh postupne odokrýva osudy jednotlivých žien jabloňového sadu a po kúskoch tak dotvára mozaiku šiestich generácií ženských postáv a ich životov: Terezy, Kláry, Maríny, Angeliky, Daniely a Simony. Ich osudy sa prelínajú knihou v samostatných kapitolách, ktoré do seba zapadajú a vytvárajú tak obraz života žien z jedného rodu žijúcich v starej papierni obklopanej jabloňovými sadom.

Napriek tomu, že autorka využíva prelínanie životov jednotlivých postáv a taktiež časov, je kniha napísaná

zrozumiteľne. Hlavnej postave Simone sa v priebehu pár dní zrúti celý svet v hlavnom meste ako domček z karát. Príde o matku, o prácu i dlhoročného milenca. Nezostáva jej nič iné len zbalit' svoj život do kufra a vrátiť sa na miesto, kde vyrastala ona, jej matka, starká i prababičky, a nájsť tak svoje korene a taktiež vhodné miesto pre svoje dieťa, ktoré nosí pod srdcom. V denníkoch žien z jabloňového sadu nájde nielen zábavné krátenie volného času, ale pomocou spoznávania minulosti svojich predkov spozná aj samu seba. Dojímavé osudy týchto silných protagonistiek čitatel'a nenechajú chladnými.

Autorka píše zaujímavým, sviežim, ľahkým štýlom. Dej príbehu je pútavý a téma originálne. Postavy na stránkach knihy ožívajú a čitatel'a vtiahnu do svojich osudov. Ženy sú zobrazené ako silné a múdre bytosti, ktoré sa za žiadnych okolností nepoddávajú osudu, ale dokážu čeliť všetkým jeho prekážkam a nástrahám. Dokážu sa smiať, ľubit', ale vysporiadat' sa aj so smútkom, trápeniami a tŕkovalkami, ktoré im život nadeľí. Každá má svoju jabloň, svoju odrodu, s ktorou je istým spôsobom spojená. Svoj názov kniha nenesie len tak náhodou, jablká sú prítomné v celom príbehu.

„Podkladom pre túto knihu boli staré denníky, dedkove záhradkárske zápisníky, dedinská kronika, mená požičané zo starých náhrobných kameňov. Postavy sú sice vymyslené, no je dosť možné, že v nich nájdete samé seba, svoje mamu či staré mamu. Svoje záhrady.“ Takto približuje svoju knižnú novinku spisovateľ'ka Zuzana Široká. „Každá žena je sice navonok iná, ale vnútri nesú všetky jablone (ženy) rovnaké posolstvo: semienka lásky, starostlivosti a nehy.“

Aj preto dala knihe podtitul O mágii jabloňových sadov, o papierových snoch a láske klíčajcej v srdciach generácií silných a múdrych žien.

Chut' sladkých jabĺk je podciarknutá aj receptom šťavnatého jablkového koláča na poslednej strane knihy, ktorý sa ideálne podáva s čajom, kávou a s láskou.

Radoslava Uškertová



COKY



P.M. ČERVENIAK

GS
TALIES

P.M. Červeniak

Máj

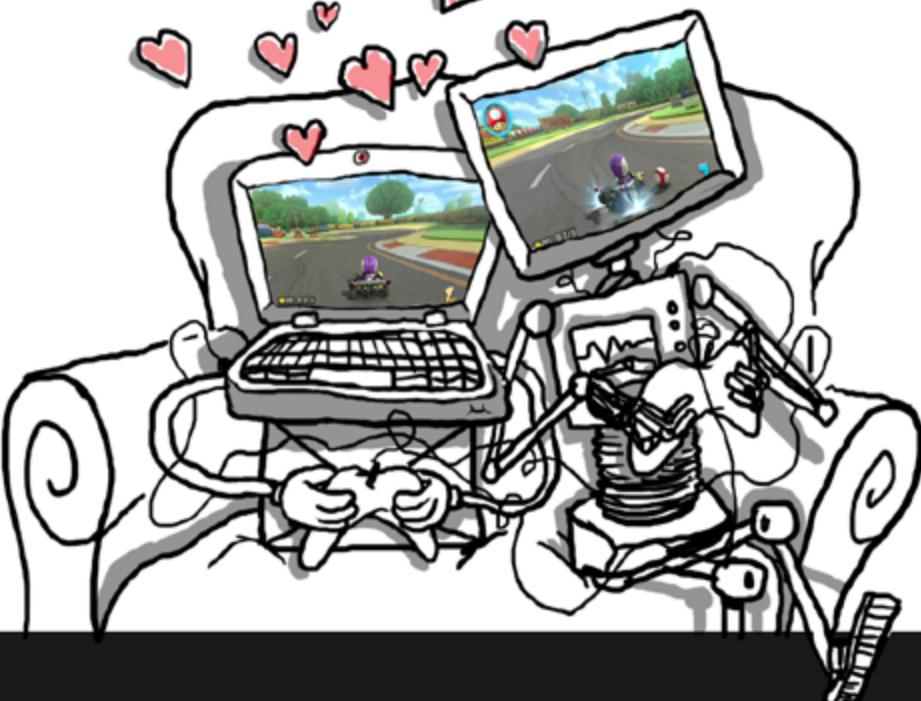
... Ach jáj, čas lásky, Máj! Vyzerá to tak, že všetci s manželkou, Klajo si dohaduje rande po práci, Mortva dostal prvé dnešné pivko a dokonca aj Markusovi sa podarilo dostať číslo z novej, fešnej upratovačky...



Čo sa deje, Robi? Si jediný, v redakcii z koho necítit lásku, a niečo mi hovorí, že to nie je preto že si robot!

Hmm.. Ako by som ti vedel pomôcť prísť na iné myšlienky?

...Ked' už sa bavíme o strojoch, mám tu jednu špeciálnu zásielku! Je to nová herná mašina MSI, prototyp rovno z výrobnej linky! Čo keby si ho prvýkrát zapadol a prevetral?



LOVE IS IN THE GAMES,
náná na ná na na...

...the end!